



Terror, brujas y feminismo en la cultura popular estadounidense: análisis intertextual de la serie de ficción *Agatha All Along* (2024)

María José Higuera Ruiz

Universidad de Málaga 

José Patricio Pérez Rufí

Universidad de Málaga 

<https://www.doi.org/10.5209/arab.106103>

Recibido: 19 de noviembre de 2025. Aceptado: 4 de marzo de 2026

Resumen: En la industria televisiva contemporánea las series de ficción deben competir en un mercado saturado con propuestas atractivas e innovadoras. La serie del universo Marvel *Agatha All Along* (Disney+, 2024) es un ejemplo paradigmático del citado panorama por su componente metatelevisivo. El objetivo de este trabajo es determinar los referentes intertextuales de dicha ficción desde un enfoque feminista y queer. Con una metodología cualitativa se aplica un análisis textual de la serie para identificar y clasificar estos elementos. Los resultados muestran numerosos referentes al medio audiovisual, con alusiones a películas y series del género fantástico y de terror, y también al propio universo Marvel, aunque, especialmente, a otros elementos de la cultura popular y de las brujas. La serie demuestra una motivación por alejarse de los superhéroes e incluir mujeres diversas y personajes queer que, a través de la cultura popular, ofrecen una visión feminista de la figura de la bruja.

Palabras clave: series de televisión; intertextualidad; cultura popular; feminismo; brujas; Marvel.

EN Horror, Witches, and Feminism in American Popular Culture: An Intertextual Analysis of TV Series *Agatha All Along* (2024)

Abstract: In the contemporary television industry, fiction series must compete in a saturated market with attractive and innovative proposals. The Marvel universe series *Agatha All Along* (Disney+, 2025) is a prime example of this scenario due to its metatelevision component. The aim of this study is to determine the intertextual references of this fiction from a feminist and queer perspective. Using a qualitative methodology, a textual analysis of the series is applied to identify and classify these elements. The results show numerous references to the audiovisual medium, with allusions to films and series in the fantasy and horror genres, as well as to the Marvel universe itself, but especially to other elements of popular culture and witches. The series demonstrates a motivation to move away from superheroes and includes diverse women and queer characters who, through popular culture, offers a feminist vision of the figure of the witch.

Keywords: TV series; intertextuality; popular culture; feminism; witches; Marvel.

Sumario: 1. Introducción. 2. Marco Teórico. 3. Metodología. 4. Resultados. 5. Discusión 6. Conclusiones. Bibliografía. Anexo.

Cómo citar: Higueras Ruiz, M. J. y Pérez Rufí, J.P. (2026). Terror, brujas y feminismo en la cultura popular estadounidense: análisis intertextual de la serie de ficción *Agatha All Along* (Disney+, 2024). *Área Abierta*. Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria, 26(2), 129-143.

1. Introducción

La popularidad y el reconocimiento de la ficción televisiva contemporánea han dado paso a una nueva era, la *Peak TV* (Clares Gavilán *et al.*, 2019), definida por la superproducción de series de televisión que deben competir con su innovación y atractivo en un mercado saturado. Ante este panorama, y aprovechando las libertades creativas y flexibilidad formal permitidas por las plataformas de VoD (*video on demand*), los/as *showrunners* proponen proyectos novedosos acudiendo, entre otros recursos, a la intertextualidad, la autorreflexión y la mezcla de géneros (Olson, 1989), elementos metatelevisivos propios de la madurez televisiva en el siglo XXI (Gómez-Morales, 2014; Tous-Rovirosa, 2009). Así lo expresa López-Rodríguez (2016):

Debido a este continuo interés por ofrecer historias y fórmulas narrativas innovadoras, la televisión estadounidense se ha decantado por la apropiación de obras aparecidas previamente en otros medios, tales como la literatura, el cómic o el cine, lo cual ha contribuido a que se desarrolle otro de los rasgos característicos de la *Quality TV*, como es la variedad genérica (62-63).

El concepto de “intertextualidad” proviene de la Teoría de la Literatura y no está exento de debate, debido a la ausencia de una definición unánime, por lo que resulta imprescindible puntualizar en este trabajo que se refiere a las redes textuales que surgen de la inclusión, asociación, reflexión, imitación y/o referencia de elementos de diferentes textos (Allen, 2000, Gómez Alonso, 2017; Zavala, 1999). Este recurso, cada vez más común en las industrias creativas de la cultura contemporánea, demuestra que los límites entre un texto y otro no son estancos, sino que fluyen y convergen a través de las relaciones intertextuales que componen una narrativa transmedia (Marazi, 2020).

En este contexto se inserta el objeto de estudio de la presente investigación: la serie de ficción *Agatha All Along* (Disney+, 2024), un drama de 9 capítulos liderado por la *showrunner* Jac Schaeffer, que cuenta con tres nominaciones a los premios Emmy (2025). El proyecto fue producido por Marvel Studios y se estrenó el 18 de septiembre de 2024 en la plataforma de Disney+. Esta ficción es un *spin-off* de la serie *WandaVision* (Disney+, 2021) y forma parte de la quinta fase del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), “caracterizado por la continuidad narrativa y temática de las películas (y series de ficción)” (Higueras-Ruiz, 2022, p. 158). *Agatha All Along* acude a la cultura popular, al género del terror, al imaginario de las brujas y al universo Marvel para narrar con un enfoque feminista y *queer* el viaje de la bruja Agatha Harkness en busca de sus poderes.

Desde la perspectiva académica diferentes autores han atendido a la franquicia audiovisual de Marvel y sus posibilidades intertextuales: Higueras-Ruiz (2023) y García Avis y Atarama-Rojas (2025) examinan las herramientas metatelevisivas empleadas en la narrativa de *WandaVision* para ajustar cada episodio a los diferentes parámetros de producción de la sitcom a lo largo de las décadas; Marazi (2020) estudia las dinámicas intertextuales empleadas en las películas de la fase uno del UCM con el fin de unificarlas dentro de una misma marca de entretenimiento; Freire *et al.* (2022) analizan el discurso y la semiótica de la saga *The Avengers*, concluyendo que el uso de recursos intertextuales de las humanidades permite expandir y profundizar en la narrativa transmedia de dichas películas; o Taylor (2021) se dirige a la misma saga para determinar cómo se adaptan al cine las estrategias narrativas y estilísticas de los cómics de superhéroes, lo que resulta en una red intertextual entre las películas, que proporciona coherencia al universo narrativo.

Esta investigación supone un aporte original a los trabajos citados, ya que se dirige a la serie *Agatha All Along* con el objetivo de determinar las referencias del proyecto a la cultura popular, aplicando una metodología cualitativa basada en el análisis textual de la narrativa de esta ficción.

2. Marco teórico

En las series de ficción contemporáneas resulta frecuente la inclusión de narrativas con un alto componente autoreferencial, del propio medio televisivo o de otros productos culturales (Tous-Rovirosa, 2009), lo que se ha convertido en un indicativo de calidad y distinción en el mercado audiovisual actual (Gómez-Morales, 2014).

El estudio del medio televisivo desde este enfoque remite al concepto de “metatelevisión”, definido por Olson (1987, p. 1) como “television programming which contains hidden references to song lyrics, movies, television, and other elements of popular culture”. Gómez-Morales (2014, p. 55) completa esta definición con la distinción entre “metatelevisión”, cuando un programa dentro de otro reflexiona sobre el medio o desvela el artificio televisivo (“la obra dentro de la obra”), y “*mise en abyme*”, cuando existe una relación temática entre el programa principal y el inserto, que es reflejo del primero. En estos casos el autor considera “la existencia de una televisión con un alto conocimiento de su propia condición de producto cultural, que opta por comentarse a sí misma y, de esta forma, reafirma la madurez narrativa del medio” (Gómez-Morales, 2014, p. 55).

La intertextualidad, junto con la autorreferencialidad y la hibridación de géneros, es una de las características de la metatelevisión (Tous-Rovirosa, 2009) que, acudiendo al estudio sobre ficción televisiva de García-Avís y Ataroma-Rojas (2025), puede clasificarse en: intertextualidad horizontal, cuando remite a referencias textuales del medio televisivo, e intertextualidad vertical, si incluye referencias de otros medios, como los videojuegos (Fiske, 1987). Concretamente, en su trabajo sobre el UCM, Freire *et al.* (2022) añaden otra clasificación: referencias endógenas, relativas a elementos del universo Marvel, y referencias exógenas, externas a dicho imaginario, que no se incluyen motivadas por la expansión transmedial de la franquicia, sino para proporcionar una complejidad narrativa que resulte atractiva a la audiencia global. Los autores incluyen en este punto otras dimensiones de la cultura popular, como la literatura, la historia, la filosofía, la mitología o la cultural audiovisual, que resultan de especial pertinencia y atención para el objeto de estudio de esta investigación: la serie de ficción *Agatha All Along*.

La adaptación de las historias de superhéroes de los cómics de Marvel al cine responde a una estrategia de producción cinematográfica que ha sabido aprovechar las posibilidades y exigencias de la era de la convergencia mediática (Johnson, 2012). Con la creación de Marvel Studios, la compañía de cómics traslada al audiovisual las dinámicas para presentar estos personajes a través de textualidades y narrativas que responden a un universo compartido (Higueras-Ruiz, 2022). Con la compra de la franquicia por parte de Walt Disney Company en el año 2009 este universo transmedial alcanza su máxima expansión, cuando “hay momentos que atraviesan todas las obras, estableciendo una interrelación de la narrativa que poco a poco va expandiendo la historia y el universo ficticio en que se desarrollan dichas cintas” (Arvizu Mendoza, 2018, p. 282). Asimismo, cada proyecto (película, serie, videojuego) incluye diferentes referencias culturales que amplían y profundizan la narrativa, dirigiendo al espectador a otra información que puede consultar en páginas web, aplicaciones o redes sociales (Freire *et al.*, 2022).

El proyecto de *Agatha All Along* responde a ambas cuestiones de forma paradigmática. Por una parte, la ficción es un *spin-off* de una serie anterior, *WandaVision*, en la que no solo se incluye al personaje de Agatha Harkness, sino que se hace referencia explícita al programa “*Agatha All Along*” a través de una hipotética secuencia de apertura —que a su vez está inspirada en la melodía, tipografía y planos de la introducción de la serie de los años 60: *The Munsters* (CBS: 1964-1966) (Higueras-Ruiz, 2023). Asimismo, en *Agatha All Along* se incluyen varias referencias más o menos explícitas —lo que Zavala (1999) denomina “mención” o “alusión” — a la serie anterior y al personaje de Wanda Maximoff (Bruja Escarlata). En segundo lugar, la ficción se construye alrededor de las referencias a la cultura popular y a las convenciones de género audiovisual de los años 80, 90 y 2000, que se presentan en la historia en diferentes momentos y, especialmente, a través de cinco contextos diferentes: las cinco pruebas o hechizos que las brujas deben superar para avanzar en la *Senda de las Brujas*.

El resultado es una serie de ficción que remite a la complejidad narrativa y a la innovación formal aplicando las redes intertextuales propias del universo Marvel. Sin embargo, se aleja de la

“fatiga del superhéroe” con un enfoque novedoso que su *showrunner* describe como un “fresh filter” (De Vrij, 2025). Se trata de un proyecto con una mayor carga emocional y una perspectiva feminista y *queer* que se distancia de los contenidos temáticos tradicionales del UCM e incluye representaciones sociales generalmente desatendidas en el universo de esta franquicia (Murray, 2025).

Desde esta perspectiva, Schaeffer se dirige a la cultura de las brujas para profundizar en su caracterización a lo largo de la historia y en sus conexiones con el imaginario social creado en torno a este personaje de terror. Desde un enfoque contemporáneo, el estudio de la bruja responde a dos referentes en la cultura popular estadounidense: las brujas Glinda y Elphaba de la película *El Mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Víctor Fleming, 1939) y los juicios de las brujas de Salem en el siglo XVII (Barnette, 2022). Como se expondrá con detalle en los resultados de este trabajo, ambos están presentes en *Agatha All Along* y, junto con otros referentes culturales, son utilizados como elementos para la denuncia social por parte de determinados movimientos feministas (Itúrrgui, 2023).

De este modo, se materializa en la serie de ficción la relectura feminista de la figura de la bruja, como símbolo de lucha y modelo de mujer rebelde y empoderada, y del aquelarre, como entorno de sororidad entre mujeres aisladas y discriminadas por los hombres. Dicho enfoque es cada vez más frecuente en los productos de la industria cultural contemporánea y, de acuerdo con de Benito Mesa (2024, p.183), “las representaciones de las brujas, la brujería, la caza de brujas o cualquier conjunto de elementos que nos remita a dicho imaginario, traslucen cierto halo de denuncia o de reivindicación que apunta en esta dirección”.

3. Metodología

El objetivo principal de esta investigación es determinar las referencias a la cultura popular que componen la red intertextual de la serie de ficción del UCM *Agatha All Along* desde un enfoque feminista y *queer* en torno a la figura de la bruja. Desde una metodología cualitativa, se aplica el análisis textual propuesto por Casetti y Di Chio (1999, p. 41): *descomponer* los elementos que componen la narrativa del programa televisivo y *recomponerlos* mediante su síntesis e interpretación. Se lleva a cabo un primer visionado de la serie de ficción *Agatha All Along* con el fin de comprender la dinámica metatelevisiva de su narrativa a través de las variables de análisis propuestas por Gómez-Morales (2014, p. 56) respecto a: (1) la relación entre el relato metadieético o de segundo grado y el primero (televisiva o temática), (2) los aspectos sobre el que el relato inserto llama la atención (producción, autoría, procedimientos textuales, recepción...), (3) la frecuencia (puntual o recurrente), y (4) el orden (se avanza al relato, lo acompaña o lo prosigue).

A continuación, tras un segundo visionado de la ficción objeto de estudio, se identifican los referentes intertextuales y clasifican en una tabla de análisis de acuerdo a los siguientes criterios: (1) los elementos de intertextualidad horizontal o vertical (Fiske, 1987), y (2) endógenos o exógenos al UCM (Freire *et al.* (2022), (3) los recursos intertextuales de la cultura popular (literatura, historia, filosofía, mitología y cultura fílmica y televisiva) (Freire *et al.*, 2022), y (4) los referentes de la cultura de las brujas (de Benito Mesa, 2024) desde los enfoques de los *Gender Studies* (Butler, 1990), los *Queer Studies* (Joyrich, 2014) y la Teoría Fílmica Feminista (Mulvey, 1975) aplicados a la ficción televisiva.

4. Resultados

La narrativa de *Agatha All Along* desarrolla el viaje por la *Senda de las Brujas* de Agatha (Kathryn Hahn), una bruja en busca de sus poderes, y Will (Joe Locke), un chico abiertamente *queer* que perdió la memoria y puede leer las mentes tras un accidente de tráfico. El aquelarre que acompaña a esta pareja se completa con Jennifer (Sasheer Zamata), una bruja afroamericana especialista en pócimas, Lilia (Patti LuPone), una mujer mayor que trabaja la adivinación, Alice (Ali Ahn), una cantante joven de origen asiático, y la vecina Sharon (Debra Jo Rupp), a la que posteriormente sustituye Río (Aubrey Plaza), una bruja de origen latino con la que Agatha mantuvo una relación sentimental y que, en realidad, es la Muerte.

La dinámica metatelevisiva de la ficción se justifica a través de las cinco pruebas que las brujas y el chico deben superar para avanzar en la *Senda de las Brujas*. Cada una de ellas se sitúa en una habitación que responde a la estética, vestuario, decoración, color o iluminación características de un referente cinematográfico o televisivo. Estos cinco “programas” se desarrollan en los capítulos tercero, cuarto, quinto, séptimo y octavo, y mantienen una relación temática con la historia principal, destacando la cultura popular, el género del terror y la cultura de las brujas a través de referentes audiovisuales. La frecuencia es recurrente al establecerse en cinco de los nueve capítulos de la serie, y acompaña al relato principal durante su desarrollo (Gómez-Morales, 2014). De manera que estamos ante un ejemplo de “*mise en abyme*” en el que el programa inserto (cada una de las pruebas) no pretende tanto desvelar un artificio televisivo, sino establecer una relación temática, basada en la cultura audiovisual y el terror, con la historia principal, de la que es reflejo y permite su avance.

En la Tabla 1 anexa se clasifican los elementos intertextuales de cada uno de los capítulos de la serie que, a continuación, son desarrollados con el fin de comprender la narrativa de los mismos. La ficción establece una doble estrategia que combina lo cotidiano (la mención a videojuegos como *Candy Crush* o a redes sociales como *TikTok*) con lo fantástico. Ello inscribe a los personajes en un entorno digital actual que permite conectar con una audiencia joven y global de forma verosímil. Estas referencias exógenas conviven con otros elementos endógenos que reafirman la continuidad narrativa de esta serie con el UCM, especialmente con la serie *Wandavision* y el personaje de Wanda Maximoff, lo que refuerza la intertextualidad horizontal y asegura al espectador fan del universo Marvel un vínculo de reconocimiento.

El primer capítulo sitúa la trama en un hipotético episodio de drama policial en el que la Inspectora Agnes (Agatha) debe resolver el caso de una mujer hallada muerta en el bosque de Westview. Esta “obra dentro de la obra” es una parodia de la serie *Mare of Easttown* (HBO, 2021), como se interpreta de su secuencia de apertura y del título: *Agnes of Westview*. Sin embargo, el espectador entenderá pronto que se trata de un artificio metatelevisivo consecuencia del hechizo que Wanda lanzó sobre el pueblo en la serie anterior (*WandaVision*). Ella es la mujer del caso que Agatha está investigando y, cuando lo descubre, la bruja sale de la ilusión del *true crime*. Entonces, tras enfrentarse a la bruja Río en una escena inspirada en el clásico juvenil *Jóvenes y brujas* (*The Craft*, Andrew Fleming, 1996), comprende que el pueblo continúa maldito y que, además, ha perdido sus poderes. Por ello acepta la propuesta de Will, un chico que busca respuestas sobre su pasado, de atravesar la *Senda de las Brujas* para recuperar su magia.

En el segundo episodio Agatha y Will deben reunir a un aquelarre para atravesar la senda y, con este fin, recorren diferentes escenarios contemporáneos conectados con la cultura popular de las brujas: una tienda exotérica con una bola de cristal y cartas del tarot, una tienda mística con velas, aceites y productos de estética, y una tienda de discos y moda rock. Además, a lo largo del capítulo se muestran diferentes animales asociados tradicionalmente a las brujas (búho, rata, coyote, lobo, cuervo, serpiente y conejo). Tras invocar la senda sobre un pentagrama (símbolo de protección) dibujado en el sótano de Agatha y evocar, como en la película *El retorno de las brujas* (*Hocus Pocus*, Kenny Ortega, 1993) el cántico, *La Balada de la Senda de las Brujas*, una canción versionada en diferentes ocasiones, una trampilla se abre, y las brujas y Will corren hacia su interior huyendo de estos animales, que se han convertido en las Siete Brujas de Salem.

El episodio tercero desplaza la atención hacia la domesticidad y el hogar como escenario de control social. Los personajes se enfrentan a su primera prueba, contextualizada en una casa grande y bonita a la orilla de la playa que recuerda a las viviendas estadounidenses de series como *Big Little Lies* (HBO, 2017-2019), *Mujeres desesperadas* (*Desperate Housewives*, ABC, 2004-2012) o *Revenge* (ABC, 2011-2015), a las que las propias brujas hacen referencia explícita: “¿Sabéis la serie esa de las mujeres ricas?”. Así se introduce una intertextualidad televisiva exógena que ressignifica espacios de lujo y la feminidad burguesa como lugares donde también tiene cabida la brujería. El aspecto y look del aquelarre también ha cambiado de acuerdo con esta estética (colores claros, joyas discretas, peinados clásicos y elegantes).

Este capítulo es protagonizado por Jennifer, que deberá cocinar una pócima para romper el hechizo provocado por la ingesta de un vino tinto llamado “Reina Roja”, en referencia a Wanda. El

veneno cuenta con diferentes fases, como las alucinaciones con traumas maternos incluyendo planos similares a los de la película de terror psicológico *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968), antes de la muerte. Las brujas consiguen frenar el veneno y salvarse saliendo de la casa por el horno, lo que refuerza el carácter opresivo de la domesticidad, a excepción de Sharon, que muere al final del capítulo.

Por ello, en el siguiente episodio, el aquelarre debe invocar a otra bruja. Entonces lanzan peticiones, como las tres hadas del cuento de *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959), destacando el deseo cómico de que “traiga ibuprofeno”, y aparece la Muerte, disfrazada de la bruja Río. Entran en otra casa y nuevamente la estética cambia: se trata de una sala de grabación de música contextualizada en los años 70 y 80, los colores son brillantes y los trajes de las brujas incluyen lentejuelas, plumas, y pantalones de campana. Este hechizo va dirigido a Alice, que debe resolver un trauma familiar con su madre, antigua cantante de una canción inspirada por el cántico de la senda. En este episodio la música se incluye como un dispositivo intertextual central que refuerza la atmósfera del misterio y establece conexiones entre lo popular y lo místico, destacando referencias culturales y esotéricas, como la leyenda urbana sobre escuchar mensajes satánicos en los vinilos pinchados al revés.

En el capítulo quinto las brujas se niegan a volar en escoba, considerándolo un símbolo capitalista de domesticidad femenina y, así, denuncian la comercialización de la bruja y reclaman la reapropiación feminista de sus símbolos. A pesar de la negativa, estas mujeres deben huir volando por el cielo con la luna roja de fondo, lo que alude a la película *E.T., El extraterrestre* (*E.T., The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982) o a la saga de *Harry Potter* (Warner Bros, 2001-2011), y conecta la narrativa con referentes globales del imaginario fantástico de los años 90 y 2000.

El aquelarre se enfrenta a un nuevo reto: una casa de estética juvenil de los años 80 y 90 que recuerda al ambiente de las series antológicas clásicas de terror, como *Pesadillas* (*Goosebumps*, Hyperion Pictures y Protocol Entertainment, 1995-1998) o *El Club de Medianoche* (*Are You Afraid of the Dark?*, Cookie Jar Entertainment, Nickelodeon Productions y YTV, 1992-2000), y de otras más actuales, como *Stranger Things* (Netflix, 2016-2025). El lugar está decorado con farolillos de luces de colores, y las brujas visten en pijama o chándal y llevan peinados y accesorios propios de la época (coleteros de tela, aparato en los dientes, o relojes Casio). El aquelarre comienza a jugar a la guija y contacta con un fantasma (el hijo de Agatha), aunque es otro quien se aparece (su madre), escenificando imágenes propias de películas de terror como *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) y *El Exorcista* (*The Exorcist*, William Peter Blatty, 1971). Agatha se enfrenta a ella y sobrevive gracias a Alice, que la salva a cambio de su muerte, ya que la bruja le absorbe sus poderes. Al final del episodio Will aparece caracterizado como el superhéroe de cómic Wiccan, y se descubre que en realidad es el hijo de Wanda: Billy. Así se consolida el vínculo endógeno con el UCM y se otorga centralidad a este personaje *queer*, definido por la magia y el poder.

El capítulo seis es un *flashback* que se remonta al día en que Will sufre el accidente, coincidiendo con el final de *WandaVision*, cuando los hijos de Wanda, Billy y Tommy, desaparecen. A partir de entonces Will es capaz de leer las mentes, poder que también tenía Billy, y no recuerda nada de su vida antes del suceso. Por ello se cita con un desconocido que resulta ser Prieto, el hermano de Wanda, lo que asegura el anclaje endógeno. Él le indica el nombre de Agatha Harkness, y el chico decide buscarla para que le ayude a encontrar respuestas.

La narrativa vuelve al tiempo presente en el sexto episodio para mostrar la cuarta prueba de la senda: Agatha y Will entran en una mazmorra en cuyo centro hay una mesa con cartas del tarot, lo que introduce una intertextualidad con la filosofía y la literatura esotérica. Este contexto remite a los castillos de cuentos de princesas, como *Sleeping Beauty* o *The Wizard of Oz*, y, al entrar, los personajes son caracterizados como algunas brujas arquetípicas de estas historias: Agatha como Elphaba, la bruja mala del oeste, viste un traje negro y luce cara verde; Will como Maléfica, con los cuernos característicos; Jennifer como la bruja malvada de Blancanieves en su versión anciana; y Lilian como Glinda, la bruja buena, con un traje rosa y una corona de brillantes. De hecho, todo es oscuro y lúgubre a excepción de esta caracterización, siendo Lilian la protagonista del hechizo. Para resolverlo ella debe hacer una tirada de cartas, pero no saben a quién: “¿Quién es el consultante?”, preguntan; y Will, pensando que es él y haciendo un chiste sobre su identidad

de género, responde “Yo soy el *queersultante*”. Sin embargo, descubren que la consultante es Lilian, quien debe sacrificarse por el aquelarre para romper el hechizo y matar a las Siete brujas de Salem.

En el episodio ocho, la última prueba de la senda ubica a Agatha, Will y Jennifer en una sala de cadáveres, referencia de las películas de la saga de terror de *Saw* (James Wan, 2004), de la que consiguen salir con diferentes hechizos. En el exterior Agatha se enfrenta nuevamente a la Muerte con la ayuda de Will (Billy), caracterizado con el traje de Wiccan, lo que aporta continuidad con los cómics de Marvel y refuerza el vínculo endógeno, asegurando que la narrativa conecta la diversidad *queer* con la herencia de este universo. Finalmente, la bruja es derrotada dejando un rastro de flores moradas, el color con el que se la representa generalmente en el UCM. La intertextualidad aquí actúa como puente entre la cultura popular juvenil y el canon de los superhéroes.

En el último episodio se muestra, a modo de *flashback*, la historia de Agatha y su relación con la Muerte, quien debe llevarse a su hijo pequeño, Nicolas. La serie concluye con el retorno a Salem, donde Agatha es perseguida y condenada a la hoguera. Esta representación remite a la memoria histórica de las mujeres acusadas de brujería y se incluye como discurso feminista que denuncia la opresión y reivindica la sororidad. Agatha ha pasado su vida reuniendo a brujas, a las que engañaba con la idea de acceder a la senda para quitarles sus poderes, ya que este lugar realmente no existe. Es entonces cuando se descubre que la *Senda de las Brujas* a la que accedió con Will y el resto del aquelarre fue una invención del chico, motivado por las referencias filmicas, televisivas y de la cultura popular que están presentes en su habitación, que funciona como archivo intertextual para la creación de las cinco pruebas.

Así se confirma cuando Agatha le dice: “Pues sí que te pareces a tu madre, chico. Has creado todo este drama”, haciendo alusión a la serie *WandaVision*, en la que Wanda creó una sitcom televisiva, y utilizando el concepto “drama” con su doble significado: situación dramática y formato televisivo. Además, en las sucesivas escenas situadas en el dormitorio de Will se advierten un conjunto de pósteres y figuras del audiovisual, que varían desde películas más infantiles de aventuras y comedia, como *Alicia en el país de las Maravillas* (*Alicia in Wonderland*, Clyde Geronimi, 1951), *The Wizard of Oz*, *Pedro y el dragón Elliott* (*Pete’s Dragon*, Don Chaffey, 1977), *Los Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985) o *La Bruja Novata* (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, 1971) antes del accidente; a otras de terror más oscuras, como *The Craft*, *Saw* o *Buffy Cazavampiros* (*Buffy, the Vampire Slayer*, 20th Century Fox Television, 1997-2003), cuando Will era, en realidad, Billy. Esta transición, reflejada a través del cambio en la habitación del chico, simboliza el paso de la inocencia a la experiencia o el trauma, y podría interpretarse como una metáfora del crecimiento *queer*.

Finalmente, es interesante puntualizar otras referencias intertextuales que están presentes en los elementos paratextuales de la serie: los títulos de los episodios y la secuencia de créditos finales. En el primer caso, se destaca que cada uno de los episodios es titulado con un pasaje que forma parte de la canción de la senda de las brujas, remitiendo asimismo a la narrativa de cada capítulo. Por otra parte, resulta reseñable la inclusión en los créditos finales de imágenes de brujas populares de la cultura clásica y moderna: un inserto de Lisa Simpsons disfrazada de bruja, el cartel del pueblo de Salem, la imagen de la carta del tarot del mago, un fotograma de la película *The Craft*, la intro animada de la serie *Embrujada* (*Bewitched*, ABC, 1964-1972) adaptando el color del pelo y del vestido de Samantha a los de Agatha, una estatua de la bruja mala del oeste o una imagen de la bruja malvada de Blancanieves.

5. Discusión

Los resultados del análisis textual de la serie de ficción *Agatha All Along* demuestran el carácter innovador del proyecto que, a través de los elementos de la metatelevisión (intertextualidad, autoreferencialidad e hibridación de géneros) (Tous-Rovirosa, 2009), busca posicionarse en un mercado competitivo y saturado de oferta audiovisual. En este caso la narrativa incluye las dos dinámicas distinguidas por Gómez-Morales (2014): una puramente metatelevisiva, cuando se presenta un drama policiaco en el primer capítulo de la serie que no corresponde a la narrativa

principal; y otra como “*mise en abyme*”, a través de cinco episodios que remiten a cinco contextos diferentes que funcionan como “programas” autoconclusivos y contienen referentes de la cultura filmica y televisiva de los años 80, 90 y 2000.

La serie demuestra que la intertextualidad puede funcionar como un mecanismo de continuidad y ruptura al mismo tiempo. La continuidad se observa en la constante presencia de Wanda Maximoff, cuyo cuerpo, memoria y herencia se repiten a lo largo de los episodios como un anclaje endógeno que asegura el vínculo con *WandaVision* y con la tradición del UCM. La ruptura, en cambio, se manifiesta en la incorporación de referentes exógenos que provienen del cine de terror, de la cultura de las brujas o de la historia de Salem, y que desplazan la atención desde el superhéroe masculino hacia la figura de la bruja.

En relación a los tres factores que componen la metatelevisión, se hallan numerosos elementos intertextuales, tanto horizontales (autorreferencialidad), entre los que sobresalen las alusiones a la serie *WandaVision*, de la que *Agatha All Along* es *spin-off*; como verticales, especialmente al cine, destacando el género del terror y la fantasía, pero también a las redes sociales y aplicaciones, al cómic, y a la propia cultura popular (y de las brujas). Por su parte, respecto a cómo las referencias se relacionan con el UCM, resulta llamativo que los elementos que se refieren al universo Marvel son minoritarios, a pesar de la motivación de la franquicia por la expansión e interrelación de la narrativa de sus proyectos. No obstante, en su práctica totalidad estos referentes remiten a *WandaVision* y al personaje de Wanda Maximoff, llegando incluso a poder considerarse *Agatha All Along* como una segunda parte de la serie anterior. Por el contrario, la mayoría de los elementos intertextuales son exógenos al UCM, destacando los referentes a la cultura audiovisual, como ya se ha indicado, pero también a la literatura, la historia y la mitología, especialmente en relación con la cultura de las brujas.

Por otra parte, la hibridación de géneros se ve facilitada precisamente por las diferentes dinámicas metatelevisivas que la serie ofrece. De este modo, junto con el género policiaco que se muestra el inicio, se hallan numerosas convenciones al cine de terror, el fantástico, el musical y el juvenil. Además, a pesar de su distanciamiento del cine de superhéroes, *Agatha All Along* forma parte del universo Marvel y, como tal, incluye referencias a personajes y narrativas propias de esta franquicia.

Sobre la cultura de las brujas, la serie remite en varias ocasiones a los dos referentes de la cultura popular que predominan en el estudio de esta figura (Barnette, 2022). Los elementos relativos a la película *The Wizard of Oz* son tanto explícitos (los pósteres y figuras de la película y los disfraces de Elphaba y Glinda) como implícitos (los caminos de la *Senda de las Brujas*). Sobre las brujas de Salem, se muestra tanto la quema de Agatha en este pueblo, como la persecución de los espíritus de estas brujas a lo largo de la historia. Asimismo, de acuerdo con de Benito Mesa (2024), existe una conexión entre esta figura y el reino vegetal y animal que también está presente en *Agatha All Along*. La bruja está vinculada a la naturaleza, tanto como entorno físico (la *Senda de las Brujas*), como respecto al uso de hierbas, hongos, flores como ingredientes para las pócimas, remedios y encantamientos (especialmente a través del personaje de Jennifer). Por otra parte, la asociación de la bruja con los animales resta humanidad a su persona al poder comunicarse con ellos o, incluso, transformarse en gatos, cuervos o serpientes (como ocurre con las Siete Brujas de Salem que persiguen a Agatha).

Estos elementos referidos a la cultura de las brujas son tratados desde un enfoque feminista que critica la imagen tradicional que la cultura popular asigna a dicha figura (cara verde, fealdad, sombrero de pico, escoba voladora). Es reseñable la queja explícita de uno de los personajes, Lilian, a esta cuestión: “El negocio de la industria de *Halloween* se apropió de ellas (las escobas) indebidamente como un absurdo icono de nuestra cultura y, lo que es peor, son un símbolo de la domesticidad femenina”. Por lo tanto, en la serie de ficción se aborda y representa la cultura de las brujas como símbolo de empoderamiento femenino y feminista (de Benito Mesa, 2024).

Coincidiendo con la *showrunner* Schaeffer (Murray, 2025) *Agatha All Along* atiende a realidades diversas, generalmente obviadas en el universo Marvel, y muestra una representación femenina y feminista que, a pesar de estar presente en otras series de la franquicia como *She-Hulk*, *Abogada Hulka* (*She-Hulk: Attorney at Law*, Disney+, 2022) o *Ms. Marvel* (Disney+, 2022), resulta

especialmente disruptiva, innovadora y compleja. De acuerdo con Léal (2025, p. 151) “Agatha es la feminista que cuestiona una a una las prácticas y convenciones de su marco ideológico”, y así lo demuestra su carácter fuerte, cínico e independiente, su maternidad alternativa, sus relaciones no-heteronormativas y su forma de relacionarse con otras mujeres.

En este punto, también es pertinente destacar la representación de los personajes femeninos, numerosos y protagónicos, así como su interseccionalidad, ya que las seis mujeres que conforman el aquelarre son diversas en edad (joven, edad adulta y adulta mayor), origen étnico (afroamericana, latina, asiática, occidental), orientación sexo-afectiva (homosexual) e identidad de género (*queer*). El personaje de Will resulta especialmente paradigmático respecto a la diversidad de género al ser el primer superhéroe abiertamente *queer* de Marvel y tratarse dicha cuestión (su aspecto físico, la relación con otro chico o su expresión del término para identificarse, incluso desde un enfoque cómico) de forma orgánica y natural.

La construcción de Will como personaje *queer* y su revelación como Wiccan son elementos que inscriben la diversidad en el UCM, tradicionalmente dominado por representaciones heteronormativas. En este contexto, *Agatha All Along* incorpora referencias a películas como *The Craft* o *Buffy the Vampire Slayer*, que históricamente se han vinculado con audiencias *queer*. Esta propuesta confirma que la intertextualidad no solo amplía los horizontes culturales de la serie, sino que refuerza su dimensión política en términos de representación.

6. Conclusiones

En el sector audiovisual actual las series de ficción deben competir con recursos novedosos para ofrecer una narrativa diferente y atractiva a la audiencia. Las estrategias metatelevisivas, como la intertextualidad, son frecuentes en la producción audiovisual contemporánea, especialmente para las plataformas VOD, y se dirigen a un espectador culto que entiende y disfruta de la complejidad narrativa.

La adaptación del universo Marvel al audiovisual es un ejemplo paradigmático en este contexto debido a la expansión transmedial entre sus proyectos televisivos y cinematográficos. Concretamente, la serie objeto de estudio de este trabajo, *Agatha All Along*, es una producción metatelevisiva con una compleja red intertextual en la articulación de su narrativa, que se presenta como su principal propuesta creativa dentro del UCM. La intertextualidad en *Agatha All Along* supone un recurso estructural y no un simple adorno, ya que las referencias vinculan la historia de las brujas con el presente digital, con la cultura audiovisual global y con la continuidad del UCM.

Del mismo modo, el proyecto opta por una inclusión diversa de personajes con un claro enfoque feminista y *queer* en torno a la figura de la bruja que da cabida a la representación de otro tipo de realidades. De este modo, la serie demuestra que la intertextualidad puede servir para proyectar discursos críticos, en este caso sobre el feminismo y la diversidad sexual. Al apropiarse de símbolos históricos y culturales, la ficción construye un relato donde las brujas aparecen como sujetos empoderados, capaces de reconfigurar su imagen en oposición a las representaciones patriarcales tradicionales.

Con *Agatha All Along* la franquicia de Marvel incorpora a la oferta televisiva de la plataforma de Disney+ una ficción atractiva tanto para el fandom de este universo como para la audiencia en general y, además, se suma a un nuevo modelo de representación diversa de la sociedad, que acude a la cultura de las brujas para revisar el imaginario popular de esta figura. Además, la inclusión de un personaje *queer* con un papel central confirma la voluntad de Marvel de abrir su universo a nuevas formas de representación, y muestra cómo la intertextualidad puede ser utilizada para legitimar esa apertura.

A lo largo de los nueve episodios se descomponen y recomponen los referentes culturales, históricos y audiovisuales que enriquecen la historia y contribuyen a su atractivo a través de la integración de estos códigos intertextuales. Ello permite a la ficción reforzar tanto la pertenencia al UCM como su enfoque sobre género e identidad. Esta acumulación de referentes confirma que *Agatha All Along* se construye a partir de la confluencia entre historia, mitología y cultura audiovisual, y configura un mosaico que vincula el pasado de la persecución de brujas con las representaciones populares de esta figura en el siglo XX y XXI. La serie utiliza estos elementos no como simples guiños culturales, sino como herramientas

narrativas que permiten situar a las protagonistas en una genealogía de resistencia frente a la opresión patriarcal. De este modo se confirma que la figura de la bruja sigue siendo un dispositivo cultural fértil para explorar las tensiones de género, poder y marginalidad en la ficción televisiva contemporánea.

Bibliografía

- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. Routledge.
- Arvizu Mendoza, M. C. (2018). La intertextualidad en la expansión de mundos narrativos en textos audiovisuales. En F. Alcalá Anguiano & M. Sánchez Soto (Coords.), *El poder de las imágenes. Reflexiones teórico-metodológicas sobre el audiovisual contemporáneo* (pp. 279-301). Universidad de Guadalajara.
- Barnette, J. (2022). What is Wanda but witches persevering? Palimpsests of American witches in *WandaVision*. *Theatre Journal*, 74(1), 41-57. <https://doi.org/10.1353/tj.2022.0003>
- Butler, J. (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1999). *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Paidós.
- Clares Gavilán, J., Merino Álvarez, C., & Neira, E. (2019). *La revolución over the top. Del video bajo demanda (VOD) a la televisión por Internet*. Editorial UOC.
- de Benito Mesa, I. (2024). Narrativas del akelarre: Condiciones de posibilidad para lo fantástico en la relectura feminista de la caza de brujas. *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 12(1), 175-197. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.966>
- De Vrij, F. (2025). *Fan engagement with the Marvel Cinematic Universe: Negotiating franchise fatigue and queer representation in Agatha All Along* [Master's thesis, Utrecht University].
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. Routledge.
- Freire, A., Gracia-Mercadé, C., & Vidal-Mestre, M. (2022). Intertextual references for expansion and depth in creating a transmedia narrative universe. Case study: The Avengers saga. *Palabra Clave*, 25(4), Article e2542. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.2>
- García Avis, I., & Atarama-Rojas, T. (2025). Television sitcoms through the decades: Transmedia intertextuality in Marvel's *WandaVision*. *Communication & Society*, 38(1), 369-386. <https://doi.org/10.15581/003.38.1.027>
- Gómez Alonso, J. C. (2017). Intertextualidad, interdiscursividad y retórica cultural. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (1), 107-115. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.201712104
- Gómez-Morales, B. M. (2014). Televisión “en abyme”. La televisión estadounidense de “prime time” como espejo de sí misma. *Área Abierta*, 14(2), 53-71. https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2014.v35.n2.45756
- Higueras-Ruiz, M. J. (2022). De la transmedialidad a la metatelevisión en el Universo Marvel: *WandaVision* (Disney+, 2021). En D. Sánchez-Mesa Martínez & J. Alberich-Pascual (Eds.), *Transmedialización & crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (pp. 157-167). Tirant lo Blanch.
- Higueras-Ruiz, M. J. (2023). El discurso metatelevisivo y la sitcom en la televisión estadounidense: Estudio de caso de la serie de televisión *WandaVision* (Schaeffer, 2021). *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 29(1), 117-127. <https://doi.org/10.5209/esmp.79957>
- Itúregui, V. (2023). Feminismo y geopolítica en el Universo Cinematográfico de Marvel: La ideología y la historia vestidas de fantasía de *Viuda Negra*, *Wandavision* y *Dr. Strange*. *Historia y Comunicación Social*, 28(1), 227-238. <https://doi.org/10.5209/hics.85154>
- Johnson, D. (2012). Cinematic destiny: Marvel Studios and the trade stories of industrial convergence. *Cinema Journal*, 52(1), 1-24. <https://doi.org/10.1353/cj.2012.0108>

- Joyrich, L. (2014). Queer television studies: Currents, flows, and (main)streams. *Cinema Journal*, 53(2), 133–139. <https://doi.org/10.1353/cj.2014.0015>
- Léal, A. (2025, marzo). *Agatha All Along*: La sororidad insuficiente. *Revista de la Universidad de México*, (918), 151–154. <https://www.revistadelauniversidad.mx/articulos/94b1db9d-b0ad-4918-88e5-1da0c9f211ba/agatha-all-along-de-jac-schaeffer>
- López Rodríguez, F. J. (2016). El monstruo intertextual. Apropiaciones de *Frankenstein* en la era de la quality television. *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 4(1), 57–78. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.282>
- Marazi, K. (2020). You've become part of a bigger universe. You just don't know it yet: Adaptation, intertextuality and the case of total branded entertainment. *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, (4), 83–99. <https://doi.org/10.26262/exna.v0i4.7918>
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Murray, E. (2024). *Agatha All Along* won't get caught up in the debate about Marvel and superhero fatigue, as creator says it's about a group that don't normally get the spotlight. *GamesRadar+*. <https://bit.ly/3K0r7Ld>
- Olson, S. (1987). Meta-television: Popular postmodernism. *Critical Studies in Mass Communication*, 4(3), 284–300. <https://doi.org/10.1080/15295038709360136>
- Olson, S. (1989). *Reading meta-television: A new model for reader-response criticism* [Conference presentation]. Annual Meeting of the International Communication Association, Ireland. <https://catalogue.nla.gov.au/catalog/5517781>
- Taylor, J. C. (2021). Reading the Marvel Cinematic Universe: The Avengers' intertextual aesthetic. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 60(3), 129–156. <https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030>
- Tous-Rovirosa, A. (2009). Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17(33), 175–183. <https://doi.org/10.3916/c33-2009-03-009>
- Zavala, L. (1999). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *Cuadernos de Literatura*, 5(10), 26–52. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/6764>

Anexo

Tabla 1. Clasificación de elementos intertextuales en la serie de ficción *Agatha All Along* (Disney+, 2024) Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO	REFERENTES	INTERTEXTUALIDAD	RELACIÓN UCM	CULTURA POPULAR	CULTURA DE LAS BRUJAS
#1. Encontrad la senda	Agatha dice que juega al "Candy Crush"	Vertical: videojuego de app de móvil	Exógena	Cultura audiovisual: videojuegos	---
	El compañero de Agatha la saluda diciendo "Hola vecina" (como en la serie <i>WandaVision</i>)	Horizontal: TV serie	Endógena: TV serie <i>WandaVision</i>	---	---
	Intro de un hipotético <i>true crime</i> (<i>Agnes of Westview</i>) con referencias a otras series	Horizontal: TV serie	Exógena	Cultura televisiva: <i>True Detective, Mare of Easttown</i>	---
	Puja en Ebay	Vertical: sitio web de compra/venta	Exógena	Cultura internet: compras online	---
	Uso de la red social Tik Tok	Vertical: red social	Exógena	Cultura internet: red social	---
	El cuerpo muerto de Wanda Maximoff en una sala de autopsia	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: Wanda Maximoff	---	---
	Agatha se quita la ropa y su aspecto va cambiando según los episodios de <i>WandaVision</i> , cuando interpreta a la vecina	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: vecina Agnes	---	---
Agatha y Rio se enfrentan en un encuentro como en <i>The Craft (Jóvenes y Brujas)</i>	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>The Craft</i>	Brujas luchando entre ellas	
#2. El círculo abrirá la puerta al más allá	Agatha engaña a su vecina Sharon (Sr. Hart en <i>WandaVision</i>) para el aquelarre	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: vecina Sr. Hart	---	---
	El chico prepara un cartel para dar la bienvenida a las brujas: "Welcome Coven" y en la "o" dibuja un pentagrama	Vertical: cultura popular	Exógena	Literatura Historia Mitología	El pentagrama como símbolo de protección
	Las brujas "7 de Salem" persiguen a Agatha: se convierten en 7 animales	Vertical: cultura popular	Exógena	Historia Mitología	Brujas de Salem Animales
	Las brujas del aquelarre enuncian el cántico como en <i>Hocus Pocus</i> (El retorno de las brujas)	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>Hocus Pocus, Las brujas de Eastwick, Chilling Adventures of Sabrina</i>	Brujas en círculo cantando

CAPÍTULO	REFERENTES	INTERTEXTUALIDAD	RELACIÓN UCM	CULTURA POPULAR	CULTURA DE LAS BRUJAS
	Al llegar a la senda los zapatos se quedan pegados y deben ir descalzos por los diferentes senderos, como referencia a <i>The Wizard of Oz</i> (El Mago de Oz)	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>The Wizard of Oz</i>	Zapatos de bruja pegados al suelo
#3. Innumerables pruebas hay	Casa grande y elegante: "Tiene un rollo como a peli romántica de después de comer" "¿Sabéis la serie esa de las mujeres ricas"	Horizontal: TV serie	Exógena	Cultura televisiva: <i>Desperate Housewives</i> , <i>Big Little Lies</i> , <i>Revenge</i>	---
	Vino tinto llamado "Reina Roja"	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: Wanda Maximoff	---	---
	"La culpa la tiene Halloween ¿ves algún sombrero de punta, tenemos la piel verde, llevamos escoba? No señora"	Vertical: cultura popular de las brujas y la fiesta de Halloween	Exógena	Literatura Historia Mitología	Representación popular/capitalista de las brujas
	La Sr. Hart hace alusión a Wanda durante una alucinación	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: Wanda Maximoff	---	---
	Agatha alucina viendo una cuna que desmantela, como en <i>Rosemary's Baby</i> (La semilla del diablo)	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>Rosemary's Baby</i>	---
	Las brujas deben salir de la casa por el horno	Vertical: cultura popular de las brujas	Exógena	Literatura Mitología	Brujas cocinando en hornos
#4. Tú, mientras tanto, escucha el canto	El aquelarre invoca a otra bruja y hacen peticiones como las tres hadas de <i>Sleeping Beauty</i> (La Bella Durmiente)	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>Sleeping Beauty</i>	Brujas invocando
	Entran en una sala de grabación con estética y música de los años 70/80.	Vertical: cultura popular música años 70/80	Exógena	Cultura musical	---
	El chico pone un disco y comienza a escucharse al revés	Vertical: cultura popular música años 70/80	Exógena	Mitología	Mensajes secretos de índole diabólica en canciones
	Suena una canción que hace referencia a una mujer de pelo rojo (Wanda Maximoff)	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: Wanda Maximoff	---	---
#5. Las tinieblas hoy despiertan	Las brujas deben huir y el chico propone que vayan en escoba, pero ellas se niegan: "El negocio de la industria de Halloween se apropió de ellas indebidamente como un absurdo icono de nuestra cultura y, lo que es peor, son un símbolo de la domesticidad femenina"	Vertical: cultura popular de las brujas	Exógena	Literatura Historia Mitología	Brujas volando en escobas

CAPÍTULO	REFERENTES	INTERTEXTUALIDAD	RELACIÓN UCM	CULTURA POPULAR	CULTURA DE LAS BRUJAS
	La figura de las brujas en escoba con la luna roja de fondo, como referencia a <i>E.T.</i> o <i>Harry Potter</i>	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>E.T.</i> , <i>Harry Potter</i>	---
	Entran en una habitación decorada como las series antológicas de terror (<i>Goosebumps</i> o <i>The Tale of the Twisted Claw</i>) y mantiene la estética de los años 80 (<i>Stranger Things</i>)	Horizontal: TV serie	Exógena	Cultura televisiva: <i>Stranger Things</i>	---
	El aquelarre y el chico juegan a la guija	Vertical: cultura popular	Exógena	Mitología	Invocar a fantasmas
	Aparece un fantasma con referencias a <i>Polstergeist</i> y <i>The Exorcist</i> .	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>Polstergeist</i> , <i>The Exorcist</i>	Cine de terror
	La luna roja referencia a Wanda Maximoff.	Horizontal: personaje de TV serie <i>WandaVision</i>	Endógena: Wanda Maximoff	---	---
	El chico es en realidad el hijo de Wanda y lleva una corona similar a la de la Bruja Escarlata	Horizontal: TV Serie	Endógena: Wanda Maximoff	---	---
#6. Un guía espiritual	Will (Billy) queda con un señor para preguntarle sobre el hechizo de Westview, este es el hermano de Wanda	Horizontal: TV Serie	Endógena: hermano de Wanda, Prieto Maximoff	---	---
	La habitación de Will antes del accidente tiene pósteres de películas juveniles de los años 80 y 90	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>Alicia in Wonderland</i> , <i>The Wizard of Oz</i> , <i>Pete's Dragon</i> , <i>The Goonies</i> , <i>Bedknobs and Broomsticks</i> (<i>La Bruja Novata</i>).	---
	Los pósteres de la habitación de Will (Billy) después del accidente cambian a películas de terror de los años 90 y 2000	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>The Craft</i> , <i>Saw</i>	Cine de terror
#7. La muerte me guiará	Las brujas entran a un castillo que recuerda a las princesas de Disney y el Mago de Oz	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: <i>Sleeping Beauty</i> , <i>The Wizard of Oz</i>	---
	Las brujas y el chico están disfrazadas como brujas de cuento	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: Maléfica, Elphaba, Glinda, la bruja de Blancanieves.	Representación de brujas en cuentos de princesas
	Referencias al juego del tarot	Vertical: cultura popular y de brujas	Exógena	Literatura Filosofía Mitología	Juegos de adivinación

CAPÍTULO	REFERENTES	INTERTEXTUALIDAD	RELACIÓN UCM	CULTURA POPULAR	CULTURA DE LAS BRUJAS
#8. Sígueme hasta el fin. La gloria aguarda allí	Agatha y el chico aparecen en una sala de cadáveres	Vertical: película	Exógena	Cultura fílmica: películas de <i>Saw</i>	---
	Will (Billy) recorre su habitación advirtiendo diferentes figuras e imágenes de películas y series	Vertical: película Horizontal: TV serie	Exógena	Cultura fílmica: <i>Carrie, Edward Scissorhands, The Wizard of Oz</i> Cultura televisiva: <i>Buffy, The Vampire Slayer</i>	---
	Will ha creado el hechizo de la Senda de las Brujas y Agatha le dice: "Chico, sí que eres un Maxinoff, si no, no habrías montado todo este <i>drama</i> . Eres igualito que tu madre"	Horizontal: TV serie	Endógena: TV serie <i>WandaVision</i> y Wanda Maxinoff	---	---
	Will (Billy) es el superhéroe Wiccan y viste el traje con el que aparece en los cómics	Vertical: cómic	Endógena: personaje Wiccan en comic de Marvel	---	---
#9. La triple diosa	Agatha vive con su hijo en Salem, donde se persigue y quema a las brujas (siglo XVIII).	Vertical: cultura de las brujas	Exógena	Literatura Historia Mitología	Mujeres consideradas brujas en el siglo XVIII
	Agatha busca aquelarres a lo largo del tiempo para robarles sus poderes. Las brujas cambian su atuendo en función de la época.	Vertical: cultura de las brujas	Exógena	Literatura Historia Mitología	Brujas cantando en aquelarres
	Agatha es quemada en una hoguera en Salem	Vertical: película	Exógena	Cultural fílmica: <i>Hocus Pocus</i>	Mujeres quemadas en hogueras acusadas de brujas