

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN  
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN  
Trabajo de Fin de Grado

SI LA INTERTEXTUALIDAD ES EL  
PROBLEMA, ELLA TIENE QUE SER  
NUESTRA SOLUCIÓN

Un estudio de la intertextualidad en el Universo  
Cinematográfico de Marvel: el caso de *Bruja Escarlata y  
Visión*

Autora: Lorena Pérez Regalado

Tutora: Goedele De Sterck

Salamanca, 2022

## **Agradecimientos**

En primer lugar, me gustaría agradecer la labor de mi tutora, Goedele De Sterck. Gracias por darme alas para trabajar acerca de lo que más me gusta. Todas tus opiniones, correcciones e ideas han sido siempre de gran ayuda y han conseguido que este trabajo esté aquí.

En segundo lugar, este trabajo tampoco hubiera sido posible sin la ayuda y el apoyo de Quico Rovira-Beleta y Yeray García Celades, dos expertos en la materia que me han dedicado su tiempo sin dudarlo en ningún momento. Gracias por acogerme de una forma tan cálida y por creer en mí siempre.

## Resumen

En la actualidad, el cine de superhéroes se ha convertido en un fenómeno de masas que atrae a millones de fans y que ya no solo se limita a la gran pantalla, sino que también ha llegado a las plataformas VOD. La intertextualidad es de vital importancia en este tipo de producciones. Estas se ven directamente influenciadas por los cómics ya publicados y por los estrenos anteriores de la franquicia, ya que todas las historias forman parte del mismo universo. Por lo tanto, el traductor deberá detectar las referencias y trasladarlas de forma adecuada al español. En el presente trabajo se analizará la traducción para doblaje al español de la serie *Bruja Escarlata y Visión* (2021) con el objetivo de comprobar si el espectador meta recibe correctamente los intertextos. Esto sería lo ideal para garantizarle la misma experiencia que vive el espectador origen.

**Palabras clave:** intertextualidad, superhéroes, cine, cómic, doblaje.

## Abstract

Nowadays, superhero films have become a mass phenomenon that has millions of fans and is no longer limited to the big screen, as it has also expanded to video on demand platforms. This type of production is of vital importance in terms of intertextuality. They are directly influenced by the comics already published and by the previous releases of the franchise since all the stories are part of the same universe. Therefore, the translator must detect the references and translate them adequately into Spanish. In this paper, we will analyze the dubbing translation into Spanish of *Wandavision* (2021) with the aim of verifying whether the target viewer receives the intertexts properly. This would be optimal in order to guarantee the same experience as the original viewer has.

**Keywords:** intertextuality, superheroes, cinema, comics, dubbing.

## Índice

<b>1. Introducción</b> .....	<b>6</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>9</b>
2.1. La intertextualidad.....	9
2.2. La intertextualidad en las producciones audiovisuales .....	12
2.3. La adaptación de los cómics de superhéroes al cine .....	15
2.4. El fenómeno fan.....	21
2.5. La intertextualidad en el mundo de los superhéroes: el caso concreto de Marvel .....	25
<b>3. ANÁLISIS DEL CORPUS</b> .....	<b>31</b>
3.1. Presentación del corpus: <i>Bruja Escarlata y Visión</i> .....	31
3.2. La intertextualidad en <i>Bruja Escarlata y Visión</i> .....	32
3.3. El doblaje de los intertextos .....	32
3.3.1. El título.....	32
3.3.2. Los capítulos .....	33
3.4. Metodología.....	34
3.5. Análisis de las estrategias de doblaje.....	37
3.5.1. Análisis de las referencias a los cómics.....	37
3.5.2. Análisis de las referencias a producciones antiguas .....	40
3.5.3. Análisis de las referencias a otras producciones del UCM .....	44
<b>4. Conclusiones</b> .....	<b>47</b>
<b>5. Bibliografía</b> .....	<b>50</b>
5.1. Bibliografía primaria .....	50
5.2. Bibliografía secundaria .....	51
<b>6. Anexos</b> .....	<b>58</b>

**Nota:** las citas que se encuentran en el cuerpo del texto y no tienen número de página son páginas webs, documentales u otros recursos que no poseen páginas.

## Índice de figuras

Gráfico 1: proporción total de intertextos.....	37
Gráfico 2: proporción de traducciones referenciales y no referenciales en las referencias a los cómics. ....	38
Gráfico 3: tipos de estrategias de traducción no referenciales en las referencias a los cómics. ....	38
Gráfico 4: proporción de traducciones referenciales y no referenciales en las referencias a producciones antiguas.....	42
Gráfico 5: tipos de estrategias de traducción no referenciales en las referencias a los cómics. ....	42
Gráfico 6: proporción de traducciones referenciales y no referenciales en las referencias a las películas del UCM. ....	44

## Tabla de siglas y su versión desarrollada

Sigla	Versión desarrollada
UCM	Universo Cinematográfico de Marvel
TCR	Time Code Reading
VOD	Video on demand

## 1. Introducción

Cualquier producción literaria se ve influenciada por los textos anteriores o por los que se han creado simultáneamente. Esto influye de forma directa en el mensaje que se transmite. Es un valor añadido. Se incorpora un significado que puede tener más o menos importancia, pero que es esencial para la comprensión. Las referencias las introduce el escritor intencionadamente o sin ser consciente, ya que su escritura puede verse subordinada por su experiencia textual previa.

Este fenómeno se conoce como intertextualidad y hoy en día ha llegado incluso a las producciones audiovisuales, donde se pueden encontrar referencias no solo a otras películas o series, sino también a libros, cómics, videojuegos, etc. Sea de una forma u otra, no cabe duda de que esta característica debe recibir un trato especial a la hora de ser traducida.

Este trabajo se centra en la intertextualidad en el mundo del cine de superhéroes, un género que ha adquirido una repercusión nunca vista en los últimos años, convirtiéndose en uno de los más taquilleros. En especial, las producciones de Marvel Studios llegan a posicionarse como las que más ganancias generan. Estas películas llenan salas prácticamente todos los meses, reúnen cada vez a más seguidores y producen una cantidad de *merchandising* que aumenta más el fanatismo y la fidelidad a la franquicia.

En esta clase de películas, que parten de una historia previa, con unos personajes y tramas definidas, cabe suponer que habrá referencias constantes a los cómics. Estas supondrán un regalo para aquellos espectadores que previamente hayan sido lectores. Gracias a la intertextualidad, la experiencia en el cine será única y, como consecuencia, se crea un vínculo con la marca.

Además, al tratarse Marvel Studios de una franquicia de películas que comparten universo, también habrá referencias constantes al pasado. De esta forma, se consigue que todas las creaciones sean dependientes entre sí, necesitándose las unas a las otras para comprender cualquier filme en su totalidad.

Estas dos características hacen que el espectador disfrute de una experiencia única. Se alegrará cada vez que entienda una referencia o se respete un equivalente acuñado. Se podría afirmar que la franquicia ha llegado a las cifras actuales gracias al universo expandido que ha creado y al vínculo que ha forjado con los seguidores.

Todo esto repercute en la traducción, ya que habrá muchos intertextos de los que encargarse. Para ello, se podría considerar la necesidad de que el traductor sea fan del material original con el objetivo de facilitar su labor. No obstante, en su ausencia, se verá que basta con una buena documentación. Además, al centrarnos en traducción audiovisual, las características propias de esta modalidad a veces llegan a dificultar el trabajo, ya que en ocasiones la opción que conserva la referencia no se puede mantener por cuestiones de espacio, tiempo u otras.

Marvel ha ido evolucionando con los años, adaptándose a las peticiones de los fans y a los nuevos tiempos. Por ello, cuando Disney lanzó su propia plataforma VOD, la franquicia anunció que iba a incluir series dentro del Universo Cinematográfico de Marvel. Con esto conseguiría presentar a más personajes o incluso continuar las historias de algunos ya existentes en un formato distinto al usado hasta entonces.

El objetivo de este trabajo es estudiar cómo se ha tratado la intertextualidad en la traducción para doblaje al español de la primera serie de la franquicia, *Bruja Escarlata y Visión* (2021). Para ello, primero se realizará un repaso teórico por los conceptos esenciales: la intertextualidad, la traducción audiovisual, el cine de superhéroes, el fenómeno fan y la intertextualidad en Marvel, ya que todos estos aspectos influyen directa

o indirectamente en el proceso de traducción. Seguidamente, se procederá a analizar cómo se han gestionado las referencias detectadas en esta producción de Marvel.

Se analizará cada intertexto y cada estrategia de traducción, para así entender el porqué de determinadas decisiones. Se hará un recuento tanto cuantitativo como cualitativo con el objetivo de valorar si el resultado final cumple con las expectativas esperadas y si, en consecuencia, los seguidores españoles pueden disfrutar las referencias de la misma forma que el público origen.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. La intertextualidad

En todos los textos se pueden encontrar referencias a otros. El lector puede reconocerlas o pasarlas por alto, pero no cabe duda de que juegan un papel fundamental en el significado porque aportan una información extra. Por lo tanto, son un elemento de vital importancia para que la experiencia de lectura sea la esperada. Este fenómeno se conoce como intertextualidad y actualmente ha adquirido más relevancia que nunca. Esto se debe a que, en plena era de la globalización y la tecnología, se crea mucho material que se difunde por todo el planeta con facilidad. Por consiguiente, se consume contenido de innumerables partes del mundo. La intertextualidad va más allá de cualquier barrera lingüística o cultural. Como la define Rosa Agost:

La intertextualidad puede definirse como la aparición, en un texto, de referencias a otros textos (orales o escritos, anteriores o contemporáneos). Estas referencias, denominadas también ocurrencias textuales, funcionan como signos que el espectador ha de saber descifrar si quiere comprender el significado total del texto. (En García y Botella, 2018, 439)

Inicialmente, el concepto de intertextualidad fue introducido por Kristeva, quien afirmó que todos los textos tienen relación entre sí (en Bassnet, 2002, 85). Sin embargo, con el paso de los años y según se han realizado más estudios acerca de este fenómeno, han surgido definiciones diferentes y se ha generado polémica en torno al significado, ya que es difícil que los expertos acepten una única definición. No obstante, la idea general sobre la que se basa cualquiera de ellas indica que todos los textos interactúan entre ellos (Rauhala, 2016, 3).

Hatim y Mason (1947, 137) afirman que la intertextualidad se ha convertido en una condición básica de cualquier tipo de texto. Todos los receptores somos partícipes de

la interacción, no solo de un texto con otro, sino también de un sistema de significación con otro, tanto dentro de la misma lengua como entre lenguas diferentes.

Cualquier creación actual depende de todo lo que se ha realizado anteriormente y del contexto en el que se lleva a cabo, de modo que es imposible realizar una separación. Por lo tanto, se podría afirmar que ningún texto es de un autor determinado, ya que siempre se toma lo anterior como partida (Hatim y Mason, 1947, 124-125). Toda producción es una absorción y transformación de otras que le influyen, ya sea de forma consciente o inconsciente.

Muchos autores han intentado hacer una clasificación de los diferentes tipos de intertextualidad, pero no se ha llegado a un acuerdo. Véase, por ejemplo, la clasificación realizada por Hatim y Mason (1947, 132):

1. Referencia
2. Cliché
3. Alusión literaria
4. Autocita
5. Convencionalismo
6. Proverbio
7. Meditación

Ellos mismos también realizaron una separación entre intertextualidad vertical y horizontal. La primera es aquella en la que los vínculos intertextuales no se encuentran demasiado explícitos por la distancia que puede haber entre ellos y la segunda es la que se produce entre un texto y los textos anteriores o posteriores (en Rauhala, 2016, 3 y 4).

Por un lado, de las siete categorías que se han mencionado, este trabajo se enfocará en las alusiones y la referencia, ya que se busca observar este fenómeno dentro del mundo

de los superhéroes. Por el otro, principalmente se centrará en la intertextualidad horizontal, aunque también se encontrarán casos de intertextualidad vertical.

En un mundo como el actual no se puede separar una producción humana del contexto social que la rodea, pero tampoco es posible aislarla del contexto artístico, de la historia ni de las condiciones de vida (Vejart, 1998, 41). El concepto de intertextualidad trae consigo una gran carga cultural (Botella, 2017, 89). Por este mismo motivo, tampoco se puede separar un texto de los que se han escrito anteriormente ni de los que se han escrito simultáneamente, ya que se influyen entre ellos. Toda experiencia textual previa facilita nuestra capacidad para dar sentido a un texto la primera vez que lo leemos.

La intertextualidad nos permite crear un significado añadido, ya que nos lleva a generar vínculos entre distintos textos. Cualquier producción textual nos remite a otras de nuestro pasado mediante la conexión de diferentes significados (Gray en Henrard, 2020, 39). Toda nuestra experiencia influye en cómo interpretamos un texto, incluso nuestras propias vivencias personales. Por esto mismo, cada lector puede dar una interpretación personal desde su propia perspectiva, pero los intertextos aparecen con la intención de unir todas estas experiencias y evocar una misma sensación en todos los receptores.

Siguiendo esta misma línea, se ha llegado a afirmar que el propio acto de traducir también entra dentro del concepto de intertextualidad, puesto que el resultado parte de un texto ya existente y depende de él. Además, como define Benjamín (1967, 77-88), citado en Rabadán Álvarez (2001, 31):

No son pocas las aproximaciones que presentan el fenómeno de la traducción como un caso más de intertextualidad, como un modo de prolongar la vida de un texto y de contribuir así a su significado hasta cerrar el círculo de ese supuesto metatexto o supra-texto original.

Cuando el emisor hace referencias a otras obras de forma intencionada, suele ser porque quiere realizar un homenaje o dirigirse a un público en concreto (García y Botella,

2018, 439). Cualquier tipo de intertextualidad puede camuflarse en un texto y el lector puede detectar su presencia o pasarla por alto. Lo más probable es que, si no la detecta, se pierda un matiz importante de la intención textual, ya que en la mayoría de los casos la referencia se ha colocado de manera estratégica para conseguir un efecto determinado en el receptor.

El traductor, en cierto modo, no deja de ser también un receptor del texto original. No obstante, no se le puede considerar uno cualquiera, ya que tiene como objetivo detectar la intertextualidad y trasladarla a otros receptores, con un idioma y una cultura diferentes. Por lo tanto, afronta una gran responsabilidad. En su trabajo tendrá que hacer un doble esfuerzo por identificar todas las referencias que puedan hallarse escondidas y asegurarse de entenderlas bien para poder transmitir las de la forma más adecuada posible.

## **2.2. La intertextualidad en las producciones audiovisuales**

Como se ha mencionado en la introducción, la intertextualidad es un fenómeno que ha llegado a las producciones audiovisuales. Este suceso era inevitable en la época en la que vivimos, donde el cine y las series de televisión generan contenido diario. Además, gran parte de este proviene de otras culturas y, por lo tanto, contiene referencias culturales, aspecto que el traductor deberá afrontar con especial atención. Véase, por ejemplo, *Los Simpson* (1989). Es una serie de dibujos animados con claras y constantes referencias a costumbres estadounidenses. Se trata de un caso sencillo de detectar, pero hay otros más complicados.

La llegada de la intertextualidad a esta modalidad supone un mayor reto para el traductor, ya que exige el cumplimiento de unos parámetros específicos que muchas veces pueden modificar la propuesta de traducción inicial. Algunos aspectos destacables son: la comunicación se lleva a cabo mediante diferentes canales (auditivo y visual), lo que

obliga a sincronizar y ajustar los diálogos; en el proceso de traducción no solo influye el traductor, pues también intervienen los actores de doblaje, el director de doblaje, ajustadores, etc.; la traducción audiovisual presenta unas convenciones concretas entre el producto y quien lo consume, lo cual es importante para que pueda aceptarse como un producto audiovisual original (Mayoral en Martínez Sierra, 2008, 28).

Ya se ha mencionado que, en los productos audiovisuales, los intertextos pueden aparecer por diferentes canales. Veamos algunos ejemplos para aclarar esta cuestión. Por medio del canal visual puede ocurrir que el propio título de la serie o la película contenga intertextualidad o también se puede dar el caso de que una frase que se diga en un momento determinado venga acompañada de referencias visuales. A través del canal acústico la propia voz del personaje puede ser una pista de que se está usando algún tipo de referencia al igual que, por otro lado, una banda sonora muy característica puede ayudar (Botella, 2017, 91). El traductor deberá estar atento a estos indicios, ya que pueden facilitar su labor.

Independientemente de la modalidad en la que la intertextualidad esté presente, el traductor debe seguir una serie de pasos para asegurarse de lograr un resultado óptimo:

- Primero deberá detectar la intertextualidad. Este paso es el más importante ya que, si no es capaz de encontrarla, no podrá continuar con la labor y modificaría la experiencia del receptor meta.
- Una vez detectada, ha de proceder a la fase documental. Antes de informarse bien acerca de la referencia que ha encontrado, deberá reconocer la función que cumple en el texto. Cuando haya resuelto todas sus posibles dudas, hará las búsquedas pertinentes para entender correctamente lo que debe traducir y transmitir.
- El tercer paso, cuyo resultado depende de haber realizado correctamente los dos anteriores, es realizar la traducción (García y Botella, 2018, 441-442). En esta fase

se puede optar por diferentes estrategias de traducción que se verán a continuación.

En cuanto a la traducción de la intertextualidad en una producción audiovisual, primero se dividirán las estrategias en dos bloques: traducción referencial y traducción no referencial.

- Traducción referencial. Son aquellas traducciones que respetan el equivalente acuñado (García, 2015, 23) y, por lo tanto, mantienen la intertextualidad.

- Traducción no referencial. Se trata de aquella en la que, por el contrario, no se ha respetado el equivalente acuñado, lo que conlleva una pérdida del intertexto.

A su vez, dentro del bloque de traducción no referencial se puede realizar la siguiente división:

- Traducción literal. Este tipo de estrategia consiste en trasladar los elementos lingüísticos del texto original a través de una traducción realizada palabra por palabra (Hurtado en Martínez Sierra, 2017, 18). En muchas ocasiones, no se tienen en cuenta las connotaciones o el significado contextual (Peniche, 2010, 57).

- Repetición. Este tipo de traducción consiste en trasladar a la lengua meta un término de la lengua origen (García, 2015, 29).

- Creación autónoma. Se da en aquellos casos en los que el traductor añade algún elemento novedoso al texto original.

El traductor ha de tener una sólida competencia lingüística y cultural, lo que le permitirá asegurarse de que el resultado que ofrece es el más adecuado. No obstante, otras características significativas son: el dominio de las técnicas de traspaso, la documentación y la creatividad (Agost, 1998, 241). Esta última ya se considera de por sí esencial para un traductor audiovisual, pero cuando se trata de traducir la intertextualidad, cobra todavía

más importancia, ya que el traductor debe ser capaz de trasladar la referencia y de respetar las restricciones de la modalidad.

En este trabajo se observará la intertextualidad en las producciones audiovisuales de superhéroes. Su idioma de partida es el inglés y, para hacerlas llegar al público español, se recurre tanto al subtulado como al doblaje. No obstante, España siempre ha sido un país que principalmente consume el doblaje (Orrego, 2013,300). Un grupo minoritario de la población, más preparado intelectualmente, suele optar por los subtítulos, ya que infravalora la otra versión (Zaro, 2000, 132-133). Esto también sucede en países como Grecia, Portugal, Noruega, Países Bajos... (Orrego, 2013, 300).

Vista la tendencia, este trabajo centrará su posterior análisis en el doblaje, pues se ha observado que en nuestro país su peso es mayor. Aun así, hay que tener en cuenta que ambas opciones presentan sus propias restricciones y en ambos casos el traductor tiene que condensar la información.

### **2.3. La adaptación de los cómics de superhéroes al cine**

En la industria del cine, y cada vez más en la de las series, se suele recurrir a las traducciones intersemióticas. Es decir, se realiza un transvase del lenguaje literario al audiovisual (Lonzano, 2010, 68). De esta forma, el contenido que se genera cuenta con un grupo de espectadores asegurado: aquellos que hayan consumido el material original, ya que querrán ver cómo se ha trasladado a la pantalla una historia que han disfrutado en papel o en otro formato.

Se trata de un fenómeno que está muy presente en el cine de superhéroes, donde se recurre a las historias y a los personajes de los cómics para trasladarlos al lenguaje audiovisual. En los últimos años, este género ha estado en pleno auge y no sorprende decir que es uno de los que más ganancias genera. No obstante, no siempre ha sido así.

Este trabajo se centrará en las producciones de Marvel Studios. Para entender el actual éxito de esta franquicia, conviene retroceder en el tiempo. Como se puede suponer, todo comenzó con los tebeos<sup>1</sup>, creados con la finalidad de entretener a los niños, por lo que se consideraban contenido meramente infantil (O'Dell, 2018). Además, se desechaban con facilidad porque eran muy baratos. Esto hacía que su fama fuese efímera y no se les diese importancia (Downey, 2018).

Después de mucho esfuerzo, Marvel empezó a tener repercusión en los años 60. Para lograr estas buenas ventas fueron clave los siguientes aspectos: un precio asequible, personajes llamativos y el gran trabajo por parte de escritores, editores y dibujantes. En cuanto a esto último, hay que destacar el papel de Stan Lee, cuya opinión acabó afectando a casi todas las publicaciones. Además, revolucionó el mundo de los cómics y la imagen que las personas tenían de los superhéroes (Downey, 2018). Creó unos protagonistas únicos e incluyó en las tramas problemas que la sociedad afrontaba en ese momento, como la radiación o el comunismo. De esta forma, los lectores podían verse reflejados en la realidad que observaban en las páginas e involucrarse más (O'Dell, 2018). Ahí fue cuando su contenido comenzó a estar dirigido a un público de mayor edad.

A la vista del éxito alcanzado, pronto se intentó trasladar a estos personajes a la gran pantalla. Marvel tuvo muchos intentos fallidos, incluso en aquellos casos en los que utilizaba sus historias más llamativas. Por ejemplo, en plena Segunda Guerra Mundial, en los cómics destacaban los héroes patrióticos, los que se enfrentaban a regímenes totalitarios. El Capitán América tenía estas características y, además, luchaba en terreno extranjero con la bandera estadounidense como parte de su uniforme. Dado que apuntaba

---

<sup>1</sup> El término “tebeo” hace referencia a las viñetas dedicadas a un público más infantil, mientras que el término “cómic” va dirigido a un público más adulto (Croitoru, 2011). Marvel comenzó con los tebeos, pero con el tiempo su contenido empezó a estar enfocado a un público adulto.

a ser un triunfo, se realizó un serial. Fue mejor recibido que cualquier producción anterior, pero perdió importancia en cuanto acabó el conflicto (Prada y Rodríguez, 2012, 17).

También se intentaron realizar adaptaciones de Spider-Man, un superhéroe muy famoso en los cómics. No obstante, únicamente se desarrollaron series de dibujos animados y resultaron ser exitosas solo entre los niños más pequeños. Por lo que, una vez más, se concebía como contenido infantil y a ningún adulto o joven parecía interesarle.

Se siguieron realizando series y películas, pero Marvel se enfrentó a varias crisis graves antes de alcanzar el recibimiento que buscaba por parte del público (Prada y Rodríguez, 2012, 201). Por otro lado, mientras ellos no conseguían destacar con sus producciones cinematográficas, DC abarcaba toda la industria, convirtiéndose en su competencia. Esta compañía se integró en Warner Communications, un grupo audiovisual importante de los años 80. Gracias a esto consiguió que, por primera vez, triunfara un largometraje de superhéroes en el cine. Este éxito lo tuvo *Superman: la película* (1978).

Para esta situación tan desequilibrada se ha encontrado la siguiente respuesta: Marvel triunfaba en los cómics y DC en las pantallas porque la primera compañía no tenía en su poder los derechos de los superhéroes más icónicos. Por lo tanto, la imposibilidad de trasladar a la gran pantalla a los personajes más reconocibles dificultaba la labor de realizar producciones que captaran la atención del público.

Durante años, Marvel siguió intentando triunfar en el cine. Tuvo muchos más intentos fallidos: *Los 4 Fantásticos* (1961), *El Vengador* (1989) o *Generación X* (1996). No obstante, a pesar de afrontar tantos fracasos, la compañía nunca se rindió. Años después, cuando consiguió superar la bancarrota, emergió como una de las marcas más relevantes del momento. Las películas *Blade* (1998), *X-Men* (2000) y *Spider-Man* (2002) fueron clave en este proceso. Esta última recaudó 821 millones de dólares, lo que doblaba

los 411 millones de dólares que había conseguido *Batman* (1989), producción de DC (Prada y Rodríguez, 2012, 92-94). Además, con *Blade* (1998) se demostró que se podían alcanzar importantes beneficios hasta con personajes desconocidos que no tenían ni su propio cómic (O'Dell, 2018). El panorama empezó a ser mucho más positivo.

Después de haber remontado, Marvel siguió proponiendo nuevas adaptaciones, estaba viviendo su mejor época hasta entonces. En los 2000 la compañía dio el salto a la autoproducción y comenzó lo que actualmente se conoce como el Universo Cinematográfico de Marvel, abreviado como UCM (Prada y Rodríguez, 2012, 207-209). Este término se utiliza para hacer referencia a la franquicia y al universo ficticio compartido de películas de superhéroes y series de televisión producidas por Marvel Studios, basadas en los personajes de Marvel Comics (Rauhala, 2016, 23). Fue una decisión arriesgada, ya que pasaría a ser una productora de pleno derecho y necesitaría una financiación importante. No obstante, con este modelo pasaba a tener absoluto control creativo y financiero de su propio material (O'Dell, 2018).

El viaje comenzó con *Iron Man* (2008), una apuesta arriesgada. Por un lado, por la elección de Robert Downey Jr. como actor principal, ya que había estado involucrado en el mundo del alcohol y de las drogas, e incluso había acabado en prisión. Sin embargo, algunos consideraron que era la representación perfecta del personaje, pues en los cómics se mencionaban los mismos problemas con los que él lidiaba. Con el tiempo, acabó siendo la decisión más acertada de todas; el UCM no habría llegado tan lejos si Robert no hubiera aceptado el papel.

Por otro lado, también era un paso atrevido porque los que no eran muy fans de los cómics no conocían a Iron Man. Es más, Marvel tenía que enfrentarse a unos estándares altos a la vez que contaba con un presupuesto justo. Además, tendría que

autofinanciarse con los beneficios que obtuviese y seguía sin tener las licencias de personajes importantes y exitosos (Prada y Rodríguez, 2012, 209).

*Iron Man* (2008) fue planeada desde un principio como la primera película de un conjunto mayor en el que diferentes personajes comparten el mismo Universo Cinematográfico. Jon Favreau, el director, afirmó lo siguiente en una entrevista: “para mí es más que una película, es un conjunto” (Tyler, 2014).

Cuando las historias están interconectadas entre sí, forman parte de lo que se conoce como narrativa transmedia, ya que siempre se encontrará relación entre todos los elementos, aunque no compartan pantalla (Letourneux en Henrard, 2020, 15). Además, es una forma diferente e innovadora de entretenimiento, ya que va más allá de pasar un rato agradable: estas producciones pretenden ser una experiencia en sí mismas y causar reacciones positivas en los espectadores (Morillo, 2019, 24). Una de las claves para que este tipo de enfoque funcione es tener en mente la transmedialidad desde el principio, es decir, antes de comenzar a darle vida a la franquicia. No obstante, es cierto que es muy arriesgado empezar un proyecto de tales características sin saber el impacto que tendrá y, por lo tanto, si será rentable (Morillo, 2019, 14).

Marvel tuvo la transmedialidad en cuenta desde su primera producción del UCM. En una escena post-créditos de *Iron Man* (2008) aparece Nick Fury, director de S.H.I.E.L.D, una agencia de inteligencia, espionaje y antiterrorismo de los cómics. En su intervención pronuncia la siguiente frase: “¿Se cree el único superhéroe del mundo? Señor Stark, ahora forma parte de un universo mayor, es solo que no lo sabe” (Jon Favreau, 2008). Así se desveló la intención de seguir el camino que se había llevado a cabo en los cómics de *Los Vengadores*. Es decir, se desarrollaría a cada personaje de forma individual con el objetivo de terminar juntándolos en un proyecto mayor, culminación de todos los anteriores (Prada y Rodríguez, 2012, 209). Esta sorpresa al final

del largometraje estaba reservada para los fans, quienes entendieron la referencia, mientras que el resto de la audiencia no entendió el significado de la escena o incluso abandonó la sala antes de verla.

Después de esta primera película, Marvel siguió trasladando a la gran pantalla a más personajes, entre ellos *Capitán América* (2011) y *Thor* (2011). Con estos lanzamientos se creó una mezcla de géneros sin precedentes, ya que se junta la tecnología de Tony Stark, Steve Rogers y su ambientación en la Segunda Guerra Mundial y el mundo mitológico de Thor. Estas presentaciones individuales de cada personaje culminaron en el estreno de *Los Vengadores* (2012). En ella, algunos de nuestros superhéroes favoritos con sus propias películas y otros que todavía no la tenían como Ojo de Halcón o Viuda Negra, se unen para luchar contra una amenaza común. Dicho así, este largometraje puede parecer el objetivo que se buscaba desde el principio, pero solo es la punta del iceberg.

A partir de ese momento, las historias iban a empezar a agruparse y dividirse en fases, y cada una de ellas terminaría con algún evento importante que daría paso a la siguiente (Prada y Rodríguez, 2012, 317). No obstante, Kevin Feige, el presidente de Marvel Studios, dice que para él las etapas se cierran con una película de Vengadores. De hecho, *Los Vengadores* (2011) contiene una escena post-créditos en la que vemos a Thanos, un supervillano de los cómics que, sin necesidad de decir ni una palabra, volvió locos a los fans, que entendieron rápidamente lo que suponía su aparición. En ese instante se acababa la primera fase del UCM y comenzaba la segunda.

Disney compró Marvel en 2009 (Prada y Rodríguez, 2012, 249), lo que generó polémica entre los seguidores, que pensaron que iban a convertir la franquicia en algo para niños. La compañía estrenó su propia plataforma de *streaming* llamada Disney+ en 2019 en algunos países y en 2020 en otros.

El lanzamiento con el que Marvel debutó en Disney+ fue *Bruja Escarlata y Visión* (2021). Más adelante se tratará este tema en más profundidad, ya que es el objeto de estudio de este trabajo.

En la actualidad, el cine de superhéroes ha ganado reconocimiento e incluso ya puede aspirar a ganar premios importantes, al igual que cualquier otra película. Hace años, parecía imposible alcanzar algo así, ya que se menospreciaba el género y se consideraba material para niños. Por otro lado, el cómic sigue siendo importante, aunque se ve como un medio especializado y no ha recuperado las ventas de los años 90. Esto se debe a la pérdida de importancia que han sufrido los medios impresos hoy en día (O'Dell, 2018).

#### **2.4. El fenómeno fan**

En los últimos años, el fenómeno fan que rodea a las producciones audiovisuales de Marvel ha crecido exponencialmente. Nunca se había visto algo igual. Cada vez que hay un estreno las redes sociales se llenan de comentarios y es normal ver las salas de cine llenas de personas con camisetas o disfraces de su superhéroe favorito. Un caso muy significativo es el de la película *Vengadores: Endgame* (2019) que recaudó un total de 2 797 501 328 dólares o la reciente película *Spider-Man: No Way Home* (2021) que, a pesar de haberse estrenado en plena pandemia mundial, consiguió un total de 1 890 704 167 dólares (IMDb, 2022). Además, en ambos casos, se realizó la preventa de las entradas con meses de antelación y muchos servidores colapsaron debido a la gran cantidad de gente que se conectó a las páginas.

La implicación de los fans nació gracias a Stan Lee, escritor y editor que creó unas columnas editoriales llamadas “Stan’s Soapbox”, en las que incitaba a la colaboración por parte de los seguidores de los cómics (Downey, 2018). Lee también solía asistir a la

Comic-Con<sup>2</sup> de San Diego para hablar de los futuros proyectos que la marca tenía en mente. Esto hacía que el público pudiera implicarse en sus historias favoritas, lo cual aumentaba su fanatismo porque se sentían miembros de una comunidad. Lee, con el objetivo de dejar clara la importancia de los lectores, fingió ser un fan que escribía cartas indicando algunos errores que había encontrado en las tramas (Henrard, 2020, 24). Además, afirmó en varias entrevistas que él quería crear superhéroes que tuvieran problemas reales y no solo se afrontaran a su vida de acción. Se trata de una visión que permite que el receptor se sienta identificado con el lado humano de estos personajes que, a simple vista, parecen ser superiores.

Además, Stan Lee consiguió dar identidad al género de los cómics, los cuales hasta ese entonces no tenían ni créditos y, por lo tanto, no se podían asociar nombres de personas reales a los personajes ficticios. Logró que el público valorara la marca y que la industria resultara interesante para cualquiera (Downey, 2018). Con todo esto, ser fan de Marvel cobraba otro significado. Esta dinámica se ha mantenido a lo largo de los años y es lo que distingue a la franquicia de cualquier otra. Es la clave de su éxito.

Stan Lee ha sido la voz de Marvel durante muchos años y esto se ha querido trasladar a las adaptaciones cinematográficas a través de cameos suyos. A veces tienen más importancia en la trama y otras menos, pero ya suponen todo un símbolo. Los fans siempre intentan averiguar en qué momento de cada largometraje aparecerá ese rostro tan familiar. Desafortunadamente, Stan falleció en 2018. *Spider-Man: Lejos de casa* (2019) fue la primera producción del UCM sin él, aunque se le hizo un homenaje dedicándole la película.

---

<sup>2</sup> Se trata de un evento anual en el que se presentan novedades del mundo de los cómics y de las películas. Muchas veces se ofrecen adelantos y acuden los actores a realizar una mesa redonda.

Marvel sabe cómo hacer que sus seguidores se mantengan fieles a la marca y lo ha demostrado a lo largo de todos estos años. Se llegó a pensar que el estreno de *Vengadores: Endgame* (2019) suponía el final de las adaptaciones cinematográficas de la franquicia porque lo que llevaban años construyendo culminaba en esta película. Además, en ella hacen su última aparición algunos de los superhéroes más queridos por el público. No obstante, aunque es cierto que se cerró una etapa, comenzaba otra igual de importante, que es en la que estamos actualmente. Han aparecido personajes y tramas nuevas, pero se sigue haciendo referencia a los orígenes.

Una de las estrategias más importantes de la marca ha sido añadir al final de cada largometraje una (o incluso dos) escenas post-créditos que conectan con otras tramas. Esto consigue que el espectador se quede con ganas de más y con muchas preguntas. También logra que, cuando el seguidor ya ha visto la película por la que llevaba meses esperando, empiece a pensar en el siguiente estreno. De esta forma, el *hype*<sup>3</sup> nunca cesa. En ocasiones, algunas de estas escenas no aportan nada importante con respecto al futuro del Universo Cinematográfico. Hay casos en los que nos ofrecen un diálogo divertido o muestran algún guiño a personajes que solo conocen los fans de los cómics. De cualquier manera, consiguen mantener al público en la sala hasta el último segundo.

Como si esto no fuera suficiente, en ocasiones la franquicia incluye en sus tráileres escenas que no aparecen en el resultado final. Lo hace con la intención de no mostrar demasiado acerca de la trama y también de crear confusión. Los estrenos de este universo se caracterizan por la forma en la que se intenta mantener todo en secreto, incluso a veces hasta para los propios actores, que no suelen ver el guion entero. Por lo tanto, los fans nunca se quedan sin contenido del que hablar y por el que esperar. Pasarán

---

<sup>3</sup> Término en inglés que se usa dentro del mundo fan y en las redes sociales para hacer referencia a las expectativas que hay en torno a un suceso.

horas analizando los adelantos con el objetivo de detectar qué puede ser falso. Con los años, Marvel se ha ido convirtiendo en una fuente incesante de contenidos y “ha logrado posicionarse como el universo expandido por excelencia, generando cada vez más seguidores, más ganancias, más consumo, menos lecturas oposicionales y más dominantes” (Cruz Villegas en Arbaiza, Atarama-Rojas, y Atarama-Rojas, 2021, 146).

Marvel sabe que debe su éxito a los fans más fieles y, por eso mismo, en las producciones audiovisuales nunca olvida a los lectores de los cómics. Llena las películas de *Easter eggs*, huevos de pascua en español. El nombre se adecúa a su significado, ya que son detalles que se encuentran escondidos a la espera de que los seguidores más detallistas y leales de los cómics los encuentren (García y Botella, 2018, 440). Es más, a veces dan pistas acerca de la dirección hacia la que se dirige el futuro de la franquicia. Esto, una vez más, solo será detectado por los espectadores que más conocimientos tengan de la marca. Se pretende dejar que vuele la imaginación de los receptores y agradecerles el apoyo (Beaty, 2016, 322).

Con lo que se ha mencionado anteriormente, se puede concluir diciendo que estas películas las disfruta cualquier persona, pero suponen un regalo para los verdaderos fans. Marvel recurre a lo que se conoce como *fan service*, un término que proviene del manga y que hace referencia a la tendencia de los productores de cumplir con los deseos de los seguidores a la hora de llevar a cabo una producción (Beaty, 2016, 324). Se especulan una infinidad de teorías antes de los estrenos y muchas veces la marca le da al público aquello que tanto desea. Esto se ha podido observar recientemente en *Spider-Man: No Way Home* (2021), donde se han juntado los actores del Hombre Araña de tres generaciones distintas, una realidad con la que todo fan llevaba años soñando. En muchos casos, y teniendo en cuenta la importancia que se les da a los espectadores fieles en el

proceso de producción, estos pasan de ser receptores pasivos de las historias a convertirse en intermediarios activos (Morillo, 2019, 13).

## **2.5. La intertextualidad en el mundo de los superhéroes: el caso concreto de Marvel**

En el mundo de los superhéroes en el cine, la intertextualidad no es un fenómeno que pueda pasar desapercibido, ya que forma parte de los pilares básicos del éxito y la funcionalidad de este tipo de producciones audiovisuales. Para entender bien esta cuestión podemos partir de lo que Cowart denomina “textos simbióticos”, es decir, aquellos que usan personajes, nombres y situaciones que proceden de textos previos con el objetivo de crear un nuevo producto (Rabadán Álvarez, 2001, 31).

Cualquier largometraje de superhéroes, independientemente de la compañía a la que pertenezca (Marvel, DC u otros), parte de un cómic previo que ya ha tenido una determinada repercusión y también posee una trama predefinida y unos personajes característicos. Por este motivo, no podemos separar la producción de la película de la historia que ya existía previamente. Este aspecto debe tenerse en cuenta a la hora de realizar la traducción. Desde hace años, el cine se ha servido de las adaptaciones para crear un producto nuevo y así atraer a las salas a los seguidores del material original, además de captar a nuevos espectadores (García y Botella, 2018, 430).

En el caso concreto de Marvel, el público se divide en quienes son muy fanáticos de los cómics y en quienes no lo son, como ya se ha visto por ejemplo con el fenómeno de los *Easter eggs*. En consecuencia, estos dos tipos de espectadores no reciben el material de la misma forma. Por un lado, los fans están pendientes de vivir una experiencia similar a la del cómic. Por otro lado, aquellos que van a la sala de cine sin

tener un vínculo previo con los superhéroes que aparecen en pantalla, ven una aventura nueva y sin muchas expectativas ni exigencias.

Los seguidores de los cómics suelen ser permisibles en cuanto a pequeñas modificaciones en la trama. No obstante, tienden a sentirse decepcionados y a quejarse cada vez que no se respeta algún equivalente acuñado: ya sean nombres, frases famosas, etc. Se trata de una polémica muy recurrente a lo largo de todos estos años de películas de Marvel, pues en ocasiones algunos fanáticos culpan al traductor por no haber respetado cierta referencia. Casi nadie sabe que la decisión final no es de una sola persona y que en la traducción audiovisual entran muchos factores en juego, como ya se ha observado en páginas anteriores.

Hay frases tan conocidas de los cómics como “¡Hulk aplasta!” o “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, que el simple hecho de cambiar el orden o una sola palabra en la adaptación haría que saltasen todas las alarmas. Es más, en *El Increíble Hulk* (2008), “Hulk smash!” se tradujo como “¡El ataque de Hulk!”, lo cual supuso un revuelo enorme. Ante esta situación, en la siguiente aparición del personaje en *Los Vengadores* (2012), se optó por el equivalente acuñado (García y Botella, 2018, 443). Este cambio permitió mantener la intertextualidad y el resultado fue una respuesta positiva por parte del público.

Si analizamos el caso de “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, se trata de una frase que tiene mucho significado entre los seguidores de los cómics y de las películas de Spider-Man fuera del UCM. Estas palabras las pronuncia el tío Ben antes de fallecer, por lo que ya contiene unas connotaciones únicas para los fans. En *Spider-Man: No Way Home* (2021) se pudo mantener el intertexto en uno de los diálogos de la tía May, lo que consiguió que una gran parte de los espectadores enseguida supiera lo que iba a suceder. La intertextualidad permite que, con una corta intervención, se sepa de forma

automática que van a ser los últimos minutos de vida del personaje. Haber cambiado el orden del enunciado o un solo verbo hubiera hecho imposible provocar tantas emociones entre el público.

No obstante, cabe destacar que muchas veces no se pueden mantener las frases de forma idéntica. Esto se debe a que, como ya se ha visto, la traducción audiovisual presenta algunas características que, en ocasiones, obligan a realizar modificaciones. Es más, incluso existen casos en los que el cliente decide no respetar la intertextualidad. En esas circunstancias, se intenta preservar la referencia de la manera más similar posible (Rovira-Beleta, 2022, 14). El traductor de la mayoría de las películas de Marvel cuenta que, cuando es imposible conservar el intertexto en una intervención concreta, sea por cuestiones técnicas o de *marketing*, intenta incluir algún guiño al material original en otro momento en el que le sea plausible (García y Botella, 2018, 444).

Hasta aquí se han presentado casos en los que ha sido posible respetar el intertexto. Veamos ahora uno en el que no. En los cómics en inglés se usa con mucha frecuencia la frase “Earth’s mightiest heroes” para nombrar a Los Vengadores. Esto se tradujo a los cómics españoles como “los héroes más poderosos de la Tierra”. Sin embargo, esta referencia solo se ha podido ver reflejada una vez en la gran pantalla y fue en *Los Vengadores: La era de Ultrón* (2015). En otras dos películas ha tenido que quedarse como “los más poderosos de la Tierra” y “los héroes de la Tierra” por motivos relacionados con la sincronía y/o el ajuste (Rovira-Beleta, 2022, 14).

Además, como estas películas pertenecen a un universo tan amplio, hay casos de intertextualidad entre las propias producciones cinematográficas. Es inevitable encontrar menciones a sucesos anteriores, objetos o personajes. Esto generará un recuerdo automático en aquellos que han consumido el material anterior, pero hará que los que estén disfrutando el producto individualmente se pierdan una referencia importante

dentro de la trama. Por este motivo se recomienda consumir el contenido de Marvel conjuntamente y no de forma aislada, ya que la experiencia no es la misma.

Un buen ejemplo de ello se encuentra en las películas *Capitán América: El Soldado de Invierno* (2014) y *Vengadores: Endgame* (2019). Al principio del primer largometraje vemos a Steve Rogers (Capitán América) corriendo con su amigo Sam Wilson (Falcon). Ya en este momento Steve ha recibido el suero que amplifica sus características físicas, por lo que es más rápido que Sam y lo adelanta constantemente. Cada vez que lo hace le dice “por la izquierda”, pues siempre pasa por ese lado. En *Vengadores: Endgame* (2019), nuestros superhéroes luchan por traer de vuelta a la mitad de la población, desaparecida a causa del chasquido de Thanos. Sam ha sido una de las personas afectadas por lo que denominaron “el Lapso”. Después de una lucha agotadora por parte de los seis vengadores originales, Steve escucha la voz de Sam, pero no entiende qué le quiere decir hasta que pronuncia la frase “por la izquierda”. Escuchar estas palabras por parte de este personaje, en plena escena de tensión en la que parece que la batalla está perdida, despierta unas emociones en los espectadores que no se podrían conseguir de otra forma.

Desde el punto de vista traductológico, todo lo que se ha nombrado hasta ahora, incluido el fenómeno fan, presenta problemas de interés. Se ha podido detectar que todas las producciones llevadas a cabo por Marvel están muy cuidadas y contienen detalles importantes para una gran parte del público, lo cual es una de las claves de su éxito. En consecuencia, el traductor no puede ignorar todos estos elementos, pues le debe proporcionar al receptor meta una experiencia idéntica a la que vive el receptor origen.

Casi todas las películas de UCM, excepto *El Increíble Hulk* (2008), *Iron Man* (2008), *Thor* (2011), *Thor: El Mundo Oscuro* (2013) y *Thor: Ragnarok* (2017), han sido traducidas para doblaje al español por Quico Rovira-Beleta, lo cual le puede facilitar el

trabajo de trasladar la intertextualidad dentro de las propias producciones audiovisuales de la franquicia, ya que la mayoría las ha realizado él. En consecuencia, respetar las traducciones previas o mantener la coherencia en el universo de Marvel se convierte en una labor más sencilla que si hubiera distintos traductores a cargo.

En cuanto a la traducción de la intertextualidad de los cómics, cabe preguntarse si es necesario haberlos leído y ser un fiel seguidor. Por un lado, es evidente que facilita la labor y, de hecho, el actual traductor de la mayoría de las películas declara ser fan de ellos desde joven. No obstante, él mismo afirma que, al fin y al cabo, lo más importante es saber cómo documentarse en cada momento (García y Botella, 2018, 433). Ser fan ayuda porque hay aspectos que resultan familiares, pero incluso siéndolo hay que recurrir al material original. Además, en internet es fácil buscar la información necesaria. Esto es algo a lo que él se ha enfrentado cuando ha traducido historias de personajes con los que no había tenido relación previa (Q. Rovira-Beleta, comunicación personal, 28 de marzo de 2022).

La traducción de las películas de Thor la ha llevado a cabo otro traductor, Josep Llurba. A diferencia de Quico, él nunca ha sido lector de cómics de superhéroes. Sin embargo, en un trabajo de investigación realizado por Yeray García (2018) se ha detectado que la labor realizada por Josep es bastante acertada en cuanto al tratamiento que le ha dado a la intertextualidad.

Josep afirma que se puede conseguir una traducción que conserve todos los matices de los cómics si se busca la información necesaria. En ocasiones, hay que recurrir a personas que sepan más del mundo de Marvel para resolver dudas o pedir una opinión, pero teniendo las fuentes básicas en las que poder documentarse, la labor se agiliza. En el caso de un personaje como Thor, destaca que, además de necesitar conocimientos del UCM, también hay que ir más allá e informarse acerca de la mitología nórdica y de toda

la terminología que rodea a estas historias (J. Llurba, comunicación personal, 29 de marzo de 2022).

Por otro lado, Quico Rovira-Beleta afirma que no únicamente hay que documentarse acerca de las características generales de los personajes. También hay que prestar atención a su manera de expresarse y al registro que utilizan, tipos de relaciones y frases típicas o muy conocidas. Todo esto es clave para poder mantenerse fiel al original y conservar los matices tal y como los conocen los seguidores más fieles (García, 2015, 19). Cada personaje destaca por tener una forma de hablar concreta, sobre todo en este tipo de franquicias. Es un reto no perder esta particularidad, ni siquiera en las películas en las que se juntan todos (López Armas y Rovira-Beleta, 2021).

Por lo tanto, también hay que prestarle especial atención al idiolecto, ya que es parte de la esencia de cada personalidad. En este sentido, Quico afirma que sabe que una traducción se adapta a los requerimientos cuando alguien es capaz de identificar quién dice una línea sin ver la imagen, es decir, sin ver directamente quién está hablando (Q. Rovira-Beleta, comunicación personal, 28 de marzo de 2022). Además, es un aspecto que o bien se puede mantener igual o bien puede ir cambiando a lo largo del desarrollo del personaje.

Por último, al tratarse de un universo tan extendido, se ha de tener en cuenta que toda producción se realiza teniendo en mente las siguientes. Por lo tanto, al traductor se le va a exigir no solo comprender todo el hilo narrativo anterior, sino también pensar de cara al futuro. Esto puede traer problemas, ya que no le va a resultar sencillo predecir el porvenir de la franquicia y a veces tendrá que seguir su instinto.

### 3. ANÁLISIS DEL CORPUS

#### 3.1. Presentación del corpus: *Bruja Escarlata y Visión*

Con la creación de Disney+ llegaron nuevas producciones de Marvel Studios a las pantallas de nuestros ordenadores y televisiones. En ellas se utilizan personajes secundarios ya conocidos y algunos nuevos con el objetivo de juntarlos en los futuros estrenos que la franquicia tiene en mente (García, 2021). Esta novedad consigue que el universo se expanda todavía más y no se limite solamente a la industria del cine.

*Bruja Escarlata y Visión* (2021) es la primera serie de la compañía en la plataforma Disney+. En un principio estaba programada para finales de 2020, pero la pandemia hizo que se retrasara al 15 de enero de 2021.

*Vengadores: Infinity War* (2018) y *Vengadores: Endgame* (2019) se convirtieron en una pieza clave para cualquier producción posterior del UCM. Esta serie no iba a ser una excepción, pues empieza justo después de estas dos películas. La situación de los personajes está directamente condicionada a lo que han vivido previamente. Vuelve a las pantallas la pareja más atípica de Marvel, compuesta por una hechicera llamada Wanda y un sintezoide llamado Visión.

Lo que más sorprende a todo el público es descubrir que la serie está ambientada tras las dos películas ya nombradas, ya que Visión falleció en *Infinity War* (2018). Nadie se cree que aparezca vivo sin razón alguna. Además, Wanda lo ve morir en manos del villano Thanos. Sin duda, es uno de los factores que más llama la atención y que más ayudó a la hora de generar *hype* antes de su estreno.

### 3.2. La intertextualidad en *Bruja Escarlata y Visión*

Analizar esta serie en términos de intertextualidad resulta de gran interés, ya que el análisis intertextual se sitúa en tres planos diferentes:

- Referencias a los cómics y guiños reservados para los más fans.
- Referencias a otras producciones del UCM. Se deberán tener en cuenta todas las producciones anteriores, aunque a simple vista parezca una serie independiente que rompa con todos los patrones establecidos.
- Lo que diferencia a esta serie del resto de estrenos de Marvel es que en los primeros capítulos hace un homenaje a algunas de las comedias de situación más famosas de la televisión estadounidense de distintas épocas. Por lo tanto, se recrea su estética para evocar el recuerdo. Esto supone un reto añadido para el traductor, ya que debe adaptarse al vocabulario y a las expresiones de cada momento.

El objetivo de este trabajo es ver cómo se ha tratado la intertextualidad de esta serie en la traducción para doblaje al español. Para cumplir con este objetivo, se analizarán los intertextos en los tres bloques ya mencionados.

### 3.3. El doblaje de los intertextos

#### 3.3.1. El título

Antes de profundizar en el análisis de la intertextualidad a lo largo de toda la serie, nos centraremos en el título. A simple vista puede parecer que en él no hay ninguna referencia. No obstante, como veremos a continuación, hay bastantes aspectos que mencionar y que aportan consideraciones de utilidad a este estudio.

Nuestro país es el único en el que la serie se ha llamado *Bruja Escarlata y Visión*, ya que en el resto del mundo se ha dejado el título en inglés *Wandavision*. Esta elección recibió muchas críticas debido a que el original se consideró la opción perfecta por parte

del público. Como respuesta al anuncio que hizo Disney+ España en [Twitter](#), se pueden ver ejemplos del descontento. Además, los seguidores consideran que el nombre en español es un *spoiler*<sup>4</sup>, ya que confirma la identidad de Wanda como la superheroína Bruja Escarlata.

Si bien es cierto que la mayoría de los espectadores conoce la identidad de la protagonista desde hace tiempo, hasta el momento no se había confirmado dentro del UCM. Aun así, el título sigue recibiendo muchas críticas, ya que se continúa considerando un adelanto que elimina la sorpresa ante lo que sucede en el capítulo 8, cuando Agatha revela que Wanda es la Bruja Escarlata.

Las críticas por no mantener el original van directas al traductor, ya que el público no es consciente de los motivos por los cuales se ha tenido que tomar esta decisión. Wanda Visión es una marca registrada en España, por lo que el nombre le pertenece a una productora cinematográfica con años de trayectoria (García, 2021). En consecuencia, por temas de derechos, no se puede usar este título. Es cierto que en nuestro país nos hemos quedado sin el juego de palabras, pero ganamos una referencia clara al pasado de Marvel. *La Visión y la Bruja Escarlata* fue, en los cómics, la primera serie protagonizada por estos personajes. Se publicó en 1982 y no tuvo mucho éxito, aunque se volvió a intentar entre 1985 y 1986 y alcanzó más fama (Revista GQ, 2021). Por lo tanto, se ha compensado la pérdida con un guiño claro a esa época.

### 3.3.2. Los capítulos

Se optó por estrenar un capítulo semanal (de un total de nueve), aunque los dos primeros salieron a la vez. Estos son en blanco y negro y con una estética muy diferente

---

<sup>4</sup> En el mundo cinematográfico de los superhéroes es más común usar este anglicismo, que significa destripe.

a cualquier producción que se hubiese visto antes en el UCM. Además, se escuchan risas en mitad de las intervenciones, el vestuario es de otra época, suenan aplausos y todos actúan de una forma muy marcada y exagerada. En otras palabras, al principio todo sucede como si se tratase de una comedia de situación estadounidense.

La pareja se muda a un pueblo nuevo para intentar llevar una vida normal más allá del mundo de los superhéroes. Sin embargo, según avanzan los capítulos, se empiezan a observar detalles que levantan las sospechas de los espectadores. Algo no va bien. En cada capítulo se cambia de década, de repente todo pasa a estar a color, los protagonistas actúan de manera desconcertante...

No se tarda en descubrir que todo lo que sucede está siendo controlado por alguien. Desde fuera, los agentes de S.W.O.R.D (una agencia de ficción de contraterrorismo e inteligencia) observan la situación a través de una televisión e intentan buscar una explicación a lo que está pasando. En esta serie no se descubre la verdad hasta el final.

### **3.4. Metodología**

A continuación, procederemos al análisis de los capítulos de *Bruja Escarlata y Visión* (2021). Para llevar a cabo esta investigación, he visualizado la serie muy atentamente, tanto en versión original como en el doblaje al español. Primero he localizado los intertextos en inglés, los he apuntado y posteriormente he comprobado su traducción. También he leído los cómics más importantes de los dos protagonistas con el objetivo de que me fuera más sencillo detectar las referencias que se hicieran a ellos.

Con el objetivo de poder extraer resultados no solo cualitativos sino también cuantitativos, he realizado unas fichas que se encontrarán como anexo a este trabajo.

Todas siguen el siguiente formato:

<b>37</b>	
Referencia EN	Infinity Stone
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:17:14
Referencia ES	Gema del Infinito
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Gemas_del_Infinito">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Gemas_del_Infinito</a>

En ellas se incluye la información que se ha considerado importante para llevar a cabo un análisis sólido y pertinente del corpus de estudio. Primero aparece el número de la ficha para que estén ordenadas. Como el análisis se va a dividir en tres partes diferenciadas, la numeración comienza de nuevo en cada una de ellas. Seguidamente, hay un apartado dedicado a la referencia en inglés. Al tratarse de una serie, lo adecuado es especificar en qué capítulo y en qué minuto aparece, para lo que se ha indicado el TCR y el capítulo. Cuando se trata de algún intertexto que se repite, se han especificado los datos de su primera aparición.

Después se encuentra un apartado dedicado a la referencia en español y otro en el que se explica cómo se ha tratado la intertextualidad. Seguidamente, se ha indicado la estrategia de traducción aplicada en cada caso. Para ello se han utilizado las explicadas en el marco teórico.

Por último, se menciona la fuente en la que se ha comprobado si se ha mantenido el intertexto o no. En algunos casos en los que se ha considerado necesario, también se ha añadido un apartado para incluir una nota explicativa.

Cabe recordar que la serie *Bruja Escarlata y Visión* (2021) es una producción reciente. Por lo tanto, hay algunos términos que hacen referencia a los cómics, pero que a su vez ya han aparecido en algunas de las películas anteriores.

En estos casos, como el intertexto del cómic no hace su primera aparición en la serie, se ha optado por colocar estas referencias dentro del apartado “Referencias a otras producciones del UCM”. Cuando un término se repite, aunque provenga originalmente de los cómics, tenemos que fijarnos en cómo se tradujo en las producciones cinematográficas anteriores.

Con el objetivo de comprobar la traducción de las referencias a producciones antiguas, cabe recordar que muchas veces no son intertextos tan directos como en las referencias a los cómics o a otras producciones del UCM. Es la forma de hablar o el vocabulario usado el que evoca el recuerdo y, por lo tanto, introduce intertextualidad en el texto. En estos casos, el análisis se ha llevado a cabo visualizando algunos capítulos de las series a las que se alude, para así verificar si el doblaje al español cumple con su función o no.

### 3.5. Análisis de las estrategias de doblaje

A lo largo de toda la serie, hay un total de 125 referencias intertextuales, que se dividen entre los tres bloques ya descritos de la siguiente forma:

#### Cantidad total de intertextos

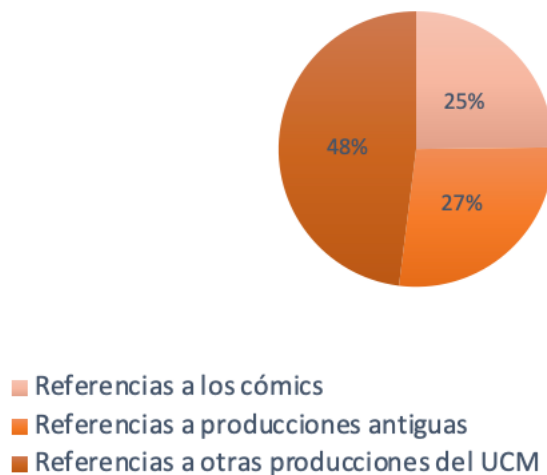


Gráfico 1: proporción total de intertextos.

Como se puede observar, las referencias a otras producciones del UCM son las que más peso tienen. A continuación, se tratará cada uno de estos bloques de forma individual.

#### 3.5.1. Análisis de las referencias a los cómics

Esta serie parte de algunos cómics conocidos: *Dinastía de M* (2010) o *La Visión: Visiones del futuro* (2016), entre otros (véase la bibliografía para consultar el resto). No obstante, se han utilizado como referencia base con el objetivo de contar una historia nueva. Por esto mismo, en este apartado hay menos intertextos que en los otros dos.

A lo largo de toda la serie hay un total de 31 referencias a los cómics y en 27 se ha mantenido la intertextualidad a través de una traducción referencial.

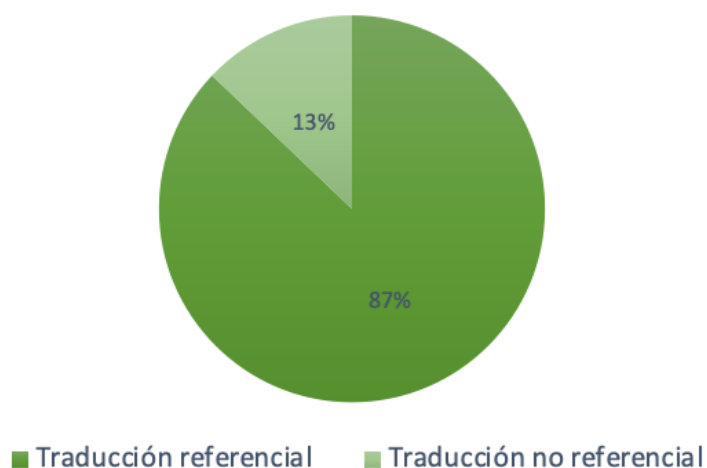


Gráfico 2: proporción de traducciones referenciales y no referenciales en las referencias a los cómics.

Dentro de las traducciones no referenciales, se han utilizado las siguientes estrategias de traducción:

### Estrategias de traducción no referenciales

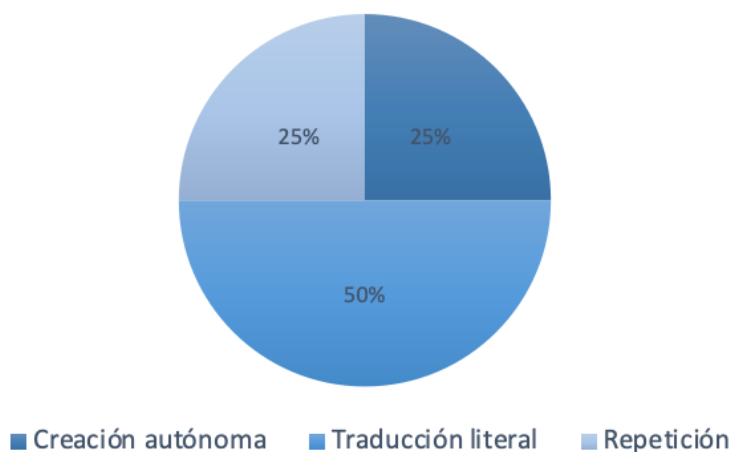


Gráfico 3: tipos de estrategias de traducción no referenciales en las referencias a los cómics.

A continuación, se verán casos concretos que ayudarán a comprender algunos de los motivos por los cuales se ha optado por una decisión determinada y no por otra.

<b>10</b>	
Referencia EN	S.W.O.R.D
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:03:37
Referencia ES	S.W.O.R.D
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175">http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175</a>

<b>11</b>	
Referencia EN	Sentient Weapon Observation and Response Division
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:03:37
Referencia ES	División de Observación y Respuesta de Armas Sentientes
Intertextualidad	Se modifica desde el original
Estrategia de traducción	Literal
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175">http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175</a> <a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/S.W.O.R.D.">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/S.W.O.R.D.</a>

En este caso, en la ficha número 10 se encuentran las siglas de una agencia de ficción de contraterrorismo e inteligencia que proviene de los cómics y, en la número 11, el desarrollo de las mismas siglas.

Este caso es especial, ya que la pérdida del intertexto viene dada por el original. En los cómics, el desarrollo de las siglas en inglés es “Sentient World Observation and Response Department” y en español es “Departamento de Observación y Respuesta de Mundos Sentientes”. Al haberse modificado la referencia desde la lengua origen, el traductor tiene que adaptarse al contenido que recibe y trabajar en torno a él, aunque sea conocedor del cambio que esto supone.

Otro caso en el que no se ha podido mantener el intertexto por motivos externos es el siguiente:

<b>19</b>	
Término EN	Nexus
Capítulo	Publicidad capítulo 7
TCR	00:14:22
Término ES	Nexus
Intertextualidad	Modificada
Tipo de traducción	Repetición
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Nexo_de_Todas_las_Realidades">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Nexo_de_Todas_las_Realidades</a>
Nota	En este caso, es una referencia a los cómics porque en el 00:51:57 de <i>Thor: El Mundo Oscuro</i> (2013) se hace una alusión a él, pero sin llegar a usar su nombre, solo se habla de las consecuencias que tendría y se explica un poco lo que es.

En este caso, “Nexus” hace referencia al nexos entre realidades, que en español se conoce como “Nexo de Todas las Realidades”, aspecto sumamente importante en la serie *Loki* (2021) y en la película *Doctor Strange en el Multiverso de la Locura* (2022). Por lo tanto, mantener el intertexto significa traducirlo como “Nexo”. No obstante, aquí entra en juego una de las limitaciones de la traducción audiovisual. Esta serie es diferente al resto de producciones de la franquicia por muchos motivos, pero uno de ellos es que tiene publicidad. Los productos que se promocionan no están elegidos al azar, sino que todos tienen que ver con Wanda. La referencia al Nexo aparece en el anuncio de unas pastillas, las cuales se ven en la pantalla con el término “Nexus” impreso en la caja. Por lo tanto, la traducción está subordinada a la imagen y al espectador le resultaría extraño escuchar una palabra y observar otra.

### 3.5.2. Análisis de las referencias a producciones antiguas

Ya se ha mencionado que la serie realiza un homenaje a algunas de las comedias de situación estadounidenses más conocidas. Para ello, se va cambiando de década en

algunos capítulos, lo que permite ir modificando la estética, el vestuario y la forma de hablar, entre otros.

Estos cambios dan la oportunidad de hacer un repaso por algunas de las comedias de situación estadounidenses más importantes de la historia de la televisión:

Capítulo 1: sucede en los años 50 y hace homenaje a *El Show de Dick Van Dyke* (1961).

Capítulo 2: sucede en los años 60 y hace homenaje a series como *Te quiero, Lucy* (1951) y *Embrujada* (1964).

Capítulo 3: sucede en los años 70 y hace homenaje a *La tribu de los Brady* (1969).

Capítulo 5: sucede en los años 80 y hace homenaje a *Enredos de familia* (1982), *Los problemas crecen* (1985) y *Padres forzosos* (1987).

Capítulo 6: sucede en la época de los 2000 y hace homenaje a *Malcolm el de en medio* (2000).

Capítulo 7: sucede en la época de los 2000 y hace homenaje a *Finales felices* (2011), *Modern Family* (2009) y *The Office* (2005).

A lo largo de toda la serie hay un total de 34 referencias a producciones antiguas y en 31 se ha mantenido la intertextualidad a través de una traducción referencial.

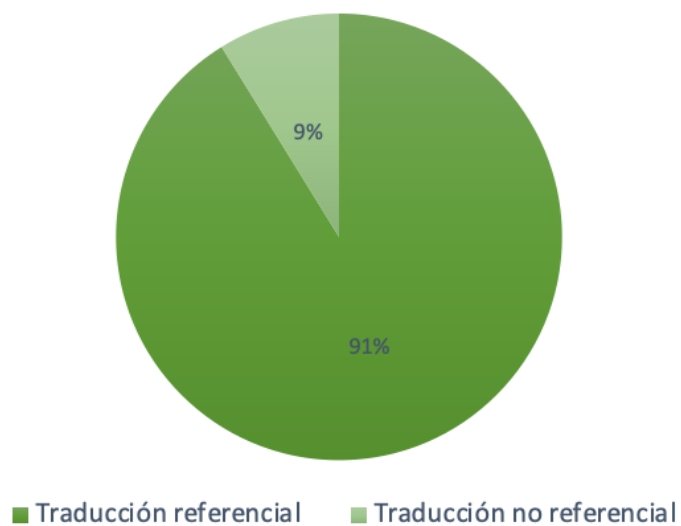


Gráfico 4: proporción de traducciones referenciales y no referenciales en las referencias a producciones antiguas.

Dentro de las traducciones no referenciales, se han utilizado las siguientes estrategias de traducción:

### Estrategias de traducción no referenciales

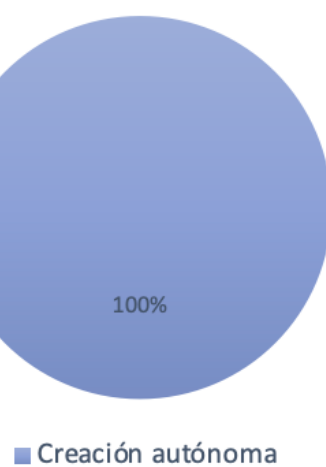


Gráfico 5: tipos de estrategias de traducción no referenciales en las referencias a los cómics.

A continuación, se verán casos concretos que ayudarán a comprender algunos de los motivos por los cuales se ha optado por una decisión determinada y no por otra.

<b>21</b>	
Referencia EN	Father-Knows-Best-In-Suburbia
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:12:26
Referencia ES	Los problemas crecen
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://www.filmaffinity.com/es/film675332.html">https://www.filmaffinity.com/es/film675332.html</a> <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film221548.html">https://www.filmaffinity.com/es/film221548.html</a>
Nota	Se modifica la referencia de <i>Papá lo sabe todo</i> (1954) y se añade una referencia a <i>Los problemas crecen</i> (1985). Por lo tanto, se alude a una época diferente.

En el original se hace referencia a una serie de los 50 y en el doblaje al español se modifica por una de los 80. A pesar de esto, se sigue entendiendo lo que pretende transmitir el personaje que interviene en este momento, ya que quiere decir que Wanda tiene engañado a Visión mientras parece que juegan a formar parte de una serie de televisión.

Por otro lado, aunque se realice esta pequeña modificación, *Los problemas crecen* (1985) es una serie en la que se inspira *Bruja Escarlata y Visión* (2021) en uno de sus capítulos, mientras que a *Papá lo sabe todo* (1954) no se hace ningún tipo de alusión.

<b>23</b>	
Referencia EN	<b>Cowabunga</b> dude
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:19:02
Referencia ES	A toda vela tío
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Cowabunga_(catchphrase)">https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Cowabunga_(catchphrase)</a>

En este caso “Cowabunga dude” es una referencia a las Tortugas Ninja de la serie animada de los 80 que, además, coincide con la época en la que está inspirada el capítulo 5. También se siguió utilizando en las series posteriores de estos personajes, convirtiéndose en un término característico.

En el doblaje al español de las Tortugas Ninja, también se decía el mismo término que en inglés, pero en la traducción de *Bruja Escarlata y Visión* (2021) no se ha mantenido. Esto puede deberse a la dificultad para pronunciarlo o para que el público capte la referencia.

### 3.5.3. Análisis de las referencias a otras producciones del UCM

Como ya se ha mencionado, cualquier producción de Marvel se ve directamente influenciada por las anteriores. Por lo tanto, se espera una gran cantidad de intertextos que hagan referencia a historias previas.

A lo largo de toda la serie hay un total de 60 referencias a otras producciones del UCM y en 59 se ha mantenido la intertextualidad a través de una traducción referencial.

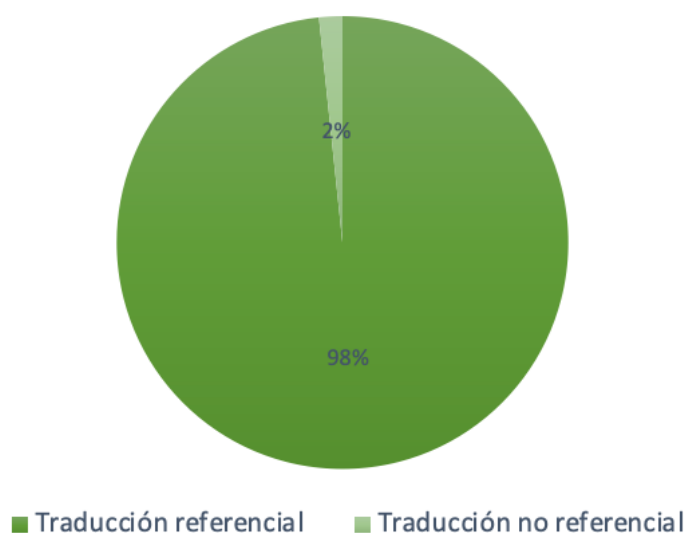


Gráfico 6: proporción de traducciones referenciales y no referenciales en las referencias a las películas del UCM.

El caso en el que no se ha mantenido es el siguiente:

<b>08</b>	
Referencia EN	So this menú can be done in <b>a snap</b>
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:13:51
Referencia ES	Este menú se hace en <b>un periquete</b>
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Snap">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Snap</a>

En inglés se usa “a snap” y se acompaña con la imagen de Agnes chasqueando los dedos para hacer referencia al chasquido de Thanos, el que hizo desaparecer a medio planeta, incluida a Wanda en *Infinity War* (2018). La traducción acuñada en español es “el chasquido”.

El término en español no tiene las mismas connotaciones que en inglés, lo cual no permite mantener el mismo juego de palabras en la traducción. No obstante, para compensar la pérdida, se utiliza “un periquete”. Esta expresión se adapta a la época y a la estética del capítulo.

Al comienzo del capítulo 4 y a partir del TCR 00:19:22 del capítulo 7, mientras aparece Monica en pantalla se escuchan algunas frases de fondo que pretenden que el público recuerde el pasado del personaje. La mayoría provienen de la película *Capitana Marvel* (2019). Tanto la voz de los personajes como lo que dicen transportan al espectador a un momento exacto del largometraje mencionado, en el que Monica todavía era una niña.

La traducción de estas frases se ha mantenido tal cual se pronunciaron por primera vez en *Capitana Marvel* (2019), lo que permite mantener el efecto de salto atrás en el tiempo como en el original. Esto se puede comprobar en las fichas número 16, 17, 18, 19, 20, 21, 46, 47, 48, 49 y 50 en los anexos.

Por último, se mencionará el siguiente caso porque demuestra la importancia de cuidar la intertextualidad a la hora de conseguir un efecto concreto en los espectadores.

<b>59</b>	
Referencia EN	I can't feel you
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:31:04
Referencia ES	No puedo sentirte
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Infinity war</i> (2018)

Este caso es una referencia a los sucesos de *Infinity War* (2018). En esta película la relación entre Wanda y Visión ya es oficial y ambos están juntos en un hotel cuando él siente que la Gema de la Mente intenta advertirle de algún peligro. Wanda usa sus poderes para intentar descifrar el mensaje, pero le dice “I just feel you” (traducido como “Solo te siento a ti”).

Más adelante, Wanda se ve obligada a sacrificar la vida de Visión con el objetivo de salvar a la mitad del universo. Él intenta hacerle entender que es la única opción que tienen para que el villano no consiga lo que quiere y le dice “I just feel you” (“Solo te siento a ti”).

En la serie *Bruja Escarlata y Visión* (2021), hay una escena en la que Wanda va a ver el cadáver de Visión porque quiere llevárselo y enterrarlo, pero no se lo permiten. En cambio, sí dejan que lo visite una última vez para que pueda despedirse. Cuando se acerca a él, usa sus poderes y le dice “I can't feel you”. Esta referencia traslada al espectador que haya visto *Infinity War* (2018) a los momentos ya mencionados. En la traducción al español se ha mantenido el verbo “sentir”, lo que consigue provocar en el público meta las mismas emociones que transmite el original.

## 4. Conclusiones

Es inevitable que un texto contenga referencias a otros, pero en el cine de superhéroes se trata de un fenómeno fundamental. El caso de *Bruja Escarlata y Visión* (2021) lleva más allá esta afirmación, ya que la intertextualidad se puede encontrar en tres planos diferentes, siendo uno de ellos totalmente nuevo dentro de este género. Esto se debe a que también se hace alusión a comedias de situación antiguas de la televisión estadounidense.

El actual éxito de la franquicia que ha creado Marvel Studios requiere que las traducciones se traten con cuidado y que no se deje ninguna referencia por el camino, ya que cualquier detalle puede ser clave para una futura producción o para los más seguidores. Por lo tanto, con el objetivo de asegurar que al espectador español se le proporcione una experiencia idéntica a la del espectador origen, hay que ser minucioso a la hora de detectar y trasladar los intertextos. Esto exige una labor de documentación profunda, que repercute directamente en el resultado final y en la reacción por parte de los más fans al consumir el contenido.

Como el UCM se ha convertido en el universo expandido por excelencia, en internet hay una infinidad de recursos que pueden agilizar la labor del traductor a la hora de detectar o traducir un intertexto. No obstante, el ser seguidor de los cómics o de la franquicia podría facilitar algunos pasos de documentación, detección o traducción, ya que se conocerán de antemano muchas de las referencias.

La traducción de *Bruja Escarlata y Visión* (2021) fue realizada por Quico Rovira-Beleta, quien afirma ser seguidor de los cómics y es traductor de la mayoría de las películas de la franquicia. Además, fue espectador de algunas de las producciones antiguas a las que se hace referencia y también tradujo, por ejemplo, *Los problemas crecen* (1985). Por lo tanto, se puede esperar por su parte un trabajo minucioso y cuidado.

A través del estudio realizado, se ha podido comprobar que en el doblaje al español la intertextualidad está cuidada en sus tres planos diferenciados. En la mayoría de los casos se utiliza una traducción referencial, lo que permite mantener el equivalente acuñado y que el resultado contenga todos los matices que el fan español necesita para experimentar un visualizado óptimo del material. Además, un trabajo tan detallista como este demuestra la importancia que está adquiriendo el género de los superhéroes dentro de la industria del cine.

Es cierto que también se observa un porcentaje menor, pero existente, de casos en los que no se ha podido mantener el intertexto en el doblaje al español:

- En ocasiones la imagen impide mantener el equivalente acuñado. Es decir, la traducción está subordinada a lo que aparece en pantalla.
- El español utiliza más palabras que el inglés, lo que a veces conlleva que determinadas frases traducidas no quepan en la boca del actor. En estos casos, se puede llegar a perder alguna referencia.
- La pérdida de la referencia también puede venir dada por el original, lo que hace que el traductor tenga que adaptarse a lo que recibe.

No obstante, cabe destacar que, de un total de 125 referencias a lo largo de toda la serie, la intertextualidad en la traducción al doblaje español se ha mantenido en 117 (lo que equivale a un 94%), lo cual demuestra un trabajo exhaustivo por parte del traductor.

La labor de los traductores audiovisuales consiste en proporcionarles a las personas que van a consumir su trabajo una experiencia que le permita disfrutar al mismo nivel que el espectador origen. Por lo tanto, seguidores o no del material sobre el que trabajen, los traductores siempre necesitan una fase de documentación previa que repercute de forma directa en el resultado.

En el caso concreto de Marvel, se demuestra mes tras mes en las salas de cine o en las redes sociales la satisfacción de todos los seguidores cuando se respetan los equivalentes acuñados y, en consecuencia, los fans consiguen trasladarse al momento exacto que el intertexto pretende evocar. La intertextualidad permite vivir experiencias únicas y es una de las bases del éxito del Universo Cinematográfico expandido con el que Marvel empezó en 2008.

Hay ocasiones en las que la intertextualidad resulta complicada de detectar y trasladar y, por consiguiente, se convierte en un problema. No obstante, también puede ser la solución. Cuando los resultados se adaptan a lo esperado por parte del público, la respuesta que dan demuestra gratitud y, como consecuencia, el producto audiovisual cumple con su función.

## 5. Bibliografía

### 5.1. Bibliografía primaria

- Asher, W., Kern, J., Levy, R. y Daniels, M. (1951). *Te quiero, Lucy*. CBS Productions.
- Bendis, B. y Coipel, O. (2010). *Dinastía de M*. Panini España.
- Boden, A. y Fleck, R. (2019). *Capitana Marvel*. Marvel Studios.
- Boomer, L. (2000). *Malcolm el de en medio*. Satin City Productions; Regency Television; 20th Century Fox Television.
- Byrne, J. y Thomas, R. (2008). *Los Vengadores Costa Oeste: La Bruja Escarlata Oscura*. Panini España.
- Caspe, D. (2011). *Finales felices*. Sony Pictures Television; CBS Television Studios; FanFare Productions.
- Daniels, G. (2005). *The Office*. Universal Pictures Television.
- David Goldberg, G. (1982). *Enredos de familia*. Paramount Television, Ubu Productions.
- Englehart, S., Howell, R. y Milgrom, A. (2021). *La Visión y la Bruja Escarlata: Un año en sus vidas*. Panini España.
- Favreau, Jon. (2008). *Iron Man*. Paramount Pictures; Marvel Entertainment; Marvel Studios; Fairview Entertainment; Dark Blades Films; Legion Entertainment.
- Franklin, J. (1987). *Padres forzosos*. American Broadcasting Company (ABC).
- Heinberg, A., Davis, A., Cheung, J. y Coipel, O. (2017). *Avengers: La Cruzada de los niños*. Panini España.
- King, T. y Hernández Walta, G. (2016). *La Visión: Visiones del futuro*. Panini España.
- Levitan, S. (2009). *Modern family*. 20th Century Fox Television; Levitan / Lloyd.
- Mantlo, B. y Leonardi, R. (2010). *Los Vengadores: La Visión y La Bruja Escarlata*. Panini España.

- Mantlo, B., Leonardi, R., Englehart, S. y Heck, D. (2021). *Los Vengadores: La Visión y la Bruja Escarlata*. Panini España.
- Marlens, N. (1985). *Los problemas crecen*. Guntzelman-Sullivan-Marshall Productions; Warner Bros. Television.
- Reiner, C. (1961). *El Show de Dick Van Dyke*. CBS Productions.
- Robinson, J., del Rey, V., Rudy, M., Dillon, S., Visions, C., Pulido, J. (2016). *La Bruja Escarlata. La senda de las brujas*. (Vol. 1). Panini España.
- Russo, J. y Russo. A. (2016). *Capitán América: Civil War*. Marvel Studios; Vita-Ray Dutch Productions; Studio Babelsberg.
- Russo, J. y Russo. A. (2018). *Vengadores: Infinity War*. Marvel Studios.
- Saks, S. (1964). *Embrujada*. Ashmont Productions; Screen Gems Television.
- Schwartz, S. (1969). *La tribu de los Brady*. Paramount Television; Redwood Productions.
- Shakman, M. (2021). *Bruja Escarlata y Visión*. Marvel Studios.
- Watts, J. (2019). *Spider-Man: Lejos de casa*. Marvel Studios; Sony Pictures; Columbia Pictures.
- Whedon, J. (2015). *Vengadores: La Era de Ultrón*. Marvel Studios.

## 5.2. Bibliografía secundaria

- Alberola, M. (1998). De intertextualidad y metaficción en el marco de la escritura postmoderna: algunos ejemplos en poesía y novela norteamericanas en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 107-112). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Arbaiza, F., Atarama-Rojas, T., y Atarama-Rojas, R. (2021). La actividad del fandom del fenómeno transmedia de Marvel: un análisis comparativo de las

comunidades digitales peruanas en tiempos de pandemia. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 12(2), 145-157. <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2021-v12-n2-actividad-fandom-fenomeno-transmedia-Marvel>

Bart, B. (2016). Superhero fan service: Audicence strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. *The Information Society*, 32(5), 318-325. <http://dx.doi.org/10.1080/01972243.2016.1212616>

Bassnett, S. (2002). *Translation Studies*. (3.<sup>a</sup> ed.) London and New York: Routledge.

Botella Tejera, C. (2017). La traducción del humor intertextual audiovisual. *La traducción del humor*, 9, 77-100.

Croitoru, M. (27 de marzo de 2011). *Re: Tebeo y cómic* [Comentario en el foro *Centro Virtual Cervantes. Archivo del Foro del Español*]. Cervantes. [https://cvc.cervantes.es/foros/leer\\_asunto1.asp?vCodigo=40187#:~:text=La%20diferencia%20entre%20los%20dos,con%20chistes%20presentados%20en%20historietas](https://cvc.cervantes.es/foros/leer_asunto1.asp?vCodigo=40187#:~:text=La%20diferencia%20entre%20los%20dos,con%20chistes%20presentados%20en%20historietas)

Cruz, S. (2017). El universo infinito a Marvel: Traspasando los límites de la pantalla. *Entretextos. Cine: Narraciones, industria y reflexiones actuales*, 9(25), 107-113. <http://entretextos.leon.uia.mx/num/25/PDF/Entretextos-25.pdf>

Diccionario de la lengua española. (<https://dle.rae.es/>)

Disney Wiki ([https://disney.fandom.com/es/wiki/Disney\\_Wiki](https://disney.fandom.com/es/wiki/Disney_Wiki))

Disney+ España [[@DisneyPlusES](https://twitter.com/DisneyPlusES)]. (21 de septiembre de 2020)

*#BrujaEscarlatayVisión, una serie Disney+ Original de Marvel Studios.*

*Disponibile próximamente en #DisneyPlus* [Tweet]. Twitter.

<https://twitter.com/DisneyPlusES/status/1307921593587425280>

- Downey, M. (6 de diciembre de 2018). Cómo Stan Lee creó el fenómeno fan tal y como lo conocemos. *IGN España*. <https://es.ign.com/stan-lee/142796/feature/como-stan-lee-creo-el-fenomeno-fan-tal-y-como-lo-conocemos>
- Elies, J. (1998). Intertextualitat, dialogia i recepció (Sobre els textos de la cultura popular) en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 407-422). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Enciclopedia del Universo Marvel (<http://www.encyclopediamarvel.com/>)
- Featteca ([https://featteca.fandom.com/es/wiki/Featteca\\_Wiki](https://featteca.fandom.com/es/wiki/Featteca_Wiki) )
- Filmaffinity España. Recuperado el 23 de mayo de 2022 de <https://www.filmaffinity.com/es/main.html>
- García, Y. (14 de octubre de 2017). Guardianes de la intertextualidad. *Luces, cámara, ¡traducción!* [http://lucescamaratraduccion.blogspot.com/2017/10/guardianes-de-la-intertextualidad\\_14.html](http://lucescamaratraduccion.blogspot.com/2017/10/guardianes-de-la-intertextualidad_14.html)
- García, Y. (2015). *La intertextualidad en el cine de superhéroes: un gran poder conlleva una gran responsabilidad*. [Trabajo de Fin de Grado: Universidad de Alicante].
- García, Y. (2018). *¡Vengadores, reuníos!: La intertextualidad en el cine de superhéroes*. [Trabajo de Fin de Máster: Universitat Autònoma de Barcelona]
- García, Y. (29 de enero de 2021). Bruja Escarlata, Visión y otras chicas del montón. *Luces, cámara, ¡traducción!* <http://lucescamaratraduccion.blogspot.com/2021/01/>
- García, Y. (5 de febrero de 2016). ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, ¡es un intertexto! *Luces, cámara, ¡traducción!* <http://lucescamaratraduccion.blogspot.com/2016/02/es-un-pajaro-es-un-avion-no-es-un.html>

- García, Y. y Botella, C. (2018). Del cómic a la pantalla: el traductor de crossovers, franquicias y spin-offs en P. Valero, A. Cuadrado y P. Carrión (Eds.), *Nuevas tendencias en traducción Fraseología, Interpretación, TAV y sus didácticas* (pp. 429-448). Peter Lang.
- Gelb, D., Jacobs, G., Oakes, B., Rossi, A., Scheer, P. (2020). *Marvel 616*. Supper Club; Marvel Entertainment; Marvel New Media.
- Gibson, B. (29 de marzo de 2014). *Why you need buns of Steel*. Fitness 19.  
<https://www.fitness19.com/why-you-need-buns-of-steel/>
- González, M. (2017). Mirando a través del plomo: transmedia e intertextualidad en el nuevo cine de superhéroes. *Entretextos. Cine: Narraciones, industria y reflexiones actuales*, 9(25), 265-268.
- GQ. (2021). ¿Por qué WandaVision se titula en España Bruja Escarlata y Visión? *Revista GQ*.
- Guevara, A. (13 de marzo de 2021). ¿Quién es Cliff en ‘WandaVision’? El contacto de Jimmy Woo en el FBI. *Wipy TV*. <https://wipy.tv/cliff-en-wandavision/>
- Hatim, B. y Mason, Ian. (1990). *Discourse and the Translator*. Londres: Longman.
- Henrard, A. (2020). *The role of the strategic brand policy in the success of Marvel's Infinity War and Endgame*. [Trabajo de Fin de Máster: Université de Liège].  
<https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/9390>
- IMDb. *Internet Movie Database*. Recuperado el 4 de abril de 2022 de  
[https://www.imdb.com/?ref\\_=nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref_=nv_home)
- Knutson, Z. (2014). *Marvel: 75 Años, de Subcultura a Pop*. Marvel Studios; Bow and Arrow Entertainment.
- La frase de Pietro en WandaVision que conecta a los mellizos Tommy y Billy con Mephisto*. (16 de febrero de 2021). Cultura Ocio.

<https://www.culturaocio.com/tv/noticia-frase-pietro-wandavision-conecta-mellizos-tommy-billy-mephisto-20210216000533.html>

Laura López Armas y Quico Rovira-Beleta [@lauratraduccion y @quicorb]. (11 de abril de 2021). *Directo Wandavision* [Vídeo]. Instagram.

[https://www.instagram.com/tv/CYq33arFiSM/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CYq33arFiSM/?utm_source=ig_web_copy_link)

Lexico (<https://www.lexico.com>)

Lonzano, S. (2010). La adaptación cinematográfica como traducción intersemiótica. *El Cid y la Guerra de la Independencia: dos hitos en la historia de la traducción y la literatura*, 67-82.

Lozano, A. (1998). Intertextualidad y renovación en *Nuit et Brouillar*. Representación de lo representable en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 145-152). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Marco, J. (1998). Traducció i intertextualitat: el cas del doblatge en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 219-243). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Martínez Sierra, J. (2017). La traducción literal en el ámbito audiovisual. Método y técnica. *Clina: an Interdisciplinary Journal of Translation, Interpreting and Intercultural Communication*, 3(1), 13-34.

Martínez, J. (2008). *Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Marvel Cinematic Universe Wiki

([https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Marvel\\_Cinematic\\_Universe\\_Wiki](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki))

Marvel Database ([https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel\\_Database](https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Database))

Marvel Wiki ([https://marvel.fandom.com/es/wiki/P%C3%A1gina\\_principal](https://marvel.fandom.com/es/wiki/P%C3%A1gina_principal))

- Montalt, V. (1998). Traducció i intertextualitat en la gènesi del text original en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 245-257). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Morillo Maqueda, M. (2019). *Un acercamiento a la Narrativa Transmedia. Caso de estudio: Los Vengadores de Marvel Studios*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/89312>
- O'Dell, T. (2018). *El renacer de los superhéroes*. Symettrica Entertainment.
- Orrego Carmona, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual desde los inicios hasta la era digital. *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, 6(2), 297-320.
- Peniche, D. (2010). *Intertextualidad, alusiones culturales y estrategias de traducción: El doblaje para México de la película Shrek*. [Trabajo de Fin de Máster: Université de Genève]
- Prado, J. (1998). Intertextualidad, autoparodia y conciencia colectiva en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 99-106). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Rabadán Álvarez, R. (2001). Las cadenas intertextuales inglés español: traducciones y otras transferencias (inter)semióticas. *Transvases culturales: literatura, cine y traducción* 3, 29-41. <https://addi.ehu.es/handle/10810/10481>
- Rauhala, E. (2016). *Marvel Cinematic Universe in translation: a study of intertextual coherence and inter-filmic discourse* [Tesis de Maestría, University of Turku]. [https://www.academia.edu/29025411/Marvel\\_Cinematic\\_Universe\\_in\\_translation\\_a\\_study\\_of\\_intertextual\\_coherence\\_and\\_inter-filmic\\_discourse](https://www.academia.edu/29025411/Marvel_Cinematic_Universe_in_translation_a_study_of_intertextual_coherence_and_inter-filmic_discourse)
- Rock Music Wiki. ([https://rock.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://rock.fandom.com/wiki/Main_Page))
- Rovira-Beleta, Q. (2022). ¡Hulk, aplasta! *Intercambios*, 2(1), 12-14.

- Rovira-Beleta, Q. (Anfitrión). (Julio de 2021). El doblaje de las series de Marvel con Quico Rovira-Beleta (Nº19) [Episodio de Podcast]. En *En sincronía*. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/5UEfPvLHQLJe6U7hLiF0bS?si=a3c1ea9214a44164>
- Rovira-Beleta, Q., Llurba, J., Molina, F., Pérez Alarcón, J. (7 de mayo de 2015). *La traducción de franquicias: ¿debe ser el traductor aficionado al producto?* [Sesión de conferencia]. Encuentro Nacional de Estudiantes de Traducción e Interpretación, Alicante, Universidad de Alicante.
- Russo, J. y Russo. A. (2014). *Capitán América: El Soldado de Invierno*. Marvel Entertainment; Marvel Studios
- Russo, J. y Russo. A. (2019). *Vengadores: Endgame*. Marvel Studios.
- Segovia, R. (1998) Intertextualitat i traducció: les línies bàsiques d'una relació inevitable en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 171-181). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Serra, R. (1998). Intertextualidad y creación del efecto personaje. Análisis de la película *Conte de printemps* en Mesenguer, L., & Luisa, M., *Intertextualitat i recepció* (1 ed., pp. 123-134).
- Taylor, A. (2013). *Thor: El Mundo Oscuro*. Marvel Studios.
- Turtlepedia. ([https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Main_Page))
- Tyler, B. (2014). *Marvel: Construyendo un universo*. M3 Creative; Marvel Studios; CBS Television Studios.
- Walker, L. (2021). *Marvel Studio's WandaVision: The Official Collector Edition*. Titan.
- Zaro, J. J. (2000). Perspectiva social del doblaje y la subtitulación. *Traducción subordinada (I)*. *El doblaje*, 127-138.

## 6. Anexos

### Fichas. Referencias a los cómics

<b>01</b>	
Referencia EN	Norm
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:06:00
Referencia ES	Norm
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Vision_and_the_Scarlet_Witch_Vol_2_6">https://marvel.fandom.com/wiki/Vision_and_the_Scarlet_Witch_Vol_2_6</a>
Nota	En los comics este personaje es quien le vende a Visión su casa y se acaba convirtiendo en su amigo. En la serie, se podría decir que es su mejor amigo.

<b>02</b>	
Referencia EN	Illusion
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:04:38
Referencia ES	Ilusión
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/5021">http://www.encyclopediamarvel.com/card/5021</a>

<b>03</b>	
Referencia ES	Glamour
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:04:41
Referencia ES	Glamour
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/5020">http://www.encyclopediamarvel.com/card/5020</a>

<b>04</b>	
Referencia EN	Señor <u>Scratchy</u>
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:07:57
Referencia ES	Señor Chirridos
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Se%C3%B1or_Scratchy_(Tierra-199999)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Se%C3%B1or_Scratchy_(Tierra-199999)</a>
Nota	El nombre en inglés puede hacer referencia a Nicholas Scratch, el hijo de Agatha Harkness en los cómics.

<b>05</b>	
Referencia EN	Geraldine
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:11:17
Referencia ES	Geraldine
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Geraldine_Rumlow_(Earth-148611)">https://marvel.fandom.com/wiki/Geraldine_Rumlow_(Earth-148611)</a>

<b>06</b>	
Referencia EN	Bermuda
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:04:16
Referencia ES	Bermudas
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Bermudas">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Bermudas</a> <a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Bermuda">https://marvel.fandom.com/wiki/Bermuda</a>

<b>07</b>	
Referencia EN	Billy
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:05:56
Referencia ES	Billy
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/William_Kaplan_(Tierra-616)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/William_Kaplan_(Tierra-616)</a> <a href="https://marvel.fandom.com/wiki/William_Kaplan_(Earth-616)">https://marvel.fandom.com/wiki/William_Kaplan_(Earth-616)</a>

<b>08</b>	
Referencia EN	Tommy
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:06:00
Referencia ES	Tommy
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Thomas_Shepherd_(Tierra-616)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Thomas_Shepherd_(Tierra-616)</a>

<b>09</b>	
Referencia EN	Gravity Os
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:15:38
Referencia ES	Gravedad cero
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/3300">http://www.encyclopediamarvel.com/card/3300</a>

<b>10</b>	
Referencia EN	S.W.O.R.D
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:03:37
Referencia ES	S.W.O.R.D
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175">http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175</a>

<b>11</b>	
Referencia EN	Sentient Weapon Observation and Response Division
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:03:37
Referencia ES	División de Observación y Respuesta de Armas Sentientes
Intertextualidad	Se modifica desde el original
Estrategia de traducción	Literal
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175">http://www.encyclopediamarvel.com/card/4175</a> <a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/S.W.O.R.D.">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/S.W.O.R.D.</a>

<b>12</b>	
Referencia EN	Eliot Ness
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:09:31
Referencia ES	Eliot Ness
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Eliot_Ness_(Earth-616)">https://marvel.fandom.com/wiki/Eliot_Ness_(Earth-616)</a>

<b>13</b>	
Referencia EN	Quantico
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:14:57
Referencia ES	Quantico
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Quantico">https://marvel.fandom.com/wiki/Quantico</a>

<b>14</b>	
Referencia EN	Sparky
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:14:26
Referencia ES	Chispas
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La Visión: Visiones del futuro</i> (2016)

<b>15</b>	
Referencia EN	The Hex
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:16:20
Referencia ES	El Hechizo Hexagonal
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Magia_del_Caos">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Magia_del_Caos</a>
Nota	La primera vez que se menciona se dice “el Hechizo Hexagonal” para mantener la intertextualidad y la importancia de los hexágonos. No obstante, como después no cabe, se empieza a abreviar y simplemente se dice “el Hechizo”.

<b>16</b>	
Referencia EN	Stinkin’ sister
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:33:27
Referencia ES	Hermanita
Intertextualidad	Añadida
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La Bruja Escarlata. La senda de las brujas.</i> (Vol. 1) (2016)
Nota	En los cómics Pietro siempre llama a Wanda “hermanita”. En este caso, el original no es una referencia intertextual a los cómics, pero en el español se ha aprovechado la oportunidad para añadirla

<b>17</b>	
Referencia EN	Unleash hell, <b>demon spawn</b>
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:09:39
Referencia ES	¡Desatad el infierno, <b>engendros del demonio!</b>
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://www.culturaocio.com/tv/noticia-frase-pietro-wandavision-conecta-mellizos-tommy-billy-mephisto-20210216000533.html">https://www.culturaocio.com/tv/noticia-frase-pietro-wandavision-conecta-mellizos-tommy-billy-mephisto-20210216000533.html</a>

<b>18</b>	
Referencia EN	Shangri-La
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:10:08
Referencia ES	Shangri-La
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Shangri-La">https://marvel.fandom.com/wiki/Shangri-La</a>

<b>19</b>	
Referencia EN	Nexus
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:14:22
Referencia ES	Nexus
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Repetición
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Nexo_de_Todas_las_Realidades">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Nexo_de_Todas_las_Realidades</a>
Nota	En este caso, es una referencia a los cómics porque en el 00:51:57 de <i>Thor: El Mundo Oscuro</i> (2013) se hace una alusión a él, pero sin llegar a usar su nombre, solo se habla de las consecuencias que tendría y se explica un poco lo que es.

<b>20</b>	
Referencia EN	Agatha Harkness
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:28:54
Referencia ES	Agatha Harkness
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La Bruja Escarlata. La senda de las brujas.</i> (Vol. 1) (2016).

<b>21</b>	
Referencia EN	Coven
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:02:18
Referencia ES	Aquelarre
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Agatha_Harkness_(Tierra-616)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Agatha_Harkness_(Tierra-616)</a>

<b>22</b>	
Referencia EN	Spell
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:06:49
Referencia ES	Hechizo
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Agatha_Harkness_(Tierra-616)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Agatha_Harkness_(Tierra-616)</a>

<b>23</b>	
Referencia EN	Runes
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:06:57
Referencia ES	Runas
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La Bruja Escarlata. La senda de las brujas.</i> (Vol. 1) (2016)

<b>24</b>	
Referencia EN	Necromacy
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:07.37
Referencia ES	Necromancia
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Literal
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Nigromancia">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Nigromancia</a>

<b>25</b>	
Referencia EN	The Vision
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:28:01
Referencia ES	La Visión
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La Visión: Visiones del futuro</i> (2016)
Nota	En los cómics, cuando personas externas hablan del personaje, muchas veces se refieren a él como “La Visión”

<b>26</b>	
Referencia EN	Myth
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:37:28
Referencia ES	Mito
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La Bruja Escarlata. La senda de las brujas.</i> (Vol. 1) (2016)

<b>27</b>	
Referencia EN	Chaos Magic
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:37:50
Referencia ES	Magia del Caos
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Magia_del_Caos">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Magia_del_Caos</a>

<b>28</b>	
Referencia EN	Scarlet Witch
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:37:55
Referencia ES	Bruja Escarlata
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/350">http://www.encyclopediamarvel.com/card/350</a>

<b>29</b>	
Referencia EN	Cliff
Capítulo	Capítulo 9
TCR	00:07:10
Referencia ES	Cliff
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://wipy.tv/cliff-en-wandavision/">https://wipy.tv/cliff-en-wandavision/</a>

<b>30</b>	
Referencia EN	Darkhold
Capítulo	Capítulo 9
TCR	00:07:57
Referencia ES	Darkhold
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/1027">http://www.encyclopediamarvel.com/card/1027</a>

<b>31</b>	
Referencia EN	The book of the Damned
Capítulo	Capítulo 9
TCR	00:08:00
Referencia ES	El libro de los condenados
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/1027">http://www.encyclopediamarvel.com/card/1027</a>

### Fichas. Referencias a producciones antiguas

<b>01</b>	
Referencia EN	Golly
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:04:16
Referencia ES	Caracoles
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>02</b>	
Referencia EN	This is gonna be a gas
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:05:40
Referencia ES	Esto va a ser la monda
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>03</b>	
Referencia EN	Gee willikers
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:06:3
Referencia ES	Repámpanos
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>04</b>	
Referencia EN	Gee
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:07:09
Referencia ES	Caray
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>05</b>	
Referencia EN	Hush
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:11:43
Referencia ES	Caray
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>06</b>	
Referencia EN	You're so naughty
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:13:44
Referencia ES	Qué pillina eres
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>07</b>	
Referencia EN	Hoo-hoo
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:16:04
Referencia ES	Cucú
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>08</b>	
Referencia EN	Tonight's going swimmingly
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:16:59
Referencia ES	Esta noche está yendo de fábula
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>09</b>	
Referencia EN	Damn it
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:18:55
Referencia ES	Porras
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke (1961)</i>

<b>10</b>	
Referencia EN	We had such a lovely time
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:20:08
Referencia ES	Lo hemos pasado de rechupete
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>El Show de Dick Van Dyke</i> (1961)

<b>11</b>	
Referencia EN	Yakety Yak
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:14:35
Referencia ES	Yakety Yak
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://rock.fandom.com/wiki/Yakety_Yak">https://rock.fandom.com/wiki/Yakety_Yak</a>

<b>12</b>	
Referencia EN	Ne'er-do-wells
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:02:10
Referencia ES	Zascandil
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://dle.rae.es/zascandil">https://dle.rae.es/zascandil</a>

<b>13</b>	
Referencia EN	Holy Toledo
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:04:17
Referencia ES	Recórcholis
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Te quiero, Lucy</i> (1951) y <i>Embrujada</i> (1964)

<b>14</b>	
Referencia EN	Those pants are <b>peachy keen</b>
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:10:21
Referencia ES	Esos pantalones son <b>una cucada</b>
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Te quiero, Lucy</i> (1951) y <i>Embrujada</i> (1964)

<b>15</b>	
Referencia EN	You look smashing
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:17:46
Referencia ES	Estás despampanante
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Te quiero, Lucy</i> (1951) y <i>Embrujada</i> (1964)

<b>16</b>	
Referencia EN	What the Dickens
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:07:47
Referencia ES	Qué diantres
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La tribu de los Brady</i> (1965)

<b>17</b>	
Referencia EN	Oh, sugar
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:15:57
Referencia ES	Oh, nena
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La tribu de los Brady</i> (1965)

<b>18</b>	
Referencia EN	Poop out
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:16:38
Referencia ES	Escacharrarse
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La tribu de los Brady</i> (1965)

<b>19</b>	
Referencia EN	Good heavens
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:19:23
Referencia ES	Dios santo
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>La tribu de los Brady</i> (1965)

<b>20</b>	
Referencia EN	Buns of Steel craze
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:04:39
Referencia ES	Pompis de acero
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://www.fitness19.com/why-you-need-buns-of-steel/">https://www.fitness19.com/why-you-need-buns-of-steel/</a>

<b>21</b>	
Referencia EN	Father-Knows-Best-In-Suburbia
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:12:26
Referencia ES	Los problemas crecen
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://www.filmaffinity.com/es/film675332.html">https://www.filmaffinity.com/es/film675332.html</a> <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film221548.html">https://www.filmaffinity.com/es/film221548.html</a>
Nota	Se modifica la referencia de <i>Papá lo sabe todo</i> (1954) y se añade una referencia a <i>Los problemas crecen</i> (1985). Por lo tanto, se alude a una época diferente.

<b>22</b>	
Referencia EN	Jeez Louise
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:12:50
Referencia ES	Caramba
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Enredos de familia</i> (1982), <i>Los problemas crecen</i> (1985) y <i>Padres forzosos</i> (1987)

<b>23</b>	
Referencia EN	Cowabunga dude
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:19:02
Referencia ES	A toda vela tío
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Cowabunga_(catchphrase)">https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Cowabunga_(catchphrase)</a>

<b>24</b>	
Referencia EN	Rodolex
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:18:49
Referencia ES	Agenda
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://www.lexico.com/en/definition/rolodex">https://www.lexico.com/en/definition/rolodex</a>

<b>25</b>	
Referencia EN	Sit, Sparky, sit. Good dog
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:20:45
Referencia ES	Sienta, Chispas, sienta. Buen perro
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Enredos de familia</i> (1982)
Nota	En <i>Enredos de familia</i> (1982) al final de los créditos aparece una frase igual a esta, pero con el nombre de otro perro (Ubu) y con la tipografía de Ubu productions en pantalla.

<b>26</b>	
Referencia EN	That was radical
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:20:59
Referencia ES	Ha sido total
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Enredos de familia</i> (1982), <i>Los problemas crecen</i> (1985) y <i>Padres forzosos</i> (1987)

<b>27</b>	
Referencia EN	Rad
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:03:43
Referencia ES	Molón
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio</i> (2000)

<b>28</b>	
Referencia EN	Kick-ass
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:10:19
Referencia ES	Brutal
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio (2000)</i>

<b>29</b>	
Referencia EN	This is so lame
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:12:54
Referencia ES	Qué cutre
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio (2000)</i>

<b>30</b>	
Referencia EN	Stir up trouble
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:13:07
Referencia ES	Armar follón
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio (2000)</i>

<b>31</b>	
Referencia EN	Rugrats
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:13:07
Referencia ES	Mocosos
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio (2000)</i>

<b>32</b>	
Referencia EN	Okey-dokey
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:19:58
Referencia ES	Chachi piruli
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio (2000)</i>

<b>33</b>	
Referencia EN	Soccer mom
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:22:33
Referencia ES	Maruja
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio</i> (2000)

<b>34</b>	
Referencia EN	Holy shmacaroni
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:22:34
Referencia ES	La madre del cordero
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Malcolm el de en medio</i> (2000)

#### Fichas. Referencias a otras producciones del UCM

<b>01</b>	
Referencia EN	Indestructible head
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:01:53
Referencia ES	Cabeza indestructible
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Infinity war</i> (2018)
Nota	En este caso, se usa el humor para hacer referencia al pasado de Visión, quien murió después de que Thanos le destruyera la cabeza.

<b>02</b>	
Referencia EN	Wanda
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:02:14
Referencia ES	Wanda
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/6357">http://www.encyclopediamarvel.com/card/6357</a>

<b>03</b>	
Referencia EN	Walking computer
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:06:49
Referencia ES	Computadora andante
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Vengadores: La Era de Ultrón</i> (2015)
Nota	En este caso, se usa el humor para hacer referencia a que Visión es una máquina.

<b>04</b>	
Referencia EN	Vision
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:07:18
Referencia ES	Visión
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/6554">http://www.encyclopediamarvel.com/card/6554</a>

<b>05</b>	
Referencia EN	I don't have <b>skeleton</b>
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:08:06
Referencia es	No tengo <b>esqueleto</b>
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Vengadores: La Era de Ultrón</i> (2015)
Nota	Se usa el humor para hacer referencia a que Visión no tiene esqueleto, aspecto que solo sabe el público que conoce los orígenes del personaje.

<b>06</b>	
Referencia EN	Stark Industries
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:10:39
Referencia ES	Industrias Stark
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/1337">http://www.encyclopediamarvel.com/card/1337</a>

<b>07</b>	
Referencia EN	Sokovian
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:11:28
Referencia ES	Sokoviano
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Sokovia">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Sokovia</a> <a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Sokovia">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Sokovia</a>

<b>08</b>	
Referencia EN	So this menú can be done in <b>a snap</b>
Capítulo	Capítulo 1
TCR	00:13:51
Referencia ES	Este menú se hace en <b>un periquete</b>
Intertextualidad	Se modifica
Estrategia de traducción	Creación autónoma
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Snap">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Snap</a>

<b>09</b>	
Referencia EN	I'm a regular eating <b>machine</b>
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:12:48
Referencia ES	Soy una <b>máquina</b> de devorar
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Vengadores: La Era de Ultrón</i> (2015)
Nota	En este caso, se usa el humor para hacer referencia a que Visión es una máquina, aspecto que el público entiende y le resulta gracioso porque los personajes que están con él en ese momento no lo saben.

<b>10</b>	
Referencia EN	Strücker
Capítulo	Capítulo 2
TCR	00:16:45
Referencia ES	Strücker
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Wolfgang_von_Strucker_(Earth-616)">https://marvel.fandom.com/wiki/Wolfgang_von_Strucker_(Earth-616)</a> <a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Wolfgang_von_Strucker">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Wolfgang_von_Strucker</a>

<b>11</b>	
Referencia EN	Nerves of <u>steel</u>
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:03:41
Referencia ES	Nervios de acero
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Vengadores: La Era de Ultrón</i> (2015)
Nota	En este caso, se usa el humor para hacer referencia a que Visión es una máquina.

<b>12</b>	
Referencia EN	Synthezoid
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:09:24
Referencia ES	Sintezoide
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Visi%C3%B3n_(Tierra-616)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Visi%C3%B3n_(Tierra-616)</a> <a href="https://marvel.fandom.com/wiki/Vision_(Earth-616)">https://marvel.fandom.com/wiki/Vision_(Earth-616)</a>

<b>13</b>	
Referencia EN	Hydra
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:10:56
Referencia ES	Hydra
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/609">http://www.encyclopediamarvel.com/card/609</a>

<b>14</b>	
Referencia EN	Pietro
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:21:36
Referencia ES	Pietro
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/6355">http://www.encyclopediamarvel.com/card/6355</a>

<b>15</b>	
Referencia EN	Ultron
Capítulo	Capítulo 3
TCR	00:22:08
Referencia ES	Ultrón
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/390">http://www.encyclopediamarvel.com/card/390</a>

<b>16</b>	
Referencia EN	No, I can't. I can't leave Monica.
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:00:49
Referencia ES	No, no puedo. No dejaré a Monica.
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:15:39, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>17</b>	
Referencia EN	Consider what kind of example you're setting for your...
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:00:56
Referencia ES	Pensar en qué ejemplo le estás dando a tu...
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:16:14, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>18</b>	
Referencia EN	Go on
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:00:56
Referencia ES	Anda vete
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:50:03, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>19</b>	
Referencia EN	Maybe I'll build a spaceship
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:00:58
Referencia ES	A lo mejor hago una nave
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:47:44, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>20</b>	
Referencia EN	When they were handing out kids, they gave her the toughest one
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:01:01
Referencia ES	Cuando repartieron los hijos, a ella le tocó la más dura
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:16:36, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>21</b>	
Referencia EN	Lieutenant Trouble
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:01:04
Referencia ES	La Teniente Buscalíos
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:16:41, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>22</b>	
Referencia EN	Maria Rambeau
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:02:33
Referencia ES	Maria Rambeau
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Maria_Rambeau">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Maria_Rambeau</a>

<b>23</b>	
Referencia EN	Monica Rambeau
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:04:12
Referencia ES	Monica Rambeau
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://featteca.fandom.com/es/wiki/Monica_Rambeau_(Marvel_Comics)">https://featteca.fandom.com/es/wiki/Monica_Rambeau_(Marvel_Comics)</a>

<b>24</b>	
Referencia EN	The Blip
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:04:39
Referencia ES	El Lapso
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Spider-Man: Lejos de casa</i> (2019)
Nota	00:03:12, TCR en el que aparece la referencia en <i>Spider-Man: Lejos de casa</i>

<b>25</b>	
Referencia EN	Nanotech
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:04:49
Referencia ES	Nanotecnología
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Armadura_de_Iron_Man:_Mark_L">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Armadura_de_Iron_Man:_Mark_L</a>

<b>26</b>	
Referencia EN	Artificial intelligence (AI)
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:04:51
Referencia ES	Inteligencia artificial (IA)
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Inteligencia_artificial">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Inteligencia_artificial</a>

<b>27</b>	
Referencia EN	James E.Woo
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:07:19
Referencia ES	James E.Woo
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Jimmy_Woo">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Jimmy_Woo</a>

<b>28</b>	
Referencia EN	Avengers
Capítulo	Capítulo 4
TCR	00:16:38
Referencia ES	Vengadores
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/104">http://www.encyclopediamarvel.com/card/104</a>

<b>29</b>	
Referencia EN	Sokovia
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:09:45
Referencia ES	Sokovia
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Sokovia">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Sokovia</a> <a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Sokovia">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Sokovia</a>

<b>30</b>	
Referencia EN	Twin brother
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:09:51
Referencia ES	Mellizo
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://disney.fandom.com/es/wiki/Quicksilver">https://disney.fandom.com/es/wiki/Quicksilver</a>

<b>31</b>	
Referencia EN	Mind Stone
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:10:03
Referencia ES	Gema de la Mente
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Gema_de_la_Mente">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Gema_de_la_Mente</a>

<b>32</b>	
Referencia EN	Telekinetic and telepathic abilities
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:10:05
Referencia ES	Capacidades telequinéticas y telepáticas
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Wanda_Maximoff_(Tierra-199999)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Wanda_Maximoff_(Tierra-199999)</a>

<b>33</b>	
Referencia EN	Sokovia Accords
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:11:59
Referencia ES	Acuerdos de Sokovia
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Acuerdos_de_Sokovia">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Acuerdos_de_Sokovia</a>

<b>34</b>	
Referencia EN	Vibranium synthezoid
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:12:24
Referencia ES	Sintezoide de vibranium
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Vibranium">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Vibranium</a>

<b>35</b>	
Referencia EN	Thanos
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:17:04
Referencia ES	Thanos
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/269">http://www.encyclopediamarvel.com/card/269</a>

<b>36</b>	
Referencia EN	Captain Marvel
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:17:10
Referencia ES	Capitana Marvel
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/413">http://www.encyclopediamarvel.com/card/413</a>

<b>37</b>	
Referencia EN	Infinity Stone
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:17:14
Referencia ES	Gema del Infinito
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Gemas_del_Infinito">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Gemas_del_Infinito</a>

<b>38</b>	
Referencia EN	Darcy Lewis
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:19:28
Referencia ES	Darcy Lewis
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Darcy_Lewis">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Darcy_Lewis</a>

<b>39</b>	
Referencia EN	Telepath
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:25:19
Referencia ES	Telépatha
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Wanda_Maximoff_(Tierra-199999)">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Wanda_Maximoff_(Tierra-199999)</a>

<b>40</b>	
Referencia EN	Lagos
Capítulo	Capítulo 5
TCR	00:26:35
Referencia ES	Lagos
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Lagos">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Lagos</a> <a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Lagos">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Lagos</a>
Nota	Es una ciudad que aparece en las películas y que tiene relación con Wanda porque, sin quererlo, en <i>Civil War</i> (2016), atacó el Edificio del Instituto de Enfermedades Infecciosas. Aparece como parte de la publicidad de la serie.

<b>41</b>	
Referencia EN	Carol Danvers
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:08:11
Referencia ES	Carol Danvers
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/413">http://www.encyclopediamarvel.com/card/413</a>

<b>42</b>	
Referencia EN	Orphanage
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:09:47
Referencia ES	Orfanato
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcomicsfanon.fandom.com/wiki/Wanda_Maximoff_(Earth-7090)">https://marvelcomicsfanon.fandom.com/wiki/Wanda_Maximoff_(Earth-7090)</a>

<b>43</b>	
Referencia EN	Borscht
Capítulo	Capítulo 6
TCR	00:13:00
Referencia ES	Borscht
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://www.looper.com/313592/easter-eggs-you-missed-in-wandavision/?utm_campaign=clip">https://www.looper.com/313592/easter-eggs-you-missed-in-wandavision/?utm_campaign=clip</a>

<b>44</b>	
Referencia EN	Vibranium
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:07:30
Referencia ES	Vibranio
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Visi%C3%B3n">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Visi%C3%B3n</a>

<b>45</b>	
Referencia EN	R and D
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:09:34
Referencia ES	I+D
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	Se ha mencionado en otras películas del UCM, en concreto en las de Iron Man.

<b>46</b>	
Referencia EN	Mom, it's okay. I can stay with Grandma and Paw-paw
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:22
Referencia ES	Mamá, claro que sí. Yo me quedo con los abuelos.
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:15:44, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>47</b>	
Referencia EN	There's no way I'm going, baby. It's too dangerous
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:32
Referencia ES	Ni hablar, no pienso ir. Es muy peligroso
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:15:45, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>48</b>	
Referencia EN	Maybe I could fly up and meet you halfway
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:33
Referencia ES	Yo podría volar y encontrarnos a medio camino
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:47:39, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>49</b>	
Referencia EN	Only if you learn to glow like your Aunt Carol
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:38
Referencia ES	Pero tienes que aprender a brillar como tu tía Carol
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:47:40, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>50</b>	
Referencia EN	And you were the most powerful person I knew
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:42
Referencia ES	Y ya eras la persona más poderosa que he conocido
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:13: 15, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>51</b>	
Referencia EN	Your mum, she died, honey
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:45
Referencia ES	Tu madre murió, cielo
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Bruja Escarlata y Visión</i> (2021)
Nota	Esta misma frase aparece en el capítulo 4, en el TCR 00:02:14

<b>52</b>	
Referencia EN	Your mom's lucky
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:19:50
Referencia ES	Tu madre tiene suerte
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Capitana Marvel</i> (2019)
Nota	01:16:35, TCR en el que aparece la referencia en <i>Capitana Marvel</i>

<b>53</b>	
Referencia EN	Jarvis
Capítulo	Capítulo 7
TCR	00:22:11
Referencia ES	Jarvis
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/J.A.R.V.I.S.">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/J.A.R.V.I.S.</a>

<b>54</b>	
Referencia EN	The darkest of magic
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:02:29
Referencia ES	La más oscura de las magias
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Magia_de_la_Dimensi%C3%B3n_Oscura">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Magia_de_la_Dimensi%C3%B3n_Oscura</a>
Nota	Esta referencia se introdujo en <i>Doctor Strange</i> (2016) y ahora tiene una importancia vital en el UCM.

<b>55</b>	
Referencia EN	Mind control
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:08:26
Referencia ES	Control mental
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Control_Mental">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Control_Mental</a>

<b>56</b>	
Referencia EN	Transmutation
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:08:53
Referencia ES	Transmutación
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Magia#Transmutaci.C3.B3n">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Magia#Transmutaci.C3.B3n</a>

<b>57</b>	
Referencia EN	Anti-freedom terrorist organization
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:18:24
Referencia ES	Organizacion terrorista anti-libertad
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/HYDRA">https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/HYDRA</a>

<b>58</b>	
Referencia EN	The Avengers compound
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:22:00
Referencia ES	El complejo de los Vengadores
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="https://marvel.fandom.com/es/wiki/Compuesto_de_los_Vengadores">https://marvel.fandom.com/es/wiki/Compuesto_de_los_Vengadores</a>

<b>59</b>	
Referencia EN	I can't feel you
Capítulo	Capítulo 8
TCR	00:31:04
Referencia ES	No puedo sentirte
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<i>Infinity war</i> (2018)

<b>60</b>	
Referencia EN	Sorcerer Supreme
Capítulo	Capítulo 9
TCR	00:08:21
Referencia ES	Hechicero Supremo
Intertextualidad	Se mantiene
Estrategia de traducción	Referencial
Fuente	<a href="http://www.encyclopediamarvel.com/card/161">http://www.encyclopediamarvel.com/card/161</a>