

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 1

Título del Capítulo

«Ampliación y cohesión en mundos transaccionales»

Autoría

Roberta Pearson

Cómo citar este Capítulo

Pearson, R. (2018): «Ampliación y cohesión en mundos transaccionales». 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/c1.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»:	
<i>Mad Men</i> , Haynes y Douglas Sirk,	
por Valentina Re	113
Introducción	114
Solo el cielo lo sabe	115
Lejos del cielo	119
<i>Mad Men: Far Away Places</i>	126
Bibliografía.....	137
7. Los ecos del caníbal: homenajes estilísticos y pilares cinematográficos de <i>Hannibal</i> ,	
por Raquel Crisóstomo	139
<i>Los maestros: Lynch, Kubrick y Hitchcock</i>	141
<i>Argento y el giallo</i>	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 Fahlenbrach275
Metáforas audiovisuales: un esquema.....276
Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas metafóricos en Twin Peaks285
Conclusión.....294
Bibliografía297

Ampliación y cohesión en mundos transficcionales¹

Roberta Pearson
University of Nottingham

Resumen

Los extensos y amplios universos de ficción contruidos sobre una acumulación de múltiples textos han existido durante milenios; los dioses griegos, el dios cristiano, Robin Hood y el rey Arturo son solo algunos ejemplos de la tendencia de la humanidad hacia la forma narrativa. Narratólogos y estudiosos de los medios han abordado las relaciones narrativas e industriales en algunos universos de ficción expandidos. Sin embargo, se ha prestado menos atención a los factores narrativos e industriales específicos que permiten estrategias de producción particulares en la creación de ampliaciones. Unas ampliaciones que son aceptadas por los consumidores como parte de los universos de ficción establecidos previamente. Este capítulo ofrece algunas hipótesis acerca de la producción de estrategias de ampliación y cohesión en diferentes tipos de universos de ficción, utilizando para tal fin los casos de Sherlock Holmes, Batman y Star Trek.

Palabras clave: Sherlock Holmes, Batman, Star Trek, Ampliación Diegética, Intertextualidad, Narratología.

¹ Mi agradecimiento a Leora Hadas, Jason Mittell, Anthony N. Smith y Jan-Noël Thon por sus útiles contribuciones a este ensayo. Las deficiencias que pudiera tener son, en cualquier caso, de mi sola responsabilidad.

Los extensos y amplios universos de ficción construidos sobre una acumulación de múltiples textos han existido durante milenios; los dioses griegos, el dios cristiano, Robin Hood y el rey Arturo son solo algunos ejemplos de la tendencia de la humanidad hacia la forma narrativa. Por ejemplo, Jesucristo tuvo sus orígenes textuales en los cuatro evangelios del Nuevo Testamento, pero el personaje sigue siendo objeto de representación a través de los medios disponibles en los periodos sucesivos, desde la pintura hasta la escultura, manuscritos ilustrados, vitrinas y, finalmente, en pantallas analógicas y digitales. A finales del siglo XIX y principios del XX, las industrias culturales interrelacionadas, como los libros, los cómics, la publicidad y el cine, dieron origen a universos de ficción como el Mago de Oz y Tarzán (v. Freeman, 2017). A partir de la década de los ochenta, los medios de comunicación y las industrias culturales establecieron extensos universos de ficción como forma narrativa dominante: desde *Harry Potter* o *Star Wars* hasta el Universo Cinematográfico de Marvel y más allá.

Narratólogos y estudiosos de los medios han abordado las relaciones narrativas e industriales en algunos universos de ficción expandidos (v. Bertetti, 2014; Denson, 2011; Doležel, 1999; Jenkins, 2006; Ryan, 2013; Scolari, 2009; Thon, 2015). Sin embargo, se ha prestado menos atención a los factores narrativos e industriales específicos que permiten estrategias de producción particulares en la creación de ampliaciones. Unas ampliaciones que son aceptadas por los consumidores como parte de los universos de ficción establecidos previamente (Harvey, 2014: 219-228). Este capítulo ofrece algunas hipótesis acerca de la producción de estrategias de ampliación y cohesión en diferentes tipos de universos de ficción, utilizando para tal fin los casos de Sherlock Holmes, Batman y *Star Trek*. Pero, antes de discutir estas representaciones particulares, a continuación se ofrecen algunas definiciones y una taxonomía.

En lugar de continuar empleando el término «universo de ficción», este escrito se basará en el concepto de *transficcionalidad* acuñado por Marie-Laure Ryan, entendido como «the migration of fictional entities across different texts...» (Ryan, 2013: 383).²

² Traducción de la cita: «La migración de diferentes entidades a través de diferentes textos...»

La transfunción transmedia es una categoría de la transfuncionalidad: la que se desarrolla a través de dos o más medios. Este ensayo se ocupa de los factores que podrían influir en las ampliaciones y cohesiones, tanto de aquellos casos en los que solo interviene un medio como en los que intervienen varios, aunque en los ejemplos contemporáneos los últimos sean más frecuentes, como los tres casos de estudio que aquí se presentan.

Son dos las razones que motivan el uso del término «ampliación» en lugar del de «expansión». En primer lugar, el término «ampliación» no implica necesariamente una expansión narrativamente significativa, esto es, una que extienda o reinterpreté elementos, como los acontecimientos o personajes, previamente establecidos. Jan-Noël Thon (2015: 33) dice que los «dos trabajos» dentro de una transfunción

can be defined, first, by a relation of redundancy, when one is aiming to represent the same elements of a storyworld that the other represents; second, by a relation of expansion, when one is aiming to represent the same storyworld that the other represents but adds previously unrepresented elements; and, third, by a relation of modification, when one is aiming to represent elements of the storyworld represented by the other but adds previously unrepresented elements that make it impossible to comprehend what is represented as part of a single, noncontradictory storyworld.³

Un ejemplo de relación de redundancia sería cuando dos adaptaciones de una misma historia de Holmes ampliaran la

³ Traducción de la cita: «Pueden ser definidos, en primer lugar, por una relación de redundancia, cuando el objetivo de uno es representar los mismos elementos de un ‘universo narrativo’ que el otro representa; en segundo lugar, por una relación de expansión, cuando el objetivo de uno es representar el mismo ‘universo narrativo’ que el otro representa, pero añadiendo elementos previamente no representados; y, en tercer lugar, por una relación de modificación, cuando uno tiene por objeto representar elementos de un ‘universo narrativo’ representado por el otro, pero añadiendo elementos previamente no representados que hacen imposible comprender aquello que está siendo representado como parte de un único y no contradictorio ‘universo narrativo’.»

transficción pero no lo expandieran en términos de nuevos acontecimientos, nuevos escenarios o nuevos personajes. Un ejemplo de relación de expansión sería cuando las ampliaciones de esta transficción incluyeran (y frecuentemente lo hacen) nuevos acontecimientos, escenarios y personajes, como por ejemplo la serie *Sherlock Holmes* producida por Granada Televisión entre 1980-1990. Una relación de modificación sería cuando las ampliaciones reinterpretaran (y frecuentemente lo hacen) acontecimientos, escenarios y personajes previos, como por ejemplo en *Sherlock* (BBC, 2010-). La ampliación, por lo tanto, se refiere a todos estos casos, como una práctica más extensa que la expansión.

En segundo lugar, la expansión parece implicar implícitamente una cohesión mientras que la ampliación no lo hace; una ampliación puede tener puntos de contacto mínimos con la transficción previamente establecida. Los textos añadidos como ampliaciones, a diferencia de los episódicos, no implican continuidad narrativa. Refiriéndonos a personajes icónicos como Holmes y Frankenstein, Shane Denson lanza la hipótesis de que estas figuras «exist as the concatenation of instantiations that evolves, not within a homogeneous diegetic space, but *between* or *across* such spaces of narration».⁴ Denson continúa afirmando que «these characters [...] carry traces of their previous incarnations into their new worlds, where the strata of their previous lives accrue in a non-linear, non-diegetic manner» (Denson, 2011: 536-7).⁵

Las huellas de encarnaciones previas propuestas por Denson son mis «puntos de contacto», los escenarios, acontecimientos y personajes compartidos que identifican una ampliación como parte de una transficción establecida. Muchos puntos de contacto conducen a una cohesión fuerte, mientras que pocos puntos implican una cohesión débil; el grado de solapamiento establece un rango de cohesiones fuertes y débiles. La distin-

⁴ Traducción de la cita: «Existen como la concatenación de representaciones que evolucionan, no dentro de un espacio diegético homogéneo, sino entre o a través de tales espacios de narración.»

⁵ Traducción de la cita: «Estos personajes (...) transportan huellas de sus previas encarnaciones a los nuevos mundos, donde el estrato de sus vidas previas se acumula en una forma no lineal y no diegética.»

ción de Ryan entre universos de ficción lógicos e imaginativos recoge los polos opuestos de este espectro (Ryan & Thon, 2014: 16):

If a text rewrites an existing narrative, modifying the plot and ascribing different features or destinies to the characters, it creates a new storyworld that overlaps to some extent with the old one. While a given storyworld can be presented through several different texts, these texts must respect the facts of the original text if they are to share its logical storyworld. In an imaginative conception, by contrast, a storyworld consists of named existents and perhaps of an invariant setting (though the setting can be expanded), but the properties of these existents and their destinies may vary from text to text.⁶

Este ensayo analiza estos factores, que podrían ser el resultado de una construcción lógica frente a una imaginativa o, en mis términos, los puntos de contacto entre una ampliación y la acumulación previas. Propongo tres factores estructurales diferentes, dos narrativos y uno industrial; los dos primeros se ocupan de las diferencias entre los tipos de transacciones y el tercero de la propiedad intelectual. El consenso entre los narratólogos es que un universo de ficción está formado por escenarios, acontecimientos y personajes. En algunas transacciones, que las cohesiones sean fuertes o débiles depende del resultado de los puntos de contacto entre ampliaciones, escenarios y acontecimientos establecidos previamente. Estas son transacciones de espacio/tiempo como *Star Trek*. En otras transacciones las cohesiones

⁶ Traducción de la cita: «Si un texto reescribe una narrativa existente, modificando la trama y asignando diferentes características o destinos a los personajes, está creando un nuevo ‘universo narrativo’ que se superpone de alguna forma con el anterior. Mientras que cualquier ‘universo narrativo’ puede presentarse a través de diferentes textos, estos deben respetar el hecho del texto original, si aspiran a respetar la lógica del ‘universo narrativo’. En una concepción imaginativa, por el contrario, un ‘universo narrativo’ se basa en elementos ya existentes y quizás en un mismo escenario (aunque la localización pueda expandirse), sin embargo, las propiedades de los elementos ya existentes y sus destinos podrían variar de texto a texto.»

fuertes o débiles proceden principalmente de puntos de contacto con personajes previamente establecidos. Estas son transacciones de personajes como Batman y Sherlock Holmes.

Las definiciones de acontecimiento y de escenario no resultan muy problemáticas, sin embargo durante décadas los narratólogos han discutido la definición de personaje (*v.* Chatman, 1978; Rimmon-Kenan, 1983; Bal, 1997). La mayoría, sin embargo, estaría de acuerdo en que el nombre del personaje (por ejemplo, Sherlock Holmes o alguna variante de este mismo como Sherlock Hound en la serie animada japonesa de 1980) y su función narrativa (por ejemplo, la investigación) son elementos fundamentales de un personaje de ficción. En trabajos previos he propuesto un modelo de los seis elementos que caracterizan a un personaje, ilustrados a continuación con el caso de Sherlock Holmes:⁷

- Rasgos psicológicos/conductas habituales: inteligente; no emocional, toca el violín; fuma pipa; consume drogas; curiosidad incansable; se aburre fácilmente ante la falta de acción.
- Rasgos físicos/apariencia: alto, delgado, nariz aguileña, gorro de cazador.
- Marcas lingüísticas y de diálogo: «Elemental, mi querido Watson» y otras frases características.
- Interacciones con otros personajes: Watson; la casera Sra. Hudson; la policía; Moriarty; su hermano Mycroft.
- Ambiente: Baker Street/Londres en los textos originales pero los escenarios pueden variar en las ampliaciones.
- Biografía: relativamente breve en los textos originales pero las ampliaciones suelen complementar el pasado del personaje.

Algunos de estos elementos son originarios de las historias de Conan Doyle mientras que otros proceden de ampliaciones que han alcanzado el estatus de canónicas, convirtiéndose en elementos del personaje ampliamente aceptados. Por ejemplo, el Holmes de Conan Doyle nunca utiliza un sombrero de caza-

⁷ Para más información sobre el modelo de personajes, véase Pearson (2009: 139-58); Pearson (2007: 39-56); Pearson & Davies (2014).

dor; Sidney Paget, el ilustrador del *Strand Magazine*, añadió este icónico sombrero. De la misma forma, el Holmes de Conan Doyle nunca pronunció la famosa frase «Elemental, mi querido Watson»; varias fuentes atribuyen estas palabras a los actores William Gillette o Basil Rathbone. Haciendo uso de la formulación de Denson, el sombrero de cazador y la frase son huellas de encarnaciones previas que el personaje de Holmes se lleva a sus nuevos mundos.

Pero el modelo del personaje no es coincidente con el personaje; un personaje de Holmes en una sola ampliación no puede manifestar todos los elementos potenciales del personaje establecidos en la miríada de ampliaciones que se van añadiendo a la transacción. La particular combinación de elementos para el personaje de Holmes en una nueva ampliación es el resultado de la selección de los productores, que eligen aquellos elementos adecuados para un público determinado y omiten aquellos que no lo son. Por ejemplo, *Sherlock Hound*, una serie pensada para un público infantil, no hace ninguna referencia a la adicción del detective, mientras que *Elementary* (CBS, 2011-), dirigida a una audiencia adulta, hace de su adicción el atributo central de su biografía.

El segundo factor narrativo se refiere al estatus ontológico de la transacción; ¿se trata de un acercamiento realista o fantástico? En lugar de apoyarme en la teoría de los géneros, quiero volver de nuevo al concepto de mundos posibles de Ryan. Esta autora sostiene que todas las ficciones conllevan la creación de mundos posibles, los cuales se relacionan con el mundo real por una «relación de accesibilidad»: similitudes/diferencias de los principios lógicos, leyes físicas, relaciones causales, geografía e historia, poblaciones de especies naturales, etapas de desarrollo tecnológico, inventario humano, etcétera (Ryan, 2005: 446). La transacción de Holmes es realista, está fuertemente relacionada con el mundo real, mientras que Batman y Star Trek son transacciones fantásticas, alejándose del mundo real en muchos aspectos, incluidas las leyes físicas, la geografía y la historia.

El tercer factor es el industrial, el estatus de la propiedad intelectual de las transacciones. La propiedad de los derechos de autor y de la marca permite a los que la poseen, ya sean personas físicas o corporaciones, incrementar las transacciones con ampliaciones autorizadas legalmente, así como otorgar licencias a

otros para hacer lo mismo o, todo lo contrario, para prohibírse-lo. Hay transficciones en propiedad, como *Star Trek* y *Batman*. Otras están libres, como Sherlock Holmes, que es de dominio público. A partir de 2015, casi todos los textos de Arthur Conan Doyle son de dominio público (a excepción de algunas de las historias más tardías desarrolladas en los Estados Unidos, que permanecerán bajo el derecho de autor hasta 2023), aun a pesar de que la propiedad intelectual estuviera en manos de los descendientes de Doyle, quienes no hicieron nada por controlar las posibles ampliaciones de sus textos.⁸ Los productores de ampliaciones como *Sherlock* de la BBC son propietarios de los derechos de autor y la marca registrada del nuevo texto y, como cualquier otro titular de propiedad intelectual, pueden producir nuevas ampliaciones y autorizar o prohibir nuevas ampliaciones por parte de otros.

Y, ahora, la prometida taxonomía. Los factores narrativos —espacio/tiempo frente a personaje, y realista frente a fantástico— junto con el factor industrial —propiedad intelectual frente a dominio público— producen ocho tipos de transficciones, establecidas en la tabla 1.

El resto de este capítulo utilizará los tres casos de estudio (*Star Trek*, *Batman* y *Sherlock Holmes*) para reflexionar sobre las estrategias de ampliación y cohesión en diferentes tipos de transficciones. Primero se comparará una transficción espacio/tiempo (*Star Trek*) con dos transficciones de personajes (*Holmes* y *Batman*). Luego se comparará una transficción realista de personaje (*Holmes*) con otra de personaje fantástico (*Batman*). Se concluirá comparando dos transficciones con propiedad intelectual (*Star Trek*, *Batman*) con una de dominio público (*Holmes*), aunque dado el controvertido y complicado estado de los derechos de autor del personaje, es más exacto definir *Holmes* como una transficción semi-propietaria que ha operado durante varias décadas como una transficción de dominio público. De estas comparaciones surgen algunas hipótesis provisionales que pueden ser aplicables a otros tipos de transficciones similares.

⁸ Para una explicación de la historia de la propiedad intelectual del personaje de *Holmes*, véase Pearson (2015: 186-205).

Tabla I. Taxonomía de transacciones.

Tipo de transacción	Ejemplos
Propiedad, realista, espacio/tiempo	The Sopranos, Downtown Abbey, etc.
Dominio público, realista, espacio/tiempo	Austen, Dickens
Propiedad, fantástico, espacio/tiempo	Star Trek
Dominio público, fantástico, espacio/tiempo	Mitología griega
Propiedad, realista, personaje	James Bond
Dominio público, realista, personaje	Sherlock Holmes
Propiedad, fantástico, personaje	Batman
Dominio público, fantástico, personaje	Frankenstein

Transacciones espacio/tiempo frente a transacciones de personaje

Los creadores de transacciones espacio/tiempo realizan ampliaciones a través de dos estrategias básicas: extendiendo temporalmente la trama y estableciendo nuevos escenarios. Actualmente la CBS está produciendo una nueva serie de Star Trek, distribuida bajo demanda (*Star Trek: Discovery*, CBS, 2017-). En el momento de escribir este capítulo, antes del estreno de la serie, la CBS había divulgado muy poca información sobre la serie, excepto que tendría lugar en el siglo XXIII, después de los acontecimientos de la serie original y antes de los de *The Next Generation*, en torno a los acontecimientos de la sexta entrega, *The Undiscovered Country* (Nicholas Meyer, 1991), de la saga *Star Trek*. La CBS todavía no había ofrecido información acerca de las localizaciones de la nueva serie, pero sí podemos decir que los productores de anteriores versiones siempre han propuesto nuevas localizaciones. Las tres propuestas que ocurren en el siglo XXIV, *The Next Generation* (Sindicación, 1987-94), *Deep Space Nine* (Sindicación, 1993-99) y *Voyager* (UPN, 1995-2001), fueron localizadas, respectivamente, en una nave espacial en el cuadrante alfa de la galaxia Vía Láctea (*The Next Generation*), en una estación espacial en los confines del cuadrante alfa cerca de

un agujero espacio/temporal en el cuadrante gamma (*Deep Space Nine*), y en una nave estelar en el cuadrante delta (*Voyager*).

Los creadores de transicciones de personajes también entienden la temporalidad de la trama y crean nuevas localizaciones. Sherlock Holmes y Batman pueden ser adolescentes, como en *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson, 1985) o *Gotham* (Fox, 2014-), o ancianos, como en *Mr. Holmes* (Bill Condon, 2015) y en la novela gráfica de Frank Miller *El regreso del caballero oscuro* (*The Dark Knight Returns*, DC Comics, 1986). Los creadores también pueden trasladar a los personajes a nuevas localizaciones: *Sherlock* coloca el personaje en Londres mientras que *Elementary* lo ubica en la ciudad de Nueva York del siglo XXI. DC resitúa a Batman en Gotham del siglo XIX, en el cómic *Gotham by Gaslight* (1989), la primera de su serie *Elseworlds*.

Pero los creadores de transicciones de personajes pueden también hacer uso de estrategias que no son tan fácilmente aplicables a las transicciones espacio/temporales, como nuevas encarnaciones de un personaje. En la reanudada saga de películas de *Star Trek*, Chris Pine interpreta a James T. Kirk, pero el actor se asemeja a William Shatner, el primer capitán Kirk, tanto en apariencia como en estilo de actuación, y muy probablemente seguirá desempeñando el papel durante toda la saga. Mientras escribía este ensayo, se comunicó la triste noticia de la muerte de Anton Yelchin, Pavel Chekov en las nuevas películas de *Star Trek*. Si la saga continúa, los productores tendrán que tomar la difícil decisión de ofrecer una explicación narrativa a la ausencia del personaje o que sea interpretado por un nuevo actor. Las transicciones de personajes generalmente no establecen una equivalencia tan fuerte entre actor y personaje como para generar tales dilemas. La lista sin duda incompleta que Wikipedia ofrece de los actores que han interpretado Sherlock Holmes en cine, televisión, radio y teatro es de aproximadamente noventa entradas, mientras que solamente cinco actores han personificado el Caballero Oscuro en las películas de Warner Bros.⁹ Mientras que los nuevos intérpretes de Holmes o Batman puede

⁹ Wikipedia, «List of Actors who have played Sherlock Holmes», <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_actors_who_have_played_Sherlock_Holmes>

que se basen en interpretaciones previas del gran detective o del Caballero Oscuro, no tienen que tener una gran semejanza con ellos ni en apariencia ni en estilo actoral.¹⁰

Hipótesis:

La cohesión en las transficciones de espacio/tiempo se alcanza principalmente mediante puntos de contacto entre las ampliaciones, los acontecimientos y las localizaciones previas. Las ampliaciones de *Star Trek* tienen lugar en la temporalidad establecida por la serie televisiva y las películas, y tienen una semejanza con las localizaciones previas en términos de leyes físicas, instituciones, extranjeros, historia, tecnología y diseño.¹¹ Pero la cohesión no surge principalmente por los personajes (una ampliación no requiere de la presencia del capitán Kirk, el capitán Picard, Míster Spock o cualquier otro personaje como punto de contacto con la transficción).

La cohesión en las transficciones de personajes se alcanza principalmente a través de puntos de contacto entre la ampliación y el nombre de los personajes, así como sus funciones establecidas por la transficción.

Transficciones realistas de personajes frente a transficciones fantásticas de personajes

¿Hay diferencias entre las estrategias de las transficciones realistas y fantásticas en la ampliación y la cohesión? Como se ha indicado más arriba, tanto las transficciones de Holmes como

¹⁰ Las encarnaciones propuestas y actuales han generado gran controversia en las comunidades de fans y en los medios. ¿Aceptarán la audiencia un James Bond negro, un Capitán América negro o una Hermione Granger negra teniendo los suficientes puntos mínimos de contacto con otras encarnaciones previas? Esta pregunta plantea cuestiones que van mucho más allá del alcance de este ensayo.

¹¹ Aunque los fans se preguntan si la nueva serie de CBS tendrá lugar en el «universo primario» de las cinco series de televisión y los primeros diez largometrajes, o en el «universo de Abrams», resultado de la reconfiguración de la serie original de 2009 y los largometrajes. Véase Hinman (2016).

las de Batman mueven al personaje a nuevas localizaciones. Sin embargo, las ampliaciones de Holmes parecen requerir menos puntos de contacto con el modelo de personaje que las de Batman. Es decir, los textos que amplían la temporalidad o crean nuevas localizaciones para el Caballero Oscuro, como la serie de televisión *Gotham* y el cómic *Gotham by Gaslight*, apuntan a la transficción establecida a través del nombre de la ciudad de ficción: Batman y Gotham son coincidentes. Como el villano Riddler (Enigma) expone: «When is a man a city? When it's Batman or when it's Gotham. I'd take either answer. Batman is this city».¹² Holmes tiene fuertes lazos con Londres pero no son coincidentes; una ampliación de Holmes no requiere ni Baker Street ni Londres como punto de contacto con el personaje. En *Elementary*, Holmes se traslada de Londres a Nueva York, pero continúa con su función narrativa de investigador. Por el contrario, el Caballero Oscuro no podría desarrollar su función narrativa de lucha contra el crimen en la metrópolis realista de *Elementary*, donde solo los ingenuos corren como vengadores enmascarados (véase el episodio «You've Got Me, Who's Got You?», 4.17.). Holmes, sin embargo, puede desarrollar su función narrativa no solo fuera de Londres sino incluso en un mundo fantástico, como lo hace en la novela gráfica *Victorian Undead* (2010) o en la serie animada televisiva *Sherlock Holmes in the 22nd Century* (Scottish Television, 1999-2001).

Hipótesis:

El ambiente específico podría ser un elemento esencial en el modelo de personajes fantásticos, pero no en el modelo de los personajes realistas.

Los personajes realistas pueden funcionar en mundos fantásticos, pero los personajes fantásticos no lo pueden hacer en mundos realistas.

Como resultado, las transficciones de personajes realistas tienen más estrategias disponibles para la ampliación y la cohesión que las de personajes fantásticos.

¹² Gaiman (1989). Más información sobre la conexión entre Batman y Gotham en Uricchio (2010: 119-132). (Traducción de la cita: «¿Cuándo un hombre es una ciudad? ¿Cuándo esto es Batman o cuándo es Gotham? Yo diría que ambas respuestas. Batman es la ciudad.»)

Transficciones de propiedad frente a transficciones de dominio público

¿En qué difieren las estrategias de ampliación y cohesión según se apliquen a transficciones de propiedad o de dominio público? En ambos casos, los productores de las ampliaciones pueden utilizar paratextos para señalar la convergencia con la transacción, una estrategia que remite a la función del autor. Sin embargo, cabe señalar que el creador/autor no es quien necesariamente tiene la propiedad intelectual de la transacción. Durante su vida, Conan Doyle poseía indiscutiblemente los derechos sobre el personaje de Holmes, los cuales fueron heredados por sus descendientes tras su muerte. Por el contrario, National Allied Comics, que luego se convirtió en DC Comics, poseía los de Batman, no los tenían ni el escritor original, Bob Kane, ni tampoco el ilustrador original, Bill Finger. Por su parte, Gene Roddenberry vendió los derechos de *Star Trek* en un momento difícil de su carrera. En consonancia con las tendencias culturales que dan valor al autor, tanto las transficciones de propiedad como las de dominio público remiten a los venerados autores/creadores originales, y no a los actuales productores o propietarios de la propiedad intelectual, para lograr la cohesión. Hay ampliaciones de *Star Trek* y Batman que incluyen en sus créditos a Gene Roddenberry y Bob Kane como sus respectivos creadores. Incluso a partir de 2015, en el caso de Batman, Bill Finger aparece también como co-creador (v. McMillan, 2015). Hasta en paratextos promocionales, como entrevistas con productores, directores y actores, se remite a la función del autor. Leora Hadas ha demostrado cómo la promoción de Paramount para la primera de las películas de *Star Trek*, dirigida por Abrams (2009), dirigió los paratextos hacia los fans, mencionando a Gene Roddenberry. Probablemente, en este caso estaban más pendientes de los indicadores de cohesión que de la gran audiencia (v. Mac, 2014).

El nombre de Roddenberry tiene tal valor que el hijo de Gene, Rod, es productor ejecutivo en la nueva serie de la CBS; el motivo de añadir otro Roddenberry a los créditos probablemente deriva de un deseo de apelar al núcleo de fans *trekkies*. Las ampliaciones de Holmes a menudo incluyen en sus créditos «basado en personajes creados por Arthur Conan Doyle», aunque hay

que decir que los paratextos promocionales no lo nombran con tanta frecuencia. Por ejemplo, Steven Moffat, el showrunner de *Sherlock*, constantemente se refiere a la importancia e influencia de Doyle, mientras que Guy Ritchie, director de *Sherlock Holmes: juego de sombras* (*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*, 2011) y Robert Doherty, showrunner de *Elementary*, lo hacen con menos asiduidad. Las transfiiciones de propiedad puede que se inclinen más a citar al autor que las de dominio público. Las transfiiciones de propiedad como *Star Trek* y *Batman* presentan una relación directa de los autores originales (sean o no los que originalmente tuvieran la propiedad intelectual) con los productores actuales; los productores podrían remitir a la función del autor como señal implícita en la construcción de un mundo narrativo lógico con múltiples puntos de contacto con la transfiición establecida, apelando así a los fans más acérrimos. Por el contrario, productores de transfiiciones de dominio público podrían obviar la función del autor en la construcción de un mundo de ficción imaginario con relativamente pocos puntos de contacto con la transfiición establecida, atrayendo así nuevas audiencias.

La transfiición de propiedad también hace uso de los paratextos promocionales para definir las relaciones narrativas entre las nuevas ampliaciones de la transfiición que se originan a partir de diferentes productores que explotan simultáneamente la misma propiedad intelectual. Fox Broadcasting ha especificado que *Gotham*, que se produce bajo la licencia de Time-Warner, no afectará a la continuidad narrativa de las películas de Warner Bros. Kevin Reilly, anterior responsable de entretenimiento de Fox Broadcasting Company, dijo que «Warner Brothers manages the entire franchise and its one of their top global franchises of all. So there will be an awareness of both and we'll have to coordinate when we're in the market place, but the productions are not piggy-backing off one another».¹³ De igual modo, CBS, que posee los derechos de *Star Trek* para televisión,

¹³ Cannata-Bowman (2016). (Traducción de la cita: «Warner Bros administra toda la franquicia y es una de sus principales franquicias a nivel global. Así que habrá un reconocimiento de ambos y una necesidad de coordinarse en el mercado. Ahora bien, las producciones no tienen por qué llevar a cuentas la una a la otra.»)

debe coordinarse con Paramount, quien las tiene para el medio cinematográfico. Leslie Moonves, presidente y director ejecutivo de CBS, anunció que la nueva serie televisiva *Star Trek: Discovery* no saldría hasta seis meses después del estreno de la película de Paramount, *Star Trek Beyond*. Moonves dijo: «Our deal with [Paramount] is that we had to wait six months after their film is launched so there wouldn't be a confusion in the marketplace».¹⁴ Productores de transacciones de dominio público, o incluso semi-propietarios pero que actúan como de dominio público, como por ejemplo la transacción de Holmes, no necesitan tal coordinación paratextual. Los productores tanto de *Elementary* como de *Sherlock* recibieron los permisos de los herederos de Conan Doyle para llevar a cabo sus programas, por lo que la CBS y la BBC no han necesitado comunicarse sus intenciones aun a pesar de que ambas compañías exploten simultáneamente la misma propiedad intelectual. La transacción de Holmes en su conjunto carece de la convergencia de la industria y de los acuerdos comunes de licencia que sustentan la mayoría de las transacciones transmedia contemporáneas —de ahí que se asemeje más a la transacción de dominio público que a la de propiedad.

Finalmente, ¿qué hay de las estrategias para la ampliación y cohesión? Los productores de transacciones de propiedad espacio/tiempo pueden elegir entretejer ampliaciones a través de densas redes intertextuales que enlazan de nuevo con la historia establecida en la transacción. La transacción de *Star Trek* ha utilizado, por ejemplo, personajes de diferentes medios para lanzar nuevas ampliaciones (el doctor McCoy de la serie original aparece en el primer episodio de *The Next Generation*) o para celebrar aniversarios (personajes de la serie original aparecen en episodios tanto de *Deep Space Nine* como de *Voyager*, en 1996, para conmemorar los treinta años de la franquicia). El parecido de los acontecimientos y de las localizaciones dentro de la familia intertextual resulta más que suficiente, por lo que estas llamativas manipulaciones narrativas suelen reservarse únicamente para ocasiones especiales.

¹⁴ v. Hadas (2017). (Traducción de la cita: «Nuestro acuerdo [con Paramount] es que nosotros tenemos que esperar seis meses desde el lanzamiento de su película para no crear confusión en el mercado.»)

Por el contrario, los productores de ampliaciones de la transficción de Holmes deben lanzar a un primer plano la intertextualidad como la principal estrategia de conexión. Los cientos, quizás miles, de ampliaciones a la transficción de Holmes que se han acumulado desde 1890 deben incorporar el nombre, su función y elementos mínimos del modelo del personaje para persuadir a los consumidores de que se está contando una historia sobre Sherlock Holmes. Como se ha indicado arriba, cada productor selecciona los elementos del modelo que mejor se ajustan a la audiencia deseada. Así, el personaje de Sherlock Holmes puede manifestar extremas divergencias: puede ser joven o anciano, blanco o negro (como en los cómics de *New Paradigms*, *Watson & Holmes*), vivir en Londres, Nueva York, en el siglo XIX, XXI o XXII, o incluso verse transformado en un canino como en *Sherlock Hound*. Por esto mismo, la ampliación debe establecer conexiones rápidamente con la transficción establecida, a través del nombre, la función narrativa, las conductas habituales, la apariencia, la forma de hablar, y, algunas veces, igualmente a través de las relaciones con otros personajes y localizaciones.

Hipótesis:

Las transficciones de propiedad se valen de estrategias paratextuales para la ampliación y cohesión en mayor medida que las transficciones de dominio público.

Las transficciones de dominio público de personaje muestran una mayor dependencia de las manifestaciones textuales de cohesión.

Conclusiones

Este capítulo ha tratado las ampliaciones y las cohesiones en las transficciones, argumentando que la cohesión depende de puntos de contacto entre la ampliación y la transficción. Sin embargo, también se ha argumentado que existe un rango en las transficciones de mayor a menor cohesión. En conclusión, quiero dejar claro que una cohesión fuerte (máximos puntos de contacto) no es necesariamente «mejor» que una cohesión débil (mínimos puntos de contacto); ambas estrategias pueden atraer

a sus audiencias mediante un juego de familiaridad y diferenciación. Las propuestas de máxima cohesión tienen sus usos y placeres, como también las tienen las propuestas menos cohesivas. Los productores deben evaluar su audiencia para determinar la estrategia más exitosa. Por ejemplo, las interpretaciones de Holmes por Basil Rathbone y Benedict Cumberbatch presentan una complicada relación con el canónico gorro de cazador que suele ser el principal significante del personaje. Rathbone lo menciona en *La voz del terror* (*The Voice of Terror*, John Rawlins, 1942) solo para que Watson (Nigel Bruce) le recuerde su promesa de no usarlo. Cumberbatch lo rechaza en «The Reichenbach Fall» (2.3.). En ambos casos, su ausencia indica la actualización del personaje de 1940 a 2010, respectivamente, proponiendo así los productores una rápida diferenciación con respecto a los textos originales y otras ampliaciones. Tanto *Elementary* como *Sherlock* establecen una relación de modificación con los textos originales y sus posteriores ampliaciones a través de su propuesta de actualización del personaje al presente. El placer de la audiencia deriva de ver la función del personaje en las nuevas localizaciones, aunque *Sherlock* incluye muchos puntos de contacto modificados con el modelo original del personaje. Por ejemplo, haciendo que tenga que considerar su problema con los parches de nicotina en lugar de con la pipa. La audiencia de *Elementary*, por su parte, puede alcanzar cierto placer viendo las modificaciones de sexo que el cambio de John Watson a Joan Watson puede ofrecer. Las transacciones de larga duración y ubicuas podrían beneficiarse tanto de cohesiones débiles como de cohesiones fuertes, omitiendo o modificando deliberadamente acontecimientos, escenarios y personajes, buscando así tanto retener a la audiencia experta como atraer a una nueva.

Y finalmente, un llamamiento para futuras investigaciones. Este ensayo ha utilizado tres casos de estudio, Sherlock Holmes, Batman y *Star Trek*, con el propósito de ofrecer algunas hipótesis en relación con la ampliación y cohesión en las transacciones. Los casos de estudio no solo han sido seleccionados porque representan tres de los ocho tipos de transacciones propuestas en mi taxonomía, sino principalmente porque son los que mejor conozco tanto como fan como académica. Un gran número de transcripciones compuestas por cientos o incluso miles de ampliaciones plantean un verdadero reto metodológico; su aná-

lisis requiere de tal familiaridad que sólo un número limitado de transficciones pueden ser abarcados de forma individual. De ahí la naturaleza tentativa de las hipótesis, que debe ser confirmada o refutada por la investigación colaborativa entre eruditos bien versados en múltiples y diferentes transficciones.

Bibliografía

- Bal, Mieke (1997): *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto: University of Toronto Press.
- Bertetti, Paolo (2014): «Towards a Typology of Transmedia Characters», en *International Journal of Communication* 8, pp 1-20.
- Cannata-Bowman, Nick (2016): «Star Trek: Everything We Know About the New TV Series», en *TV CheatSheet* (30-5-2016). <<http://www.cheatsheet.com/entertainment/star-trek-everything-we-know-about-the-new-tv-series.html/4/>>
- Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press.
- Denson, Shane (2011): «Marvel Comics' Frankenstein: A Case Study in the Media of Serial Figures», en *Amerikastudien/American Studies* 56(4), pp. 531-553.
- Doležel, Lubomír (1999): *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Freeman, Matthew (2017): *Historicizing Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, London: Routledge.
- Gaiman, Neil (1989): «When Is a Door. The Secret Origin of the Riddler», *Secret Origins Special #1*.
- Hadas, Leora (2017): «A New Vision: J.J. Abrams, Star Trek and Promotional Authorship», en *Cinema Journal*, 56(2), pp. 46-66.
- Harvey, Colin B. (2014): «A Taxonomy of Transmedia Storytelling», en *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Ryan, Marie-Laure, y Thon, Jan-Noël (eds.), Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 219-228.
- Hinman, Michael (2016): «Trek's Prime Universe 'Closed for Business?», en *1701 News* (25-5-2016). <<http://1701news.com/node/1209/treks-prime-universe-closed-business.html>>
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Mac, Danny (2014): «Fox's Gotham is NOT connected to the Warner Brothers DC Cinematic Universe», en *Comic Book Movie* (13-1-2014). <<http://www.comicbookmovie.com/fansites/DannyMac/news/?a=92884>>
- McMillan, Graeme (2015): «DC Entertainment to Give Classic Batman Writer Credit in Gotham and Batman v Superman», en *Hollywood Reporter* (18-9-2015). <<http://www.hollywoodreporter.com/heat-vi>

- sion/dc-entertainment-give-classic-batman-824572>
- Pearson, Roberta (2007): «Anatomising Gilbert Grissom: The Structure and Function of the Televisual Character», en *Focus on CSI*, Allen, Michael (ed.), London: I. B. Tauris, pp. 39-56.
- Pearson, Roberta (2009): «Chain of Events: *Lost*'s Unique Construction of the Televisual Character», en *Reading Lost*, Pearson, Roberta (ed.), London: I. B. Tauris, pp. 139-58.
- Pearson, Roberta (2015): «Sherlock Holmes, a De Facto Franchise?», en *Popular Media Cultures: Fans, Audiences and Paratexts*, Geraghty, Lincoln, (ed.), London: Palgrave-MacMillan, pp. 186-205.
- Pearson, Roberta; Davies, Máire Messenger (2014): *Star Trek and American Television*, Berkeley: University of California Press.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983): *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London: Methuen.
- Ryan, Marie-Laure (2005): «Possible-Worlds Theory», en *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, David, Herman, Jahn, Manfred, y Ryan, Marie-Laure (eds.), London: Routledge. <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Possible_Worlds>
- Ryan, Marie-Laure (2013): «Transmedial Storytelling and Transfictionality», en *Poetics Today* 34(3), pp. 361-388.
- Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noël (eds.) (2014): *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- Scolari, Carlos Alberto (2009): «Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production», en *International Journal of Communication* 3, pp. 586-606.
- Thon, Jan-Noël (2015): «Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes», en *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7(2), pp. 21-53.
- Uricchio, William (2010): «The Batman's Gotham City™: Story, Ideology, Performance», en *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, Ahrens, Jörn, y Meteling, Arno (eds.), London: Bloomsbury, pp. 119-132.

