

Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 1, año 2020. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-17600-05-1

Cine y series. La promiscuidad infinita (2018)

Alberto Nahum García Martínez; María J. Ortiz (Editores)

Separata

Capítulo 2

Título del Capítulo

«Adaptación, remediación, narrativa transmedia, ¿y qué más? El caso de los universos de Marvel y DC Comics en el cine y la televisión»

Autoría

Paola Brembilla y Guglielmo Pescatore

Cómo citar este Capítulo

Brembilla, P.; Guglielmo, P. (2018): «Adaptación, remediación, narrativa transmedia, ¿y qué más? El caso de los universos de Marvel y DC Comics en el cine y la televisión». En García Martínez, A.N.; Ortiz, M.J. (eds.), *Cine y series. La promiscuidad infinita*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-17600-05-1

D.O.I.:

<https://doi.org/10.52495/c2.emcs.1.c37>

Alberto Nahum García Martínez
María J. Ortiz (editores)

CINE & Series

La promiscuidad
infinita

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones



El libro *Cine y series. La promiscuidad infinita* está integrado en la colección «Contextos» de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Este libro parte de la premisa de que hoy en día el cine es una de las principales influencias en las series de televisión, con un notable impacto tanto en la producción como en la estética.

Igualmente, la maduración y exuberancia de la forma narrativa serial va dando lugar a una tendencia inversa, por lo que la influencia de los productos seriales también es reconocible en las narrativas fílmicas y en la industria del cine en general.

Así, *Cine y Series. La promiscuidad infinita* ofrece un completo panorama de las relaciones entre cine y series en la contemporaneidad. Por ello, sus autores han recogido el análisis crítico de los muchos sentidos en que esa interacción se produce. El resultado es un conjunto de contribuciones, de amplio elenco internacional, en torno a los cuatro ejes siguientes:

- Procesos de transformación narrativa del cine hacia la serialidad.
- El modelo visual del cine y sus influencias en la serialidad.
- Viejas historias del cine, nuevos sentidos para la contemporaneidad: reescribiendo una historia emocionante.
- La innovación en el estudio de las relaciones entre cine y series: ecosistemas narrativos, *world building* y metáforas audiovisuales.

Sumario

Introducción,

<i>por Alberto Nahum García Martínez y María J. Ortiz</i>	11
<i>Estructura del libro</i>	13
<i>Agradecimientos</i>	19
<i>Bibliografía</i>	19

PARTE I:

PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN NARRATIVA DEL CINE HACIA LA SERIALIDAD

1. Ampliación y cohesión en mundos transficcionales,	
<i>por Roberta Pearson</i>	23
<i>Transficciones espacio/tiempo frente a transficciones</i> <i>de personaje</i>	31
<i>Transficciones realistas de personajes frente a transficciones</i> <i>fantásticas de personajes</i>	33
<i>Transficciones de propiedad frente a transficciones</i> <i>de dominio público</i>	35
<i>Conclusiones</i>	38
<i>Bibliografía</i>	40
2. Adaptación, remediación, narrativa transmedia, ¿y qué más? El caso de los universos de Marvel y DC Comics en el cine y la televisión,	
<i>por Paola Brembilla y Guglielmo Pescatore</i>	43
<i>Introducción</i>	44
<i>Documentación, adaptación, remediación, narrativa</i> <i>transmedia</i>	45

<i>Los ecosistemas narrativos</i>	48
<i>Diseño industrial y dialéctica industria-uso</i>	50
<i>Conclusiones</i>	54
<i>Bibliografía</i>	55
3. Relato filmico frente a relato serial: los casos de <i>Fargo</i> y <i>Hannibal</i>, <i>por Alberto N. García Martínez</i>	57
<i>La especificidad del relato televisivo</i>	59
<i>La paradoja del remake</i>	61
<i>Juegos textuales y noir redentor en Fargo</i>	63
<i>La estética de lo siniestro y la lógica onírica en Hannibal</i> ...	68
<i>El imaginario colectivo y la destrucción de la estabilidad</i>	69
<i>El embellecimiento de lo siniestro</i>	72
<i>La pesadilla de una novela televisiva</i>	73
<i>Bibliografía</i>	75
4. Entre el cine y la televisión. El camino italiano hacia el relato transmedia: el caso de <i>Gomorra</i>, <i>por Veronica Innocenti</i>	77
<i>Cine y televisión: una relación de largo recorrido</i>	78
<i>Cine italiano y series de televisión: una relación complicada</i>	80
<i>Sky Italia: un soplo de aire fresco</i>	83
<i>Gomorra y la vía italiana del relato transmedia</i>	85
<i>Bibliografía</i>	90

PARTE II:

EL MODELO VISUAL DEL CINE: SUS INFLUENCIAS EN LA SERIALIDAD

5. «And now for something completely different». A propósito de Monty Python's Flying Circus, <i>por José Pavía Cogollos</i>	93
<i>Bibliografía</i>	112

-
6. «A moment before you need more happiness»:
Mad Men, Haynes y Douglas Sirk,
por Valentina Re 113
Introducción 114
Solo el cielo lo sabe 115
Lejos del cielo 119
Mad Men: Far Away Places 126
Bibliografía..... 137
7. Los ecos del caníbal: homenajes estilísticos y
pilares cinematográficos de *Hannibal*,
por Raquel Crisóstomo 139
Los maestros: Lynch, Kubrick y Hitchcock 141
Argento y el giallo 144
El aspecto sonoro..... 146
La concepción de los cuerpos: Cronenberg 147
Caleidoscopio de esquilas cinematográficas 149
Las huellas de los primeros corderos 152
Bibliografía..... 154
8. Retratando al monstruo. Representación del asesino
en serie en la secuencia de títulos de crédito,
por Beatriz Herráiz Zornoza 157
Introducción 157
El asesino en serie en la ficción..... 161
De los títulos de créditos a los openings de las series 163
El perfil criminológico del asesino 166
La dualidad en el serial killer 168
Detective-asesino 170
La representación de la dualidad en los Títulos de Crédito 172
La guarida del monstruo..... 174
Monstruo, sociedad y religión 176
Conclusiones 177
Bibliografía..... 178

PARTE III:

VIEJAS HISTORIAS DEL CINE, NUEVOS SENTIDOS
PARA LA CONTEMPORANEIDAD:
REESCRIBIENDO UNA HISTORIA EMOCIONANTE

9. **Visiones de la Revolución Americana desde el cine de Hollywood y las series del siglo XXI,**
por Lucía Salvador Esteban 181
Introducción 182
Hollywood y la épica fundacional de los Estados Unidos..... 185
La representación de la Revolución Americana en las series del siglo XXI..... 189
La historia que no cuenta el cine de Hollywood 192
Conclusiones 195
Bibliografía..... 197
10. **«La premisa Manchurian»: los mensajeros del miedo desde la Guerra Fría hasta el 11S,**
por Pablo Castrillo y Pablo Echart 199
Introducción 199
La premisa dramática..... 202
El thriller político y de espionaje 205
Conclusión..... 212
Bibliografía..... 215
11. **Bienvenida ternura. Emoción y narración en la nueva sinceridad televisiva,**
por Irene Martínez Marín 217
Introducción. La sensibilidad en pantalla..... 218
Bienvenida ternura: del cine a la televisión de la nueva sinceridad..... 219
Diablos y sentimentales: moralidad y valor artístico en la nueva ficción televisiva 223
Serialidad y emociones narrativas: la experiencia nostálgica..... 228
Bibliografía..... 232

PARTE IV:

LA INNOVACIÓN EN EL ESTUDIO DE LAS RELACIONES
ENTRE CINE Y SERIES: ECOSISTEMAS NARRATIVOS,
WORLD BUILDING Y METÁFORAS AUDIOVISUALES

- 12. Relaciones transmediales e intertextuales en el seno de los ecosistemas narrativos,**
por Fernando Canet 235
Bibliografía.....254
- 13. Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos,**
por Marta Boni 257
Historia(s) de repeticiones constantes.....260
Objetos expansivos263
Hacia una lectura distante266
Nivel base: la semiosfera268
Un atlas mundial de series de televisión269
Conclusión: series culturales271
Bibliografía.....273
- 14. Las metáforas audiovisuales como narraciones corporeizadas en las imágenes en movimiento,**
por Kathrin Fablenbrach275
Metáforas audiovisuales: un esquema.....276
Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas metafóricos en Twin Peaks285
Conclusión.....294
Bibliografía297

*Adaptación, remediación, narrativa
transmedia, ¿y qué más?
El caso de los universos de Marvel y
DC Comics en el cine y la televisión*

Paola Brembilla
Università degli Studi di Padova

Guglielmo Pescatore
Università di Bologna

Resumen

Los universos de los cómics se han convertido en filones inagotables para explotar a través de estrategias y fórmulas diferenciadas que ya muestran los principios del cross-media y el cross-marketing. ¿Cuál es la diferencia, entonces, con las adaptaciones contemporáneas? Nuevas estrategias y procesos de producción, posibles por el sistema de holdings que permite unificar las empresas diversificadas y marcas bajo el nombre de una sola empresa matriz, han facilitado la producción integrada y coordinada de estos universos expandidos, en lugar de productos individuales conectados entre sí a través de modalidades de transposición y estructuración narrativa tradicionales. En este capítulo nos proponemos volver sobre esas modalidades (documentación, adaptación, remediación y narrativa transmedia) y sus paradigmas teóricos con el fin de explorarlas críticamente mediante el análisis de estos universos. A través del estudio de caso del «Marvel Cinematic Universe» y del «DC Extended Universe» también se propone la aplicación de un nuevo paradigma de análisis: el de los ecosistemas narrativos.

Palabras clave: Transmedia, Adaptación, Marvel cómics, DC cómics, Ecosistemas Narrativos.

Introducción

En 1944 se estrena en los cines *Captain America* (Elmer Clifton y John English), una serie de quince episodios que marca la primera transposición medial de un personaje de Marvel. La DC Comics le sigue en 1951 con *Superman y los hombres topo* (*Superman and the Mole Man*, Lee Sholem). La primera también sirve como piloto para la serie de televisión *The adventures of Superman* (Sindicación, 1952-1958). En los años 60 llega a las pequeñas pantallas incluso el personaje del hombre murciélago con *Batman* (ABC, 1966-1968), que da vida, al final de la primera temporada, a la película spin-off de *Batman: la película* (*Batman: The Movie*, Leslie Martinson, 1966). En los 70 es el turno de Spider Man y Hulk, que llegan a la televisión, respectivamente, con *The Amazing Spider-Man* (CBS, 1977-1979) y *The Incredible Hulk* (CBS, 1977-82). A estos debuts siguieron innumerables películas, series, seriales, dibujos animados y TV movies. Los universos de los cómics se convierten en filones inagotables para explotar a través de estrategias y fórmulas diferenciadas que ya muestran los principios del cross-media y el cross-marketing. ¿Cuál es la diferencia, entonces, con las adaptaciones contemporáneas?

Nuevas estrategias y procesos de producción, posibles por el sistema de *holdings* que permite unificar las empresas diversificadas y marcas bajo el nombre de una sola *empresa matriz*, han facilitado la producción integrada y coordinada de estos universos expandidos, en lugar de productos individuales conectados entre sí a través de modalidades de transposición y estructuración narrativa tradicionales. En este capítulo nos proponemos volver sobre esas modalidades (documentación, adaptación, remediación y narrativa transmedia) y sus paradigmas teóricos con el fin de explorarlas críticamente mediante el análisis de estos universos. A través del estudio de caso del «Marvel Cinematic Universe» y del «DC Extended Universe» también se propone la aplicación de un nuevo paradigma de análisis: el de los *ecosistemas narrativos*.

Documentación, adaptación, remediación, narrativa transmedia

Un modo de transposición, ya detectable en los comienzos del cine, es lo que podríamos llamar la «documentación». Un ejemplo es el teatro filmado, una práctica en la que la puesta en escena de un medio (el teatral) se traslada después directamente a otro (el cine). Entre nuestros objetos de estudio, un caso de documentación se puede encontrar en la «repeca» en clave arqueológica de formas de representación del pasado, o al menos precedentes a las contemporáneas. Un ejemplo es el logotipo de Marvel Studios, que es un clip introductorio a sus producciones. En el clip de treinta segundos vemos las páginas de cómics Marvel pasar y luego componer el logotipo de la casa de producción. Además de servir como marca al producto, el clip también parece sugerir una mirada arqueológica a lo que antecede: páginas de cómics, trasladadas directamente, tal como son, a la pantalla grande y a la pequeña.

Si, en el caso de Marvel y DC, la documentación puede ser considerada más una sugerencia que un modo real de transposición, la adaptación se encuentra en la base de ambos universos. Más o menos fiel transposición de un texto de un medio a otro, la adaptación es el modelo que se siguió en los primeros años de la producción audiovisual de las dos empresas, aunque sigue siendo ampliamente utilizada hoy en día. De Marvel tomamos como ejemplo *Powers* (2015-), la primera serie de televisión original de Play Station Network, producida por Sony, como adaptación de la serie de cómics publicada por Marvel Comics a través del sello Icon Comics.¹

Por parte de DC, podemos mencionar la serie *Constantine* (NBC, 2014), producida por Warner Bros y DC Entertainment. Está basada en los personajes del cómic *Hellblazer*, publicados por DC Comics a través del sello Vértigo.² En ambos casos, la adaptación funciona como una estrategia de producción que reduce los riesgos relacionados con el lanzamiento de

¹ El sello (imprint) de un editor es el nombre comercial con el que se publica una obra. Un editor como Marvel Comics tiene varios sellos que se orientan a diferentes segmentos de consumidores.

² El cómic se había convertido ya en una película: *Constantine* (Francis Lawrence, 2005).

un nuevo producto, ya que, en base al contenido ya presente en el mercado, apela (potencialmente) a un área de usuarios ya consolidada.

La adaptación se puede, a continuación, integrar con técnicas narrativas y visuales peculiares, que le dan un atractivo diferenciador a la producción. En este sentido, otro importante modo de aplicación es la remediación. En palabras de Jay Bolter y Richard Grusin, la remediación es «la representación de un medio en otro» (Bolter y Grusin, 2007: 216). Tiene que ver, por tanto, con la idea de apropiación, ya que en su base tenemos una combinación e integración entre lenguajes (en nuestro caso principalmente visual) propios de diferentes medios de comunicación. La serie *iZombie* (The CW, 2015-), por ejemplo, es una adaptación del cómic homónimo de Vertigo-DC Comics pero, a veces, también muestra segmentos de remediación del cómic en el medio televisivo. Los títulos de crédito iniciales son, de hecho, una animación de las viñetas de Michael Allred, ilustrador del cómic original, y se distribuyó online antes del debut de la serie, precisamente para hacer hincapié en la estrecha relación, no sólo narrativa, sino también visual, entre cómic y serie de televisión. El mismo estilo visual se adopta para transiciones cortas entre las diferentes escenas del episodio. Un paso más allá da la serie *Heroes* (NBC, 2006-2010), en donde la estética del cómic se incorpora en la puesta en escena. Por ejemplo, cuando el personaje de Hiro Nakamura detiene el tiempo a través de sus poderes, toda la escena asume una composición parecida a la de la página de un cómic. La remediación se conjuga con la documentación cuando hay cómics reales que se introducen en el relato, y cuando los estilos de las viñetas (que se leen o que son producidas por los personajes) se convierten en estilos de encuadres y puesta en escena. Por ejemplo, el personaje de Isaac Mendes traduce sus visiones sobre el futuro de los otros personajes en viñetas de cómic oscuras que se podría comparar con las de la novela gráfica, y cuando esto sucede, incluso el estilo de la secuencia se vuelve oscuro y gótico. Se trata, pues, de productos televisivos que se apropian del imaginario de los cómics y que muestran cómo la remediación va más allá de la estrategia de producción, encarnando también una estrategia estética y narrativa.

Documentación, adaptación y remediación tienen en común un enfoque genético, es decir identifican los procesos generati-

vos para trasladar los cómics al cine o a la televisión. Operan, pues, según el principio de la producción por derivación: de un objeto que se pensó inicialmente como singular y utilizable en un solo medio, se derivan transposiciones a otros medios (Innocenti y Pescatore, 2012: 134). En general, en este caso, no existe una relación interactiva o conexión diegética entre la producción original y sus derivados.

Un caso diferente es el de la narrativa transmedia (TS, por las siglas en inglés de Transmedia Storytelling). En palabras de Henry Jenkins (2008: 97-98):

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole [...]. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice versa. Any given product is a point of entry to the franchise as a whole.³

Una narrativa transmedia consiste en la introducción de una historia, por ejemplo, en una película que, después, se integra y se expande a través de series de televisión, cómics, videojuegos, etc. Cada producción se puede disfrutar independientemente del resto, pero, al mismo tiempo, actúa como un punto de entrada en toda la franquicia.

Con el TS damos un paso más allá con respecto a la modalidad de transposición por derivación. El aspecto acentuado de la planificación y la sinergia industrial de la franquicia contemporánea requiere un enfoque que se refiere a la caracterización estructural de la narrativa, que aquí no sigue una sola trayectoria genética desde un texto original, sino que se distribuye y se integra en términos de cross-media a través del uso de extensiones transmedia. Estamos hablando entonces de

³ Traducción de la cita: «Una historia transmedia se desarrolla a través de múltiples plataformas de medios, con cada nuevo texto haciendo una contribución distintiva y valiosa al conjunto [...]. Cada nuevo elemento de la franquicia debe ser independiente, de modo que no sea necesario haber visto la película para disfrutar el juego y viceversa. Cualquier producto es un punto de entrada a la franquicia como totalidad.»

una producción en paralelo, «un modo de desarrollo que, partiendo de un solo concepto funciona en diferentes medios y en diferentes objetos posibles, generando múltiples productos simultáneamente en múltiples contextos» (Innocenti y Pescatore, 2012: 135).

Tres años después de la publicación de *Convergence Culture*, sin embargo, es el mismo Jenkins quien revisa el paradigma transmedia. El académico nota cómo la experiencia integrada y sistemática desarrollada en la mayoría de las plataformas de medios puede ser cuestionada por algunas prácticas industriales que a menudo impulsan la continuidad (*continuity*) de la narración hacia la multiplicación (*multiplicity*) de las versiones (Jenkins, 2009). Tomemos, por ejemplo, el mundo de X-Men, a su vez contenido en el universo Marvel. Desde su primera aparición en la década de los sesenta ha sufrido una evolución continua, con la expansión y multiplicación de la versión inicial a través de la adición de personajes, lugares y tramas, además del uso generalizado del *what if*, es decir, versiones alternativas del universo mismo (basta pensar en *Marvel 1602*, una serie de ocho libros escritos por Neil Gaiman en 2003, situados en una realidad alternativa en la que los acontecimientos de los mutantes tienen lugar durante la Inquisición).

Al traer a un primer plano la existencia de varias versiones de universos narrativos y personajes, el concepto de la multiplicidad muestra que no toda narrativa transmedia sigue un curso lineal. Por lo tanto, esto pone de relieve los límites del paradigma transmedia que, como hemos visto, se refiere a las historias que se distribuyen de modo reticular, pero que, en general, seguirán siendo historias orientadas.

Los ecosistemas narrativos

La TS no se corresponde necesariamente con un *universe storytelling* que, sin embargo, caracteriza a las llamadas *vast narratives*, es decir universos narrativos extensos, que se definen por líneas narrativas y escenarios múltiples, así como por un alto grado de complejidad (*cf.* Harrigan y Wardrip-Fruin, 2009). Las narrativas extensas no son objetos textuales cerrados, sino sistemas abiertos, en los que diversos agentes pueden inter-

venir para modificar y ampliar el universo siguiendo trayectorias narrativas no necesariamente destinadas a la realización de una narración.

Sobre esta base, Verónica Innocenti y Guglielmo Pescatore proponen cambiar el enfoque de la idea de «texto» o «narrativa» por el de «ecosistema narrativo». Inspirado por los ecosistemas naturales, el paradigma de los ecosistemas narrativos concibe los relatos extensos como el resultado de un diseño en el que no hay una matriz generativa central para el desarrollo de la narrativa, sino un modelo general concebido y desarrollado como el potencial de un sistema evolutivo, con un alto grado de coordinación entre sus partes. Por tanto, los objetos mediales se consideran sistemas abiertos, formados por un componente abiótico (el *mediascape* en el que se inserta el producto) y otro biótico (el material narrativo, que se somete a procesos de competencia, adaptación, modificación, etc.). Ambos tienden a conseguir y mantener un cierto equilibrio, la orquestación de un universo persistente y resistente que existe y dura incluso fuera de la pantalla, presentando al mismo tiempo un cierto grado de ergonomía que permite cambios constantes en relación con los agentes externos e internos (*cfr.* Innocenti y Pescatore, 2012; Bisoni, Innocenti y Pescatore, 2013: 11-26).

El paradigma de los ecosistemas narrativos, por tanto, presenta dos puntos de inflexión respecto al TS: el diseño de un sistema evolutivo y las dinámicas de relación entre agentes heterogéneos. Los ecosistemas prescinden, de hecho, de una construcción genética para resaltar características arquitectónicas, que van a componer espacios habitables modificables, susceptibles de ampliaciones y reconstrucciones por parte de diversos agentes. Los ecosistemas narrativos son mundos definidos, pero también cambiantes, pues se caracterizan por un sinnúmero de posibilidades de redefinición gracias a una modularidad inherente, lo que los hace segmentables en diferentes formas y en diferentes medios. Por otra parte, los ecosistemas narrativos no son simplemente textos conectados entre sí, sino más bien entornos de uso, en los que agentes internos y externos y situaciones contingentes pueden provocar interferencias, cambios y desarrollos para el universo mismo. Por encima de todo, entonces, está el resultado de una constante dialéctica en-

tre el diseño proyectivo de la industria y lo que con ella hacen los usuarios. Los productos individuales ciertamente pueden servir como puntos de entrada a una franquicia (y como tal están diseñados principalmente), pero la utilización que el usuario decide hacer puede ser personalizada y diversificada. Por tanto, existe un cierto grado de imprevisibilidad en el proyecto más cuidadosamente planeado, pues pueden darse desajustes entre el plan de negocios y el uso de objetos mediales hecho por el público.

Los universos Marvel y DC son ejemplos emblemáticos, puesto que nos permiten comprobar que no son sólo un núcleo generativo (adaptación), ni simplemente una narración que se desarrolla a través de múltiples medios de comunicación (*trans-media storytelling*). Ambos casos son, más bien, *bases de datos* (el mundo de los cómics, con la propiedad intelectual de Marvel y DC) de las que extraer personajes e historias que se recombinan de acuerdo con las necesidades de producción que resultan en un diseño de proyecto preciso a largo plazo, pero al mismo tiempo abierto, editable y ampliable de acuerdo con requisitos industriales (*top/down*) o de consumo (*bottom/up*).

Diseño industrial y dialéctica industria-uso

El Universo Marvel cinematográfico, un universo cross-media compartido por los diferentes superhéroes en propiedad de Marvel Studios, fue lanzado oficialmente con la película *Iron man* (Jon Favreau, 2008), culminando en *Los vengadores*, (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012). Esto es lo que la productora llama «fase uno» del proyecto, seguido de la «fase dos» (de *Iron man 3* [Shane Black, 2013] a *Ant Man* [Peyton Reed, 2015]) y la «fase Tres», que comienza con el estreno de *Capitán América: civil war* (*Captain America: Civil War*, Anthony y Joe Russo, 2016) y terminará en 2019 con *Inhumans*. A las relaciones ya presentes en el cine se añaden los *crossovers* con la serie de televisión *Agents of S.H.I.E.L.D.* (ABC, 2014-) y con *Marvel's Agent Carter* (ABC, 2015-), además de posibilidades de integración con el ciclo de Marvel distribuido por Netflix e inaugurado por *Daredevil* (2015-). Incluso hay cortometrajes, los llamados *Marvel One-Shots*, y cómics *tie-in* publicados por Marvel Co-

mics, que integran la narración televisiva y cinematográfica con historias adicionales.⁴

El «DC Extended Universe», producido por Warner Bros y basado en las propiedades de DC Comics, se abre con un reinicio de la vida cinematográfica de Superman, *El hombre de acero* (*Man of steel*, Zack Snyder, 2013), seguido por *Batman v. Superman: el amanecer de la justicia* (*Batman v. Superman: Dawn of justice*, Zack Snyder, 2016) y otras once películas que se estrenarán entre 2016 y 2020. Hay algunas series de televisión procedentes de cómics de DC, pero estas, hasta la fecha, no están conectadas a las películas.⁵ En cuanto a los cómics, en 2013 se publicó el *tie-in* *Man of Steel: Prequel*, que, como en el caso de Marvel, integra la narración cinematográfica con una narración de los acontecimientos anteriores a la película de Snyder. El universo DC expandido, por lo tanto, mantiene la forma asumida en los cómics, la de un multiverso, es decir, diferentes universos que deben coexistir en paralelo, sin necesariamente entrar en conexión.⁶

Es evidente que en estos proyectos industriales emerge un componente estratégico de explotación de recursos (la «base de datos» de personajes de Marvel y DC, con su propiedad intelectual) en relación con ciertas exigencias del mercado que afectan al modo de producción y distribución (la división en «etapas», la planificación a largo plazo de las salidas, etc.). Dentro de este nivel macro, que proporciona la arquitectura fundamental del universo expandido, nos encontramos con el nivel

⁴ Los productos *tie-in* de una franquicia están diseñados para integrar la narrativa central a través de expansiones y adiciones en otros medios de comunicación.

⁵ Por ejemplo, *The Flash* (The CW, 2014-) y *Arrow* (The CW, 2012-) comparten el mismo universo, pero no se cruzarán en las narraciones cinematográficas. *Supergirl* (CBS, 2015-), aun siendo una serie ambientada en el mundo de Superman, no tiene vínculos directos con su versión cinematográfica contemporánea.

⁶ Como comenta el Director Ejecutivo de DC Comics, Geoff Johns: «We look at it as the multiverse. We have our TV universe and our film universe, but they all co-exist». Citado en Wieselmann (2014). (Traducción de la cita: Lo vemos como el multiverso. Tenemos nuestro propio universo televisivo y nuestro universo cinematográfico, pero todos ellos coexisten.)»

micro de productos individuales que funcionan tanto en una dimensión «cerrada», la de productos independientes utilizables individualmente, o en una «abierta», como matrices de posibles *crossovers*, *spin-offs*, etcétera.

Sin embargo, también hemos mencionado que, junto con la planificación industrial del universo narrativo, el enfoque de los ecosistemas trae a un primer plano las interferencias, adiciones, ampliaciones, modificaciones y reordenamientos provocados por elementos internos y externos. Por ejemplo, utilizando la ergonomía resultante de la forma ampliada y en constante progreso en el diseño de estos productos, los gustos del público pueden ser tomados en cuenta e incorporados a los relatos. Baste pensar en los rasgos cómicos de Thor en el conglomerado de productos. Después del lanzamiento de *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) y la consolidación de la popularidad del actor Chris Hemsworth, coronado rápidamente como sex symbol global, en *Agents of S.H.I.E.L.D.* y en los *Vengadores: la era de Ultrón* (*Avengers: Age of Ultron*, Joss Whedon, 2015) aparecen varias referencias al personaje y, también, al actor. Tomemos el octavo episodio de la primera temporada de la serie, donde nos encontramos con el siguiente diálogo:

—Coulson: «No puedo recordar ni una sola ocasión en la que algo alienígena haya acabado bien en manos de un humano».

—Skye: «A mí no me importaría poner mis humanas manos sobre Thor. Es tan soñador...»

—Coulson: «Sí, seguro, es muy apuesto, pero...».

—May: «No. Es soñador»

Es una forma de guiño a los seguidores, en el que la producción rinde homenaje a los gustos del público mediante la inserción de alusiones, con el fin de satisfacer a su propia base de fans.

Otro ejemplo es el *bromance* entre Bruce Banner (Mark Ruffalo) y Tony Stark (Robert Downey Jr.). Una parte de los fans comenzó una línea de producción de memes, *fanfiction*, *slash fiction* y *fanart* desde la primera película de *Los vengadores*.⁷

⁷ El arte de los seguidores (*fan art*) se refiere a la producción de arte (por lo general visual, como retratos y dibujos), inspirado por un objeto multimedia, por los fans a ese mismo artículo. El *fanfiction* es

Como resultado, las secuencias de interacciones entre los *science bros*, como han sido llamados los dos personajes por los seguidores, aumentan y ganan posiciones en la secuela: *Vengadores: la era de Ultrón*.

Ciertas prácticas de la audiencia, por tanto, pueden tener un efecto en el diseño de producción. El universo narrativo que tiende a expandirse en el espacio intermedio, puede incorporar paratextos y relatos sociales que entran a formar parte de la textualidad difusa del ecosistema, actuando sobre él y alterándolo.

Los gustos del público también se pueden sondear y capitalizarse en la producción de textos, como ocurre con los *spin-off*. Piénsese, por ejemplo, en el personaje de Batman en *La Lego película* (*The Lego Movie*, Phil Lord y Christopher Miller, 2014). Es el personaje más apreciado en el film, tanto que se ha ganado una película *ad hoc*. Aunque *La Lego película* es una película de animación ambientada en el universo de los famosos ladrillos de colores, es un ejemplo de cómo un producto que resulta del ensamblaje de diferentes mundos y personajes, puede ser sometido a extracción de «módulos» individuales para más producciones.⁸ Una práctica, la extracción, también puesta en práctica por los usuarios.

Volviendo a los universos de Marvel y DC, estos relatos tienen características de diseño excesivo, un «exceso» de diseño que Derek Johnson define refiriéndose a la construcción de universos muy detallados, en los que, sin embargo, no todos los múltiples elementos que componen el mundo se muestran al público. Se proporcionan mundos hiper-diegéticos amplios y detallados, y algunos de estos detalles pueden ser revelados, mientras que otras partes no se describen en absoluto (*cf.* Johnson, 2013). Los fans pueden, entonces, extraer una parte, una característica específica o un elemento del ecosistema en el que se haya profundizado poco, y emplearlo para un uso perso-

una obra escrita por los fans de un objeto multimedia, que conserva escenarios o algunos personajes. El *slash* es un subgénero del *fan art* y *fanfictions* que se centra en la representación de las relaciones amorosas o sexuales entre personas del mismo sexo.

⁸ Allí aparecen diferentes personajes y mundos de los que Lego dispone de derechos de producción para sus juguetes, como Batman y *Star Wars*.

nal, como ocurre con el *fanart*, el *fanfiction*, y los memes. Estas prácticas pueden dar lugar a narrativas alternativas, como en el caso del *shipping* y el *slash*.⁹ Pero, también, pueden llenar *puntos ciegos* en la narrativa canónica. En *Los vengadores* por ejemplo, durante la batalla final tenemos el siguiente diálogo:

—Natasha Romanoff: «Esto es de nuevo todo como Budapest»
—Clint Barton: «Tú y yo recordamos Budapest de maneras muy diferentes»

Los personajes se refieren a algo que vivieron, pero nunca representado en uno de los productos de la narrativa. Es una historia de fondo que excita la curiosidad del fandom, pero sigue siendo un punto oscuro en la narrativa, que se aísla, puesto de relieve y también clarificado por la creatividad de los fans a través de producciones de memes, *fanfiction* y *fake* posters para una hipotética película sobre él.

Este ejemplo muestra cómo los objetos multimedia que se convierten en ecosistemas narrativos no incluyen límites entre producción y recepción. Se trata de una producción expandida y potencialmente abierta en la que, respecto al canon industrial, van de la mano de prácticas y dispositivos de producción periféricos que llegan de abajo, más o menos directamente, y que llegan a integrarse y alterar el diseño industrial en sí.

Conclusiones

Los casos de los universos de Marvel y DC Comics demuestran la utilidad del paradigma del ecosistema en el análisis de los universos expandidos como resultado de la dinámica de las relaciones entre agentes heterogéneos. Como hemos visto, al proyecto industrial detallado y coordinado se añaden prácticas de fruición y producción inesperadas que pueden cambiar el diseño original creando nuevos escenarios (el *bromance* entre Tony Stark y Bruce Banner), con la profundización en detalles

⁹ El *shipping* es un subgénero de *fan art* y *fanfiction* en donde los seguidores describen una relación amorosa entre dos personajes que no está presente en la producción oficial (el “canon”).

que quedaron sin explorar (el «caso Budapest») o influir en las decisiones de producción de una mayor expansión y evolución del universo (el *spin-off* de *La Lego película*).

Los ecosistemas, a través del énfasis en esta dialéctica entre diferentes instancias, acentúan los diversos aspectos del uso de narrativas extendidas. Desde el punto de vista de la producción, hablamos de un sistema abierto, en constante cambio, a partir de una fuerte capacidad de reconfiguración con respecto a las demandas internas y externas. Desde el punto de vista del uso, en lugar de la visión hablamos de la experiencia, que es un proceso que dura, disperso en el espacio y el tiempo. Experimentar el mundo y los personajes de estos ecosistemas significa entrar en contacto con productos que asumen la forma de mundos habitables, sin dejar de estar fuertemente ligada a los modelos de producción que conservan su estructura y su autonomía. En general, por lo tanto, nos encontramos con mundos cambiantes compuestos por objetos utilizables, que se pueden utilizar de manera oportunista y ubicados de acuerdo al contexto, tanto por la industria que los produce como por los usuarios que se benefician de ellos.

Adaptación, remediación y narrativa transmedia siguen siendo estrategias genéticas y de diseño fundamentales de estos mundos. Al mismo tiempo, sin embargo, el potencial evolutivo de las narrativas extendidas como Marvel y DC requiere nuevos paradigmas de análisis que van más allá del análisis textual, para dar cuenta de universos que se comportan como verdaderos mundos, como verdaderos ecosistemas.

Bibliografía

- Bisoni, Claudio; Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2013): «Il concetto di ecosistema e media studies: un'introduzione», en *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Bisoni, Claudio; Innocenti, Veronica (eds.), Modena: Mucchi, pp. 11-26.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard, (2007): «Remediation: competizione e integrazione tra i media», en *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Guagnellini, Giovanni, y Re, Valentina (eds.), Bologna: Archetipo Libri, pp. 216-21.
- Harrigan, Pat; Wardrip-Fruin, Noah (eds.) (2009): *Third Person: Au-*

- thoring and Exploring Vast Narratives*, Cambridge: MIT Press.
- Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2012): «Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo», en *Il Cinema della Converggenza. Industria, racconto, pubblico*, Zecca, Federico (ed.), Milano-Udine: Mimesis Cinergie, pp. 127-38.
- Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2012): «Information Architecture in Contemporary Television Series», *Journal of Information Architecture*, 4(1-2), n.p. <<http://journalofia.org/volume4/issue2/05-pescatore/>>
- Jenkins, Henry (2008): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/London: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2009): «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling», en *Confessions of an Aca-Fan* (12-12-2009). <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>
- Johnson, Derek (2013): *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Cultural Industries*, New York: New York University Press.
- Wieselmann, Jarett (2014): «The Man at the Center of the DC's TV Multiverse», en *BuzzFeed* (23-10-2014) <<http://www.buzzfeed.com/jarettwieselmann/the-man-at-the-center-of-dcs-tv-multiverse#.xmABqpGgaj>>