
Entretextos - Artículos/Articles/Aküjialu'u

Revista de Estudios Interculturales desde Latinoamérica y el Caribe

Facultad Ciencias de la Educación. Universidad de La Guajira. Colombia

ISSN: 0123-9333 / e-ISSN 2805-6159, Año: 19 N.º 36 (enero-abril), 2025, pp. 63-79

Para citar utilice este ARK: <https://n2t.net/ark:/47886/14027420>

Este trabajo fue depositado en Zenodo: DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14027420>

Licencia CC BY NC ND 4.0 / Derechos de autor: autores /Derechos de publicación: revista

Recibido: 08-08-2024 Aceptado: 10-11-2024

La intertextualidad en la cultura visual contemporánea en los estudios visuales desde las perspectivas de Barthes, Fisher y Baudrillard

Intertextuality in Contemporary Visual Culture in Visual Studies from the Perspectives of Barthes, Fisher, and Baudrillard

Akanüinjirakat jukua'ipalu'u eruushi moutpüna jünanajalu'u nakaraloutse Barthes, Fisher jee Baudilard

Romano Ponce Díaz

<https://orcid.org/0000-0002-5209-8535>

romano.ponce@umich.mx

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

Iván Ávila González

<https://orcid.org/0000-0003-1792-8844>

ivan.avila@umich.mx

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

Resumen

Se aspira a explorar a la intertextualidad en la cultura visual contemporánea desde los Estudios Visuales. La intertextualidad ha devenido más allá de ser una táctica, convirtiéndose en una característica clave de la imagen en el siglo XXI. Se abordará como un sistema semiótico esencial en la visualidad y, propondremos un recurso teórico accesible para estudiantes en niveles medios y superiores. Partiremos de las propuestas de Benjamín sobre la masificación de imágenes y le abordaremos desde Barthes, Baudrillard y Fisher. Utilizaremos ejemplos cotidianos, como cine y videojuegos, para facilitar la comprensión de la intertextualidad y sus implicaciones contemporáneas.

Palabras clave: Cultura visual, intertextualidad, semiótica, videojuegos.

Abstract

We aspire to explore intertextuality in contemporary visual culture from Visual Studies. Intertextuality has gone beyond being a tactic, becoming a key characteristic of the image in the 21st century. It will be addressed as an essential semiotic system in visibility and we will propose a theoretical resource accessible to students at intermediate and higher levels. We will start from Benjamin's proposals on the massification of images and we will approach him from Barthes, Baudrillard and Fisher. We will use everyday examples, such as cinema and video games, to facilitate the understanding of intertextuality and its contemporary implications.

Keywords: intertextuality, semiotics, videogames, visual culture.

Aplaliküjia

Asawatuneesü jüsanaanün tü akanüijirawaakat jukua'ipalu'u eruushi moutpüna eejee A'yataawüshi Eruikalüirua. Tü akanüijirawaakat eepu'usu a'yataanün anain aitayaasüje'e epettuulin, jii'yalaaka jukua'ipanin jutsüin ayolujaa jikiinainjee juya XXI. Ju'unajireeka jianjattün jukua'ipain jüüikiipalainjatkaa kasa kayolujasü jee woulakeerü wanee pütchimaajati nasalamün ekirajaashii julu'upünaa jüse'eru'u ekirajaaya jee mulousukat. Wottireerü jünainjee nukaraloutse Benjamin jüchiki jüichajia ayolujaa jee wachopotireeru nüküjalalu'ujee Barthes, Baudrillard jee Fisher. Woulakeerü ashanalaa eeka joikai, maka jaa'in wayunkeerama'a, mi'ira kachuweeralu'ujatü, jüpüla asawataa jüchikimaajati akanüijirawaakat jee juchuntaayapala moutpüna.

Pütchiirua amoutia: Jukua'ipa eruushi, akanüijirawaa, jünüiki ayolujaa, mi'ira kachuweeralu'ujatü Pütchi.

Introducción

En el presente texto se aspira a realizar una exploración desde la perspectiva transdisciplinar de los estudios visuales en torno al papel de la intertextualidad en la cultura visual contemporánea; se considera que la intertextualidad en la cultura visual contemporánea ha rebasado su condición de táctica y recurso en la generación de sentido y se ha convertido en una de las principales características de la imagen masificada durante el siglo XX y principios del XXI. En esta disertación se parte de los postulados de Walter Benjamín (2003, 2004), quien apuntaba que las tecnologías de reproducción han masificado la producción y asimilación de imágenes y, abordaremos al fenómeno de la intertextualidad a partir de los textos de Roland Barthes (1964, 1970), Jean Baudrillard (1983) y Mark Fisher (2009, 2014).

La presente exposición tiene un doble propósito, la primera intención busca examinar desde la perspectiva de los estudios visuales a la intertextualidad como un sistema semiótico sustancial en la cultura visual contemporánea, y paralelo a este propósito de investigación se encuentra el de producir un recurso teórico didáctico que sea accesible y de utilidad a las personas que estudian a la semiótica en los sistemas educativos de nivel medio y superior. De tal forma, recurriremos a ejemplos y objetos culturales cotidianos, tales como la cinematografía, los cómics, los videojuegos y las series de

televisión, con la finalidad de que el presente texto pueda ser un material de investigación que funja de apoyo para las personas interesadas en tener un acercamiento a la semiótica, la intertextualidad y sus implicaciones.

La masificación de las imágenes, la intertextualidad y la cultura visual contemporánea

La cultura visual contemporánea se ha caracterizado por una creciente complejidad en la relación entre los diferentes medios, formatos e imágenes que les integran, que han llevado a la intertextualidad a tejer un sistema de signos de naturaleza rizomática (Deleuze & Guattari, 2009). Desde una perspectiva inicial, podemos apuntar que la intertextualidad se refiere a la conexión connotativa y/o denotativa entre diferentes objetos culturales, es decir: textos. Podemos entender a los textos como una encadenación lógica, causal y secuencial de signos¹ (González-Vidal & Ávila-González, 2019); estos textos pueden ser literarios, cinematográficos, musicales, artísticos, entre otros, y esta encadenación de textos pueden crear nuevos significados al ser combinados (Barthes, 1970).

La intertextualidad, desde la perspectiva de Barthes (1970), es el diálogo, relación o vinculación que existe entre diferentes textos. La intertextualidad se refiere a la relación que existe entre diferentes textos, ya sea que compartan especificidades mediáticas -como dos, tres o más textos literarios- o que pertenezcan a otro medio. La teoría de la intertextualidad desarrollada por este autor se centra en la relación que se establece entre un texto y otros textos anteriores o contemporáneos. Barthes argumenta que la intertextualidad es una forma en que los textos se comunican entre sí y crean nuevas significaciones, pues ningún texto se crea en aislamiento. Cada texto tiene sus propias referencias internas y externas que son fundamentales para su interpretación. Los textos pueden citarse directa o indirectamente y estos actos de cita pueden ser utilizados para crear nuevas conexiones entre ellos.

La intertextualidad según Barthes se refiere a la relación entre un texto y otros textos que lo precedieron o que existen simultáneamente; sostiene que todo texto está construido a partir de fragmentos de otros textos, que son utilizados de manera creativa y subjetiva por el autor del texto en cuestión. Los elementos más importantes de la intertextualidad son los textos que se relacionan entre sí, ya sean explícitos o implícitos, y los mecanismos que los vinculan, que pueden ser citas, alusiones, referencias, parodias, pastiches, entre otros. Estos elementos permiten al autor de un texto establecer un diálogo con otras obras, autores o géneros literarios, enriqueciendo el significado de su obra. La intertextualidad posee características importantes, entre las que se incluyen la ruptura de la idea de originalidad y se establece la noción de que todo texto es una combinación de elementos de otros textos, la multiplicidad de sentidos que se generan a partir de la relación entre diferentes textos, la creación de un

¹ Para Peirce, los signos son cualquier cosa que represente algo para alguien en alguna situación. Todo aquello que captamos con nuestros sentidos puede generar un significado. Llamó semiosis al proceso en el que generamos sentido a partir de nuestro contacto sensorial con los signos. La semiótica de Peirce se centra en la relación triádica entre el representamen -signo-, el objeto y el interpretamen -significado-. (McNabb, 2019)

campo de significados que trasciende el texto individual y la posibilidad de establecer un diálogo entre diferentes épocas, culturas y autores.

Una de las funciones de la intertextualidad es ampliar el sentido del texto y abonar a la proliferación de su significado, estableciendo una conexión con otras obras, autores o géneros literarios y artísticos. Además, la intertextualidad puede ser utilizada para cuestionar los valores y las ideas de los textos que se citan o parodian, o para crear nuevas formas de arte que combinan elementos de diferentes tradiciones literarias. Por ejemplo, la obra renacentista intitulada el "Retablo de Isemheim" de Matthias Grünewald, pintado aproximadamente entre 1512 y 1516 (Cabello, 2018; Travieso, 2010) se encuentra en uno de los espacios digitales navegables dentro del videojuego Syphon Filter de 1999, la aparición de tal retablo sirve para reforzar la narrativa y discurso del videojuego: ambas obras contienen elementos narrativos en torno a la enfermedad y los intentos de paliarla.

En este sentido, al considerar a los textos como un encadenamiento de signos, la semiótica se ratifica como el sistema teórico y metodológico fundamental para analizar críticamente los productos culturales contemporáneos, ya que nos permite entender cómo los diferentes elementos visuales, verbales y sonoros se combinan y se relacionan entre sí. En las siguientes líneas, buscaremos explorar el papel preponderante de la intertextualidad en la cultura visual contemporánea, la relevancia de que los estudiantes de sistemas educativos utilicen la semiótica como herramienta de análisis crítico.

De una forma sintética se concuerda con que Peirce quien apuntó que la semiótica es el campo de conocimiento encargado de estudiar como los signos representan, comunican y generan nuevos significados en diferentes contextos y culturas (McNabb, 2019). Abordando la definición de una forma general, la semiótica es la disciplina teórica y práctica que se enfoca en el estudio de los signos y símbolos en el seno de la vida social (Saussure, 2005), lo que la convierte en un campo de conocimiento fundamental para analizar la intertextualidad en la cultura visual contemporánea. La semiótica posibilita analizar cómo los diferentes elementos visuales, verbales y sonoros se combinan para crear significado en una obra de arte o en un producto cultural.

Cobley & Jansz realizan la afirmación tajante de que únicamente podemos comprender a la cultura contemporánea por medio de la semiótica (Cobley, et al., 1998). Nos podemos atrever a matizar sus palabras y señalar que la semiótica es el campo de conocimiento contemporáneo que nos permite comprender a la cultura en sí misma. La semiótica ha sido un campo de conocimiento contemporáneo que ha permitido explorar críticamente los productos culturales tanto de nuestro presente inmediato y del pasado. Para los estudiantes en sistemas educativos de nivel medio, y medio superior, el abordaje teórico y práctico de la semiótica puede abonar al desarrollo del pensamiento crítico y analítico en relación con la cultura visual. Al comprender cómo los diferentes elementos de una obra se combinan para crear significado, las personas estudiantes podrán aspirar a comprender cómo se construyen los discursos visuales y cómo estos discursos afectan a la sociedad.

La crítica, desde la perspectiva de la semiótica, implica el análisis de signos y símbolos utilizados en diferentes formas de comunicación, como la literatura, el cine, la publicidad, entre otros. La semiótica se enfoca en el estudio de cómo los signos y símbolos transmiten significado y cómo estos pueden ser interpretados de manera diferente por diferentes personas o grupos culturales (Cobley et al., 1998; Everaet-Desmendt, 2006; Guiraud, 2017; Saussure, 2005). En este sentido, la crítica semiótica examina cómo los signos y símbolos en una obra de arte o comunicación en particular se combinan y se relacionan para formar un mensaje coherente. Además, se presta atención a cómo esos mensajes pueden ser interpretados de manera diferente por diferentes personas, y cómo esas interpretaciones pueden estar influenciadas por factores culturales, históricos o sociales. Por lo tanto, la crítica semiótica busca desentrañar el significado subyacente detrás de una obra de arte o comunicación y explorar las múltiples interpretaciones que pueden surgir de ella. Este enfoque puede ayudar a los críticos a comprender mejor cómo se construyen los significados en diferentes formas de comunicación y cómo estos significados pueden ser moldeados por el contexto cultural y social en el que se crean y se reciben (Mertz & Parmentier, 1985).

Una de las características culturales más relevantes de la humanidad ha sido su capacidad de producir signos, ya sea por medio de las artes, la ciencia, la religión, la comunicación e infinidad de productos culturales. De tal forma, si parafraseamos los postulados de Ferdinand de Saussure, podemos contemplar que todo aquello que es manufacturado o que produce un afecto a la humanidad se puede explorar desde la mirada de las teorías semióticas (Saussure, 2005). En este sentido, la sociosemiótica es una rama de la semiótica que se enfoca en el estudio de los procesos comunicativos en su contexto social y cultural. Esta disciplina parte de la premisa de que la producción, circulación y recepción de los signos y significados están íntimamente ligados a los procesos sociales y culturales que los rodean (González-Vidal & Ávila-González, 2020). Todos estos productos culturales son consecuencias causales de las culturas que les dan lugar y, estas culturas que les dan lugar les pueden asignar significados y generar nuevos sentidos a partir de los mismos. Dicho de otra forma, la humanidad en su quehacer cultural ya sea cotidiano, artístico, filosófico, religioso y vivencial, se encuentra constantemente produciendo signos; y tal como señalaba Charles S. Peirce, estos signos nos han llevado a producir nuevos signos, por medio de ese encadenamiento denominado *semiosis* (Everaet-Desmendt, 2006; McNabb, 2019).

A lo largo del siglo XX y el primer cuarto del siglo XXI las diversas tecnologías de producción y reproducción han masificado la distribución de imágenes (Benjamin, 2003; Berger, 1977). El acceso relativamente generalizado a los dispositivos para la realización de fotografías y video, acompañado de la masificación de las computadoras -entendiendo como computadoras a los dispositivos móviles, a las computadoras domésticas y demás tecnologías con capacidad de procesamiento digital de datos-, han colocado a infinidad de personas en la posición de ser productores de imágenes. Las tecnologías de distribución digital de datos no solo han acarreado una masificación en la adquisición de imágenes, también ha derivado en que millones de personas tengan la capacidad de producir imágenes (Manovich, 2001).

Por medio de las tecnologías de distribución digital de datos, diversos sectores de la población tienen acceso a infinidad de imágenes, y estas personas al observar y afectarse por estos signos producen nuevos signos. En el contexto y producción de consumo de imágenes, Alvin Toffler denominó como ‘prosumer’ o ‘prosumidor’ a aquellos individuos que no solo consumen imágenes, sino que también las producen y distribuyen en una variedad de plataformas (Toffler, 1990). Bajo el contexto de la cultura visual, este autor señaló que las tecnologías de distribución digital han erosionado la división entre producción y consumo de objetos culturales. Bajo una perspectiva más contemporánea, podemos señalar que el término ‘prosumer’ se puede utilizar para describir a aquellas personas que rebasan su posición estática de audiencia y participan directamente en la producción de objetos culturales, incluyendo imágenes. Su participación directa puede ser a través de la edición, la creación de nuevas imágenes, además de la distribución de estas imágenes por medio de las tecnologías de distribución digital -el internet, por ejemplo-.

A este bucle causal de recepción y producción masificada de signos es a lo que los Estudios Visuales llaman la cultura visual contemporánea. Desde el campo de los Estudios Visuales, la cultura visual contemporánea se refiere al conjunto de prácticas, significados, significantes e interpretaciones que se derivan de la producción, circulación y recepción de las imágenes en una sociedad o cultura determinada (Cabrera, 2010; Mirzoeff, 2009).

La cultura visual contemporánea como resultado de su vinculación con las tecnologías de producción y reproducción de la imagen es un campo de estudio en constante transformación, que se caracteriza por una gran cantidad de productos culturales con vinculaciones intertextuales. La intertextualidad se ha convertido en una estrategia y fenómeno sígnico fundamental en la creación de productos culturales: las imágenes que producimos y asimilamos constantemente hacen referencia a otras obras y se combinan diferentes formas de expresión para crear nuevas obras.

La proliferación de imágenes en la cultura visual contemporánea ha acarreado en la masificación de lo que podemos denominar intertextualidad visual. Barthes señala que la intertextualidad es la relación explícita o implícita que existe entre un texto y otros textos. Es decir, sostiene que todo texto está construido por tejido de citas, las cuales provienen de otros textos (Barthes, 1964, 1970). En esta exposición abordamos las imágenes como una forma de texto, es decir, como un encadenamiento causal, secuencial y lineal de signos (González-Vidal & Ávila-González, 2019).

De tal forma, si seguimos las propuestas de Barthes, las imágenes tienen conexiones con otras obras, épocas y miradas; una imagen puede tener relaciones intertextuales verbales, visuales y culturales que afectan a su significado y la forma en que pueden ser observadas. Por lo tanto, la semiótica es un campo de conocimiento con las herramientas teóricas y metodológicas -o con la capacidad de diseñarlas- adecuadas para analizar críticamente los productos culturales intertextuales.

Al aumentar exponencialmente la disponibilidad de imágenes en las plataformas digitales de distribución de datos -páginas web, redes sociales, sistemas de mensajes instantáneos, por mencionar a algunos-, también ha aumentado la recurrencia y

aparición de referencias y citas a otras imágenes y productos culturales en estas nuevas obras. La intertextualidad visual es utilizada de manera lúdica y recreativa, de igual forma, también es empleada de manera política o crítica para comentar sobre problemáticas sociales o culturales. En este sentido, la intertextualidad visual se ha convertido en un fenómeno y estrategia cultural para la producción de imágenes, además de ser una manifestación en la que la cultura visual contemporánea responde a sí misma.

La distinción entre la intertextualidad y transmedialidad: una serie de reflexiones

La intertextualidad y la transmedialidad son dos conceptos relacionados pero distintos en el campo de la semiótica. Es importante distinguir las particularidades de ambos porque que estos son conceptos distintos en el campo de la semiótica, aunque ambos implican la relación entre diferentes textos o medios de comunicación. La primera se refiere a la conexión entre dos o más textos, mientras que la segunda a la capacidad de una historia o universo ficticio para existir en múltiples medios de comunicación. Esta distinción es importante porque cada uno de estos conceptos tiene implicaciones diferentes para la creación y la recepción de la obra. La intertextualidad permite que los autores puedan hacer referencia a otras obras para establecer conexiones o contrastes, o para situar su obra en un contexto más amplio. Por otro lado, la transmedialidad permite a los autores expandir su mundo ficticio, profundizar en los personajes y la trama, y presentar diferentes perspectivas a través de diferentes medios de comunicación.

Si seguimos los postulados de Barthes, la intertextualidad se refiere a la relación entre dos o más textos en los que uno hace referencia explícita o implícita al otro. Esto implica que los textos están conectados de alguna manera y que la comprensión de uno puede depender de la comprensión de los otros textos relacionados. La intertextualidad puede ser utilizada por los autores para crear una conexión entre sus obras o para hacer referencia a otras obras que son relevantes para el tema que se está tratando. Por otro lado, la transmedialidad se refiere a la capacidad de una historia o universo ficticio para extenderse más allá de su medio original de presentación. Por ejemplo, una historia que se cuenta en una película también puede ser presentada en un libro, un cómic o un videojuego, y cada versión puede tener su propia perspectiva o detalles adicionales. La transmedialidad implica la existencia de múltiples medios de comunicación en los que se puede presentar una historia o universo ficticio, y estos medios pueden ser utilizados para expandir el mundo ficticio y profundizar en los personajes y la trama. Un ejemplo de intertextualidad se puede encontrar en la obra literaria de *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, donde se hace referencia a varias figuras históricas y mitológicas, así como a otras obras literarias. Por ejemplo, en la obra, Dante encuentra al poeta romano Virgilio, quien lo guía a través del Infierno y del Purgatorio, y hace referencia a la obra de Virgilio, la *Eneida*, en varios puntos del poema. También se hacen referencias a figuras bíblicas, a personajes históricos, como el rey David y Julio César, y a personas contemporáneas a Alighieri.

Por otro lado, un ejemplo de transmedialidad se puede encontrar en la tetralogía de “The Matrix” de las hermanas Wachovski (1999). La saga cinematográfica comenzó como una película en 1999, pero se expandió a través de tres secuelas cinematográficas, varios cortometrajes animados denominados “The Animatrix”, una serie de cómics y un videojuego, “Enter the Matrix”, lanzado en 2003. El videojuego sirve como un complemento a la trama principal de las películas, permitiendo al jugador controlar a personajes secundarios -La capitana Naoibi y su compañero Ghost- en varias misiones y explorar la historia de la saga desde diferentes perspectivas. Además, el juego presenta escenas de video exclusivas que ayudan a conectar los eventos de las películas y el juego, lo que hace que la franquicia de The Matrix sea ejemplo de transmedialidad.

En otro tenor, en el cómic “La Liga de los Caballeros Extraordinarios” de Alan Moore se podría considerar una obra intertextual. La obra presenta una serie de personajes de la literatura victoriana, incluyendo a Allan Quatermain, Mina Harker, el Dr. Jekyll, entre otros, y los coloca en una narrativa de aventuras que tiene como objetivo detener una amenaza sobrenatural en el Londres de finales del siglo XIX. La obra hace referencia explícita a estas figuras literarias, toma elementos de sus historias originales y los reinterpreta dentro de su propia narrativa. Por lo tanto, se puede decir que la obra utiliza la intertextualidad para crear conexiones y contrastes con las obras literarias originales. Si bien la obra ha sido adaptada a otros medios de comunicación, como una película en 2003 y una serie de cómics spin-off, estas adaptaciones no implican necesariamente una extensión de la narrativa original a través de diferentes medios, lo que sería una característica de la transmedialidad. “La Liga de los Caballeros Extraordinarios” de Alan Moore se podría considerar una obra intertextual porque hace referencia explícita a personajes y elementos de obras literarias anteriores, mientras que su adaptación a otros medios no implica necesariamente una extensión transmedial de su universo ficticio.

La transmedialidad no se puede considerar una forma de intertextualidad o de intratextualidad, ya que es un concepto diferente. La intertextualidad se refiere a la relación entre dos o más textos que se hacen referencia entre sí, mientras que la intratextualidad se refiere a la relación entre diferentes elementos dentro de un mismo texto. Por otro lado, la transmedialidad se refiere a la capacidad de una historia o universo ficticio para extenderse a través de diferentes medios de comunicación, y no necesariamente implica una conexión directa o referencial entre ellos. Es decir, es una extensión de la narrativa y la experiencia del mundo ficticio a través de múltiples medios, mientras que la intertextualidad y la intratextualidad se refieren a las conexiones entre diferentes textos o elementos dentro de un mismo texto.

La distinción entre la intertextualidad y la transmedialidad es importante porque cada una de ellas tiene implicaciones diferentes para la creación y la recepción de la obra. Mientras que la primera se enfoca en la relación entre dos o más textos, la segunda lo hace en la expansión de un mundo ficticio mediante diferentes medios de comunicación. Por lo tanto, una breve explicación de la diferencia entre estos dos conceptos puede ayudar a entender mejor las implicaciones y el uso de estos términos en el análisis de obras literarias, cinematográficas o videojuegos.

Los estudiosos de la semiótica deben ser cuidadosos de no confundir la intertextualidad con la transmedialidad, ya que, aunque ambos conceptos pueden estar relacionados, tienen enfoques y objetivos diferentes. La intertextualidad se enfoca en la relación entre diferentes textos y cómo se pueden hacer conexiones y contrastes entre ellos, mientras que la transmedialidad se enfoca en la capacidad de una obra para extenderse a través de diferentes medios de comunicación.

En este estudio se considera relevante que la transcodificación de un texto no necesariamente lo vuelve un objeto cultural transmedial. Una obra puede ser adaptada a diferentes medios de comunicación, pero esto no significa que se esté extendiendo el universo ficcional a través de ellos. La transmedialidad implica una expansión significativa del universo ficticio, que permite a los consumidores interactuar con la historia a través de diferentes medios de comunicación y que los diferentes medios se complementen para crear una experiencia más completa.

Por lo tanto, es importante ser cuidadosos al analizar y categorizar una obra como intertextual o transmedial, ya que cada enfoque requiere una metodología y herramientas analíticas diferentes. Al comprender las diferencias entre la intertextualidad y la transmedialidad, los estudiosos de la semiótica pueden ser más precisos y rigurosos en su análisis de las obras literarias y mediáticas.

Dentro de la semiótica, se considera una expansión significativa del universo ficcional cuando una obra se extiende a través de diferentes medios de comunicación y se crea un universo coherente y complejo que involucra a varios personajes, tramas y escenarios. Esto implica que los diferentes medios se complementen para crear una experiencia más completa y que el universo ficcional se enriquezca con cada nueva obra o adaptación. La expansión significativa del universo ficcional se refiere a una ampliación del mundo narrativo que va más allá de lo que se presenta en una obra individual. En lugar de limitarse a una sola narrativa, una obra transmedial puede presentar varias tramas y personajes que se entrelazan a lo largo de diferentes medios. Además, la expansión del universo ficcional implica una coherencia narrativa entre las diferentes obras y adaptaciones, lo que significa que las historias y los personajes se mantienen consistentes en diferentes medios. Una expansión significativa del universo ficcional implica que una obra se extiende a través de diferentes medios de comunicación, se crean varios personajes y tramas que se entrelazan a lo largo de estos medios y se mantiene una coherencia narrativa entre ellos. Esto es lo que distingue una obra transmedial de una adaptación simple y lo que la convierte en una red compleja de signos.

Perspectivas y problemáticas alrededor de la intertextualidad

Si bien la intertextualidad puede parecer un escenario común para diversos especialistas en semiótica, si le abordamos bajo el contexto de la cultura visual contemporánea podemos observar su influencia en la producción y asimilación de imágenes. A lo largo de estas líneas, a partir de los postulados de Walter Benjamín, hemos señalado que en la cultura visual contemporánea la asimilación y producción de

imágenes se ha masificado gracias a las tecnologías de reproducción. La masificación de la imagen ha acarreado que, en la cultura visual contemporánea, la intertextualidad se ha convertido fenómeno recurrente en la construcción cultural. La conexión entre diferentes textos, ya sean del mismo o de diferentes medios, puede abonar a la generación de nuevas capas de significado. Por ejemplo, en el videojuego “Metal Gear Solid” de Hideo Kojima, (Kojima & Fukushima, 1998) se hace referencia a diferentes filmes y obras literarias, entre ellos “Escape from New York” de John Carpenter, “First Bloo” de David Morrell, al libro “Los cañones de Navarone” de Alastir Mclean, con eventos reales relacionados con la denominada Guerra del golfo pérsico, el mapeado del genoma humano en los 1990s, entre otros. Tales vínculos intertextuales amplían la carga sígnica del videojuego y por lo tanto pueden diversificar sus interpretaciones, además de que le da un contexto cultural específico. Siguiendo el ejemplo anterior, la intertextualidad también puede permitir una conexión cultural entre los participantes y la obra en sí misma. Desde una perspectiva relativamente optimista, la referencia a elementos culturales conocidos y apreciados por las audiencias puede crear un vínculo emocional y cultural. En este sentido, la intertextualidad puede ser una herramienta para crear un sentido de pertenencia en las audiencias.

Ahora bien, la intertextualidad en la cultura visual contemporánea es un fenómeno que se puede abordar y analizar desde diversas perspectivas teóricas. Barthes, Fisher y Baudrillard representan solo algunas de las muchas perspectivas teóricas utilizadas para analizar la intertextualidad en la cultura visual contemporánea. Es importante seguir explorando estas perspectivas teóricas para comprender mejor cómo se construyen los discursos visuales en la cultura contemporánea y cómo estos discursos afectan a la sociedad.

Barthes postulaba que las imágenes son textos que contienen múltiples capas de significado y referencias culturales que pueden ser interpretadas contextualmente (Barthes, 1970; Marinkovich, 2004). Siguiendo el tenor de Barthes, Foucault, en su obra “¿Qué es un autor?”, (Foucault & Link, 2010) plantea que el autor no es el único responsable de la creación de una obra, sino que esta es el resultado de una serie de influencias, referencias culturales y fuerzas políticas que se conjugan en un texto y en la legitimación del mismo. Esta perspectiva se relaciona directamente en el análisis de la intertextualidad en la cultura visual contemporánea, ya que las obras son resultados de contextos, influencias y fuerzas políticas previas y contemporáneas.

En la cultura visual contemporánea, el proceso semiótico de la intertextualidad ha sido un tema de debate estrechamente ligado a las tecnologías de reproducción de la imagen, ya que en el contexto del siglo XIX al XX, se produce una enorme cantidad de imágenes en diversos formatos, desde publicidad hasta las imágenes generadas y masificadas por las personas en las redes digitales. Si seguimos tales postulados, retomamos las premisas expuestas en los textos de Walter Benjamín y nos trasladamos a los estudios de crítica visual de Jean Baudrillard (1983) y Mark Fisher (2009, 2014) la producción masificada de imágenes en la cultura visual contemporánea puede derivar en una asimilación masificada de imágenes carentes de referentes inmediatos y, por lo tanto, a una comprensión superficial de sus significantes y significados, en un mero consumo en sí mismo. La producción masiva de imágenes en la cultura visual

contemporánea ha derivado en un aumento del consumo de las imágenes, a un consumo sin un conocimiento de sus referentes e intertextos.

Mark Fisher, en su obra "Realismo capitalista" (Fisher, 2009), argumenta que la cultura contemporánea está atrapada en una especie de estancamiento cultural, en la que se reciclan y se refritan constantemente referencias culturales previas. La intertextualidad en la cultura visual contemporánea es un ejemplo de este fenómeno, en el que las obras se construyen a partir de referencias culturales previas y se mezclan en nuevas creaciones. Jean Baudrillard, en su obra "El sistema de los objetos", describe cómo la cultura contemporánea se ha vuelto cada vez más dependiente de la imagen y cómo esta se ha convertido en un objeto de consumo más en la sociedad. La producción masiva de imágenes en la cultura visual contemporánea, según lo señalado por Benjamín (2004), Baudrillard (1983) y Fisher (2009, 2014), ha llevado a un aumento del consumo de imágenes sin un conocimiento profundo de sus referentes e intertextos. Esto puede contribuir a la perpetuación de la llamada hiperrealidad, donde las imágenes se vuelven más importantes que la realidad misma, y al debilitamiento de la capacidad de las personas para interpretar su entorno visual. En este sentido, si nos aproximamos a las teorías semióticas de Peirce (Everaet-Desmendt, 2006), se pierde la conexión entre el signo-la imagen-, su objeto -el intertexto- y su interpretamen -la comprensión profunda de la imagen.

Esto puede contribuir a la perpetuación de lo que Baudrillard denominó hiperrealidad, donde las imágenes se vuelven más importantes que la realidad misma, y al debilitamiento de la capacidad de las personas para interpretar su entorno visual (Baudrillard, 1983). La producción masiva de imágenes ha llevado a una situación en la que las imágenes han reemplazado a la realidad misma, lo que él llama la "hiperrealidad". Según Baudrillard, vivimos en una sociedad en la que las imágenes han reemplazado a la realidad misma, lo que ha llevado a la pérdida de la capacidad crítica para interpretar las imágenes que se observan. La producción masiva de imágenes ha superado nuestra capacidad de comprensión, lo que ha llevado a una situación en la que la realidad y la simulación se han vuelto indistinguibles. En su obra "Simulacra and Simulation", Baudrillard sostiene que las imágenes no solo representan la realidad, sino que también la construyen y la deforman. De esta manera, la propuesta de Baudrillard sobre la hiperrealidad afirma que la realidad se ha perdido y ha sido reemplazada por simulacros y signos que se refieren a sí mismos. Baudrillard argumenta que los medios de comunicación y la cultura de la imagen contribuyen a la creación de esta hiperrealidad, en la que las imágenes son más importantes que la realidad misma.

Bajo este enfoque, se puede afirmar que la hiperrealidad es la pérdida de la capacidad de vincular intertextos. Es decir, la falta de habilidad para interpretar y relacionar los diferentes elementos que componen la realidad, debido a la sobreexposición y sobresaturación de imágenes que se presentan a través de los medios de comunicación y la cultura visual. La teoría de Baudrillard sobre la hiperrealidad plantea una crítica profunda a la cultura visual contemporánea y la forma en que esta ha alterado nuestra percepción de la realidad. La sobreproducción de imágenes y su creciente importancia en relación con la realidad ha llevado a una situación en la que la hiperrealidad ha

sustituido a la realidad misma, lo que ha debilitado la capacidad de las personas para interpretar su entorno visual.

El crítico cultural y teórico político británico, Mark Fisher, en su obra "Realismo capitalista" (Fisher, 2009), aborda la producción masiva de imágenes como una característica central del capitalismo tardío. Según Fisher, la producción de imágenes se utiliza como una forma de "gestión de la atención" en la que se crean flujos constantes de estímulos visuales para mantener a las personas distraídas y consumiendo de manera constante. El autor sostiene que la producción masiva de imágenes no solo tiene implicaciones culturales, sino también políticas, ya que puede utilizarse para distraer a las personas de las cuestiones políticas y sociales relevantes a su cotidiano. En este sentido, el consumo masivo de imágenes sin conocimiento de sus intertextos puede contribuir a la perpetuación de la hiperrealidad y a la gestión de la atención, lo que a su vez distrae a las personas de las cuestiones políticas y sociales importantes. Por lo tanto, Fisher argumenta que la producción masiva de imágenes no es solo un fenómeno cultural, sino también político, y que tiene implicaciones importantes en la forma en que las personas perciben el mundo que las rodea. Además, sostiene que la utilización de imágenes como una herramienta de gestión de la atención puede contribuir a la perpetuación de la hiperrealidad y a la distracción de las cuestiones políticas y sociales importantes, lo que puede ser perjudicial para una sociedad justa y equitativa (Fisher, 2009, 2014).

Según la teoría de hiperrealidad de Baudrillard, la realidad actual está mediada por una serie de simulacros que han tomado el lugar de lo real. En este contexto, el videojuego "Fortnite" y el filme "Ready player One" pueden servir de ejemplos para mostrar cómo los objetos culturales se han convertido en simulacros vacíos de significado. "Fortnite", uno de los videojuegos más populares en el año 2023; dentro del videojuego se hace uso de los intertextos como una estrategia de construcción de sentido en su universo virtual. Sin embargo, la forma en que se utilizan estos intertextos es criticable desde las teorías de Jean Baudrillard, Mark Fisher y Roland Barthes. La forma en que cómo en "Fortnite" se utilizan los intertextos son los trajes que los personajes pueden estilarse en el juego. Estos trajes se presentan como homenajes a personajes de la cultura popular, como superhéroes de Marvel o personajes de películas de ciencia ficción. Sin embargo, estos homenajes no profundizan en el contenido ideológico de las obras a las que hacen referencia, sino que se utilizan como elementos meramente estilísticos para crear un universo virtual en el que los jugadores pueden interactuar. Además, estos trajes no están relacionados con la trama del juego, sino que se presentan como objetos de colección que los jugadores pueden adquirir. Este uso de los intertextos en "Fortnite" puede ser criticado desde la teoría de Baudrillard, ya que se presentan como meros accesorios de la simulación, objetos que no tienen otro propósito que añadir una capa más de referencias y homenajes. "Fortnite" utiliza intertextos a otros objetos culturales como su única sustancia. Las referencias se hacen por el mero hecho de hacer referencias, lo que hace que el objeto original se vuelva irrelevante. En lugar de utilizar los intertextos como herramientas para construir significados, los convierte en meros accesorios de la simulación, objetos que no tienen otro propósito que añadir una capa más de referencias y homenajes. Esto tiene un efecto descontextualizador sobre los

intertextos, lo que hace que pierdan cualquier sustancia signíca que puedan tener en su obra original; los carnavaliza, los convierte en elementos estilísticos que se utilizan para crear una simulación que se aleja cada vez más de cualquier realidad referencial. Los intertextos se convierten en meras imágenes en simulaciones con referentes huecos, carentes de cualquier significado más allá de la propia simulación.

En última instancia, “Fortnite” es un ejemplo de cómo la cultura de la simulación se ha convertido en la cultura dominante. En lugar de construir significados, se construyen simulacros que son cada vez más alejados de cualquier realidad referencial. “Fortnite” utiliza los intertextos como herramientas para construir simulacros vacíos de significado, que refuerzan la idea de que el mundo real es cada vez más irrelevante y que la única realidad que importa es la de la simulación. Dentro del videojuego, un ejemplo es la aparición del personaje mexicano el Chapulín Colorado, ahora bien, la particularidad de tal aparición es que las mecánicas del juego implican que los jugadores utilizarán simulaciones de armas de fuego, lo que derivará en que el personaje del Chapulín Colorado utilizará armas de fuego. Es decir, la aparición del intertexto del Chapulín Colorado es meramente visual, y retirada totalmente del contexto del personaje, su sistema de valores y su universo ficcional.

En el mismo tenor, en la película "Ready Player One", se puede observar otro ejemplo de cómo la teoría de la hiperrealidad de Jean Baudrillard se materializa de manera clara. La película está llena de intertextos a obras de los 1980s y los 1990s, pero les presenta como meros objetos accesorios. Al igual que en “Fortnite” las referencias se hacen por el mero hecho de hacer referencias, provocando que el objeto original -la obra de los 1980s- se vuelva irrelevante, volviendo a las imágenes en simulaciones. Reiteramos, para Baudrillard, la hiperrealidad se refiere a la simulación de la realidad que reemplaza a la realidad misma y vuelve imposible de localizar al objeto original. En el mundo de “Ready Player One” y por extensión el nuestro, las referencias a las obras de los 1980s son la única sustancia de la película. Las referencias a obras de los 1980s y los 1990s no tienen un contenido significativo en la película, son el intertexto por el mero intertexto. Se presentan simplemente como referencias superficiales, sin profundizar en los temas que las obras originales trataban. Por lo tanto, la película se convierte en una mera colección de imágenes en simulaciones con referentes huecos, donde las obras originales ya no tienen valor en sí mismas, sino que solo se utilizan como elementos de decoración para la película. En este sentido, arriesgándonos a ser reiterativos, tanto la película “Ready player one” y el videojuego “Fortnite” se convierten así en una colección de imágenes huecas, donde los referentes pierden su valor original y se vuelven irrelevantes.

Una breve propuesta metodológica a manera de conclusión

A lo largo de este texto se ha explorado el papel de los intertextos en la cultura contemporánea y su importancia en la generación de nuevos significados y objetos culturales reinterpretados. Se argumenta cómo la teoría semiótica de Barthes ayuda a entender cómo los signos culturales se relacionan y construyen significados por medio de los vínculos intertextuales. La teoría de Baudrillard muestra cómo la

sobreabundancia de información y la hiperrealidad pueden ser combatidas a través del análisis intertextual. Asimismo, la teoría de Fisher revela cómo la cultura contemporánea está influenciada por la lógica del capitalismo y cómo la gestión de la atención se ha convertido en un medio para explotar el consumo de bienes culturales. Sin embargo, a través del análisis intertextual, podemos apropiarnos de los signos y significados culturales y generar nuevos objetos culturales que no estén sujetos a las dinámicas de explotación capitalista.

Para llevar a cabo un análisis intertextual de un objeto cultural como un videojuego, a continuación, se propone una cartografía metodológica provisional que incluya la identificación de los elementos intertextuales presentes en el juego, la exploración de su origen y contexto, y la identificación de sus significados y asociaciones culturales con la intención de abonar a una comprensión de los objetos culturales y su lugar en la cultura visual contemporánea. Para analizar críticamente los intertextos de diversos objetos culturales, incluyendo videojuegos, se consta de los siguientes pasos:

- **Análisis del objeto cultural:** se comienza por una descripción detallada del objeto cultural que se va a analizar. Se identifican las características principales, el género, la plataforma, el público objetivo, entre otros elementos relevantes.
- **Identificación de los intertextos:** se procede a identificar aquellos que se pueden encontrar en el objeto cultural. Se buscan referencias explícitas o implícitas a otras obras, ya sean literarias, cinematográficas, televisivas, musicales, entre otras.
- **Análisis semiótico:** se realiza un análisis semiótico de los intertextos encontrados. Se identifican los signos y símbolos que se utilizan en la obra, se analizan sus significados y se relacionan con los intertextos presentes.
- **Análisis intertextual:** se procede a analizar la relación entre el objeto cultural y los intertextos identificados. Se busca comprender cómo se relacionan entre sí, cómo se reinterpretan y resignifican los elementos de los intertextos en la obra y cómo se integran en el contexto específico del objeto cultural.
- **Interpretación crítica:** finalmente, se realiza una interpretación crítica del objeto cultural y de los intertextos analizados. Se busca comprender el significado y la importancia de los intertextos en la obra, y cómo se integran en un contexto cultural y social más amplio. Se reflexiona sobre las implicaciones culturales, políticas y sociales de los intertextos y se cuestionan las dinámicas de poder y explotación que puedan estar presentes.

Conclusiones

Con esta cartografía se buscó reforzar la propuesta de la importancia del análisis intertextual como una herramienta para la investigación y la crítica cultural. El análisis intertextual nos puede permitir el explorar las múltiples capas de significado que se pueden generar a partir de la relación entre diferentes obras y contextos, y puede abonar en la capacidad de generar nuevas interpretaciones y objetos culturales reinterpretados y resignificados, alejados de las dinámicas de explotación capitalista y de la gestión de la atención estipulada por Mark Fisher.

En la cultura visual contemporánea, la tecnología de la información ha permitido el acceso a una gran cantidad de recursos digitales y bases de datos, lo que ha facilitado el ejercicio semiótico de encontrar vínculos intertextuales entre diferentes objetos culturales. El análisis intertextual, como práctica cultural, no solo enriquece la comprensión y apreciación de las obras, sino que también tiene una función social importante al permitir la revaloración y apropiación de los signos y significados culturales, lo que puede dar lugar a la generación de nuevos objetos culturales. En este sentido, el análisis intertextual puede contribuir a disminuir la entropía de la hiperrealidad descrita por Baudrillard.

Además, permite a las personas que producen, distribuyen y masifican la imagen realizar vínculos entre los objetos culturales del pasado y del presente, lo que puede generar objetos culturales reinterpretados y resignificados, alejados de las dinámicas de explotación capitalista y de la gestión de la atención estipulada por Mark Fisher. El análisis intertextual se convierte, entonces, en una herramienta valiosa para la investigación y la crítica cultural, ya que permite explorar las múltiples capas de significado que se pueden generar a partir de la relación entre diferentes obras y contextos. Asimismo, el análisis intertextual nos aporta una comprensión de cómo las obras culturales se relacionan entre sí y cómo se inscriben en un determinado contexto histórico y cultural.

El análisis intertextual es una práctica cultural relevante en la actualidad, ya que permite establecer conexiones y diálogos entre diferentes textos, generando nuevas interpretaciones y significados. Su uso no solo es importante para la crítica y la investigación cultural, sino que también tiene una función social importante, permitiendo que las personas se apropien de los signos y significados culturales y generando objetos culturales reinterpretados y resignificados.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1964). La retórica de la imagen. En *Éléments de Sémiologie*. Communications.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*. Seuil.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e) / Foreign Agent.

- Benjamín, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.
- Benjamín, W. (2004). *El autor como productor*. Editorial Itaca.
- Berger, J. (1977). *Ways of Seeing*. Penguin Group.
- Cabello, F. (2018). El retablo de Isenheim: Religión, arte y medicina. *Rev. méd. Chile*, 146(9). <http://dx.doi.org/10.4067/s0034-98872018000901050>
- Cobley, P., Jansz, L., & Appignanesi, R. (1998). *Introducing semiotics* (Reprinted). Icon Books [u.a.].
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2009). *Rizoma*. Fontamara.
- Everaet-Desmendt, N. (2006). Peirce's Semiotics. En *Signo*. Louis Hébert. <http://www.signosemio.com/peirce/esthetics.asp>.
- Fisher, M. (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* O Books.
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*. Zero Books.
- Foucault, M., & Link, D. (2010). *¿Qué es un autor?* El Cuenco de Plata.
- González-Vidal, J. C., & Ávila-González, I. (2019). El texto: Una noción problemática. *Revista Amauta*, 17(34), 17–26.
- González-Vidal, J. C., & Ávila-González, I. (2020). El Bautismo y su función en la producción de sentido en El Padrino, de Francis Ford Coppola. En *Cultura y Comunicación: Transdisciplinariedad Textual* (pp. 79–95). Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Guiraud, P. (2017). *La Semiología* (13th ed.). Siglo Veintiuno Editores.
- Kojima, H., & Fukushima, T. (directores). (1998). *Metal Gear Solid*. Konami.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Marinkovich, J. (2004). Aproximaciones al análisis intertextual del discurso científico. *Revista signos*, 33(48), 117–128.
- Cabrera, M. (2010). Estudios Visuales. En Pontificia Universidad Javeriana (Ed.), *Diccionario del pensamiento alternativo II*. Pontificia Universidad Javeriana.
- McNabb, D. (2019). *Hombre, signo y cosmos: La filosofía de Charles S, Peirce*. Fondo de Cultura Económica.
- Mertz, E., & Parmentier, R. J. (1985). *"Signs" Place in Media Res: Pierce's Theory of Semiotic Mediation*. Academic Press. Inc.
- Mirzoeff, N (2009). *Introducción a la cultura visual*. Routledge.
- Saussure, F. de (2005). *Course in general linguistics* (C. Bally, Ed.; Nachdr.). McGraw-Hill.

- Toffler, A. (1990). *The third wave: The controversial new perspective on tomorrow from the author of Future Shock* (Nachdr.). Pan Books.
- Travieso, J. M. (2010). RETABLO DE ISENHEIM, un sermón para consolar el padecimiento. *Domvs Pucelae*.
<https://domuspucelae.blogspot.com/2010/05/visita-virtual-el-retablo-de-isenheim.html>
- Wachovski, L., & Lana, W. (directoras) (1999, 2003). *The Matrix Trilogy*. Warner Bros.

Biodata

Romano Ponce Díaz: Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara, México. En su Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la UAEMEX, se enfocó en el diseño y producción artística de videojuegos. Es investigador posdoctoral en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México, actualmente efectúa investigación del discurso ideológico de videojuegos. Ha realizado exploración académica en torno a la restauración y preservación digital de videojuegos. Es Investigador Estatal Honorífico por parte del Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán e Investigador Nacional Nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología [CONAHCyT]. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México.

Iván Ávila González: Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara. Profesor de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Su línea de investigación es el análisis de los fenómenos culturales desde la semiótica. Es Investigador Estatal Honorífico por parte del Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán e Investigador Nacional Nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología [CONAHCyT]. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México.