

# Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 1, año 2020. URL: [espejodemonografias.comunicacionsocial.es](http://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 12

### Título del Capítulo

«Relaciones transmediales e intertextuales en el seno de los ecosistemas narrativos»

### Autoría

Fernando Canet

### Cómo citar este Capítulo

Canet, F. (2018): «Relaciones transmediales e intertextuales en el seno de los ecosistemas narrativos». 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/c12.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

<b>1. Ampliación y cohesión en mundos transficcionales,</b>	
<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
<b>2. Adaptación, remediación, narrativa transmedia,</b> <b>¿y qué más? El caso de los universos de Marvel y</b> <b>DC Comics en el cine y la televisión,</b>	
<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
<b>3. Relato filmico frente a relato serial: los casos de <i>Fargo</i> y <i>Hannibal</i>,</b> <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
<b>4. Entre el cine y la televisión. El camino italiano hacia el relato transmedia: el caso de <i>Gomorra</i>,</b> <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

<b>5. «And now for something completely different».</b> <b>A propósito de Monty Python's Flying Circus,</b> <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 expansivos* .....263  
*Hacia una lectura distante* .....266  
*Nivel base: la semiosfera* .....268  
*Un atlas mundial de series de televisión* .....269  
*Conclusión: series culturales* .....271  
*Bibliografía*.....273
- 14. Las metáforas audiovisuales como narraciones corporeizadas en las imágenes en movimiento,**  
*por Kathrin Fahlenbrach* .....275  
*Metáforas audiovisuales: un esquema*.....276  
*Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas metafóricos en Twin Peaks* .....285  
*Conclusión*.....294  
*Bibliografía* .....297



## *Relaciones transmediales e intertextuales en el seno de los ecosistemas narrativos*

*Fernando Canet*

Universitat Politècnica de Valencia

### **Resumen**

El propósito de este capítulo es reflexionar acerca de las relaciones que se establecen entre diferentes textos como práctica del quehacer creativo. Esta relación se puede configurar entre textos pertenecientes a formas de expresión distintas. Estas prácticas conocidas como transmediales permiten el flujo de contenidos entre diferentes medios de comunicación configurando lo que ya se conoce como ecosistemas narrativos. La relación que nos ocupa en este capítulo como parte de los intereses del libro que lo engloba es la que ha mantenido históricamente el medio cinematográfico y las series televisivas. En su historia común ambos medios se han retroalimentado, siendo el cine quien principalmente ha nutrido a las series. Ahora bien, debido a la notoriedad reciente de estas últimas esta tendencia se está modificando. Como antesala a la exploración de esta prolífera relación, se plantean en este capítulo algunas reflexiones acerca de las prácticas intertextuales a modo de contextualización teórica e histórica.

**Palabras clave:** Intertextualidad, Ecosistemas Narrativos, Transmedialidad, Series Televisivas, Cine

El propósito de este capítulo es reflexionar acerca de las relaciones que se establecen entre diferentes textos como práctica del quehacer creativo. Esta relación, como veremos a continuación, se puede establecer tanto en la dimensión temporal, esto es entre un texto y el que lo precede y el que lo sucede a su vez, como en la dimensión espacial, entendida esta como la relación

entre textos pertenecientes a diferentes formas de expresión. Así pues, esta última relación se englobaría dentro de lo que podríamos entender como una estrategia transmedial que permite el flujo de contenidos entre diferentes medios de comunicación. Como, por ejemplo, la que nos convoca en este libro, la relación entre los textos fílmicos y las series televisivas. Pero antes de acometer este propósito algunas reflexiones acerca de las prácticas metatextuales requieren nuestra atención a modo de contextualización teórica e histórica.

El medio cinematográfico ha reflexionado sobre sí mismo desde sus inicios. Lo que podemos definir como el cine dentro del cine ha sido una práctica común entre aquellos directores cinéfilos que han considerado su propio medio de expresión como objeto de reflexión. Como cito en otro lugar (Canet, 2014: 18-19), podemos considerar ejemplos muy tempranos de esta práctica cinematográfica, el filme que Robert W. Paul dirigió en 1901 con el título *The Countryman and the Cinematograph* y el dirigido por Edwin S. Porter en 1902, *Uncle Josh at the Moving Picture Show*. En ambos casos la recepción cinematográfica fue el objeto de reflexión. La práctica reflexiva sobre el mismo medio no fue iniciada por el cine, ni mucho menos, sino otras artes como la pintura y la literatura ya lo venían haciendo previamente y por supuesto siguen haciéndolo. Una definición canónica de este tipo de prácticas la hizo Patricia Waugh (1984: 6), quien considera la «metaficción» como esa práctica que crea una ficción al mismo tiempo que se hacen declaraciones acerca de su creación. Si hablamos específicamente de cine podemos introducir el término «metacine», que en otro lugar defino como «la estrategia cinematográfica que un cineasta lleva a cabo cuando su objetivo es hablar sobre su propio medio de expresión a través de la práctica del mismo, es decir, cuando éste hace referencia al cine haciendo cine» (Canet, 2015: 209). Por tanto, creación y crítica conviven juntas en este quehacer cinematográfico. No en vano muchos de los cineastas cinéfilos que la practican fueron críticos cinematográficos antes de iniciar sus carreras cinematográficas o lo siguen haciendo durante la misma. Sin duda alguna, tanto el francés Jean-Luc Godard como el español Víctor Erice son casos emblemáticos en este sentido.

Aunque como hemos dicho este quehacer viene practicándose desde los comienzos del medio cinematográfico no fue hasta

la decadencia del clasicismo, con un bagaje histórico más que consolidado, cuando la misma alcanzó mayor notoriedad. Es en la postmodernidad cuando comienza a cristalizarse como una práctica común entre los nuevos cineastas que empiezan a considerar a sus predecesores, no solo los maestros del clasicismo sino también los irreverentes de la modernidad, como sus principales fuentes de inspiración. Hasta tal punto que Manfred Pfister (1991: 207) considera el texto posmoderno ideal como un «metatexto», o sea, un texto sobre textos o sobre la textualidad, un texto autorreflexivo y autorreferencial. Así, debido a su pronta relevancia, este ejercicio practicado por los cineastas que protagonizaron el llamado «Nuevo Hollywood», entre los que se encuentran Martin Scorsese, Brian de Palma, Francis Ford Coppola, se convertirá en muy poco tiempo en objeto de debate entre críticos y académicos.

Algunos de estos teóricos ya en los comienzos de esta práctica postmoderna alertaban de los peligros de sus posibles excesos y de sus limitaciones creativas. Por ejemplo, Fredric Jameson (1984: 53-92) tachaba a los textos postmodernos de «pastiche», ya que los consideraba como meras copias de estilos del pasado sin ninguna pretensión crítica. En definitiva, textos nostálgicos cuya principal motivación era la canibalización de los estilos pretéritos (Jameson, 1984: 66). Para John Belton (1994: 308), en la postmodernidad no hay espacio para la innovación, es como si la falta de creatividad impidiese proponer algo que todavía no haya sido propuesto. Así pues, ambos autores enfatizan el vacío de originalidad de este periodo, provocado en parte por su excesiva dependencia de su herencia, pero sobre todo por cómo esta es tratada desde la mera repetición ausente de cualquier pensamiento y posicionamiento crítico que permitiese introducir modificaciones relevantes en la forma de articular el discurso. Como sí sucedió con la modernidad cinematográfica, que gracias a su mirada crítica hacia el clasicismo introdujo nuevas olas rupturistas desgarrando así los códigos de representación tradicionales.

A pesar de que los cineastas del nuevo Hollywood miraron con aprecio estos nuevos movimientos e incluso en su juventud los practicaron, pronto los dejarían atrás para abanderar un cierto continuismo con el que recuperar las fórmulas exitosas del viejo Hollywood. Noël Carroll se hace eco de esto cuan-

do en su influyente artículo publicado en la revista *October* en 1982, «The future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond)», señala que mientras *Blow-up* (Michelangelo Antonioni, 1966) se ocupa del problema representacional de la realidad, *Impacto* (*Blow-out*, Brian de Palma, 1981) centra toda su energía en cómo articular los puntos de giro de una trama de suspense. Carroll (1982: 74) advierte que nadie se lleve a engaño que con el solo hecho de nombrar los grandes temas abordados por los grandes cineastas es suficiente en sí mismo como para aportar algo sustantivo a la historia del cine.

Por otro lado, encontramos teóricos que, como Linda Hutcheon, defienden que en la postmodernidad se pueden encontrar también ejemplos en los que se visita el pasado desde una perspectiva crítica y reflexiva. El resultado de sus miradas en estos casos son actualizaciones que no solo presentan semejanzas sino también diferencias con respecto a sus referentes, y que precisamente el estudio de estas últimas es lo que resulta más interesante si nuestro propósito es desvelar su construcción en comparación a como lo hicieron sus antepasados. Así Hutcheon (2000: xii) centra su atención en «la tensión entre el potencial efecto conservador de la repetición y el potencial impacto revolucionario de la diferencia». Constantine Verevis (2006: 15) también comparte esta perspectiva cuando considera el *remake* no como «un proceso en una única dirección: un movimiento que va de lo auténtico a la imitación...» sino como un «ejercicio reflexivo de reinterpretación del legado del pasado». En la misma línea también se encuentran Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009: 129) cuando, en su libro *La pantalla global*, defienden que «el reciclaje del pasado pone al cine en una situación que le permite reinventarse sin cesar: ni repetición ni retroceso, sino lógica neomoderna que explota los recursos de lo antiguo para crear lo nuevo». Así, para ellos, por ejemplo, *Lejos del cielo* (*Far from Heaven*, Todd Haynes, 2002), no es una simple copia de *Sólo el cielo lo sabe* (*All That Heaven Allows*), el melodrama que Douglas Sirk filmase en 1955, sino una variación que aporta:

[...] elementos inéditos que parecen elementos reprimidos de la película original, elementos que estaban implícitos pero que no se expresaban: [...] la distancia es aquí el replanteamiento del sentido del relato, la reinterpretación a la luz del presente, tan fuerte que el original ya no puede verse con la mirada inocente de antes (Lipovetsky y Serroy, 2009: 127-128).

Por otra parte, y siguiendo con la línea anterior, no solo la ausencia de reflexividad, sino también un exceso de referencialidad, caracteriza a algunos ejemplos de la cinematografía actual. Ejemplos que son el resultado de un mosaico de citas, en los que, como dice John Storey (2001: 150), la creatividad parece haber sido reemplazada por una «cultura de citas». En un artículo reciente menciono *Expediente Warren: The Conjuring* (*The Conjuring*, James Wan, 2013) como un ejemplo de esta práctica excesiva que caracterizan ciertos filmes contemporáneos (Canet, 2014: 24). En su caso las películas emblemáticas del género de terror son su referente, *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973) o *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) entre otras, y en particular aquellos motivos que las hicieron populares, como por ejemplo, la casa encantada de *Terror en Amityville* (*The Amityville Horror*, Stuart Rosenberg, 1979) o Chucky, el protagonista de *Muñeco Diabólico* (*Child's Play*, Tom Holland, 1988). Así, estas películas no solo repiten las tramas, situaciones, estrategias, recursos y códigos propios de un género, sin proponer una reescritura del mismo, sino que además están repletas de citas a las películas más emblemáticas de este, convirtiéndose esta práctica en una característica principal de su quehacer discursivo. Una práctica que no solo llama la atención en ocasiones por su exceso, sino que también algunas veces lo hace por el uso descontextualizado de las citas, detonando así que su uso es más fruto de una necesidad autoral que no de una necesidad argumental. Un ejemplo de ello a nuestro entender en esta película (*Expediente Warren*) es la cita a *Los pájaros* (*The Birds*, 1963) de Alfred Hitchcock.

El *Expediente Warren: The Conjuring* no es sólo un ejemplo de esta construcción frankensteiniana sino también de otra de las características también muy frecuentada en la contemporaneidad, que no es otra que la prolongación en el tiempo del producto audiovisual creando con ello lo que Veronica

Innocenti y Guglielmo Pescatore (2012: 127-138) han definido como «ecosistema narrativo». Así una segunda parte, una secuela, de *Expediente Warren* se estrenó en 2016 con el subtítulo de *El caso Enfield (The Conjuring 2)*, James Wan). En este caso la continuidad, o también podemos llamarla serialidad, de este producto de ficción es permitida por la pareja de personajes protagonistas, Lorraine Warren (Vera Farmiga) y Ed Warren (Patrick Wilson), que se enfrentan a un nuevo caso, esta vez, en una casa en Brimsdown, un barrio del distrito de Enfield en el norte de Londres. Una historia real datada en 1977, que ya fue objeto de adaptación, en este caso a la pequeña pantalla a través de la serie televisiva *Strange But True?* (ITV, 1993-97) en su episodio «Enfield poltergeist» (2.7.), así como a través de la miniserie más reciente titulada *The Enfield Haunting* (Sky Living, 2015). Así, en este ejemplo unos mismos personajes, la pareja Warren, y un nuevo enigma paranormal, el caso Enfield, son los hilos que permiten la continuidad de esta propuesta audiovisual.

Como hemos apuntado al comienzo, el ecosistema narrativo no solo recoge el viaje temporal, y por tanto evolutivo, de un producto narrativo sino también el espacial o transversal, esto es, el trayecto transmediático o crosmediático. Henry Jenkins (2006: 2) lo define como «el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas». En la primera definición de «mundo transmedia», hecha por Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2004: 409-413) ya se contemplan ambas dimensiones. Las aventuras del mítico Batman son un ejemplo de cómo un mismo contenido ha sido adaptado a largo de la historia así como explotado por diferentes plataformas de expresión y distribución. Igualmente, resulta interesante explorar cómo los libros de cómic originales, creados por Bob Kane y Bill Finger en 1939 para DC Comics, han evolucionado con el tiempo y han sido adaptados a las particularidades específicas de cada medio.

En los años cuarenta dos series transportaron por primera vez las páginas de este cómic, el *ur-texto* de este particular mundo transmedia, a la pantalla: en 1943 Columbia Pictures produjo los quince capítulos que formarían esta primera entrega, mientras que en 1949 lanzaron la segunda de otros quince capítulos, en este caso con el título de *Batman y Robin*. El siguiente hito en este particular ecosistema tiene lugar en 1966; por un lado,

se produce una serie televisiva (ABC, 1966-68) y, por otro lado, la primera incursión propiamente cinematográfica con el título *Batman: La película* (*Batman: The Movie*, Leslie H. Martinson, 1966). Aunque no será hasta 1989 cuando llegue a la gran pantalla la versión que popularizaría al superhéroe más humano de entre todos ellos. Nos referimos a la versión dirigida por Tim Burton con Michael Keaton en el papel de Batman y Jack Nicholson en el de Joker. Tres años después Tim Burton retomaría de nuevo el personaje con *Batman vuelve* (*Batman Returns*, 1992). A continuación será Joel Schumacher quien cogería el relevo con sus dos versiones: *Batman Forever* (1995) y *Batman y Robin* (*Batman & Robin*, 1997).

La animación también copará el protagonismo de la década de los noventa con la realización de una serie para televisión de cuatro temporadas (*Batman: The Animated Series*, Fox Kids, 1992-95), así como la primera década de este siglo con otra serie, en este caso de cinco temporadas (*The Batman*, The WB/The CW, 2004-2008). Esta década también fue el punto de partida de la particular trilogía propuesta por Christopher Nolan y producida por Warner Brothers, la cual comienza con *Batman Begins* (2005), sigue con *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, 2008) y finaliza, ya en la segunda década, con *El caballero oscuro: La leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, 2012). Por supuesto las aventuras de Batman también han sido y siguen siendo el motivo de los videojuegos de este ecosistema narrativo, desde los originales lanzados en 1986 hasta la actual serie de videojuegos multiplataforma, *Batman: Arkham* (2009-2016). Como se puede ver, este caso ejemplifica un tipo de ecosistema en el que su epicentro es el personaje. Cualquier adaptación tanto evolutiva como mediática gira en torno a su figura. Aunque no se puede generalizar a todos los casos, sí podemos afirmar que el personaje, o en su defecto un grupo de ellos, es en muchos casos el motivo central del ecosistema narrativo.

Son muchas las formas que la práctica metacinematográfica puede tomar. En otro texto propongo una posible tipología basándome en la división básica que hizo en su momento Jacques Gerstenkorn, en la que propone diferenciar la reflexividad cinematográfica de la fílmica (Canet, 2014: 17-26). Mientras que la primera se centra en el proceso de creación de una película, bien sobre la propia película o bien sobre otra, la segunda pone

su foco en la apropiación que el cineasta hace de la historia del cine. Relacionado con esta última forma de reflexividad, Julia Kristeva introdujo en 1966 el término «intertextualidad» para referirse, a propósito de las teorías de Mikhail Bakhtin sobre el dialogismo literario, a la idea de que «cualquier texto se construye como un mosaico de citas; cualquier texto es la absorción y transformación de otro».<sup>1</sup> Esta primera acepción del término evolucionó con los años hacia una segunda, defendida principalmente por Michael Riffaterre y Gérard Genette, donde la intertextualidad deja ser una característica inherente a cualquier texto para asumir el acto voluntario por parte de un autor de citar los textos que le han precedido. De las cinco categorías que Gérard Genette (1997: 5) introduce en su libro *Palimpsestos*, bajo el concepto de transtextualidad, la hipertextualidad es la más interesante para los propósitos de este capítulo, ya que la define como las relaciones que unen un texto B (hipertexto) con un texto anterior A (hipotexto). Por su parte, Carroll (1982: 52) define esta práctica intencionada por parte del autor con el término de «alusión», incluyendo bajo su epígrafe un gran abanico de prácticas como «la cita, el recuerdo y la reconstrucción de géneros del pasado, homenajes y la recreación de escenas ‘clásicas’, planos, motivos, líneas de diálogos temas, gestos...».

Una de las bases de datos más importante y popular sobre el universo audiovisual es sin duda alguna IMDb. En ella podemos encontrar información detallada sobre un ingente número de películas, series televisivas, videojuegos, etc. Su relevancia no es solo constatable entre los usuarios sino también entre los investigadores. Sus datos han sido objeto de explotación de un número ya muy significativo de artículos de investigación como así lo atestiguamos en un artículo recientemente publicado (Carnet, Valero y Codina, 2016: 151-172). En un apartado de este artículo se lleva a cabo una revisión de las principales investigaciones que hacen uso de esta base de datos como fuente de información para entender mejor cómo los espectadores consumen los productos audiovisuales. Como sugiere Vivian Sobchack (2013: 38) «IMDb es un importante fuente para mejorar

---

<sup>1</sup> El término aparece impreso un año después en el ensayo titulado «Bakhtin, le mot, le dialogue et le roman» (Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela), *Critique*, 23, 1967, pp. 438-465.

nuestro entendimiento de la respuesta del espectador». Uno de estos artículos, el publicado por Max Wasserman, Xiao Han T. Zeng y Luís A. Nunes Amaral, fue nuestro punto de partida para llevar a cabo nuestra propia propuesta de evaluación cuantitativa de la influencia de un filme. En su artículo estos autores definen el término «significativo» como la «permanente importancia de una obra creativa». Esta relevancia no caduca en el tiempo y puede ser medida haciendo uso de tres variables: cualidad, impacto e influencia. De estas tres variables, la influencia es la que fue considerada principalmente en nuestro artículo, así como la que adquiere mayor protagonismo en su capítulo. Wasserman *et al.* (2014: 1) la definen como «el grado en que un trabajo creativo es fuente de inspiración para los trabajos posteriores». Así pues, la idea de influencia está ligada a los conceptos de intertextualidad, hipertextualidad, alusión y reflexividad fílmica que se han introducido anteriormente.

Ahora bien, ¿cómo medir la influencia de una película? De la misma forma que la influencia de un texto académico, bien sea un libro, capítulo o artículo, se mide entre otras formas por el número de citas que este recibe, también se podría aplicar el mismo criterio a los filmes. Cada día son más populares los indicadores, como el índice h, que tienen en cuenta, entre otras variables, las citas recibidas, por ejemplo, por un investigador para evaluar su relevancia. Así, siguiendo con esta idea se podría definir el filme más influyente como aquel que ha recibido el mayor número de citas. Los resultados analizados en nuestro artículo señalan que el filme que en enero de 2015, el periodo de obtención de los datos, había recibido el mayor número de citas, y por tanto lo podríamos definir como el más influyente, era *La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza* (*Star Wars. Episode IV: A New Hope*, George Lucas, 1977) (Canet, Valero y Codina, 2016: 156).

¿Cómo se obtienen el número de citas recibidas por un filme? Este dato se puede obtener a través de la sección «*connection*» de IMDb, en la que se recoge tanto el número de referencias que una película recibe como las citas que esta hace a su pasado. Por una parte, siete variables recogen las referencias entrantes («Followed by», «Remade as», «Spin off», «Referenced in», «Featured in», «Edited into» y «Spoofed in»), es decir aquellas que una película recibe de otros productos audiovisuales y, por otra,

otras siete recogen las referencias salientes («Follows», «Remake of», «Spin off from», «References», «Features», «Edited from» y «Spoofs»), esto es, las que un producto audiovisual hace a su herencia. Como se puede ver, las tres primeras categorías de cada dimensión hacen referencia a productos audiovisuales en su conjunto mientras que las cuatro restantes se refieren a motivos subrayados en estos.

Por ejemplo, el clásico de Hitchcock, *Psicosis* (*Psycho*, 1960), es seguido por («followed by») cinco películas: dos de ellas *Psicosis II: El regreso de Norman* (*Psycho II*, Richard Franklin, 1983) y *Psicosis III* (*Psycho III*, Anthony Perkins 1986) continúan el argumento de la película original y por tanto se trata de secuelas; una de ellas, *Psicosis IV-El comienzo* (*Psycho IV: The Beginning*, Mick Garris, 1990), que en este caso se centra en un tiempo anterior al del filme original; por lo tanto, a diferencia de las dos previas, se trata de una precuela; y finalmente dos que a su vez son clasificadas en las otras dos categorías introducidas. Nos referimos al *remake* («Remade as») que en 1998 hizo Gus Van Sant con el mismo nombre que la película original y el «spin off» titulado *El motel de Norman* (*Bates Motel*, Richard Rothstein, 1987). En esta categoría además aparece otro «spin off», la reciente serie televisiva titulada de *Bates Motel* (A&E, 2013-17), que, a su vez, también es una precuela del filme original. Al igual que *Psicosis IV-El comienzo*, esta serie se centra en la relación entre el joven Norman y su madre y cómo se va gestando su personalidad perturbada.

Las restantes cuatro categorías, cada una con su peculiaridad, como ahora veremos, se refiere no tanto a productos en sí mismo sino más bien a motivos que hacen referencia a la película original. Siguiendo con el ejemplo de *Psicosis*, esta película es referenciada en («referenced in») 1082 ocasiones.<sup>2</sup> Por ejemplo, Godard en su película *El desprecio* (*Le mépris*, 1963), estrenada tres años después, cita la película de Hitchcock a través del uso de un póster promocional de la misma. Lo podemos ver al fondo a la derecha del primer término protagonizado por el actor Michel Piccoli, interpretando al actor de ficción Paul Javal, en el momento en el que introduce a su

---

<sup>2</sup> La fecha de obtención de los datos es el 12 de septiembre de 2016.

mujer Camille (Brigitte Bardot) al director Fritz Lang, quien se interpreta a sí mismo. Por otro lado, *Psicosis* es editada dentro («edited into») de seis películas. Por ejemplo, *Psicosis II* comienza, a modo de recordatorio, con la repetición de la famosa secuencia de la ducha. No en vano, tras la secuencia de títulos de créditos la nueva película ya en color comienza con la absolución de Norman Bates. Tras la declaración del juez, una mujer del público recrimina su decisión apelando a las víctimas de Bates. En este momento la repetición del comienzo cobra todo su sentido, ya que Marion Crane es su víctima más popular.

Además, *Psicosis* es incluida en («featured in») 124 ocasiones. En este caso, y a diferencia del anterior, un fragmento de la película original es visto a través de una pantalla diegética. Por ejemplo, en la serie *Preacher* (2016-), en el episodio 9 de la primera temporada, «Finish the Song», Emily Woodrow (Lucy Griffiths) está viendo en la televisión *Psicosis*. En concreto está viendo muy atenta la secuencia en la que Marion está cenando mientras charla amistosamente con Norman. En la misma este le pregunta de qué está huyendo. Para él todos estamos atrapados en nuestra trampa privada. Emily se siente identificada con las palabras de Norman porque ella también se siente atrapada. De hecho, más tarde en el episodio ella querrá liberar a sus conejos de indias, pero estos no serán capaces de huir. Estos animales, al igual que Norman y Emily, han estado toda su vida atrapados en su particular jaula que, aunque abierta, sigue estando cerrada, ya que su pasado les impide tomar el camino de la libertad, aunque tienen la posibilidad de hacerlo.

Esto es lo que se refiere a propuestas de ficción. Si nos referimos a la no-ficción, tanto en «edited into» como en «featured in», encontramos ejemplos numerosos en los que los fragmentos de la película citada son utilizados para ilustrar las explicaciones reflexivas que el documentalista lleva a cabo acerca de una temática, como por ejemplo, el género cinematográfico. Así, la serie documental *Pop Culture Beast's Halloween Horror Picks* (2014-), que, a través de Ryan Stockstad, hace una revisión sobre el género de terror, dedica el episodio trece de su segunda temporada a la revisión de *Psicosis*. No hace falta decir que el montaje de este episodio se articula en su conjunto a través de fragmentos de esta película.

Por último, *Psicosis* es parodiado en («spoofed in») 124 ocasiones. Lo ha sido recientemente en el episodio «Mommie Dearest», octavo episodio de la primera temporada de la serie *Scream Queens* (Fox, 2015-), una propuesta híbrida en la que el terror es parodiado. En este caso, como es habitual, el fragmento parodiado es la secuencia de la ducha. Al comienzo del episodio Cathy Munsch (Jamie Lee Curtis, hija de Janet Leigh, quien como todos sabemos se hizo famosa por su interpretación de Marion Crane en *Psicosis*), como en su momento lo hizo Marion, decide tomar una ducha al final de la jornada. La secuencia recrea con bastante fidelidad los planos originales hasta que, para sorpresa de los espectadores y del propio asesino, cuando este abre la cortina ella no está dentro de la ducha sino que desde fuera le atiza unos buenos golpes. Ya en el suelo aturdido, Munsch le dice: «He visto esa película 50 veces».

Ahora bien, ¿quién es el agente que reconoce estas alusiones y las registra en la sección «connections» de IMDb? A diferencia de los textos escritos en los que las referencias a textos previos deben ir entrecuadradas, en el universo audiovisual no lo están, por lo que la participación del espectador en este campo resulta crucial. Así, las alusiones son reconocidas por el espectador, por lo que este ejercicio referencial depende de su pericia. Así pues, serán aquellos espectadores con más o menos bagaje cinematográfico los que finalmente darán validez a las pretensiones referenciales de los creadores. De hecho, como dice Jenkins (2006: 21), para que los espectadores puedan disfrutar plenamente de cualquier mundo ficcional deben ir más allá del simple consumo y aventurarse a participar activamente en las diferentes opciones online diseñadas para tal fin. En este caso se les invita a que reconozcan la cita o alusión hecha por el creador. Asimismo, como es obvio, el reconocimiento también dependerá de la popularidad de la cita. De esta forma cuanto más popular sea la película citada mayor probabilidad tendrá de ser reconocida por su público potencial. Es cierto que en ocasiones el cineasta huye de esta popularidad proponiendo una cita más exclusiva que solo esté al alcance de un público más experimentado. Con ello el cineasta busca en cierta forma la complicidad con ese público más elitista que comparte su cinefilia.

Ahora bien, debemos ser muy conscientes de las limitaciones del reconocimiento, ya que el hecho de que sean los especta-

dores los responsables de este puede introducir un cierto ruido que sesgue los datos. En muchos casos la certeza de la alusión puede ser cuestionable o la categorización de la misma en las diferentes secciones no muy acertada. No obstante, a la vez que debemos ser cautos con los datos también, por otro lado, debemos pensar que estos errores pueden ser mitigados en parte por los aciertos de la mayoría, evitando de esta forma que su peso sea significativo.

Como estamos viendo, *Psicosis* es claramente un ejemplo de filme que se ha convertido en referencia para futuras generaciones. Un filme posterior, *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) también lo es. Ahora bien, la diferencia entre ambos es que mientras el primero es solo fuente de referencia, el segundo además es un ejemplo postmoderno del uso de alusiones a películas anteriores. Así pues, *Pulp Fiction* además de ser referenciado («referenced in»), también es un ejemplo de filme que cita a su herencia cinematográfica («references»). Por esta razón, en nuestro artículo (Canet, Valero y Codina, 2016: 167) lo hemos clasificado en la categoría que hemos denominado «películas eslabón» («link movies»), ya que se trata de un ejemplo de filme que por su doble condición, la de mirar hacia atrás a la vez que la de ser referencia para películas futuras, forma parte como eslabón de la cadena intertextual de la historia del cine.

Aunque para Carroll (1982: 54) el boom del «alusionismo» comienza en la década de los sesenta y setenta, estas solo fueron el comienzo de una tendencia que continuó con fuerza en los noventa, con películas como *Pulp Fiction*, y que en la actualidad es una práctica muy común, especialmente entre las series televisivas. Responsables estas del incremento tan importante que, como los resultados lo avalan (Canet, Valero y Codina, 2016: 162), ha tenido esta práctica en la primera década y en los primeros años de la segunda del siglo XXI. No hay serie que se precie que entre sus prácticas no se encuentre la alusión a la ya longeva historia del cine. Esa memoria colectiva del siglo XX, objeto de referencia inicial para los creadores y de reconocimiento posterior por los espectadores.

Un ejemplo de esta relación son las referencias que se pueden encontrar al cine de Tarantino en la serie *Breaking Bad* (AMC, 2008-13), entre las que se encuentra el *look* de Jane Margolis (Krysten Ritter), la novia de Jesse Pinkman (Aaron Paul), que

nos recuerda al *look* de Mia Wallace (Uma Thurman) en *Pulp Fiction* aun a pesar de que este *look* no es original de Tarantino, ya que él a su vez hace referencia a Nana, protagonista de *Vivir su vida* (*Vivre sa vie*, 1962) de Godard, y este a su vez alude a la original Louise Brooks. Ahora bien, es la popularidad de la película del director americano la que consigue que el *look* de Mia sea el referente para futuras generaciones y no las anteriores entre las que se incluye el original. Otro ejemplo es el arranque del episodio piloto de *Breaking Bad*. Este comienzo «in medias res» lanza preguntas en tres direcciones: hacia el presente (¿qué está pasando?), hacia el pasado (¿qué ha pasado?) y hacia el futuro (¿qué va a pasar?). Aunque se trate de una estrategia narrativa tan vieja como la literatura misma tiene como referente los filmes de Tarantino, ya que ha sido este quien la ha popularizado con filmes como *Reservoir Dogs* (1992).

Aunque estas alusiones pueden ser más o menos discutibles, ya que dependen de la interpretación de quien las propone, en el caso de quien escribe estas palabras, hay otras alusiones que son tan explícitas que no dan lugar a la duda. Como, por ejemplo, las que anteriormente hemos visto con el caso de *Psicosis* en las que el póster o el fragmento visto en la televisión son citas indiscutibles de este filme. Otro tipo de cita que no da lugar tampoco al equívoco, y que probablemente son las más frecuentes, son las que llevan a cabo los personajes en sus diálogos. Por ejemplo, en el capítulo «International Assassin» (2.8.) de la serie *The Leftovers* (HBO, 2014-2017), Kevin Garvey (Justin Theroux), menciona *El padrino* (*The Godfather*, Coppola, 1972) cuando a este le explican que podrá encontrar el arma con la que acometer el asesinato en el baño. Si en muchos aspectos esta serie nos puede recordar al cine de David Lynch, este episodio es especialmente un buen ejemplo de ello. No en vano está protagonizado por el personaje interpretado por Justin Theroux, quien interpreta a Adam Keshner en *Mulholland Drive* (2001) y a Devon Berk/Billy Side en *Inland Empire* (2006).

Como estamos viendo, la historia del cine es ese «ilimitado almacén», como sugieren Marijke de Valck y Malte Hagener (2005: 15), que en la actualidad está alimentando los trabajos de los creadores que especialmente frecuentan las series televisivas. Ahora bien, la actual popularidad de muchas de ellas ya está haciendo que estas también formen parte de ese ilimitado

almacén, de esa memoria audiovisual compartida. Por ejemplo, *Breaking Bad* es ya objeto de una nueva versión titulada *Metástasis* (Caracol TV, 2014-), su *remake* colombiano. Así como de un *spin off*, la serie *Better Call Saul* (AMC, 2015-), focalizada en narrar cómo Saul Goodman (Bob Odenkik) llega a ser el abogado que aparece en *Breaking Bad*. Pero lo más sorprendente es que, aun a pesar de su juventud, ya ha sido referenciado en 293, presentado en 23 y parodiado en 29 productos audiovisuales. Del total de estos productos, 271 son series televisivas, es decir el 78% de las citas recibidas. *Los Soprano* (HBO, 1999-2007) también es un caso parecido, referenciado en 284, presentado en 37 y parodiado en 25, de las cuales en 235 casos de las alusiones se practican en series televisivas, es decir, en un 67%. Otro ejemplo de popularidad es *Mad Men* (AMC, 2007-15), referenciado en 195, presentado en 27 y parodiado en 26, de los cuales 215 son en series televisivas, es decir, en este caso el porcentaje es más elevado, un 87%. Estos datos evidencian que la influencia de estas series populares está todavía reducida a las propias series televisivas, motivado también porque estas son las que, como hemos dicho más arriba, lo practican con mayor frecuencia en la actualidad. Ahora bien, esto no quiere decir que estas no sean citadas también por el medio cinematográfico, también lo son pero, como estamos viendo, comparativamente en menor proporción, ya que el porcentaje restante hasta el 100% no solo es frecuentado por películas sino también por videojuegos, cortometrajes y películas para televisión.

Como estamos viendo, lo habitual en la relación entre el cine y las series es que el primero alimenta al segundo, siendo su principal proveedor de referencias. Pero, además, es cada vez más frecuente encontrarnos en el panorama del audiovisual contemporáneo con adaptaciones de filmes a series de televisión. Una de la más conocida ha sido la adaptación de *Fargo* (1996) de los hermanos Coen a la pantalla televisiva. Tres temporadas de momento alimentan este traspaso de una pantalla a la otra. Mientras que la primera temporada (FX, 2014) está inspirada en la película, la segunda (FX, 2015) es una precuela y la tercera se ubica temporalmente en 2010 (FX, 2016). Otros ejemplos, con mayor o menor fortuna, son *Scream* (Wes Craven, 1996) y *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), ambas estrenadas en 2015. Y la lista sigue con la adaptación por parte

de la prestigiosa HBO de *Almas de Metal* (*Westworld*, Michael Crichton, 1973), estrenada en octubre de 2016. Incluso se está planificado el retorno de *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) a través de una serie de televisión que sería producida por Paramount TV.

Precisamente esta película dirigida por Peter Weir es un caso excepcional en la relación entre cine y series, ya que nada a contracorriente, esto es, en su caso es el cine el que mira hacia la serie y no a la inversa, algo que, como estamos viendo, es lo habitual. Además, se trata de un ejemplo de reflexividad cinematográfica, según lo hemos definido más arriba, en el que el objeto de la mirada no es tanto la herencia sino el proceso creativo. En este caso, y a diferencia de otros muchos ejemplos, el proceso de creación no es el cinematográfico sino el televisivo, representado a través de una serie que sigue en tiempo real, las 24 horas, la vida de su protagonista, Truman (Jim Carrey). Aunque otros filmes, como señala Jane Stokes en su libro *On Screen Rivals*, ya habían tratado el tópico de la televisión, como por ejemplo, *Asesinato por televisión* (*Murder by Television*, Clifford Sanforth, 1935), *Network, un mundo implacable* (*Network*, Sidney Lumet, 1976), *El dilema* (*Quiz Show*, Robert Redford, 1994), *Íntimo y personal* (*Up Close & Personal*, Jon Avnet, 1996), es el *El show de Truman* uno de los más originales en su tratamiento, no solo del proceso de creación sino también de su recepción.

En este filme nos encontramos con dos universos diegéticos: por una parte, la isla de Seahaven donde vive Truman y el resto de personajes que habitan el mundo ficticio de la serie y, por otra, el universo habitado por sus creadores y los millones de tele-espectadores que, enganchados, siguen su vida en directo. Así, dos ficciones cohabitan, la una dentro de la otra como si de dos *matrioskas* se tratase, en el interior del film: la primera representación del resultado del proceso creativo, en este caso una serie televisiva, la segunda habitada por su creador, Christof (Ed Harris), técnicos, productores y una muestra de sus espectadores. De esta forma, mediante el diálogo entre estos dos universos, el film reflexiona no solo sobre el proceso de creación de una serie televisiva, mostrando las decisiones tomadas por sus creadores, sino también, y lo más importante, acerca de las consecuencias que estas tienen en sus espectadores.

Ahora bien, no solo nos encontramos con este tipo de dependencia del cine con respecto a las series televisivas, sino que, al igual que estas, pueden ser el fruto de la adaptación a la pequeña pantalla de éxitos filmicos, el camino también puede recorrerse a la inversa. Es decir, igualmente podemos encontrarnos con casos en los que la popularidad de una serie televisiva invita a que esta sea adaptada a la gran pantalla. Un caso ejemplar de ello es la serie *Star Trek*, que tuvo su momento televisivo entre 1966 y 1969, y que tuvo su primera adaptación cinematográfica diez años después, en 1979, con la película dirigida por Robert Wise. Esta versión cinematográfica a su vez tuvo su continuidad en doce filmes más, entre los que se encuentra el último, estrenado en 2016 con el título *Star Trek: Más allá* (*Star Trek Beyond*, Justin Lin). Igualmente, otras misiones fueron también llevadas a la pequeña pantalla: *Star Trek: La nueva generación* (Sindicación, 1987-1994), *Star Trek: Espacio profundo 9* (Sindicación, 1993-99), *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001), *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-05). Incluso ya se está emitiendo la nueva versión televisiva producida por la CBS con el título *Star Trek: Discovery*. Como estamos viendo, el ecosistema *Star Trek*, ejemplo de prolífera franquicia, sigue perpetuándose en el tiempo y desplegándose en diferentes medios, aun a pesar de la muerte en febrero de 2015 de Leonard Nimoy, actor que interpretase al mítico Mr. Spock.

Muchas películas estrenadas en la actualidad son consideradas por el gran público como ideas originales cuando realmente son *remakes* de antiguos filmes. Por ejemplo, la película estrenada por los hermanos Coen, *Valor de ley* (*True Grit*, 2010) es un *remake* de la original dirigida por Henry Hathaway en 1969. Lo mismo sucede con otras películas, pero, a diferencia de las anteriores, en su caso se tratan de adaptaciones de series televisivas. Un ejemplo de ello es *Los intocables de Eliot Ness* (*The Untouchables*), dirigida por Brian De Palma en 1987, que adapta a la gran pantalla la serie *Los intocables* (*The Untouchables*, ABC) que se mantuvo en pantalla desde 1959 hasta 1963. Esta serie a su vez se basa en las peripecias reales que durante la década de los treinta del siglo pasado protagonizaron el verdadero Elliot Ness y sus agentes. Otro ejemplo de ello es *Misión Imposible* (*Mission: Impossible*, 1996), también dirigida por De Palma, que en su caso actualiza la serie con el mismo

nombre que estuvo en pantalla desde 1966 hasta 1973. A su vez la película ha tenido su continuidad como parte de una saga, con cinco películas ya estrenadas, la última en 2015, y una sexta ya anunciada.

Como estamos viendo en este capítulo, muchas de las propuestas que forman el panorama actual no son originales, sino que son actualizaciones de propuestas anteriores. Actualizaciones que permiten la continuidad en el tiempo de propuestas pretéritas, así como su propagación a otras plataformas mediáticas, creando así entramados que buscan fidelizar al mayor número de público posible mediante atractivos ecosistemas narrativos. Siendo en ocasiones su protagonista el principal señuelo de este enganche que puede ser tanto temporal como transversal. Aunque también lo puede ser, cómo no, el mundo creado, como sucede en casos tan emblemáticos como *Star Wars*, *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001) o *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-). Como se puede ver, estos casos son ejemplos en los que el personaje cede su protagonismo al universo propuesto. Como así lo demuestran Klastруп y Tosca (2014: 295-314) en su estudio centrado principalmente en el último de estos ejemplos. Dos motivos lo justifican: por una parte, se trata de historias corales en el que el protagonismo se diluye entre una amalgama de personajes y, por otra, es el universo el principal motivo de la particularidad del ecosistema siendo este así el motor central del desarrollo narrativo y consecuentemente del enganche por parte del consumidor.

En muchos casos, como también hemos visto, la actualización y no el original es el motivo que sirve de referencia para futuras generaciones. Dos razones lo motivan principalmente: por un lado, gracias al éxito de la propuesta más actual esta consigue popularizar bien la temática actualizada o el motivo referenciado convirtiéndose de esta forma en fuente citada, y en consecuencia en sustituto de la propuesta original. Por otro lado, la cercanía en el tiempo hace que la propuesta más actual sea la que forme parte de esa memoria a corto plazo a la que acuden en su ansia referencial las jóvenes generaciones, carentes de esa memoria más a largo plazo reservada para aquellos, que, a diferencia de los anteriores, sí son conocedores de las propuestas originales.

A este respecto queremos compartir una anécdota que un día nos contó un compañero.<sup>3</sup> El primer día de clase preguntó a sus alumnos por el conejo blanco. Mientras todos ellos hicieron mención al que debe seguir Neo (Keanu Reeves) durante la primera entrega de *The Matrix* (The Wachowski Brothers, 1999), ninguno de ellos mencionó la fuente original a la que se quiso hacer alusión. Es decir, para todos ellos el referente fue una película de finales del siglo pasado, la que hizo popular el motivo, y no la fuente original, *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (*Alice's Adventures in Wonderland*) escrita por Lewis Carroll en 1865 y adaptada por primera vez al cine a la temprana edad de 1903, con la versión corta dirigida por los británicos Cecil Hepworth y Percy Stow.

Así podemos pensar que para las nuevas generaciones el referente de nuestro motivo particular, el conejo blanco, es la película que lo actualiza en el presente y no el original anclado en el pasado. Afortunadamente no es del todo así. Si hacemos una búsqueda de este motivo en la sección «connections» de la película *The Matrix*, encontramos que este motivo está referenciado en dos entradas: por una parte, en el apartado «referenced in» un espectador la reconoce como fuente de la referencia y, por otra, afortunadamente otro espectador la ubica en el apartado «references» reconociendo así que se trata de una cita a un texto anterior, en concreto, a la versión animada de *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*) producida en 1951. En este caso si buscamos en la sección «connections» de esta película, la adaptación más popular a la gran pantalla de la novela de Carroll, el conejo blanco aparece referenciado en diez ocasiones, entre la que encontramos *The Matrix* como película que lo referencia. Recientemente, en 2010, Tim Burton dirigió una nueva adaptación de la historia de Carroll, probablemente esta nueva versión restará relevancia como referencia tanto a *The Matrix* como a la versión de 1951. Al menos en estos momentos,<sup>4</sup> ya en un caso ha sido atribuida la cita del conejo blanco a la película de Burton.

Como hemos visto a lo largo de este capítulo, la sección «connections», de la popular base de datos IMDb, resulta ser una

---

<sup>3</sup> Agradecer a Alberto Conejero, compañero de la Universidad Politécnica de Valencia, que compartiese con nosotros la citada anécdota.

<sup>4</sup> Fecha de consulta del dato: 26 de septiembre de 2016.

fuente de datos relevante en nuestro interés por conocer cómo se entrelazan los diferentes productos que dan forma a los múltiples ecosistemas narrativos. Como también hemos visto, dentro de este entramado la relación que el cine ha mantenido con las series televisivas a lo largo de su historia común es central, ya que ambos medios se han retroalimentado continuamente, no solo desde el cine hacia la televisión, como parece que ha sido lo más frecuente, sino también a la inversa. Y podemos pensar incluso, debido a la popularidad, notoriedad y calidad de las series actuales, que en un futuro no muy lejano esta segunda dirección, la de las series que alimenten al cine, será cada vez más relevante en el panorama audiovisual.

### *Bibliografía*

- Belton, John (1994): *American Cinema/American Culture*, New York: MacGraw-Hill.
- Canet, Fernando; Valero, Miguel Ángel; Codina, Lluís (2016): «Quantitative approaches for evaluating the influence of films using the IMDb database», *Communication & Society*, 29 (2), pp. 151-172.
- Canet, Fernando (2014): «El meta-cine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación», *L'Atalante*, 18, pp. 17-26.
- Canet, Fernando (2015): «Meta-cine», en *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*, Gómez-Tarín, Francisco Javier; Marzal, Javier (eds.), Madrid, Cátedra.
- Carroll, Noël (1982): «The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)» *October*, 20 (spring), pp. 51-81.
- De Valck, Marijke; Hagener, Malte (2005): *Cinephilia: Movies, Love and Memory*. Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Genette, Gérard (1997): *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, Lincoln y London, University of Nebraska Press.
- Hutcheon, Linda (2000): *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, Champaign, University of Illinois Press.
- Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2012): «Dalla crossmedialità all'ecosistema narrativo. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo», en *Il Cinema della Converggenza*, Zecca, F. (Ed.), Milán, Mimesis-Cinergie, pp. 127-138.
- Jameson, Fredric (1984): «Postmodernism, or the Culture Logic of Capitalism». *New Left Review*, 146 (July-August), pp. 53-92.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York y Londres, New York University Press.
- Klastrup, Lisbeth; Tosca, Susana (2004): «Transmedial Worlds-Rethinking Cyberworld Design», *Proceedings International Con-*

- ference on Cyberworlds. <[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)>
- Klastrup, Lisbeth; Tosca, Susana (2014): «*Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*», en *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, M-L., Ryan; Thon, J-N. (eds.), Lincoln, University of Nebraska Press.
- Kristeva, Julia (1967): «Bakhtin, le mot, le dialogue et le roman», *Critique*, 23, pp. 438-465.
- Lipovetsky, Gilles; Serroy, Jean (2009): *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona: Anagrama.
- Pfister, Manfred (1991): «How Postmodern is intertextuality?», en *Intertextuality*, Heinrich F. Plett, (ed.), Berlin, de Gruyter.
- Sobchack, Vivian (2013): «WHY I (LOVE) IMDb», *Film Comment*, 49(2), pp. 38-40.
- Stokes, Jane (1999): *On Screen Rivals. Cinema and Television in the United States and Britain*, London, Palgrave MacMillan.
- Storey, John (2001): «Postmodernism and Popular Culture», en *The Routledge Companion to Postmodernism*, Stuart Sim (ed.), London, Routledge.
- Verevis, Constantine (2006): «Forever Hitchcock. Psycho and Its Remakes», en *After Hitchcock: influence, imitation, and intertextuality*, David Boyd; R. Barton Palmer (eds.), Austin: University of Texas Press.
- Wasserman, Max; Zeng, Xiao Han T.; Amaral, Luís A.N. (2014): «Cross-Evaluation of Metrics to Estimate the Significance of Creative Works», *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 112(5), 1281-1286. Doi: 10.1073/pnas.1412198112
- Waugh, Patricia (1984): *Metafiction*, London: Routledge.

