

# 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 13

### Título del Capítulo

«Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos»

### Autoría

Marta Boni

### Cómo citar este Capítulo

Boni, M. (2018): «Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos». 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/c13.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»:	
<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 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 Fablenbrach* .....275  
*Metáforas audiovisuales: un esquema*.....276  
*Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas  
metafóricos en Twin Peaks* .....285  
*Conclusión*.....294  
*Bibliografía* .....297





## *Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos<sup>1</sup>*

*Marta Boni*

Universidad de Montreal

### **Resumen**

De forma complementaria a la fragmentación, existe una tendencia siempre presente hacia la agregación, que se presenta como una necesidad para productores y usuarios. La creación de guías oficiales, las reacciones de espectadores en Twitter o Facebook, las críticas en blogs, las infografías topográficas generadas por los usuarios... Todos estos son ejemplos que destacan la necesidad de dar sentido a las narrativas al interactuar con ellas. Aparecen así complejos mundos transmedia. Este artículo explora cómo series de contenido multimedia pueden considerarse como mundos por sí mismas: un relato como *Mad Men* (AMC, 2007-15) es una esfera de discurso, o, utilizando el término de Yuri Lotman, una semiosfera, lo que incluye sus siete temporadas con arcos narrativos y personajes entrelazados, la página oficial, redes sociales, parodias hechas por los fans, discusiones en foros. El reto de este ensayo radica en analizar la coexistencia, en el mismo espacio semiótico, de fragmentos heterogéneos que tengan sentido gracias a la suma de sus partes.

**Palabras clave:** Intertextualidad, World-building, *Mad Men*, Transmedia.

---

<sup>1</sup> Esto es una versión modificada del siguiente ensayo: Boni (2016).

Una de las características más fascinantes que la televisión, el cine y los *media studies* presentan hoy en día es la circulación de objetos de comunicación entre redes online. Piense en franquicias cinematográficas y extensiones online de programas de televisión: páginas web, herramientas interactivas y juegos, pero también en contenido generado por el usuario como parodias, comentarios, homenajes o *fan arts*. Dentro del marco de referencia de la televisión convergente y su creciente complejidad (*cf.* Lotz, 2007; Mann, 2014; Mittell, 2015), las estrategias industriales tienden a producir sistemáticamente adaptaciones, historias reseteadas y extensiones transmedia para rellenar cualquier agujero que las series narrativas produzcan. Echemos un vistazo a esos agujeros entre productos multimedia oficiales. Según Jonathan Gray (2010), la paratextualidad es un terreno fascinante: no solo manejamos contextos, intertextos o comercialización de productos, sino que también manejamos la proliferación de nuevos artefactos industriales, que a menudo son posibles gracias a Internet. Dichos artefactos se han convertido en un enredo para el desarrollo de la narrativa principal. Piense en la página oficial de una cadena, que ofrece páginas interactivas, juegos o blogs. Piense también en las redes sociales, que, a menudo, se utilizan para amplificar el impacto de un show, pero también para desarrollar arcos narrativos alternativos. Rellenar espacios online crea una inmensa cantidad de micro narraciones, extractos audiovisuales, formatos originales, comentarios y expresiones emotivas. Terminan siendo semillas fugaces, erráticas y efímeras que polinizan otros entornos, a menudo de maneras impredecibles. Una descripción clara en términos económicos o a través de categorías estéticas no resulta siempre evidente. Además, la fugacidad plantea cuestiones relacionadas con la posibilidad de encontrar, archivar y poner en contexto estos temas, cuya multiplicidad y heterogeneidad desafía los límites disciplinares preestablecidos.

Deberíamos añadir la circulación de materiales que provienen de prácticas que han ido transformándose: mezclas, híbridos o actividades «forenses» de los espectadores. Estas prueban la coexistencia, a menudo formada por fricciones, de industrias y audiencias como creadores de mundos complejos. Investigaciones específicas en ese nicho posibilitan la aparición de histo-

rias en ambientes pequeños, situaciones individuales receptivas, *poaching practices*, y temporalidades de consumo personalizadas (cfr. Jenkins, 1992; Hills, 2002). Se necesita un marco de referencia pragmático para así poder interpretar fenómenos textuales con sus respectivos usos, subrayando las características singulares y transversales de la cultura creada por los fans. Cada uno de estos fragmentos —que constituye el rastro de una única situación receptiva— requiere que el investigador forme parte de una de las múltiples temporalidades y escenarios del texto, para así ofrecer visiones diferentes de sus múltiples significados. Trabajar en una historia de microfragmentos permite hacer emerger las modificaciones lentas, minuciosas e imperceptibles de un mundo lleno de historias, cuyo efecto podría ser la creación de un «monumento» mayor a lo largo del tiempo, en términos culturales. Este tipo de actividades (parodias, homenajes, *fan art* y *fan fiction*) deben entenderse dentro de la lógica de las comunidades de fans, y rara vez son solapables con las jerarquías industriales tradicionales.<sup>2</sup> Dentro de ese marco de referencia, una serie de televisión es un objeto expansivo, formado por partes diferentes, y al que no se le identifica fácilmente en una entidad mediática autónoma y distintiva. A las herramientas todavía les falta un estudio que abarque todos los puntos de vista de un material heterogéneo tan complejo.

Algunas descripciones interpretan el panorama de los medios contemporáneos desde el punto de vista de la fragmentación. Términos como el de «viralidad» se han convertido en parte del lenguaje común. Recientemente, la metáfora de la «capacidad para extenderse» se ha empleado para definir la propagación impredecible del contenido a través de redes digitales (Jenkins *et al.*, 2013). Esto también está ligado a un fenómeno más general que ve cómo las experiencias en el cine y en los medios se reubican en distintos lugares. Francesco Casetti (2015) lo llama el fenómeno de la relocalización: el cine y la televisión abandonan

---

<sup>2</sup> Algunas excepciones que deben ser nombradas: la popular película y libro *Fifty Shades of Grey* (2015) fue primero una historia hecha por fans de *Twilight*; algunos «youtubers», como el sueco PewDiePie han adquirido una dimensión inmensa y se han convertido en estrellas pagadas. Véase también Booth (2015); Hassler-Forest (2014: 91-105); Hills (2017).

sus plataformas originales y buscan nuevas pantallas, nuevos dispositivos y nuevos usos.

De forma complementaria a la fragmentación, existe una tendencia siempre presente hacia la agregación, que se presenta como una necesidad para productores y usuarios. La creación de guías oficiales, las reacciones de espectadores en Twitter o Facebook, las críticas en blogs, las infografías topográficas generadas por los usuarios... Todos estos son ejemplos que destacan la necesidad de dar sentido a las narrativas al interactuar con ellas. Aparecen así complejos mundos transmedia. No estoy hablando del hecho de que los medios tradicionales construyan o creen mundos. En realidad, estoy interesada en cómo series de contenido multimedia pueden considerarse como mundos por sí mismas: un relato como *Mad Men* (AMC, 2007-15) es una esfera de discurso, o, utilizando el término de Yuri Lotman (1990), una semiosfera, lo que incluye sus siete temporadas con arcos narrativos y personajes entrelazados, la página oficial, redes sociales, parodias hechas por los fans, discusiones en foros... El reto está en analizar la coexistencia, en el mismo espacio semiótico, de fragmentos heterogéneos que tengan sentido gracias a la suma de sus partes.

### *Historia(s) de repeticiones constantes*

Una historia de estas formas fragmentarias debe lidiar con temporalidades múltiples y solapables y cruzarse con la naturaleza peculiar de los textos televisivos. Así, emerge un tipo de monumentalidad peculiar: la creada por la pluralidad de tiempos sociales y la superposición de significados, lo que las emparenta con las estructuras a largo plazo. Una «historia total», como la descrita por Fernand Braudel (1972): «[a] history whose passage is almost imperceptible, that of man in his relationship to the environment, a history in which all change is slow, a history of constant repetition, ever-recurring cycles».<sup>3</sup> Podríamos desarro-

---

<sup>3</sup> Traducción de la cita: «Una historia cuyo pasaje sea casi imperceptible, como la del hombre en relación a su ambiente, una historia en la que cada cambio es lento, una historia de repeticiones constantes, ciclos recurrentes.»

llar una historia transversal grabando la repetición y variación de formatos específicos y motivos visuales, la recurrencia de componentes «paratextuales», subrayando enlaces inesperados entre partes dispersas e interrogando las trayectorias de sus evoluciones.

En un artículo publicado en la revista *Screen*, Barbara Klinger (1997: 107-128) plantea las cualidades potenciales de una historia total para el cine. Desde su punto de vista, el significado del texto no se extiende más allá de sus mecanismos internos, sino a través de una red de elementos heterogéneos que se adhieren al texto. Barbara Klinger (1997: 112) añade: «the aesthetic or political value of a film is no longer a matter of its intrinsic characteristics, but of the way those characteristics are deployed by various intertextual and historical forces».<sup>4</sup> Klinger está interesada en las «múltiples historicidades del texto», «los modos contradictorios de su inscripción social» y en sus «reinscripciones seriales». Esta «radicalización histórica de la empresa literaria», inspirada por la teoría marxista, tiene como virtud el centrarse en las relaciones entre elementos heterogéneos. Tal y como Klinger señala, puede que esta tarea sea imposible, dado que la realidad de la dimensión histórica es más compleja y extensa que la de la dimensión textual. Las historias de muchas capas de un texto parecen exceder los contextos individuales y, en consecuencia, se antojan inalcanzables.

Can researchers uncover ‘everything’ which has been written about a film? Can they exhaust the factors involved in the relation between film and history, providing a comprehensive view of the rich contexts that once brought a film to life and gave it meaning for a variety of spectators? Can they, as one scholar exhorts them to do, ask how mass media events ‘correspond to the massive data of their origin’, so that these events can be ‘seized’ in their ‘totality’? If not, is the entire enterprise of historical research into film meaning jeopardized, because it can only

---

<sup>4</sup> Traducción de la cita: «Los valores políticos o estéticos del cine no son cuestión de sus características intrínsecas, sino de la manera en que esas características son desplegadas por varias fuerzas históricas e intertextuales.»

ever offer partial and therefore historically inadequate views of textual pasts? (Klinger, 1997: 108).<sup>5</sup>

El cine y la historia se conciben como fenómenos que deben ser entendidos como una «totalidad». Klinger disipa el riesgo de reducir los datos de audiencia, o los materiales «no canónicos», solamente a un ámbito contextual, y los sitúa en el centro del estudio. Reclamando la utilidad de la investigación diacrónica frente a las situaciones individuales y las coyunturas, Klinger realza la asociación entre el cine y sus discursos vecinos describiendo ambos con un término utilizado por Dana Polan y conocido como «entorno discursivo»: «film and discursive surround act symbiotically with social and historical developments to create arenas of reception for a film» (Klinger, 1997: 123).<sup>6</sup> Para Klinger, las críticas, las teorías académicas, los satélites de radiodifusión, la difusión televisiva, la reproducción de vídeo y láserdisc, la cultura de los fans, las biografías y la recepción intercultural no son, simplemente, considerados como «contexto» de características «metatextuales». No pueden quedar circunscritos fuera del análisis de las formas: al contrario, se convierten en los principales componentes de un proyecto de materialismo histórico.

El camino que emerge desde ese punto de vista es un camino de complejidad o de mezcla de los diferentes hilos que forman un tejido: la suma de los hilos no es igual a su correlación. A la

---

<sup>5</sup> Traducción de la cita: «¿Pueden los investigadores descubrir todo aquello que ha sido escrito sobre una película? ¿Pueden agotar los factores implicados en la relación entre el cine y la historia, proporcionando una visión comprensiva de los contextos que convirtieron una película en una realidad y le dieron significado a una variedad de espectadores? ¿Pueden, como un experto les anima, preguntar cómo los acontecimientos de los medios de comunicación de masas ‘corresponden a los datos masivos de su origen’, para que así estos eventos puedan ser ‘capturados’ en su ‘totalidad’? De lo contrario, ¿pone en peligro la empresa de investigación histórica en sentido cinematográfico, porque solo puede ofrecer puntos de vista parciales y, por tanto, históricamente inadecuadas de textos pasados?»

<sup>6</sup> Traducción de la cita: «El cine y el entorno discursivo actúan de manera simbiótica con el desarrollo social e histórico para crear campos de recepción para una película.»

larga, la historia de una película no está conformada únicamente por las intenciones de los productores, sino que también está formada por el solapamiento y la superposición de diferentes usos e interpretaciones.

Esta podría ser la clave para entender fenómenos microscópicos que se desarrollan a lo largo de un período largo en el tiempo, así como para destacar la idea de la lenta evolución de un texto y sus múltiples ramificaciones, que son dependientes de muchos factores. Tomemos, por ejemplo, las prácticas miméticas: YouTube está lleno de parodias, pastiches y homenajes que imitan el texto principal, lo citan, e incluso se mencionan entre ellos.<sup>7</sup> De esta manera, emerge un espacio con múltiples capas, un patio virtual hecho de repeticiones, variaciones mínimas y la constante adición de material nuevo. Son muy frecuentes los conflictos y las fricciones entre la vida cotidiana y los discursos dominantes.

### *Objetos expansivos*

A primera vista, la idea de rastrear la totalidad de estas dimensiones puede conducir al reconocimiento de una dispersión inevitable. Además, las series de televisión son objetos expansivos, constituidos por múltiples episodios, contruidos por arcos narrativos tanto principales como secundarios y que, por tanto, no están hechos para funcionar por sí mismos. Estos arcos narrativos solo tienen sentido si son considerados en su multiplicidad, siguiendo la lógica de la innovación y la repetición (Eco, 1985: 161-184). Esto justifica el interés en la repetición, la variación y los vacíos, más que en el caso de las películas. Por otro lado, su consumo está estrictamente entrelazado con los rituales diarios de la vida y con eventos externos (pensemos en los episodios «especiales» en una serie dramática) así como con las actividades de interpretación de los espectadores. Desde el estudio clásico de Ien Ang (1991) sobre la recepción de *Dallas* y el trabajo de Henry Jenkins sobre el *fandom* televisivo, sabemos que el discurso del espectador puede encontrar su lugar en los

---

<sup>7</sup> Sobre el concepto «prácticas miméticas» véase Hills (2002).

huecos entre episodios, y puede crear comunidades interpretativas que tengan el poder de transformar la evolución de la serie. Los espectadores son generadores de huellas, cuya actividad significa algo para otros espectadores y puede influir en su manera de experimentar un mundo ficticio.

Aun así, se puede encontrar unidad, ya que estos fragmentos pertenecen a un sistema en el que los usuarios navegan a diario, contribuyendo así a su expansión. En términos semióticos, los fragmentos de estos medios encuentran su unidad en la semiosfera que crean, ahí radica la condición de su existencia. Una semiosfera está caracterizada por su constante flujo, y por las distintas velocidades de funcionamiento que posee: en especial las fronteras, espacio de traducción y mestizaje, que siempre se transforman más rápido que el propio centro. Por eso mismo, también puede considerarse a través de la coexistencia, en ese mismo espacio, de partes heterogéneas que crean un nuevo significado solo cuando se combinan: «Paradoxically, the internal space of a semiosphere is at the same time unequal yet unified, asymmetrical yet uniform» (Lotman, 1990: 131).<sup>8</sup> Algunos resultados surgen de intersecciones momentáneas entre elementos de la semiósfera: por ejemplo, la actividad de los fans hizo posible, después de que cancelaran la serie, la producción de una película de *Veronica Mars* (UPN/The CW, 2004-07) (v. Jenkins, 2013).

Según el filósofo francés Edgar Morin (2005), se requiere un paradigma de complejidad cuando los descubrimientos científicos dejan emerger el caos y el desorden. Un camino pavimentado por pensamientos complejos conduce a un conocimiento de los medios que no se limita a resultados «probables», y que es capaz de seguir mutaciones y tendencias homeostáticas: «[a] chaotic process may obey to deterministic initial states, but these cannot be know exhaustively, and the interactions developed within this process alter any prevision. Negligible variations have considerable consequences over large time scales» (Morin, 2006: 4).<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Traducción de la cita: «Paradójicamente, el espacio interno de la semiosfera es a la vez distinto y unificado, asimétrico y uniforme.»

<sup>9</sup> Traducción de la cita: «Un proceso caótico puede obedecer a estados iniciales deterministas, pero no pueden ser conocidos exhaus-



Morin subraya que la regeneración es lo que diferencia a las máquinas de los seres vivos. Estos últimos son capaces de «be regenerated and repaired; it also goes towards death, but after a process of development» (Morin, 2006: 13).<sup>10</sup> Como los fans saben, la palabra regeneración es clave en la serie *Dr. Who* (BBC, 1963-89, 2005-) en la que, como Matt Hills explica, se trata de un mundo muy particular, capaz de probar su resiliencia y de sobrevivir más de cincuenta años... principalmente gracias a sus fans. La teoría del ecosistema, desarrollada para las narrativas televisivas por Veronica Innocenti y Guglielmo Pescatore se antoja muy interesante en este sentido. La metáfora del ser viviente se emplea y subyace en la constante interacción entre partes diferentes, microscópicas y macroscópicas, y en la idea de que un ecosistema es resiliente, ya que tiene la capacidad de adaptarse a fuerzas externas manteniendo sus propias características (Pescatore *et al.*, 2014). Las series, con sus metadisursos, son mundos que habitan los usuarios.

Tales observaciones requieren una visión sistémica que la historia total de Braudel podría ayudar a describir, concentrándose en los enlaces y procesos que tienen lugar en una temporalidad extendida. Se necesitan herramientas específicas para incluir los componentes diferentes, sus interacciones con la esfera social y sus efectos en una escala más larga, quizá incluso una diferente. Ciertamente, en un nivel básico, el análisis de la microhistoria revela los detalles individuales de la semiosfera. A pesar de ello, para alcanzar una visión sistémica, podría ser más útil el uso de métodos cuantitativos. El enfoque más interesante para dicha tarea es aquel que permite a los investigadores observar «desde arriba» la temporalidad extendida, así como una mayor base de datos, para poder comparar el tamaño de los diferentes fenómenos.

---

tivamente, y las interacciones desarrolladas en ese proceso alteran cualquier previsión. Variaciones negligentes causan consecuencias considerables a largo plazo.»

<sup>10</sup> Traducción de la cita: «Ser regenerados y reparados; también van hacia la muerte, pero después de un proceso de desarrollo.»

### *Hacia una lectura distante*

En su *Atlas of European Novel 1800-1900*, Franco Moretti (1999) declara que la tradición del *close reading* ha limitado los estudios literarios, especialmente para aquellos que lidian con la literatura mundial. Cuando se trabaja sobre un corpus literario extenso, el *close reading* no es solo una tarea titánica sino inútil. La fuente de inspiración de Moretti es doble: por un lado, la idea de una «geografía de la literatura», procedente de la historia total de Fernand Braudel; y, por otro, la biología. Por lo tanto, Moretti (1999: 150) argumenta a favor de un «dramatical enlargement of the ‘historical domain’, first of all, towards what is everyday, un-monumental, or even invisible [...] and then, the related discovery of how slowly this territory changes: the discovery of ‘histoire immobile’ as Braudel has polemically called it».<sup>11</sup> La solución que él propone es la de la lectura distante: un modelo capaz de extraer características estilísticas de distintos trabajos y luego visualizarlas en diagramas que muestren su evolución, patrones y continuidades. Este método se emplea para entender la cultura utilizando los mapas con el fin de «plantear nuevas preguntas» que pueden no ser obvias para los investigadores que analizan los textos a través de un análisis tradicional.

Moretti (2005) explora exhaustivamente las oportunidades que ofrecen los diagramas visuales, mapas, árboles y gráficos. En este marco de referencia, los gráficos crean conexiones visibles, cambiando así la manera en que los investigadores estudian los textos.<sup>12</sup> Los mapas pueden mostrar la evolución del cronotipo de un trabajo, desplegando espacios ficticios, trayectorias y relaciones entre personajes. Moretti estudia la comparación

---

<sup>11</sup> Traducción de la cita: «Ampliación dramática del ‘dominio histórico’, en primer lugar, hacia lo que es cotidiano, no monumental e incluso invisible [...] y luego, el descubrimiento parejo de la lentitud con la que el territorio cambia: el descubrimiento de la ‘histoire immobile’, tal y como Braudel lo definió con polémica.»

<sup>12</sup> Moretti cita a Charles Sanders Peirce: «Experiments upon diagrams are questions put to the Nature of the relations concerned» (Traducción de la cita: «Los experimentos sobre diagramas son preguntas que tienen que ver con las relaciones de la Naturaleza»). Véase Peirce (1906: 492-493).

entre la evolución darwiniana (que postula la transmisión de características genéticas de un individuo a otro con variaciones que dependen de mutaciones individuales) y el desarrollo de las formas literarias.<sup>13</sup>

Adaptando este marco de referencia a los estudios audiovisuales, un enfoque cuantitativo puede convertir las series de televisión en datos expansivos que pueden ser comparados y analizados en varios niveles: el nivel de la secuencia, del episodio, de la temporada, de la serie completa, de la dimensión paratextual y de su evolución como una forma narrativa a lo largo de los años. Los mapas pueden mostrar también que la dimensión de la vida cotidiana, normalmente no semiotizada, resulta cada vez más inseparable de los verdaderos textos. ¿Podemos mapear el funcionamiento y la memoria de una semiosfera y, a mayor escala, la evolución de las series de televisión como una forma dentro de un espacio histórico?

El estudio del *big data* aplicado a la cultura supone un modelo emergente en los últimos años, gracias a la posibilidad de digitalizar y buscar un mayor número de textos, a los que sería imposible de acceder de otra manera. El proyecto Culturomics, por ejemplo, estudia si los métodos computacionales pueden emplearse «para alcanzar una visión macroscópica de una civilización entera».<sup>14</sup> Este proyecto permite a los espectadores buscar palabras clave en millones de libros, proporcionando la posibilidad de visualizar resultados en forma de gráfica, creando así un enlace entre la popularidad de cada término y el período exacto en el que surgió (Michel *et al.*, 2011: 176-182).

La investigaciones cuantitativas en el cine y en la historia de los medios todavía han de explorarse en su totalidad. Tal y como Lev Manovich (2015: 12-35) ha escrito en un artículo reciente, el cine y el material audiovisual son más complejos que los textos literarios, por lo que para poder procesarlos como datos se requiere una mayor competencia por parte del investigador. De todos modos, Manovich sostiene que en el panorama con-

---

<sup>13</sup> La discusión del uso de la palabra «cue» («pista») en la novela detectivesca es el claro ejemplo de la emergencia de una variación de formas en la escritura narrativa y el proceso de selección, y el consiguiente establecimiento del canon actual, gracias a Conan Doyle.

<sup>14</sup> «Culturomics» <<http://www.culturomics.org/>>

temporáneo no podemos evitar pensar en términos de *big data*. Estos datos pueden, y deberían, ser de naturaleza transmedia: imágenes, imágenes en movimiento y texto.

### *Nivel base: la semiosfera*

Una primera respuesta podría ser un diagrama que haga visible los nodos y las conexiones entre muchos agentes pertenecientes a la misma semiosfera. En nuestro proyecto, *TV Series in the Age of Digital Cultures, Production, Reception, Circulation in Networks* (FRQSC Grant, 2015-2018) extraemos datos de foros de discusión (Internet Movie Database), de comunidades de *fan fiction* (fanfiction.net), sitios de microblogging (Tumblr, Twitter, Pinterest), redes sociales (Twitter, Facebook) y espacios para compartir vídeos (YouTube, Dailymotion, Vimeo). Dichos espacios nos enfrentan a una serie de artefactos mediáticos (fanvid, fanart, fanfiction, comentarios, GIFs) que son huellas de usos personales en los medios. Tenemos que estudiar la posición y los enlaces de todos los pedazos efímeros y fragmentarios de contenido, para así poder entender su rol y dibujar —de manera provisional— conclusiones sobre su lugar en la semiosfera. Semejante método puede subrayar la relación cuantitativa y cualitativa de las características de un determinado fenómeno. Además, puede subrayar la relación entre calidad y éxito. El análisis del lapso de tiempo entre la primera retransmisión y la propagación global de la serie puede informarnos de la rapidez del éxito de una serie transnacional.

Dentro de este marco de referencia, la cantidad de comentarios en redes sociales podría permitir una mejor comprensión de la frecuencia de algunas categorías para expresar el juicio o las emociones en los discursos de los fans. El análisis de sentimientos podría permitir mediciones del uso de determinados adjetivos. El número de comentarios y entradas en un blog en un período de tiempo podría estar asociado al empleo del *cliffhanger* en una serie, por ejemplo, cuantificando la popularidad de esta estrategia narrativa. Asimismo, todos estos datos deben ser estudiados en relación con un período de tiempo y un área geográfica, mostrando así que las prácticas de consumo digital «personalizadas» desafían la definición de Dayan y Katz (1992) de los eventos mediáticos como eventos sincrónicos. De mane-

ra similar, los números pueden ser usados para comprobar los efectos de ciertas noticias o rumores referentes al desarrollo de la serie: su renovación o cancelación, por ejemplo, o la veracidad de la muerte de un personaje. El éxito de algunas prácticas del *fandom* —como las parodias u homenajes— también pueden analizarse: empezando por un texto, ¿hay más productos derivados celebratorios o satíricos? ¿Por qué? ¿Pueden las producciones satíricas ser celebratorias, tal y como argumenta Linda Hutcheon (1985) sobre las parodias?

Por último, también puede estudiarse la articulación temporal de una estructura serial particularmente compleja, subrayando la autonomía de los elementos de la semiosfera, como ocurre con las *fan fictions* que abandonan el texto original y crean el suyo propio (*50 sombras de Grey*, antes de su éxito global como libro y como película, fue una *fan fiction* online a partir de *Crepúsculo*).<sup>15</sup> Otras *fan fiction* pueden convertirse en parte del canon, con el tiempo: por ejemplo, *Supernatural* (CW, 2005-) incluye muchos episodios en los que se cita a la propia comunidad de fans, en un rico juego metaléptico construido deliberadamente para los fans. El camino descrito aquí moviliza los elementos de un fenómeno en serie a gran escala, destacando su dimensión sistémica. La lectura distante también anima a alejarse y tomar distancia de la semiósfera individual para observar fenómenos más amplios. De hecho, el análisis cuantitativo permite tener una perspectiva en múltiples niveles: usos individuales, mundos singulares y, en un nivel más genérico, el sistema audiovisual global, donde podemos contemplar el desarrollo de los formatos a lo largo del tiempo.<sup>16</sup>

### *Un atlas mundial de series de televisión*

Un mayor empleo de la lectura distante es posible para examinar constantes y variaciones en los formatos, la duración y la longevidad de las series de televisión. Se trata de crear una base de datos de todas las series producidas en los últimos quin-

---

<sup>15</sup> Véase también Booth (2015) sobre esto y otros ejemplos significativos de mezclar prácticas de los fans con propiedad industrial.

<sup>16</sup> Géneros medios podrían representar otras esferas interactuando.

ce años (empezando en 1997), un período de tiempo escogido por la gran presencia de paratextos online, páginas web y extensiones transmedia —un ejemplo es la presencia de la web de *Urgencias* (NBC, 1994-2009) en 1997, estudiada por Jeremy Butler (2010)—. La base de datos debe organizarse alrededor de categorías que representen los diferentes elementos que podrían ser objeto de variación. La clasificación incluye los componentes oficiales de las series de televisión: título, actores, escritores, directores, género, escenarios, espacios ficticios, tipos de planos, número y duración del episodio, años de emisión. También incluye las características online, descritas para expresar lo mejor posible su interactividad y su relación con la materia narrativa. Aparecerán los modos de interacción típicos de más de una obra. Cuanto más complicado sea el conjunto de datos, mayor número de interacciones entre series de televisión habrá.

Un primer resultado, surgido del uso de dos variables —el género y los años de emisión— podría ser la visualización de la evolución del género en un período de tiempo: por ejemplo, las sitcoms. ¿Crece este género en un momento específico? La evolución del uso de redes sociales podría ser un añadido: ¿cuándo empezaron las series de televisión a emplear páginas de Facebook de manera masiva? En un nivel más complejo, podríamos añadir una tercera variable: por ejemplo, ¿qué géneros usan más a menudo las páginas de Facebook y cómo se ha ido desarrollando este fenómeno a lo largo del tiempo? Entender qué características pertenecen a una plataforma online específica y el porqué de ese «mejor funcionamiento» de la plataforma podría demostrar la eficiencia, para un género concreto, de expansiones «centrípetas» o «centrífugas» (*v. Mittell, 2015*).

Estos interrogantes responden a la necesidad de explorar la complejidad de la evolución histórica de una forma narrativa en su totalidad, y surgen por la creencia de que mezclar y enlazar resulta más interesante que una relación causa-efecto. Además, estas preguntas pueden responderse comparando la información con datos externos o geopolíticos. El análisis cuantitativo puede ayudar a «entender el ámbito cultural» de un período concreto. Podríamos escoger la televisión brasileña en el año 2000 y tratar de averiguar qué tipo de asuntos interesan, qué género, actores y plataformas online fueron usadas. Finalmente, podríamos insertar en esta base de datos elementos provenientes de la recepción:

qué clase de parodias, comentarios y GIFs se generan en un mismo lugar en un mismo período de tiempo. Estos datos pueden visualizarse mediante una representación espacial: el análisis de la forma de semejante figura, en la que los objetos aparecerán en grupos para permitir la lectura de la frecuencia, la variabilidad y la evolución de un espacio cultural determinado.

Así, podemos comparar múltiples perspectivas de un mismo espacio cultural. La comparación de varios de ellos puede ser útil para un enfoque transnacional, revelando la influencia de etiquetas institucionales frente a la aparición de contenido generado por el usuario o un uso localizado del mismo en diferentes contextos (*v.* Lobato, 2012). En este marco de referencia, el estudio de grupos de obras canónicas y no canónicas, o el estudio de muchos sistemas, hará destacar la aparición de instancias organizativas que son principalmente contextuales, mostrando así que los cánones nacen de prácticas compartidas de comunidades e instituciones. Podríamos sorprendernos por grupos que revelan semejanzas inesperadas en áreas distantes, como por ejemplo la popularidad de un género concreto, en países diferentes, durante el mismo período de tiempo. Hay que recordar que Carlo Ginzburg, citado por Moretti (1999: 189), estudió la aparición de una versión específica de la Cenicienta en algunas regiones italianas y en países como China, Vietnam, India, Rusia o Bulgaria.

Aun así, hay advertencias asociadas a estas observaciones: ¿cómo podemos estudiar todas las series y plataformas producidas a lo largo de la historia en todos los países? ¿Son las mismas categorías válidas para cada país? Una respuesta podría estar en la elección de los términos, para lo que no existe total claridad entre los expertos: hablar de narrativas televisivas seriales en vez de series de televisión, un término fuertemente ligado a producciones americanas y británicas, podría ser una solución. En futuras investigaciones podríamos preguntarnos si habría que incluir en el estudio las series de no-ficción.

### *Conclusión: series culturales*

El análisis de los objetos que circulan en redes online reclama una perspectiva pragmática, acorde con la naturaleza específica de los programas de televisión. Su serialidad, transmedialidad y

persistencia a lo largo del tiempo requiere atención tanto a sus experiencias microscópicas como a sus agregaciones. Tenemos que buscar los enlaces, los huecos y los componentes «invisibles» que carecen de la monumentalidad de una gran obra o un gran autor, pero que, no obstante, contribuyen lentamente a la mutación de un mundo ficticio, y por tanto, a todo el panorama audiovisual a lo largo del tiempo.

Incluso si los autores de televisión existen, han de entenderse como el resultado de una red de prácticas. De hecho, la aparición de eventos individuales o personalidades es menos importante que la circulación, adaptación y mutación de muchos componentes. El análisis se concentra en ciclos y duración, así como en conjuntos de producciones textuales superpuestas a lo largo del tiempo, revelando así la naturaleza construida de nuestros objetos. Son objetos artificiales, que no se encuentran en la naturaleza, sino que son fabricados por el investigador, que busca repeticiones y transforma objetos distantes e individuales en series homogéneas.

Este enfoque sugiere «a reversal of the hierarchy between the exception and the series, where the latter becomes —as it is— the true protagonist of cultural life» (Moretti, 1999: 150).<sup>17</sup> Sin duda, esta perspectiva se ubica ante el paradigma epistemológico de la unicidad y la excepción, tradicionalmente presentes en el romanticismo y el modernismo. Con semejante concepción de la historia «viento en popa», compuesta por situaciones microscópicas y estructuras macroscópicas, las variaciones de las formas narrativas y estéticas emergen de la lenta mutación de las sociedades. Estamos, por tanto, enfrentándonos a una historia de múltiples capas: por un lado, la historia de la televisión serial, que abarca un fenómeno singular; y, por otro, transversalmente —pero en un nivel microscópico— la historia de las semiósferas individuales, o series culturales;<sup>18</sup> como una serie

---

<sup>17</sup> Traducción de la cita: «una inversión de la jerarquía entre la excepción y la serie, donde esta última se convierte —como de hecho es— en la verdadera protagonista de la vida cultural.»

<sup>18</sup> Según Louis Francoeur (1985: 192), una serie es un «continuum polysystème ouvert et hiérarchisé, résultat de la logique inférentielle ampliative ou explicative déployée par l'Interprète collectif». Véase también Gaudreault (2002: 33).



de televisión, con su propia evolución. Dentro de ese proceso incesante de semiosis, algunos «estados de la cultura» emergen, por momentos, como intérpretes de la colectividad. No puede ser entendido como una suma de distintas partes, sino como el ciclo de la vida, a veces discontinuo, y estratificado a lo largo del tiempo dependiendo de las luchas constantes entre componentes convergentes, aunque competitivos: actores industriales, audiencias y textos.

### *Bibliografía*

- Ang, Ien (1991): *Watching Dallas*, London y New York: Routledge.
- Boni, M. (2016): «Anonymity, Complexity and Distant Reading. Toward a Total History for Audiovisual Studies», en Cavallozzi, D.; Federico Giordano; Leonardo Quaresima (dir.), *A History of Cinema Without Names. A Research Project*, FilmForum/2015, XXII Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, XXII International, Film Studies Conference, University of Udine: Mimesis, pp.129-135.
- Booth, Paul (2015): *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in the Digital Age*, Iowa City: University of Iowa Press.
- Braudel, Fernand (1972): *The Mediterranean and the Mediterranean World in the Age of Philip II*, New York: Harper & Row.
- Butler, Jeremy (2010): *Television Style*, Nueva York: Routledge.
- Casetti, Francesco (2015) *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press.
- Dayan, Daniel; Katz, Elihu (1992): *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Cambridge: Harvard University Press.
- Eco, Umberto (1985): «Innovation and Repetition. Modern and Postmodern Aesthetics», en *Daedalus* 114(4), pp. 161-84.
- Francoeur, Louis (1985): *Les Signes S'envolent: Pour Une Sémiotique Des Actes de Langage Culturels, Vie Des Lettres Québécoises / Centre de Recherche en Littérature Québécoise*, Québec, Presses de l'Université Laval.
- Gaudreault, André (2002): «Du simple au multiple: le cinéma comme série de séries», en *Cinémas: Revue d'études cinématographiques* 13(1-2), p. 33-47.
- Gray, Jonathan (2010): *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, New York University Press.
- Hassler-Forest, Dan (2014): «The Walking Dead: Quality Television, Transmedia Serialization and Zombies», en Rob Allen; Thijs van den Berg (eds.), *Serialization in Popular Culture*, New York y London: Routledge, pp. 91-105.
- Hills, Matt (2017): «Traversing the 'Whoniverse': Doctor Who's Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachrony», en Marta Boni (ed) *World Building*.

- Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Hills, Matt (2002): *Fan Cultures*, London: Routledge.
- Hutcheon, Linda (1985): *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, New York: Methuen.
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York: Routledge.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua (2013): *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York and London: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2013): «Kickstarting Veronica Mars: A Conversation About the Future of Television (Part One)», en *Confessions of an Aca-Fan*, 26 de marzo de 2013, <<http://henryjenkins.org/2013/03/kickstarting-veronica-mars-a-conversation-about-the-future-of-television-part-one.html#sthash.kZlFofcq.dpuf>>
- Klinger, Barbara (1997): «Film history terminable and interminable», en *Screen* 38(2), Verano, pp. 107-28.
- Lobato, Ramon (2012): *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*, London: Palgrave Macmillan BFI.
- Lotman, Yuri M. (1990): *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Lotz, Amanda (2007): *The Television Will Be Revolutionized*, New York: New York University Press.
- Mann, Denise (2014): *Wired TV: Laboring Over an Interactive Future*, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Manovich, Lev (2015): «Data Science and Digital Art History», *International Journal for Digital Art History* 1(1), pp. 12-35.
- Michel, Jean-Baptiste et al. (2011): «Quantitative Analysis of Culture Using Millions of Digitized Books», *Science* 331(6014), pp. 176-82, doi:10.1126/science.1199644.
- Mittell, Jason (2015): *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: New York University Press.
- Moretti, Franco (2005): *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*, London: Verso.
- Moretti, Franco (1999): *Atlas of the European Novel: 1800-1900*, London y New York: Verso.
- Morin, Edgar (2005): *Introduction à la pensée complexe*, París: Seuil.
- Morin, Edgar (2006): «Restricted Complexity, General Complexity», en Gershenson, Carlos, Aerts, Diederik, y Edmonds, Bruce, *Worldviews, Science and Us: Philosophy and Complexity*, World Scientific. <<http://cogprints.org/5217/>>
- Pescatore, Guglielmo; Innocenti, Veronica; Brembilla, Paola (2014): «Selection and evolution in narrative ecosystems. A theoretical framework for narrative prediction», 1-6. IEEE. doi:10.1109/ICMEW.2014.6890658.
- Peirce, Charles S. (1906): «Prolegomena to an Apology for Pragmatism», en *The Monist* 16(4), pp. 492-546.