Alberto Nahum García Martínez
María J. Ortiz (editores)

CINE & Series

La promiscuidad infinita

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

contextos

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.

www.comunicacionsocial.es

ISBN: 978-84-17600-05-1

9 788417 600051

Materia IBIC:
GTC - Estudios de Comunicación
KNTC - Industria del Cine

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

Cine y Series

colección «Contextos»

Alberto Nahum García Martínez
&
María J. Ortiz
(editores)

Cine y Series

La promiscuidad infinita

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

SALAMANCA
2018

1ª edición: Salamanca (España), 2018.

Esta obra, tanto en su forma como en su contenido, está protegida por la Ley, que establece penas de prisión y multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización por escrito del titular de los derechos de explotación de la misma.

Diseño y producción gráfica: Pepa Peláez, Editora.
Diseño de cubierta: Pedro J. Crespo

De los textos: © *by* Los Autores

De esta edición:
Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, sello propiedad de:
© *by* Pedro J. Crespo, Editor (2018)

Contacto:
Avda. Juan Pablo II, 42, Ático A. 37008 Salamanca, España.
Tlf: (+34) 923 626 722 y (+34) 980 588 175
Correo electrónico: info@comunicacionsocial.es
Sitio web: http://www.comunicacionsocial.es

ISBN: 978-84-17600-05-1

Depósito Legal: DL S 416-2018
Impreso en España. *Printed in Spain*

Sumario

Introducción,
por Alberto Nahum García Martínez y María J. Ortiz 11
Estructura del libro....13
Agradecimientos 19
Bibliografía....19

Parte I:
Procesos de transformación narrativa del cine hacia la serialidad

1. Ampliación y cohesión en mundos transficcionales,
por Roberta Pearson 23
Transficciones espacio/tiempo frente a transficciones de personaje 31
Transficciones realistas de personajes frente a transficciones fantásticas de personajes 33
Transficciones de propiedad frente a transficciones de dominio público....35
Conclusiones 38
Bibliografía....40

2. Adaptación, remediación, narrativa transmedia, ¿y qué más? El caso de los universos de Marvel y DC Comics en el cine y la televisión,
por Paola Brembilla y Guglielmo Pescatore 43
Introducción 44
Documentación, adaptación, remediación, narrativa transmedia....45

Los ecosistemas narrativos....48
Diseño industrial y dialéctica industria-uso....50
Conclusiones....54
Bibliografía....55

3. Relato fílmico frente a relato serial: los casos de *Fargo* y *Hannibal*,
por Alberto N. García Martínez....57
La especificidad del relato televisivo....59
La paradoja del remake....61
Juegos textuales y noir redentor en Fargo....63
La estética de lo siniestro y la lógica onírica en Hannibal...68
El imaginario colectivo y la destrucción de la estabilidad....69
El embellecimiento de lo siniestro....72
La pesadilla de una novela televisiva....73
Bibliografía....75

4. Entre el cine y la televisión. El camino italiano hacia el relato transmedia: el caso de *Gomorra*,
por Veronica Innocenti....77
Cine y televisión: una relación de largo recorrido....78
Cine italiano y series de televisión: una relación complicada....80
Sky Italia: un soplo de aire fresco....83
Gomorra *y la vía italiana del relato transmedia*....85
Bibliografía....90

Parte II:
El modelo visual del cine:
sus influencias en la serialidad

5. «And now for something completely different». A propósito de Monty Python's Flying Circus,
por José Pavía Cogollos....93
Bibliografía....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 esquirlas 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*

Introducción

Alberto Nahum García Martínez
Universidad de Navarra

María J. Ortiz
Universidad de Alicante

El 13 de noviembre de 2017 medios informativos de todo el mundo se hacían eco de una adaptación: *El señor de los anillos* se convertiría en una serie televisiva emitida por Amazon. Una de las mayores sagas narrativas desembarca así en la pequeña pantalla, esa que continúa su explosión productiva desde que, a principios de este siglo, propuestas como *Los Soprano*, *El ala oeste* o *CSI Las Vegas* cambiaran el estatus catódico para siempre. Desde que David Chase se propusiera realizar «películas» para la televisión en cada episodio o que Quentin Tarantino dirigiera la *season finale* de la quinta temporada del drama forense, la relación entre el cine y la televisión no ha hecho más que aumentar. Las posibilidades son infinitas y tienen billete de ida y vuelta: desde filmes emblemáticos que sirven de base para nuevas teleficciones (*Fargo*, *Arma Letal*, *Psicosis*), hasta series que se clausuran con una película (*Serenity*, *Veronica Mars*); desde directores de cine consagrados cada vez más habituales en la pequeña pantalla (Martin Scorsese, David Fincher), hasta guionistas que trabajan en Hollywood adoptando el concepto de la «writer's room» (Hill, 2017).

El hecho es que las diferencias entre cine y televisión se han acortado en los ámbitos narrativos, estéticos, industriales y tecnológicos. Allá por 2001, en el despegue de la tercera edad dorada de la televisión, el filósofo del cine Noël Carroll escribía una provocativa argumentación a contracorriente augurando que la convergencia entre la televisión y el cine no haría más que aumentar:

> We will look back to the history of film and the history of TV and think of them as parts or phases of the history of the moving image, a trans-media form of expression and communication—marked by such perennial devices as point-of-view editing and metrical montage—that has sometimes been implemented by film, sometimes by TV, sometimes by digital computers, sometimes by some combination of all of these, and sometimes by that which we cannot yet imagine (Carroll, 2003: 279).[1]

En este entorno en el que las fronteras se diluyen, este volumen parte de la premisa de que hoy 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. Obviamente, una de las principales razones de esto es el creciente tránsito de profesionales del cine a las producciones seriales, aunque quizás hay otros factores todavía inexplorados dignos de la atención de los expertos. Al mismo tiempo, 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. En cualquier caso, parece que la fecundidad de las relaciones entre la pequeña y la gran pantalla está lejos de tocar techo. De ahí el título que hemos escogido para este volumen: una promiscuidad infinita que no cesa de producir nuevos formatos, proponer adaptaciones, tomar prestados estilos y expandir universos narrativos.

Ante semejante vastedad, el propósito de este volumen es ofrecer un cuadro tan rico como sea posible de las relaciones entre cine y series en la contemporaneidad. Para ello hemos recogido el análisis crítico de los muchos sentidos en que esa interacción se produce. El resultado es un conjunto de contribuciones en torno a cuatro ejes que se describen a continuación.

---

[1] Traducción de la cita: «Miraremos hacia atrás a la historia del cine y la historia de la televisión y pensaremos en ambos como partes o fases de la historia de la imagen en movimiento, una forma de expresión y comunicación transmedia —determinada por dispositivos perennes tales como el punto de vista en la edición y el montaje métrico— que unas veces ha sido implementada en película, otras en la TV, a veces por ordenadores digitales, a veces por una combinación de todos estos, y, a veces, por medios que todavía no podemos imaginar.»

Hay que destacar que este volumen es especialmente sensible a la innovación teórica y metodológica, como puede notarse por la selección de propuestas y su carácter internacional, así como por el hecho de que hemos querido proponer una sección especial con contribuciones que representan lecturas experimentales del fenómeno que nos ocupa. Todo ello ha sido posible precisamente porque la base de esta empresa es un proyecto de investigación financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad dedicado precisamente a incentivar la innovación metodológica en el estudio de la investigación serial, bajo el título: «Theoretical Innovation Strategies in the Analysis of Narration in Television Series» (CSO2014-51872-R). Más información sobre el proyecto en: www.researchseries.org

Estructura del libro

La primera sección del libro lleva por título «Procesos de transformación narrativa del cine hacia la serialidad». La larga duración de los relatos seriales y su transmisión todavía dominante a través de la televisión son las cualidades principales que imponen una reestructuración de los procedimientos del relato cinematográfico cuando se piensa en el *remake* o la adaptación de narraciones originales del cine en la serialidad. Esta sección dedica una primera mirada hacia lo más propio del tránsito entre los dos terrenos que se estudian: la narración. Se identifican en ella los fenómenos más específicos, como la extensión de las tramas, la transformación de los personajes protagonistas, el desarrollo de elementos polifónicos en el relato a partir de ingredientes seminales en la cinematografía, o la adaptación de los ritmos fílmicos a las dinámicas temporales de los episodios. Como no puede ser de otra manera dentro del panorama teórico actual, las contribuciones de estos primeros capítulos prestan atención muy especial a las implicaciones tecnológicas en los procesos de transformación propios de la intertextualidad narrativa, al reciclaje como segundo nivel de lectura o a las transferencias dramáticas entre cine y televisión. La selección de los objetos de estudio tratados obedece tanto a razones de impacto en la cultura popular contemporánea como al valor intrínseco de algunas de las series por sus extraordinarias cualidades narrativas.

En esta sección se ha querido ofrecer un equilibrio entre la serialidad norteamericana y europea. Por esta razón, el libro arranca con contribuciones de tres de los mayores expertos europeos en las relaciones entre cine y televisión: Roberta Pearson, Guglielmo Pescatore y Paola Brembilla. Sus propuestas exploran la que quizás es la figura transmedial más longeva y productiva de todos los tiempos, Sherlock Holmes, y uno de los universos con mayores ramificaciones de la actualidad: *Marvel*. El resto de las contribuciones de este primer bloque aborda series de referencia, como la aclamada *Fargo* (FX, 2014-), o uno de los últimos éxitos de la televisión italiana: *Gomorra* (Sky Italia, 2014-).

El primer capítulo («Ampliación y cohesión en mundos transficcionales: Sherlock Holmes, Batman y Star Trek») considera los factores narrativos e industriales implicados en la creación de ampliaciones narrativas. Partiendo de tres factores estructurales diferentes, Roberta Pearson propone distintos tipos de transficciones: de espacio/tiempo o de personajes, realista o fantástica, con propiedad o de dominio público. Así, por ejemplo, Sherlock Holmes es una transficción realista de personaje de dominio público, Batman es una transficción fantástica de personaje con derechos de autor y Star Trek una transficción fantástica de espacio/tiempo con derechos de autor. La comparación de los tres casos apunta a que se utilizan diferentes estrategias aplicables a otras transficciones similares.

El segundo capítulo se centra en los universos narrativos del cómic, en particular en los de Marvel y DC Cómics. Ambas franquicias están desarrollando una ingente cantidad de proyectos tanto en cine como televisión. Como argumentan Guglielmo Pescatore y Paola Brembilla, ambos casos son *bases de datos* (el mundo de los cómics, con la propiedad intelectual de Marvel y DC) de las que extraer personajes e historias que se recombinan siguiendo unas necesidades de producción que implican un diseño a largo plazo. Sin embargo, tanto la respuesta del público como la actividad creativa de los fans hace que ese mismo universo narrativo sea también «abierto, editable y ampliable de acuerdo con requisitos industriales (*top/down*) o de consumo (*bottom/up*)».

En el tercer capítulo, Alberto Nahum García Martínez aborda la especificidad del relato televisivo: la mezcla de trama de

fondo y episódicas, la dilatación temporal y el diferente *engagement* que proporciona un relato expandido. A partir de estas características, se desarrolla un análisis narrativo y estético de dos de las series más influyentes de la última década: *Fargo* (una reinvención del filme de los Coen) y *Hannibal* (un *preboot* de *El silencio de los corderos*).

Esta primera sección del libro se cierra con un capítulo dedicado a una serie clave en la ficción europea de calidad. Veronica Innocentti repasa la rica tradición narrativa de la televisión italiana para enmarcar la estrategia que el canal Sky Italia siguió al apostar por la producción de series propias. En concreto, la autora emplea el drama político *Gomorra* —inspirado en una película que, a su vez, adaptaba un libro— como detallado caso de estudio para ejemplificar la vía italiana del relato transmedia.

La segunda sección del libro se centra, de un modo más explícito, en la estética: «El modelo visual del cine: sus influencias en la serialidad». Un ingrediente sobresaliente de muchas producciones seriales contemporáneas es su calidad visual, cualidad que deriva no solamente de la contratación de profesionales provenientes del ámbito de la producción cinematográfica. Los motivos visuales cinematográficos son una fuente central de las inspiraciones que manejan los creadores de las series. Hablamos aquí, por tanto, de complejos fenómenos que tienen la capacidad de impregnar de calidad cinematográfica nuestro primer contacto visual con la imagen serial. En esta parte podrá comprobarse que las inspiraciones visuales son un pilar de la influencia fílmica en las series, y llegan a definir aspectos tan relevantes como los espacios de la narración, la caracterización de los eventos principales o los estilos de actuación y caracterización de los personajes. Así sucede con el estilo abiertamente cinematográfico de ambiciosas producciones como *Boardwalk Empire* o *Juego de tronos*, los referentes fílmicos (David Lynch, Francis F. Coppola, David Cronenberg) que recicla Bryan Fuller en *Hannibal*, el espejo del melodrama clásico en el que se mira *Mad Men* o los motivos del *western* que reconocemos en los escenarios de *Breaking Bad.*

Pero ya antes de esta época dorada se puede rastrear ese diálogo estético entre el cine y la televisión, como describe José Pavía Cogollos. Su capítulo, el quinto, aborda de una manera exhaustiva la genealogía fílmica del *Monty Python Flying Circus*, una

de las comedias televisivas esenciales en la historia del medio… y del género. «Tanto a nivel estilístico como temático —escribe Pavía—, *Monty Python Flying Circus* experimentó con una forma compleja de comedia que hizo estragos, no sólo con el aparato cinematográfico sino también con la cultura contemporánea».

Valentina Re, en el capítulo seis, muestra cómo el cine y las series de televisión de las últimas décadas reactivan los melodramas de Douglas Sirk y Todd Haynes en una doble dirección. Por una parte, sus formas cinematográficas y temas resurgen en la producción contemporánea. Al mismo tiempo, este resurgimiento modifica la definición y disfrute de la producción pasada. Concretamente, la autora analiza la relación de *Solo el cielo lo sabe* (*All That Heaven Allows,* Douglas Sirk, (1955) y *Lejos del cielo* (*Far from Heaven,* Todd Haynes, 2002) con una de las series de televisión más valoradas de los últimos tiempos, *Mad Men* (AMC, 2007-15).

Tras ese interludio histórico con la comedia británica y el drama de época, el volumen regresa a la serialidad contemporánea para degustar cadáveres exquisitos: en el capítulo siete, Raquel Crisóstomo aborda las innumerables referencias cinematográficas de la serie de televisión *Hannibal* (NBC, 2013-2015). Algunas de las muchas huellas que la autora describe son las secuencias alucinatorias que parecen diseñadas por David Lynch, las distintas escenas que rinden tributo a Stanley Kubrick, el nombre de algunos personajes que alude al de los personajes de Alfred Hitchock o el tratamiento artístico de los cadáveres que caracteriza a las películas de David Cronenberg.

Beatriz Herráiz Zornoza cierra esta segunda sección estética introduciéndonos en la representación del asesino en serie a través de los títulos de crédito iniciales de las películas y series de televisión. Partiendo tanto de las investigaciones científicas que definen los perfiles psicológicos de los asesinos en serie como de los estudios que analizan cómo esos asesinos son llevados a la ficción, la autora estudia distintas cabeceras para concluir que su diseño presenta un sinfín de capas de significado que el espectador descifra conforme se va introduciendo en la ficción.

La tercera parte del libro («Viejas historias del cine, nuevos sentidos para la contemporaneidad: reescribiendo una Historia emocionante») aborda los aspectos sociopolíticos. Los juegos con el pasado son un motivo constante del tráfico entre cine y

series, representan una vía de creación de sentido de la narración, muchas veces en clave crítica con el presente, e implican casi siempre una trama emocional muy rica. Esta sección se ocupa por tanto de explorar cómo las series producen nuevos sentidos al revisitar el tiempo de antiguas películas, y lo hace recogiendo investigaciones sobre la variedad de relaciones con el pasado que el relato serial es capaz de poner en pie. Una primera fórmula es la revisión crítica explícita de otra época, como sucede con las décadas de los años 1950 y 1960 en *Mad Men*, aspecto que emerge con enorme claridad de la exploración de sus referentes fílmicos en la representación del sueño americano en aquellos días. Otra variante de interés es la comparación de las expresiones de desconfianza hacia la política internacional entre la gran tradición de thrillers sobre la Guerra Fría y el caso más relevante en la televisión contemporánea: *Homeland* (Showtime, 2011-). Y, por último, también tenemos la presencia del giro que la cultura emocional ha imprimido a un tipo de ficción, intimista e *indie*, que triunfa bajo el paraguas de la «nueva sinceridad».

En primer lugar, el auge de las ficciones televisivas de género histórico es analizado por Lucía Salvador Esteban en el capítulo nueve. Entre 2008 y 2015 se produjeron tres series ambientadas en los tiempos de la Revolución Americana: *John Adams* (HBO, 2008), *Turn* (AMC, 2014-) y *Sons of Liberty* (History Channel, 2015). A diferencia de la mayoría de las ficciones televisivas de género histórico realizadas en Estados Unidos, estas tres producciones preservan la épica fundacional y no pueden desligarse del discurso patriótico sellado por el cine de Hollywood a lo largo del siglo XX. El capítulo contrasta los hechos verificados por la historiografía con los relatos de Hollywood y demuestra hasta qué punto han influido ambos enfoques en las revisiones de las tres series.

Si Lucía Salvador analiza el espejo del pasado en la representación que se traza desde el hoy, en el capítulo diez, Pablo Castrillo y Pablo Echart le toman el pulso al humus ideológico que hay debajo del thriller político actual. Estableciendo un diálogo entre las películas de *El mensajero del miedo* y la serie *Homeland*, los autores destacan cómo «la premisa Manchurian» constituye un simbólico ejemplo de los miedos y ansiedades de cada etapa histórica. «Estas narrativas —concluyen— parecen cuestionar

la competencia del héroe para llevar a buen término su misión, o en términos narrativos, su objetivo dramático, poniendo así en tela de juicio la creencia —típicamente propia del mito americano— en el poder del individuo para controlar su destino».

Esos miedos y ansiedades que refleja *Homeland* también pueden abordarse desde una perspectiva emocional mucho más íntima. Es lo que examina Irene Martínez en el capítulo once. Partiendo de la literatura de autores como Jonathan Franzen, Zadie Smith o David Foster Wallace, la autora define lo que se ha venido en llamar la «nueva sinceridad» y cartografía sus expresiones fílmicas: Wes Anderson, Spike Jonze, Sofia Coppola o Richard Linklater. Una vez dibujado ese contexto, el artículo se centra en la traducción televisiva de la nueva sinceridad en series como *Girls*, *Togetherness*, *Transparent* o *Love*.

La cuarta y última sección del libro es la que da cuenta de las últimas innovaciones metodológicas en el análisis de las series de televisión, siempre relacionadas con su matriz cinematográfica. «La innovación en el estudio de las relaciones entre cine y series: ecosistemas narrativos, *world building* y metáforas audiovisuales». En la primera de estas propuestas de innovación metodológica, Fernando Canet explora las relaciones transmediales e intertextuales en el seno de los ecosistemas narrativos. Este autor desbroza desde los guiños narrativos en *Breaking Bad* hasta diferentes dependencias diegéticas que, con su matriz fílmica, establecen series como *Better Call Saul* o *Scream*.

En el capítulo trece («Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos»), Marta Boni añade al modelo de los ecosistemas una posibilidad de hibridación con las singulares teorías cuantitativas del teórico Franco Moretti, para estudiar una de las cuestiones cruciales en el impacto cultural de las series: su capacidad para generar lo que se denomina *world building*, cuestión en la que no deja de jugar un rol relevante el origen cinematográfico de mucha producción serial.

Para terminar, en el capítulo catorce Kathrin Fahlenbrach propone que los espacios de la acción narrativa en las series de televisión pueden construir una red espacial de metáforas audiovisuales que permiten a los telespectadores generar un conocimiento corporeizado de significados complejos y abstractos. Como ejemplo, la autora analiza la compleja red de metáforas audiovisuales en *Twin Peaks* de David Lynch y Mark Frost.

Agradecimientos

Como es lógico, cualquier esfuerzo colectivo cuenta con el apoyo invisible de mucha gente que queda fuera de los títulos de crédito. Para evitar ese olvido, es de justicia agradecer el liderazgo de Héctor J. Pérez para conducir el proyecto de investigación del que nace este libro. De hecho, la mayoría de textos que aquí presentamos parten de un fructífero diálogo académico, allá por noviembre de 2015, en un *workshop* organizado por la Universitat Politècnica de València (campus de Gandía).

En las cenas de aquel encuentro se fraguó la idea de este volumen y decidimos que, dada la calidad de las propuestas, compensaba hacer un esfuerzo por traducir textos del inglés y del italiano, de modo que pudieran estar accesibles al público hispano. En la tarea —a veces engorrosa, siempre detallista— Héctor Pérez y Fernando Canet nos han echado una valiosa mano a los editores.

Precisamente las traducciones han acarreado un retraso sobre el plan previsto. Sin embargo, hay que agradecer a todos los colaboradores su *fair-play* y su paciencia, tanta como la mostrada por la editorial, cuya profesionalidad y mimo se han revelado proverbiales y, también, infinitamente fecundos.

Referencias bibliográficas

Carroll, Noël (2003): *Engaging the Moving Image*, New Haven & London: Yale University Press.

Hill, Logan (2017): «What Hollywood Screenwriters Are Learning From Peak TV», en *Vulture* (3-10-2017) <http://www.vulture.com/2017/10/what-hollywood-screenwriters-are-learning-from-peak-tv.html>

Parte I:

Procesos de transformación narrativa del cine hacia la serialidad

1.
Ampliación y cohesión en mundos transficcionales[1]

Roberta Pearson
University of Nottingham

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

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

---

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

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

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

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

[2] Traducción de la cita: «La migración de diferentes entidades a través de diferentes textos…»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabla 1. Taxonomía de transficciones.

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

Transficciones espacio/tiempo frente a transficciones de personaje

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

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

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

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

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

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

Hipótesis:

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

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

Transficciones realistas de personajes frente a transficciones fantásticas de personajes

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

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

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

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

Hipótesis:

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

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

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

---

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

Transficciones de propiedad frente a transficciones de dominio público

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

Hipótesis:

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

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

Conclusiones

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

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

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

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

Bibliografía

Bal, Mieke (1997): *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto: University of Toronto Press.

Bertetti, Paolo (2014): «Towards a Typology of Transmedia Characters», en *International Journal of Communication* 8, pp 1-20.

Cannata-Bowman, Nick (2016): «*Star Trek*: Everything We Know About the New TV Series», en *TV CheatSheet* (30-5-2016). <http://www.cheatsheet.com/entertainment/star-trek-everything-we-know-about-the-new-tv-series.html/4/>

Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film,* Ithaca: Cornell University Press.

Denson, Shane (2011): «Marvel Comics' Frankenstein: A Case Study in the Media of Serial Figures», en *Amerikastudien/American Studies* 56(4), pp. 531-553.

Doležel, Lubomír (1999): *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Freeman, Matthew (2017): *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, London: Routledge.

Gaiman, Neil (1989): «When Is a Door. The Secret Origin of the Riddler», *Secret Origins Special #1*.

Hadas, Leora (2017): «A New Vision: J.J. Abrams, *Star Trek* and Promotional Authorship», en *Cinema Journal*, 56(2), pp. 46-66.

Harvey, Colin B. (2014): «A Taxonomy of Transmedia Storytelling», en *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Ryan, Marie-Laure, y Thon, Jan-Noël (eds.), Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 219-228.

Hinman, Michael (2016): «Trek's Prime Universe 'Closed for Business?», en *1701 News* (25-5-2016). <http://1701news.com/node/1209/treks-prime-universe-closed-business.html>

Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.

Mac, Danny (2014): «Fox's *Gotham* is NOT connected to the Warner Brothers DC Cinematic Universe», en *Comic Book Movie* (13-1-2014). <http://www.comicbookmovie.com/fansites/DannyMac/news/?a=92884>

Mcmillan, Graeme (2015): «DC Entertainment to Give Classic Batman Writer Credit in *Gotham* and *Batman v Superman*», en *Hollywood Reporter* (18-9-2015). <http://www.hollywoodreporter.com/heat-vi-

sion/dc-entertainment-give-classic-batman-824572>

Pearson, Roberta (2007): «Anatomising Gilbert Grissom: The Structure and Function of the Televisual Character», en *Focus on CSI*, Allen, Michael (ed.), London: I. B. Tauris, pp. 39-56.

Pearson, Roberta (2009): «Chain of Events: *Lost*'s Unique Construction of the Televisual Character», en *Reading Lost*, Pearson, Roberta (ed.), London: I. B. Tauris, pp. 139–58.

Pearson, Roberta (2015): «Sherlock Holmes, a De Facto Franchise?», en *Popular Media Cultures: Fans, Audiences and Paratexts*, Geraghty, Lincoln, (ed.), London: Palgrave-MacMillan, pp. 186-205.

Pearson, Roberta; Davies, Máire Messenger (2014): *Star Trek and American Television*, Berkeley: University of California Press.

Rimmon-Kenan, Shlomith (1983): *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London: Methuen.

Ryan, Marie-Laure (2005): «Possible-Worlds Theory», en *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, David, Herman, Jahn, Manfred, y Ryan, Marie-Laure (eds.), London: Routledge. <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Possible_Worlds>

Ryan, Marie-Laure (2013): «Transmedial Storytelling and Transfictionality», en *Poetics Today* 34(3), pp. 361-388.

Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noël (eds.) (2014): *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology,* Lincoln: University of Nebraska Press.

Scolari, Carlos Alberto (2009): «Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production», en *International Journal of Communication* 3, pp. 586-606.

Thon, Jan-Noël (2015): «Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes», en *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7(2), pp. 21-53.

Uricchio, William (2010): «The Batman's Gotham City™: Story, Ideology, Performance», en *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, Ahrens, Jörn, y Meteling, Arno (eds.), London: Bloomsbury, pp. 119-132.

2.

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

Paola Brembilla
Università degli Studi di Padova

Guglielmo Pescatore
Università di Bologna

Resumen

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

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

Introducción

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

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

Documentación, adaptación, remediación, narrativa transmedia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Los ecosistemas narrativos

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

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

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

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

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

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

Diseño industrial y dialéctica industria-uso

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

> —Coulson: «No puedo recordar ni una sola ocasión en la que algo alienígena haya acabado bien en manos de un humano».
> —Skye: «A mí no me importaría poner mis humanas manos sobre Thor. Es tan soñador…»
> —Coulson: «Sí, seguro, es muy apuesto, pero…».
> —May: «No. Es soñador»

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

Conclusiones

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

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

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

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

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

Bibliografía

Bisoni, Claudio; Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2013): «Il concetto di ecosistema e media studies: un'introduzione», en *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Bisoni, Claudio; Innocenti, Veronica (eds.), Modena: Mucchi, pp. 11-26.

Bolter, Jay David; Grusin, Richard, (2007): «Remediation: competizione e integrazione tra i media», en *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Guagnelini, Giovanni, y Re, Valentina (eds.), Bologna: Archetipo Libri, pp. 216-21.

Harrigan, Pat; Wardrip-Fruin, Noah (eds.) (2009): *Third Person: Au-*

thoring and Exploring Vast Narratives, Cambridge: MIT Press.

Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2012): «Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo», en *Il Cinema della Convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Zecca, Federico (ed.), Milano-Udine: Mimesis Cinergie, pp. 127-38.

Innocenti, Veronica; Pescatore, Guglielmo (2012): «Information Architecture in Contemporary Television Series», *Journal of Information Architecture*, 4(1-2), n.p. <http://journalofia.org/volume4/issue2/05-pescatore/>

Jenkins, Henry (2008): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/London: New York University Press.

Jenkins, Henry (2009): «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling», en *Confessions of an Aca-Fan* (12-12-2009). <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>

Johnson, Derek (2013): *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Cultural Industries*, New York: New York University Press.

Wieselman, Jarett (2014): «The Man at the Center of the DC's TV Multiverse», en *BuzzFeed* (23-10-2014) <http://www.buzzfeed.com/jarettwieselman/the-man-at-the-center-of-dcs-tv-multiverse#.xmABqpGgaj>

3.
Relato fílmico frente a relato serial: los casos de Fargo *y* Hannibal

Alberto Nahum García Martínez
Universidad de Navarra

Resumen

Este capítulo analiza las características esenciales del relato televisivo contemporánea para compararlas con las del largometraje cinematográfico tradicional. Explicaremos en primer lugar las diferencias que la ficción televisiva y fílmica tienen en cuanto a unidad narrativa y progresión dramática: la duración textual, el tiempo de consumo y la combinación de la «anthology plot» y la «running plot». En segundo lugar, examinaremos los conceptos de adaptación y remake, en los que tanto la memoria como la originalidad juegan un papel crucial para el éxito de cualquier derivación diegética. Tras aclarar el marco teórico, aplicaremos la teoría al análisis de dos series de televisión recientes basadas en largometrajes de éxito: la primera temporada de *Fargo* (FX, 2014-), una suerte de remake-secuela de la película de los hermanos Coen; y las tres de *Hannibal* (NBC, 2013-15), un reboot de la franquicia de *El silencio de los corderos* (The Silence of the Lambs, Demme, 1991) que intenta llenar los huecos previos al nacimiento del personaje en la novela *El dragón rojo*, de Thomas Harris.

Palabras clave: *Fargo*, *Hannibal*, Remake, Relato televisivo, Relato fílmico, Intertextualidad.

Desde finales de los años noventa, el relato televisivo ha sufrido un terremoto que ha convertido a la televisión en «una máquina perfecta de contar historias» (García Martínez, 2012: 267-288). Aunque la «Complex TV» (Mitchell, 2015) actual encuentre precedentes en los avances de *Hill Street Blues* (NBC, 1981-87) o *Twin Peaks* (ABC, 1990-91), fue el éxito global de *The Sopranos* (HBO, 1999-2007) el que más decisivamente contribuyó a generar el círculo virtuoso de lo que se ha dado en llamar la Tercera Edad Dorada de la ficción televisiva. La historia del mafioso de New Jersey pavimentó el camino para una nueva forma de narración televisiva: más sofisticada estéticamente, más atrevida temáticamente y dirigida a un espectador más educado narratológicamente. Desde perspectivas complementarias —en ocasiones, incluso opuestas— series como *Lost* (ABC, 2004-10), *The Wire* (HBO, 2002-08), *Mad Men* (AMC, 2007-15), *Arrested Development* (Fox, 2003-06; Netflix, 2013-), *24* (Fox, 2001-10), *The Good Wife* (CBS, 2009-16) o *Community* (NBC, 2009-15) han contribuido a que la teleserialidad se haya convertido en un vehículo privilegiado para narrar historias de largo recorrido.

Este capítulo pretende analizar las características esenciales de la narrativa televisiva contemporánea para compararlas con las del largometraje cinematográfico tradicional. En consecuencia, explicaremos en primer lugar las diferencias que la ficción televisiva y fílmica tienen en cuanto a unidad narrativa y progresión dramática: la duración textual, el tiempo de consumo y la combinación de la «*anthology plot*» y la «*running plot*». En segundo lugar, examinaremos los conceptos de adaptación y *remake*, en los que tanto la memoria como la originalidad juegan un papel crucial para el éxito de cualquier derivación diegética. Tras aclarar el marco teórico, aplicaremos la teoría al análisis de dos series de televisión recientes basadas en largometrajes de éxito: la primera temporada de *Fargo* (FX, 2014-), una suerte de *remake*-secuela de la película de los hermanos Coen del año 1995; y las tres de *Hannibal* (NBC, 2013-15), un *reboot* de la franquicia de *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991) que intenta llenar los huecos previos al nacimiento del personaje en la novela *El dragón rojo*, de Thomas Harris.

En el caso de *Fargo*, destacaremos la especificidad del formato de la «serie antología» y exploraremos cómo, mediante una

propuesta altamente autoconsciente, la nueva versión televisiva mantiene los mismos temas y el mismo *engagement* estético y emocional que la película, mientras que exprime las posibilidades narrativas que ofrece el relato expandido que caracteriza a la televisión de calidad contemporánea. En el caso de *Hannibal*, como veremos, la apuesta de Bryan Fuller desafía los límites del relato televisivo de dos maneras: por un lado, expande la estética *gore*, estilizada y siniestra de anteriores representaciones del sangriento psiquiatra; y, por otro, emplea un puñado de mecanismos narrativos que ubican a *Hannibal* en una lógica onírica jamás vista en la televisión estadounidense en abierto.

La especificidad del relato televisivo

Como resulta evidente, la primera gran diferencia entre el relato televisivo y el cinematográfico radica en la longitud. Sin llegar al caos organizado de *Dates* (Channel 4, 2013) o *Louie* (FX, 2010-), lo habitual es que las series contemporáneas más ambiciosas desde el punto de vista artístico conjuguen la vertiente serial y la autoconclusiva. Esta hibridación ha sido bautizada por Robin Nelson (2007) como «flexi-narrative» y Jason Mittell (2015) la ha examinado bajo el cuño de «Complex-TV». Ambos autores desmenuzan las arquitecturas narrativas predominantes en la serialidad contemporánea, sabiendo que algunas se escoran más hacia lo serial y otras hacia lo autoconclusivo. Así, el relato televisivo actual dispone una abigarrada red narrativa donde se combinan tramas episódicas, arcos argumentales que discurren durante varios capítulos, villanos o misterios de temporada y, por supuesto, conflictos horizontales que se prolongan durante toda la duración de una serie.

Con un aliento cercano a *The Wire* (HBO, 2002-08) encontramos apuestas clave en la serialidad contemporánea que privilegian la historia de fondo y ostentan la temporada como principal unidad narrativa: desde *Sons of Anarchy* (FX, 2008-14) hasta *Game of Thrones* (HBO, 2011-), pasando por *Downtown Abbey* (ITV, 2010-15). En todas ellas es posible detectar alguna trama autoconclusiva, pero su aspiración es novelística y su meta explícita desde el piloto es la del corredor de fondo. Por el contrario, hay un puñado de series de primer nivel que,

sin dejar de contar con fuertes conflictos seriales —a diferencia de las franquicias *CSI*, *NCIS* y similares, donde los conflictos de fondo son muy secundarios—, ceden peso a su vertiente autoconclusiva. Como explican Innocenti y Pescatore, «ahora las fórmulas narrativas pasan a través de un proceso de mutación e hibridación y muchas series [autoconclusivas] se 'serializan', acercando cada vez más su estructura a la del serial». Este giro, continúan, provoca un tipo de relato donde «siempre hay una historia central que concluye en el episodio (la llamada *anthology plot*), pero también un marco que se prolonga durante más episodios (el conocido como *running plot*)». Así «se añade un elemento de progresión temporal y de parcial apertura narrativa ausente en la fórmula tradicional» (Innocenti y Pescatore, 2011: 34).

La propia naturaleza del relato serial permite que el espectador penetre en los tiempos muertos, en las esferas íntimas, configurando un relato naturalista, global, que aspira a capturar «las heridas del tiempo» en la vida de los personajes, según la feliz expresión de Xavier Pérez (2011: 27). Al disponer de sesenta horas en lugar de dos para desarrollar los conflictos, la propia forma del relato nos permite modular nuestra ira hacia el terrorista Nick Brody de *Homeland* (Showtime, 2011-): en la calidez del hogar descubrimos tanto la magnitud de sus traumas (victimización) como el amor de un padre que adora a sus hijos. Gracias también a este formato serial tenemos más tiempo para ver cómo Tony Soprano, tras aplastar el cráneo de Ralph Cifaretto, puede dar un beso de buenas noches a sus hijos y olvidarse de la ansiedad de su profesión mientras come macarrones y se emociona como un niño con una película de Gary Cooper. O cómo el matrimonio Jennings, los espías de la KGB que protagonizan *The Americans* (FX, 2013-), pueden preparar el desayuno de sus hijos tras una noche cazando agentes de la CIA en el Washington reaganiano. En resumen, podemos recuperar nuestra simpatía cíclicamente precisamente por la forma específica, la duración y las necesidades dramáticas de la narrativa televisiva.

En este sentido, además, es importante tener en cuenta que nuestro compromiso/implicación con los personajes del relato televisivo es ligeramente diferente de nuestro compromiso con los de una película. Como Blanchet y Vaage (2012: 28) han

estudiado, la narrativa televisiva «activates some of the same mental mechanisms as friendship does in real life».[1] En consecuencia, a medida que crecemos con un personaje cada año/temporada,

> «television series are better equipped to allow spectators to develop a bond with fictional characters than feature films. This is because television series more effectively invoke the impression that we share a history with their characters: first, because of the series' longer screen duration and, second, because our own lives progress as the series goes on» (Blanchet y Vaage, 2012: 28).[2]

Estas especificidades del relato televisivo hay que tenerlas en consideración para, ahora, poder detenernos en cómo el espejo entre la televisión y el cine se deforma al reflejar un texto de características narrativas, dramáticas y estéticas similares.

La paradoja del remake

El ámbito de las derivaciones diegéticas presenta tantas variables que cualquier intento taxonómico se antoja inevitablemente simplificador. Aun así, posiblemente las clasificaciones que más fortuna hayan hecho al referirse a la repetición serial son dos: las de Leitch y las de Eco. En su artículo «Twice-Told Tales» Leitch (2007: 37) admite la dificultad de cualquier clasificación, al afirmar que «the theoretical problems raised by remakes have seldom been remarked».[3] En consecuencia, su

---

[1] Traducción de la cita: «Activa algunos de los mismos mecanismos mentales que la amistad en la vida real.»

[2] Traducción de la cita: «las series de televisión están mejor equipadas que los largometrajes para permitir que los espectadores desarrollen un vínculo con los personajes de ficción. Esto se debe a que las series de televisión invocan de manera más efectiva la impresión de que compartimos una historia con sus personajes: primero, debido a la mayor duración del relato en pantalla y, en segundo lugar, porque nuestra propia vida progresa a medida que la serie avanza.»

[3] Traducción de la cita: «los problemas teóricos puestos de relieve por los *remakes* han sido rara vez remarcados.»

tipología (readaptación, actualización, homenaje y verdadero *remake*) dista de aspirar a la totalidad. Asimismo, partiendo de las categorías definidas por Eco en su ensayo «Innovación y repetición» (secuela, *remake*, series, saga y diálogo intertextual), Verevis (2010: 11) advierte con razón que se trata de valiosos puntos de entrada para la discusión, pero que es fácil que se solapen.

Sin embargo, más allá de dificultades taxonómicas, todas las repeticiones seriales trabajan, con diferente intensidad, la tensión discursiva entre el rehacer y el remodelar. De ahí su naturaleza paradójica. Como explica Leitch (2007: 44), «The fundamental rethorical problem of remakes is to mediate between two apparently irreconcilable claims: that the remake is just like its model, and that it's better».[4] El *éxito* artístico de un *remake* no radica, por tanto, en la fidelidad a su hipotexto, por emplear la terminología genettiana, sino en la fertilidad de las semillas narrativas y estéticas, esto es, en las posibilidades de actualización estética y narrativa del texto original.

Los creadores de *remakes* y secuelas, por tanto, han de ser conscientes de la necesaria seducción y guiño a la audiencia que ya conoce el original, articulando un equilibrio entre memoria y novedad, como escribe Sutton (2010: 148): «The sequel is designed precisely to provoke the spectator into recollection and retranslation while at the same time providing pleasurable repetition».[5] Ese placer de la redundancia, de la familiaridad, no debe llegar al extremo de alienar a aquellos espectadores que descubren la historia por primera vez. Si la copia es extremadamente fiel al original, lo lógico es que el espectador prefiera quedarse con el original. Kelleter (2012: 28) abunda en esta disonancia: «It is precisely because a remake repeats a story that has already been told that the disparities between its own telling

[4] Traducción de la cita: «El problema retórico fundamental de los remakes es el de mediar entre dos afirmaciones aparentemente irreconciliables: que el *remake* es justo como su modelo, y que el *remake* es mejor.»

[5] Traducción de la cita: «La secuela está designada precisamente para provocar en el espectador el recuerdo y la sensación de nueva versión al tiempo que proporciona una repetición placentera.»

and a previous one are highly visible».[6] Es decir, el *remake* se caracteriza también por su alta autoconsciencia narrativa, una cualidad que le permite adoptar una postura narrativa lúdica, manejar la intertextualidad a diversos niveles o, incluso, insertar explícitas lecturas metaficcionales, como la que sucede en *Hannibal*. A mediados de su tercer año, el Dr. Chilton le echa en cara a Hannibal Lecter su elitismo estético, haciéndose eco de una crítica frecuente durante las dos temporadas anteriores. Compara los asesinatos de Lecter con los de la nueva némesis: Frank Dolarhyde, el Dragón Rojo. «Él llega a muchos más sectores demográficos que tú. Tú, con tus sofisticadas alusiones, tu estética recargada… Siempre serás un producto de nicho («The Great Red Dragon», *Hannibal*, 3.8.). En todo caso, este pasaje metacrítico del Dr. Chilton refleja el empuje autoconsciente de todo *remake*. Más allá de la evidente continuidad narrativa entre una obra y su *remake*, es habitual encontrar citas visuales explícitas, guiños narrativos, alusiones irónicas o relecturas que subviertan cómica o críticamente elementos narrativos del original. A continuación las detallaremos para los casos concretos de *Fargo* y *Hannibal*.

Juegos textuales y noir redentor en Fargo

Fargo ofrece uno de los más exitosos ejemplos de la serie-miniserie, también llamada «serie limitada» o «serie antología». Se trata de uno de los formatos que mejor fortuna han hecho en esta década de post-explosión televisiva. *American Horror Story* (FX, 2011-), *True Detective* (HBO, 2014-), *American Crime* (ABC, 2015-17) o *American Crime Story* (FX, 2016-) atestiguan la fertilidad estética y narrativa de la serie-miniserie. El formato recicla una característica de las antologías al estilo *The Twilight Zone* (CBS, 1959-64), *Alfred Hitchock Presents* (CBS/NBC-1955-65) o, más recientemente, *Black Mirror* (Channel 4/Netflix, 2011-): cada relato demanda un nuevo escenario, una nueva historia y unos nuevos actores, puesto que lo que

[6] Traducción de la cita: «Precisamente porque un *remake* repite una historia que ya ha sido contada, las disparidades entre un relato y su precedente resultan tan visibles.»

cose las antologías es el tono y el género. Pero la serie limitada expande esa independencia a toda una temporada, de modo que los 12 primeros capítulos de *American Horror Story* se centran en una casa encantada mientras que la segunda temporada se traslada a un manicomio religioso de los años cincuenta. De igual modo, el hipnótico primer *True Detective* abraza, de la mano de Matthew McConaughey y Woody Harrelson el paisaje tóxico y en descomposición de Luisiana, mientras que la plúmbea segunda entrega, con Collin Farrell y Vince Vaughn, se ubica en Los Ángeles. La novedad de este formato radica, en consecuencia, en tres elementos: una historia autoconclusiva, que se abre y cierra entre 8 y 13 capítulos, para dar paso al año siguiente a un reseteo completo de la trama y del elenco actoral; una historia que no reclama la acumulación narrativa de varios años que sí exigen otras series; y unas características genéricas —visuales, temáticas, narrativas— que se mantienen como hilo conductor de las temporadas.

Como anticipábamos en el primer epígrafe, la mayor diferencia entre una película y su adaptación a la pequeña pantalla tiene que ver con la duración textual. La evolución dramática de Lester Nygaard, trasunto televisivo del H. Macy del original, ejemplifica cómo aprovechar las potencialidades del medio. El arco narrativo de Lester Nygaard, al contar con más tiempo para desarrollarse, completa un descenso a los infiernos que en el caso del filme de los Coen queda tan solo sugerido y, por supuesto, abortado por el trágico final de su esposa. Sin embargo, en la primera temporada de la serie de Noah Hawley asistimos a una metamorfosis psicológica, moral e, incluso, física del personaje interpretado por Martin Freeman. El ser patoso y miedica del inicio, tras el arrebato de ira en el que asesina a su cónyuge, se va convirtiendo gradualmente en un tipo frío, calculador, amoral, al que no le importa tenderle una trampa letal a su hermano o mandar a su segunda esposa en labor de zapa para que sea asesinada. Esta transformación queda visualmente sintetizada en la escena en la que Lester se reencuentra con Lorne Malvo, quien ahora adopta la identidad de un rubio y exitoso dentista. «El antiguo Lester, bueno, lo habría simplemente dejado pasar. Pero no este hombre» («The Heap», 1.8.), refiriéndose a un Lester asertivo, exitoso, elegante. Es decir, el *Fargo* televisivo ejemplifica cómo las posibilidades narrativas se multiplican

al contar con mayor tiempo para desarrollar las tramas y, por tanto, ahondar en los conflictos dramáticos de los personajes.

Porque este mismo formato expandido de la historia puede resolverse justo de la forma contraria: permitiendo un giro de 180 grados en nuestros sentimientos hacia un personaje que inicialmente detestamos. El Lester Nygaard que coprotagoniza la serie tiene muchos puntos en común con el Walter White que comienza *Breaking Bad* (AMC, 2008-13): es un perdedor del que abusa hasta su entorno doméstico, que además se encuentra enfrentado a un villano mucho peor que él (Lorne Malvo). Sin embargo, las cada vez más indefendibles acciones de Nygaard —no solo asesina a su primera esposa en un arrebato de ira, sino que provoca la muerte de su segunda mujer— se suman a la progresiva desaparición del sentimiento de culpa, simbolizado en ese perdigón incrustado en su brazo. Despojado de sentimiento de culpa, el espectador se aleja de él en sus simpatías morales y se pone plenamente del lado de Molly Solverson y su familia. Este vaivén dramático está facilitado por la posibilidad de contar con diez horas para contar una historia, en lugar de las dos del largometraje original.

Toda la serie de *Fargo* está construida a base de espejos —en ocasiones, espejos deformados— del relato original, como si se tratara de un *déjà vu*, un universo paralelo o, incluso, un *pentimento*, por emplear la metáfora pictórica: la de un cuadro en la que el artista cambia de idea y modifica su imagen original. Molly Solverson es un trasunto de Marge Gunderson, hasta el punto de que acaba emulando su condición de embarazada; Mr. Wrench y Mr. Numbers evocan la locuacidad y el mutismo de Showalter y Grimsrud, respectivamente; y, por supuesto, Lester Nygaard y Jerry Lundegaard parten de una misma ambición patosa y perdedora.

Porque una de las vetas más fascinantes de la nueva *Fargo* es comprobar cómo Noah Hawley, el creador, es capaz de lograr que todo nos resulte familiar al mismo tiempo que le imprime voz propia —única— al relato y los personajes. Este trasvase se mastica en la corteza: la sonoridad escandinava de los apellidos (Nygaard-Lundegaard, Solverson-Gunderson), la ironía implacable del «basado en hechos reales», el «zurcido» de los pósters de presentación, el despiste de un título donde, realmente, no discurre la trama o esas constantes alusiones explícitas que la

serie hace al filme original: desde la matrícula *dealer* hasta la rasqueta milagrosa, pasando por la obligación de pagar la tarifa completa del párking o la reutilización en la serie de la melodía de la película.

Pero la genética de los Coen no es solo lúdica, sino esencial para su descendiente televisivo. La serie de la FX, más allá de la epidermis, mantiene una fuerte relación tanto estética como temática con su ascendente fílmico. Por un lado, predominan rasgos de estilo como el gusto por el encadenado y el fundido a blanco, un paisaje que metaforiza lo sublime, el timbre melancólico de la música, un ritmo pacífico, la majestuosidad del paisaje nevado o ese paladar para la conversación intrascendente.

Junto a esa contigüidad formal, la serie prolonga el contenido del film en tres aspectos clave: un género *noir* redentor, una reivindicación de la noción de comunidad y un regreso a la moralidad del heroísmo clásico. Con respecto al género, *Fargo* —el film y la serie— se inserta en el *neo-noir*, pero se permite subvertir una de las características del género: el pesimismo existencial (*v*. García Martínez, 2018). Al contrario, *Fargo* despliega un relato donde no solo el Mal, sino también el relativismo moral queda derrotado. Es decir, en *Fargo* existe el Bien y existe el Mal y la línea que los separa es clara, lo que no implica maniqueísmo. Y ahí es donde el relato entronca con una noción clásica de comunidad.

Porque *Fargo*, en el fondo, conserva —incluso añadiendo capas de hondura— la reflexión moral y social de su predecesora. No es solo el guiño o el estilo; es también el núcleo, con esa complicada mezcla entre salvajismo y pantomima que ya ostentaba el original de los Coen. Como desde coordenadas muy alejadas también hacen *Justified* (FX, 2010-15) o *Friday Night Lights (NBC/DirectTV, 2006-11)*, *Fargo* antepone la sabiduría antigua, el sentido común de la América profunda, la bondad del *regular folk* para sobrevivir en comunidad, con sus lazos emocionales y sus complicidades morales. El relato exhibe un sentido del Bien y del Mal simple, certero, sin enjuagues posmodernos. Por eso puede funcionar un estereotipo como el protagonizado por Bob Odenkirk: no es ineficacia profesional, es pura confianza en el género humano. Es la desarmante franqueza con la que Bill Oswalt renuncia en la *finale*: «No tengo el estómago. No como algunos. ¿Qué pasó con darle los buenos

días a tus vecinos, recogerles la nieve de sus entradas, meterles los contenedores de basura?» El eco trágico, desencantado, del narrador de otra película emblemática de los Coen (*No es país para viejos*, 2007) asoma claramente en este lamento.

El mismo aliento de comunidad y valores se deja ver en el esfuerzo colectivo que todo el clan Solverson dispone para erradicar el mal. Molly regala, como siempre, el cerebro y la intuición; Gus, por fin, coraje para enfrentarse al villano; el abuelo un sentido protector casi animal; y la nieta un eslabón de fiereza, de ganas de pelear por lo que la sociedad considera justo. Toda esa partitura moral —optimista sin necesidad de melaza— ya sonaba en el filme de los Coen. No en vano, el esqueleto narrativo de la serie es prácticamente idéntico, solo que 10 horas permiten la posibilidad de expandirlo y disparar munición nueva. En un entorno de televisión de calidad donde el antiheroísmo se ha erigido en norma (*v*. Vaage, 2015; García, 2016: 52-70; Bernardelli, 2016), *Fargo* nada a contracorriente —como el pez del póster del sótano de Nygaard— para reivindicar el heroísmo del hombre bueno, la victoria del Bien, sin paliativos. La cotidianidad del Bien y su lucha contra las tinieblas. Porque el Bien vence; la clave está en cuántas víctimas deja el Mal en su camino hasta la derrota.

En esta ocasión, además, Lucifer se bifurca entre el mal puro y el mal adquirido. El primero —Lorne Malvo, un magnético Billy Bob Thornton— es una divertida depuración darwinista, un heraldo de la muerte, una simbiosis de la arbitrariedad letal de Anton Chigurgh y el cachondeo caótico del Joker de Nolan y Burton. Él es «la consecuencia», un depredador dispuesto a una merienda perpetua desde lo alto de la cadena alimenticia. Un lobo empeñado en asustar al rebaño. Un tipo que se divierte haciendo el mal: su más flagrante villanía no sangrienta es la de aterrorizar a los niños de la antigua casa de Nygaard. La lectura que subyace tras su personaje es que el Mal no suele necesitar de causas ni excusas; hay gente mala y ser malo es una opción. Malvo, simplemente, ejerce esa libertad con precisión quirúrgica y deleite de entomólogo, para ver cómo corretean las hormigas cada vez que desata una tormenta de caos y destrucción.

Esta postura moral que comparten serie y película se condensa en cómo una de las escenas más memorables de la historia de los Coen se replica en la serie. Marge Gunderson intenta

entender —con un tono maternal— el porqué de las malvadas actuaciones de Grimsrud, ese personaje despiadado, que apenas habla:

> Así que esa era la Sra. Lundegaard, en el suelo. Y supongo que el de la picadora de madera era tu socio. Y esas tres personas en Brainerd. ¿Y para qué? Por un poco de dinero. En la vida hay otras cosas, además de un poco de dinero, sabes. ¿No lo sabías? Y aquí estás. Y es un día precioso. Bueno, yo no lo puedo entender (Marge Gunderson, *Fargo*, 1996).

En la versión televisiva, Molly Solverson emplea, incluso, algunas frases idénticas para disponer la misma preocupación sobre el Mal, en este caso al sosias de Grimsrud, el mudo y letal Mr. Wrench:

> Míranos. Y apuesto que tienes un padre en alguna parte. Como yo. Y, quiero decir, para qué, ¿sabes? Porque tú estás aquí, y tu amigo está muerto, y vas a pasar el resto de tu vida en la cárcel. ¿Y para qué? (Molly Solverson, «Who Shaves the Barber», *Fargo*, 1.7.)

Superponer estos dos discursos de las protagonistas produce un efecto como de universo alternativo. Y esa es, quizá, la mejor metáfora para explicar el éxito de estas derivaciones diegéticas: esa tensión entre familiaridad y diferencia entre el *Fargo* fílmico y el televisivo. Una tensión también presente, aunque desde una lúgubre vocación totalmente opuesta, en el caso de *Hannibal*. Además, las aventuras del Dr. Lecter cuentan con un añadido que hace aún más compleja la relación entre la versión fílmica y sus derivaciones televisivas: la presencia de un texto literario como elemento fundacional del universo narrativo.

La estética de lo siniestro y la lógica onírica en Hannibal

Hannibal es un estilizado exponente de la denominada «*Gothic TV*». El enfoque de Fuller desafía los límites del relato televisivo de dos maneras: por un lado, expande la estética gore, estilizada y siniestra de las anteriores versiones de Hannibal Lec-

ter. Y, por otro lado, utiliza un puñado de dispositivos narrativos que transportan a *Hannibal* a una lógica de ensueño nunca antes vista —con la excepción de un David Lynch y, recientemente, del *Legion* (FX, 2017-) de Noah Hawley— de forma tan sistemática en la televisión comercial.

Como escribe Maggie Kilgour (cit. Messent, 2000: 24), el género gótico constituye «always a boundary breaker which erodes any neat distinctions between formats and modes, combining sentimentality and the grotesque, romance and terror… philosophy and nonsense. This promiscuous generic cross-breeding is part of the gothic 'subverting' of stable norms».[7] *Hannibal* es una pesadilla que mezcla la alta y la baja cultura en ese espacio liminar. Es un oxímoron violento y perpetuo que se empeña en enfrentar opuestos: disfrute y dolor, belleza y espanto, gore y gourmet, refinamiento y bestialidad, canibalismo y *haute cuisine*. Más aún: la insoportable ambigüedad que se genera en todo banquete que exhibe la serie radica en que nosotros —por cuestiones extratextuales— sabemos más que el propio relato, ya que somos conscientes de la antropofagia gastronómica, puesto que, como explica Roberta Pearson en este mismo volumen, el personaje transporta sus reencarnaciones previas a cualquier ampliación de su universo diegético.

El imaginario colectivo y la destrucción de la estabilidad

El caso de la serie *Hannibal*, creada por Bryan Fuller para la NBC, resulta muy diferente al de *Fargo*, en primer lugar por la fecundidad de textos anteriores. Como es conocido, Hannibal Lecter fue creado por Thomas Harris para la literatura (*The Red Dragon*, 1981) y, aunque contara con una adaptación fílmica en 1986 (*Manhunter*, Michael Mann), fue inmortalizado para el gran público gracias al enorme éxito de *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991). Estos dos mojones balizan un uni-

[7] Traducción de la cita: «Siempre un rompedor de fronteras que erosiona cualquier distinción entre formatos y modos, combinando la sentimentalidad con lo grotesco, el romance con el terror, lo heroico con lo patético, la filosofía con el sinsentido. Este promiscuo mestizaje genérico es parte de la subversión gótica de las normas establecidas.»

verso narrativo fértil, compuesto por adaptaciones, secuelas y precuelas, que ha permeado el imaginario colectivo de finales del siglo XX y principios del XXI.

Este rico «ecosistema Lecter» convierte a la serie *Hannibal* en una derivación diegética poco usual: un «*preboot*». Scahill (2016: 317) ha acuñado este acrónimo de *reboot* y *prequel* para designar un relato que «eschew continuity and choose to update the story's setting rather than place it within the time period of its original text».[8] Al ostentar los derechos para adaptar a la pequeña pantalla solo el material literario de *The Red Dragon*, la serie podría considerarse una nueva adaptación de la novela original o un *remake* de los filmes de 1986 y 2002. Sin embargo, las posibilidades de la narrativa expandida y la estrategia estética de Fuller convertían la serie en un elemento que iba mucho más allá: un relanzamiento de la franquicia, una precuela del producto más popular (la película de Jonathan Demme, interpretada por Anthony Hopkins y Jodie Foster) y, también, una precuela del argumento de la novela fundante: la trama de la serie *Hannibal* se ubica antes de que Graham y Jack Crawford hayan capturado a Hannibal Lecter; la novela *The Red Dragon* arranca tres años después, con Lecter ya en prisión, requerido para ayudar al FBI en la captura del «Tooth Fairy».

La idea del *reboot* viene avalada tanto por cuestiones narrativas como estéticas. En primer lugar, las necesidades narrativas de una serie obligaban a repensar nuevas tramas episódicas dentro de las coordenadas temáticas del material de *The Red Dragon*, permitiendo así, además, enriquecer la trama general con intrigas secundarias tan esenciales para el protagonista como las de Abigail Hobbs o el secuestro de Miriam Lass. En segundo lugar, la condición de *reboot* —antes que de *remake*— proviene de la exuberante apuesta visual y sensorial de *Hannibal*. Aquí es donde la distancia con cualquiera de los referentes originales se hace mayor, puesto que, como veremos más adelante, el arte gore —el embellecimiento de lo siniestro— que despliega la serie la convierte en un producto original y novedoso.

[8] Traducción de la cita: «Rehúye de la continuidad y escoge actualizar el escenario de la historia antes que ubicarla dentro del periodo temporal de su texto originario.»

Un producto que, además, se muestra autoconsciente de su estirpe diegética. No solo por la lógica trama común —escenarios, conflictos dramáticos, personajes— con el universo previo de Hannibal Lecter, sino también por la constante exhibición de ecos visuales, que enlazan directamente la serie con las películas precedentes. Son referentes que el público ya conoce. La serie recupera escenas icónicas: Hannibal Lecter con su máscara anti-mordiscos (un espejo invertido del primer encuentro entre Clarice Starling y Hannibal… puesto que, en la serie, Will Graham es quien está preso y Hannibal acude a visitarle a la celda), el rostro desfigurado por el autocanibalismo del demente Mason Verger, las cristaleras de la prisión de máxima seguridad donde mora Lecter, la huida a Europa, los cerdos hambrientos, una silla de ruedas en llamas para Freddie Lounds o, incluso, la sensual escena de Reba y Francis Dolarhyde abrazando un tigre. Como ocurre en *Fargo*, *Hannibal* conjuga muy astutamente la tradición con la novedad, es decir, se mueve con familiaridad por unas coordenadas narrativas sobre las que va aplicando sangrantes vueltas de tuerca.

De hecho, este tipo de alusiones visuales, habituales en los *remakes*, ostentan un doble nivel de lectura: mientras que suponen un elemento de avance narrativo y caracterización estética para todos los espectadores, también constituyen un «plus» para el espectador fan, el que conoce los precedentes. Como explica Leitch (2002: 43), esta dualidad resulta esencial: «The success of a remake depends either on its providing different pleasures to audiences who have different kinds of knowledge and interest in the original film, or more often in establishing some common ground from which audiences of different interests can assimilate it in the same way».[9]

[9] Traducción de la cita: «El éxito de un *remake* depende de que, o bien provea de diferentes placeres para audiencias que ostentan diferentes tipos de conocimiento e interés en la película original, o bien, con mayor frecuencia, en establecer algún tipo de base común desde la que la audiencia con diferentes intereses pueda asimilar el relato de la misma forma.»

El embellecimiento de lo siniestro

La serie *Hannibal* se regodea en una imaginería enfermiza, insólita en la televisión en abierto contemporánea: un corazón gigante hecho de carne humana, trotando como un alce; un bebé —el último tabú— dentro de un cerdo; caracoles acariciando una pierna; una anguila ahogando a Mason. *Hannibal* es una sucesión de encuadres abigarrados, secuencias oníricas, escenas sabrosas, transiciones intrépidas, una iluminación tenebrista, en clave baja, una música tan incómoda como el zumbido de una abeja, y motivos barrocos que hacen de cada capítulo una nutritiva experiencia sensorial.[10] Se emula un aire de pesadilla que siempre exhibe una textura de sofisticación operística, a caballo entre el sueño dulce y el manjar Adrià. Su expresionismo violento y preciosista —«porno culinario», lo retuercen en *Vulture* (Jung, 2014))— zambulle al espectador en un universo de locura, permitiendo una simbiosis entre forma y fondo. La insania no se relata; se palpa, se huele, se siente. Se mastica.

Ahí, la mayor audacia de Bryan Fuller consiste en crear belleza del mal, en hacer arte del *gore*, neutralizando así —por elevación artística— cualquier acusación de morbo o inmoralidad. La violencia no se banaliza, sino que se estiliza para ubicarla en el campo de juego donde se mueve el Dr. Lecter en su lunática partida de ajedrez con Will, Jack y demás agentes de la ley. Un jaque-mate envenenado, perverso, saturado de símbolos, surrealista en su imposible lógica de *serial-killer*. Porque en *Hannibal* cada asesinato no es solo una muerte, sino también un mensaje. En definitiva, con *Hannibal* la exhibición de la muerte, lejos de convertirse en un carrusel sin sentido y gratuito, adopta un propósito firme (Vanderwerff, 2013).

Ante el atrevimiento de competir con el Lecter creado por Anthony Hopkins —uno de los iconos más representativos de la cultura popular del *fin de siècle*—, la precuela apostó por alejarse radicalmente del original. *Hannibal*, la serie, ha refunda-

[10] Todo esto alcanza la excelencia, de nuevo, en «Mizumono»: desde el reflejo en un cuchillo hasta la muerte lluviosa de Alana, pasando por la machacona música que deconstruye los sonidos de un reloj o la forma que Fuller tiene de enseñarnos cómo Hannibal huele que Will le engaña (ese plano rojizo de Freddie Lounds).

do al personaje mediante una interpretación mucho más física, emocionalmente fría y distanciada, a ratos extrañada con ese acento europeo. El imponente Mads Mikkelsen logra emanciparse del referente. También Will Graham, encarnado por un psicótico y sonámbulo Hugh Dancy, es capaz de hacer descender a este consultor del FBI hasta los abismos de la duda y de la locura. *Hannibal*, por tanto, prescribe un horror que te hace la boca agua, arte gore, un porno psico-gastronómico, donde el horror, en palabras de Crisóstomo (2015: 163) «queda cubierto por un velo de sofisticación».

La pesadilla de una novela televisiva

Hannibal es uno de los máximos exponentes de cómo la ficción televisión actual ha entrado en un círculo virtuoso, capaz de empujar los límites en lugar de domesticarlos. Los riesgos que despliega la serie —estéticos, narrativos, éticos, diegéticos— evidencian cómo la institución televisiva actual se ha erigido en una máquina de contar historias (García, 2016). Además de centrifugar un género como el terror gótico, atreverse con una estética tan siniestra como preciosista y refundar un mito contemporáneo, como hemos analizado, *Hannibal* apuesta por una vertiginosa estructura narrativa.

Por un lado, la serie maneja una flexibilidad estructural que le permite, como tantas series que emplean la «flexi-narrative» de Nelson o que han sido adscritas a la «complex-TV» de Mittell, combinar la trama autoconclusiva (el crimen de la semana), con un asesino al que hay que cazar durante varios capítulos y, superponiéndose a esos dos niveles, la macrotrama de la caza y captura de Hannibal Lecter. Esta compleja arquitectura narrativa, sin embargo, estalla en la tercera temporada, vertebrada por dos largos casos criminales. Los primeros siete capítulos siguen la estructura gastronómica de las dos temporadas anteriores y se centran en el cerco a Hannibal Lecter en Italia. Del capítulo octavo hasta el final de la serie («The Wrath of the Lamb»), sin embargo, la serie regresa a Estados Unidos y la peripecia se concentra en Francis Dolarhyde, reinterpretando el argumento de la novela *The Red Dragon* y el de sus dos adaptaciones fílmicas.

Esta rotunda libertad estructural es la que hace que Zoller Seitz (2015) la catalogara como la novela televisiva por excelencia:

> A novel is not merely a novel because it is long. It is a novel because of the freedom it takes, or can take, in telling its story. It can adopt different points of view and slip back and forth between past and present, not just from chapter to chapter, but within the context of a page, a paragraph, even a sentence. *Hannibal* makes almost every other TV series seem aesthetically impoverished in comparison because it takes these freedoms and actually plays with them, to make the story and its telling more surprising, confounding, and multilayered.[11]

Para alcanzar esta categoría novelística resulta clave la casi superheroica empatía de Will Graham, el mecanismo narrativo más definitorio de *Hannibal*. La elasticidad narrativa y estética que cita Zoller Seitz queda justificada por la capacidad de Will para reconstruir los escenarios del crimen, así como por la obsesión del relato por fotografiar el mundo desde la óptica alucinada y dañada de Will. El espectador asume habitualmente el punto de vista del agente Graham, compartiendo sus pesadillas, sus desorientaciones espaciales y sus reconstrucciones de los asesinatos.

Este inquietante recurso de aire lynchiano no solo multiplica el magnetismo de la serie y el estupor de que una propuesta tan arriesgada se emitiera por la televisión en abierto, sino que le propone al espectador una reflexión en torno al problema de la empatía, poniendo en primer término una de las características

[11] Traducción de la cita: «Una novela no es solamente una novela porque es larga. Es una novela debido a la libertad que se toma, o puede tomarse, en narrar su historia. Puede adoptar diferentes puntos de vista y deslizarse entre el pasado y el presente, no sólo de un capítulo a otro capítulo, sino también dentro del contexto de una misma página, un párrafo o, incluso, una misma oración. *Hannibal* hace que casi todas las demás series de televisión parezcan, en comparación, empobrecidas estéticamente, puesto que se toma estas libertades y juega con ellas realmente, para hacer que la historia y la narración resulte más sorprendente, desconcertante y variada.»

en las que el relato serial más se ha diferenciado del televisivo: la identificación con antihéroes. *Hannibal*, en su retorcida lógica, lleva al espectador un paso más allá y le obliga, incómodo, a ser consciente de la fascinación por el mal. Porque Hannibal Lecter es un personaje de texto infinito que, con esta serie, nos ha hecho paladear las peores pesadillas hasta susurrar, con Will, un «¡es hermoso!».

Bibliografía

Bernardelli, Andrea (2016): «Criminal Ethics. The Anti-Hero's Transformations in TV Series», en *Between*, 6(11), n.p.

Blanchet, Robert; Vaage, Margrethe Bruun (2012): «Don, Peggy, and Other Fictional Friends?: Engaging with Characters in Television Series», en *Projections*, 6(2), pp. 18-41.

Crisóstomo, Raquel (2015): «Apetito por lo horrible: lo bello y lo siniestro en *Hannibal*», en *La representación del horror. Semiótica, Estética y Estudios Culturales*, Broullón Lozano, Manuel, y Velasco Padial, Paula (coord.), Madrid: Ápeiron. Estudios de filosofía, pp. 156-67.

García Martínez, Alberto Nahum (2012): «Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo», en *La Televisión en España. Informe 2012*, Barcelona: Ediciones Deusto, pp. 267-288.

García, Alberto N. (2016): «A Storytelling Machine: The Complexity and Revolution of Narrative Television», en *Between*, 6(11), n.p.

García, Alberto N. (2016): «Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance», en *Emotions in Contemporary TV Series*, García, Alberto N. (ed.), Basingstoke: Palgrave McMillan, pp. 52-70

García, Alberto N. (2018): «The Rise of 'Bright Noir': Redemption and Moral Optimism in Contemporary TV Cop Drama», en *European Television Crime Drama and Beyond*, Peacock, Steven, Turnbull, Sue, y Toft Hansen, Kim (eds.), Basingstoke, Palgrave McMillan, en prensa.

Innocenti, Veronica; Pescatore, Giugelmo (2011): «Los modelos narrativos de la serialidad televisiva», en *La balsa de la medusa*, 6, pp. 31-50.

Jung, E. Alex (2014): «See Every Food Porn Shot From NBC's Hannibal», en *Vulture* (18-4-2014). <http://www.vulture.com/2014/03/see-every-food-porn-shot-from-nbc-hannibal.html>

Kelleter, Frank (2012): «'Toto, I Think We're in Oz Again'(and Again and Again): Remakes and Popular Seriality», en *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions*, Loock, Kathleen y Verevis, Constantin (eds.), Basingstoke: Palgrave Macmillan UK, pp. 19-44.

Leitch, Thomas (2002): «Twice-told tales: Disavowal and the rhetoric of the remake», en *Dead ringers: The remake in theory and practice*, Forrest, Jennifer, y Koos, Leonard R. (eds.), Albany: SUNY Press, pp. 37-62

Messent, Peter (2000): «American Gothic: Liminality in Thomas Harris's Hannibal Lecter Novels», en *The Journal of American and Comparative Cultures*, 23(4), pp. 23-35.

Mittell, Jason (2015): *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. Nueva York: NYU Press.

Nelson, Robin (2007): *State of Play. Contemporary «High-End» TV drama*, Manchester: Manchester University Press.

Pérez, Xavier (2011): «Las edades de la serialidad», en *La balsa de la medusa*, 6, pp. 13-30.

Scahill, Andrew (2016): «Serialized Killers: Prebooting Horror in *Bates Motel* and *Hannibal*», en *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots: Multiplicities in film and television*, Klein, Amanda A. y Palmer, Barton R. (eds.), Austin: University of Texas Press, pp. 316-34.

Sutton, Paul (2010): «Prequel: the 'Afterwardsness' of the Sequel», en *Second Takes: Critical Approaches to the Film Sequel*, Jess-Cooke, Carolyn, y Verevis, Constantine (eds.), Albany: SUNY Press, pp. 139-51.

Vaage, Margrethe Bruun (2015): *The Antihero in American Television*, Nueva York: Routledge.

Vanderwerff, Todd (2013): «*Hannibal* returns the fear of death to the TV crime drama», en *The AV Club* (21-6-2013). <https://tv.avclub.com/hannibal-returns-the-fear-of-death-to-the-tv-crime-dram-1798238816>

Verevis, Constantine (2010): «Redefining the Sequel. The Case of the (Living) Dead», en *Second Takes: Critical Approaches to the Film Sequel*, Jess-Cooke, Carolyn y Verevis, Constantine (eds.), Albany: SUNY Press, pp. 11-30.

Zoller Seitz, Matt (2015): «*Hannibal* Redefined How We Tell Stories on Television», en *Vulture* (31-8-2015) <http://www.vulture.com/2015/08/hannibal-redefined-how-we-tell-stories-on-tv.html>

4.

Entre el cine y la televisión. El camino italiano hacia el relato transmedia: el caso de Gomorra

Veronica Innocenti
Università di Bologna

Resumen
Este capítulo repasa brevemente la larga y a veces fructífera relación entre el cine y las series, ya que los casos de adaptación en uno u otro sentido están presentes en la industria del entretenimiento estadounidense desde el nacimiento de la televisión. A continuación, se centra en el entorno italiano, muy diferente al estadounidense: en Italia estas adaptaciones resultan bastante inusuales y existen muy pocos casos hasta la llegada del canal Sky Italia. En los últimos 10 años, Sky Italia ha invertido mucho dinero y recursos en proyectos transmedia. Después de un breve resumen de los logros más significativos de Sky en este ámbito, el capítulo se centra en el caso de *Gomorra* (2014-), un exitoso ejemplo de adaptación del contenido de una matriz hacia diferentes medios.
Palabras clave: Adaptación, Sky Italia, *Gomorra*, Transmedia, Literatura y Televisión

En este capítulo repasaré brevemente la larga y a veces fructífera relación entre el cine y las series, ya que los casos de adaptación en uno u otro sentido están presentes en la industria del entretenimiento estadounidense desde el nacimiento de la televisión. A continuación, me centraré en el entorno italiano, muy diferente al estadounidense: en Italia estas adaptaciones resultan bastante inusuales y existen muy pocos casos hasta la llegada del canal Sky Italia. En los últimos 10 años, Sky Italia ha invertido mucho dinero y recursos en proyectos transmedia. Después de

un breve resumen de los logros más significativos de Sky en este ámbito, me centraré en el caso de *Gomorra* (2014-), un exitoso ejemplo de adaptación del contenido de una matriz hacia diferentes medios.

Cine y televisión: una relación de largo recorrido

La relación entre la televisión y el cine es tan antigua como la existencia de los dos medios. Como Jane Stokes (2000: 3) ha señalado en *On Screen Rivals*, «the premise [is that] each cultural technology defines itself through its relationship with other cultural technologies. Film and television are two cultural technologies that are closely related and that are fecund sources of information about one another».[1] La industria del cine y las cadenas de televisión se han mirado siempre desde diversas perspectivas. Por un lado, desde mediados de los años 50, los estudios de Hollywood comenzaron a vender derechos para las proyecciones de televisión de sus largometrajes. Asimismo, la adquisición de películas de Hollywood por las *networks* ascendió de 300 en 1952 a más de 10.000 títulos diez años más tarde (*v*. Rapping, 1992). Además, la televisión miraba al cine como una suerte de trama matriz, de hipotextos que podían traducirse y adaptarse a diferentes formatos de series televisivas. En este sentido los ejemplos son infinitos: por ejemplo, ha habido dos versiones de la *Casablanca* de Michael Curtiz llevados a la pequeña pantalla, en ambos casos como precuelas. El primero se emitió de 1955 a 1956 en ABC con un total de diez episodios de una hora de duración. La otra adaptación, brevemente emitida por la NBC en 1983, se compuso de cinco episodios de una hora de duración.

Sin embargo, el ejemplo más famoso de esta transformación intertextual/intermedial podría ser *M*A*S*H*, una serie nacida, de un modo muy pragmático, con el propósito de reciclar

[1] Traducción de la cita: «La premisa [es que] cada tecnología cultural se define a sí misma a través de su relación con otras tecnologías culturales. El cine y la televisión son dos tecnologías culturales estrechamente relacionadas y que son fuentes fecundas de información mutua.»

los escenarios empleados para la película de Robert Altman del mismo título: «only two years after *M*A*S*H* became the third highest grossing feature film of 1970, the property was remade for television as a situation comedy» (Weis, 1998: 311).[2] La serie se convirtió en una de las más exitosas y duraderas (11 temporadas) de la historia de la televisión estadounidense.

> «In an industry that values predictability, *M*A*S*H* evolved farther from its original form than any other series in television history. In that process it not only revitalized itself but adapted itself to a changing audience. [...] In short, the television producers of *M*A*S*H* were able not only to adapt the original movie to their needs but to reformulate the program over the years so as to emphasize character development» (Weis, 1998: 311-315).[3]

Por otra parte, el cine empezó a ver la televisión como una fuente de historias que, aunque ya se hubieran contado en televisión, tenían potencial para ser contadas, en un formato más corto, en una sala cinematográfica. Aquí es posible observar dos formas diferentes de transformar una serie de televisión en un filme. En primer lugar, está el ejercicio destinado a atraer a quienes ya conocen y aprecian un relato televisivo. Por ejemplo, en la película *Expediente X: enfréntate al futuro* (*The X-Files: Fight the Future*, Rob Bowman, 1998) los ya conocidos personajes de la serie son interpretados por los mismos actores y toda la película parece ser un inteligente aprovechamiento del éxito de un producto televisivo, un intento por replicar/extender ese éxito a través de otro medio. En este caso específico, la película funcio-

---

[2] Traducción de la cita: «Sólo dos años después de que *M*A*S*H* se convirtiera en la tercera película de mayor recaudación de 1970, se rehízo para televisión como una *sit-com*.»

[3] Traducción de la cita: «En una industria que valora la predictibilidad, *M*A*S*H* creció a partir de su original más que ninguna otra serie en la historia de la televisión. En ese proceso no sólo se revitalizó, sino que se adaptó a un público cambiante [...]. En resumen, los productores televisivos de *M*A*S*H* no sólo pudieron adaptar la película original a sus necesidades, sino que reformularon la historia a lo largo de los años para enfatizar el desarrollo de los personajes.»

na como una suerte de episodio especial que se puede disfrutar en pantalla grande en lugar de en la televisión de casa.

Pero, a menudo, la película inspirada en una serie de televisión se estrena años después de la clausura de la serie, proporcionándole así al público una nueva experiencia de un entorno narrativo ya conocido.

> «Popular memories are part of the living culture, they are adopted in ways that make them useful for and relevant to present-day situations. [...] Although we will never be able to recapture subjective experiences of the past in any definitive way, it is possible to provide partial pictures by reconstructing dialogues between audiences and texts» (Spigel y Jenkins, 1991: 119).[4]

Como ya se ha mencionado, puede haber tantos casos de estudio para tener en cuenta que resulta casi imposible elegir el más significativo. Pero esto es en la televisión estadounidense; la situación es muy diferente en el contexto italiano.

Cine italiano y series de televisión: una relación complicada

Como hemos visto, la industria del entretenimiento estadounidense siempre se ha caracterizado por un continuo juego de referencias al universo de la serie televisiva, a través de un intercambio mutuo entre cine y televisión que va en la dirección de la transformación del cine en series de televisión y también, a la inversa, en la conversión de series en películas. No obstante, la situación italiana resulta muy diferente.

La principal forma italiana de abordar la serialidad televisiva ha sido, durante mucho tiempo, el llamado *sceneggiato*. El *sceneggiato* es un producto autóctono, que se divide generalmente entre dos formas dominantes: a) un texto original, especialmen-

[4] Traducción de la cita: «Los recuerdos populares forman parte de una cultura viva, son adoptados de maneras que los hacen útiles y relevantes para las situaciones actuales. [...] Aunque nunca podremos recapturar las experiencias subjetivas del pasado de una manera definitiva, sí es posible proporcionar imágenes parciales reconstruyendo los diálogos entre audiencias y textos.»

te diseñado para la televisión; y b) la adaptación de una obra literaria. La adaptación de la obra literaria ha sido el camino más transitado por la televisión italiana durante muchos años.[5] En este sentido, resulta evidente que también hay referencias claras a películas, pero sólo en virtud de una relación que se sucede a través del texto literario que se adapta a la pantalla pequeña y que, en muchos casos, ya había sido adaptado previamente al cine. Si tomamos el caso de la versión italiana de *Mujercitas*, de Louise May Alcott, de 1955, dirigida por Anton Giulio Majano, descubrimos que en ese momento el libro ya tenía tres versiones cinematográficas (en 1918 la de Harley Knoles, en 1933 la de George Cukor, y en 1949 la de Mervin Le Roy). Igualmente, otro caso interesante es el de otra producción italiana: en 1967, la RAI produce un *sceneggiato* basado en el libro *I promessi sposi* de Alessandro Manzoni. Se trata de la novela más famosa de Italia, leída en todas las escuelas secundarias del país. El libro gozó de hasta 6 versiones cinematográficas entre 1909 y 1964. Por lo tanto, no se trata de la derivación directa de una película que se convierte en serie, como ocurre habitualmente en la industria estadounidense.

Los formatos de la ficción italiana permanecen alejados del modelo de la serie televisiva estadounidense y, en general, en Italia hay una evidente ausencia de narraciones seriales prolongadas, ya que la producción está orientada, principalmente, al modelo de la miniserie (4-8 episodios de media). Únicamente a partir de la década de los noventa los formatos seriales más expandidos conquistan el *prime-time* y la producción nacional, puesto que a partir de entonces se dio un aumento significativo de este tipo de series de largo recorrido.

La ficción italiana de los años noventa suaviza su tono si se compara con sus predecesores: el contexto dramático y las situaciones de *La Piovra*, una serie de 1984 centrada en la Mafia, da paso a la atmósfera divertida y desenfadada de *Un medico in familia*, en producción desde 1998 (una adaptación de la serie española *Médico de Familia*). Los géneros más frecuentes en la pequeña pantalla transalpina son el de crimen y misterio,

[5] Sobre el *sceneggiato* italiano véase, entre otros, Buonanno (2012) y Cardini (2004).

siempre aderezados con toques de comedia (*Linda e il brigadiere*, Rai, 1997-2000; *Il Maresciallo Rocca*, Rai, 1996-2005); el drama médico (como *Amico mio*, Rai/Canale 5, 1993-98; *La dottoressa Giò*, Canale 5, 1995, 1997-98; *Una donna per amico*, Rai, 1998-2001), y el *biopic* (han sido muy populares los relativos a santos, científicos famosos, artistas, etc.). Aun así, la mayor innovación de la década de los noventa la compone la llegada a la industria de la televisión italiana de las telenovelas. Primero desembarcaron con un formato extranjero adaptado al contexto italiano: el muy exitoso y todavía en producción desde 1996 *Un posto al sole* —una adaptación del formato australiano *Neighbours* (Seven Network/Network Ten/Eleven, 1985-)—, y, después, con productos originales como *Vivere* (Mediaset, 1999-2008) y *Centovetrine* (Mediaset, 2001-). En resumen, la principal característica de la producción de series italianas es la de ser «débil», es decir, series cortas, no estructuradas en temporadas, y principalmente basadas en adaptaciones literarias. ¿Cómo entran estas características en relación con el cine italiano?

La transición desde el cine a las series en Italia no parte de una dinámica bien fundamentada, puesto que proviene de la inclinación de los programadores y productores a dar demasiada importancia a los relatos seriales de larga duración. Puesto que el formato principal en las narrativas en serie italianas ha sido, durante mucho tiempo, la mini-serie, la transición del cine a la televisión parece no tener mucho sentido, porque tanto la necesaria dilatación del tiempo, así como la dilución de los contenidos fallarían en tal caso. Sin embargo, ha habido algunos intentos de transición del cine a las series de televisión. Básicamente esto ocurrió en la Rai y Mediaset desde finales de los años ochenta hasta los noventa. Vale la pena recordar *College* (14 episodios de 60 minutos en 1990 emitidos en Italia 1), una serie dirigida a una audiencia joven que cuenta las historias de un grupo de cadetes en una escuela militar y un grupo de niñas en una escuela femenina.[6] Otro ejemplo de una serie directamente vinculada a una película de éxito fue el de *18 anni-Ver-*

[6] La película original, dirigida por Castellano y Pipolo, se remonta a 1984.

silia 1966 (1987, 18 episodios de 30 minutos, Rai), siguiendo la estela triunfal de dos películas de unos años antes: *Sapore di mare* (Carlo Vanzina, 1983) y su continuación *Sapore di mare 2* (Bruno Cortini, 1983).

Por otro lado, la televisión acude al cine no tanto a través de la continuación de las aventuras de un personaje conocido de una serie, como sucede en el contexto americano,[7] sino a través del *revival* de rostros y personalidades de televisión bien conocidas por el público. Así, desde la década de 1950 encontramos a personalidades de la televisión como Mike Bongiorno o Mario Riva haciendo de ellos mismos en muchas películas de esa época. Incluso, con mayor frecuencia, encontramos rostros familiares, a menudo cómicos de programas de entretenimiento, que reproducen en el contexto de una película situaciones y personajes ya presentados en la televisión. Hay muchos ejemplos de esta transferencia: Roberto Benigni, el trío formado por Aldo, Giovanni y Giacomo, y, recientemente, Checco Zalone, un humorista y estrella de televisión cuyo cuarto largometraje *Quo vado?* ingresó 65.300.000 euros en la taquilla en 2016, con más de 9,3 millones de espectadores. En este sentido, la experiencia italiana con programas de televisión que se convierten en películas parece limitarse a *sitcoms*, con productos como *I soliti idioti*, una película de 2011 basada en la *sitcom* del mismo nombre que emitió la MTV Italia (la película ganó más de 10 millones de euros) o *Boris-Il film*, una película de 2011 basada en un formato que la Fox italiana emitió desde 2007 a 2010 (la película ganó poco más de 1 millón de euros).

Sky Italia: un soplo de aire fresco

Pero ¿qué ocurre cuando aterriza una nueva y poderosa cadena? Para centrarnos en el caso de Sky Italia y de *Gomorra* en particular haré referencia constante a un libro muy sugestivo

[7] Véase, por ejemplo, *Los* Ángeles *de Charlie* (*Charlie's Angels,* McG, 2000) y *Los* Ángeles *de Charlie: al límite* (*Charlie's Angels: Full* Throttle, McG, 2003), *Starsky y Hutch* (*Starsky and Hutch*, Todd Phillips, 2004) o *Sex and the City* (Micheal Patrick King, 2008) y *Sex and the City 2* (Micheal Patrick King, 2010).

editado por Massimo Scaglioni y Luca Barra: *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*. El libro explora la peculiar forma en la que Sky Italia produce y programa series de televisión.

Sky llegó a Italia en 2003 y en su inicio concentró su oferta en algunos géneros específicos, atractivos para el público y percibidos como contenidos *premium*: los deportes, en especial el fútbol, largometrajes de ficción disponibles poco después de su estreno en salas, y algunas series de televisión estadounidenses. No obstante, la oferta se hizo cada vez más sofisticada y cambió a lo largo de los años en consonancia con la respuesta de la audiencia. La cadena invirtió en su propia producción y, principalmente, en el entretenimiento (con programas como *X Factor* y *Masterchef Italia*), así como en series dramáticas. Estos *shows* se están convirtiendo ahora en el valor añadido de la oferta Sky, cuya clave es la de proporcionar al público contenidos de calidad que coincidan con los gustos de los espectadores (Barra y Scaglioni, 2013: 11-39). Sky Italia cuenta ya con 4.700.000 abonados (datos del 31 de diciembre de 2015) y los contenidos *premium* suelen ser los motores de la suscripción: deporte, cine, pero también series de televisión y entretenimiento original.

El debut de Sky Italia en la producción de series de televisión propias está bastante en línea con los cambios ocurridos en el panorama europeo y americano durante los últimos años, evidentemente inspirado en la labor de canales como HBO. La forma en la que Sky ha trabajado en los últimos 10 años para desarrollar su propio método de producción y emisión de series de televisión en el flujo de la cadena ha sido el del ensayo-error. La cadena ha experimentado con géneros y formatos, desde el largometraje hasta la miniserie de dos episodios, pasando por las temporadas de 12 entregas. Asimismo, también han experimentado con los contenidos: trataron de inspirar sus productos en la historia nacional —como hicieron con la serie *1992* (2015)— así como en fenómenos relevantes a nivel nacional (*Moana*, 2009). Pero también se fijaron en el éxito de franquicias exitosas, como en la versión italiana de *In Treatment* (Barra y Scaglioni, 2013: 20).

El primer intento de producción de serie propia fue *Quo vadis baby?*, un relato de 6 episodios de 90 minutos cada uno, emitido por primera vez en mayo de 2008. Este producto estaba basado

en un libro que ya contaba con una adaptación cinematográfica previa: una película de 2005 dirigida por Gabriele Salvatores, ganador del Oscar a mejor película extranjera en 1992 por *Mediterraneo*. Este primer intento presenta varios defectos: ser un formato más parecido al habitual de la Rai (como el *Il Commissario Montalbano*), así como ciertas dificultades para implicar al espectador. Sin embargo, la serie presentaba algunas buenas intuiciones: es un prototipo para lo que vendrá después y servirá de modelo para el trabajo realizado posteriormente con *Gomorra*. Es decir, aunque haya un libro y una película ya conocidos por el público, la serie de Sky ofrece un viaje original, merced a un nuevo reparto y una nueva disposición narrativa.

El segundo y más exitoso experimento fue *Romanzo Criminale*. La serie está basada en un libro que ha contado con 22 ediciones y vendido más de 350.000 copias. El libro salió al mercado en 2002. En 2005, Michele Placido dirigió la adaptación al cine escrita, entre otros, por el propio autor de la novela, Giancarlo De Cataldo. Entre 2008 y 2010 Sky produjo dos temporadas de la versión televisiva, con un punto de vista muy específico: los autores querían «mostrar lo que no estaba presente en la película».[8] Esta se reveló como una elección ganadora y el producto supuso un extraordinario éxito para Sky: cosechó 350.000 espectadores de promedio. *Quo vadis, Baby?* y *Romanzo Criminale* son extraordinariamente relevantes en la política de producción de Sky también por el sistema de re-emisiones internas en la plataforma Sky, así como por haber sido adquiridas posteriormente por la televisión en abierto (Mediaset, La 7).

Gomorra *y la vía italiana del relato transmedia*

Con *Gomorra. La serie*, Sky alcanza su madurez como desarrolladora y productora de series de televisión. *Gomorra. La serie* es la síntesis perfecta de los elementos exitosos que ya estaban presentes en todos los productos que la precedieron. Compuesta por 12 episodios de 50 minutos cada uno, el formato está

[8] De la entrevista con Daniele Cesarano, guionista principal de la serie, 17 de abril de 2013, citado en Barra y Scaglioni (2013: 26-27).

muy en línea con la producción estadounidense contemporánea más relevante, como *Fargo* (FX, 2014-), *True Detective* (HBO, 2014-) y así sucesivamente. La serie se basa en un libro de Roberto Saviano que vendió 2.250.000 ejemplares en Italia y 10 millones en todo el mundo, traducido a 52 idiomas. En 2008 este libro tremendamente exitoso se había transformado ya en un espectáculo teatral de mano de Ivan Castiglione y Mario Gelardi, y en un largometraje dirigido por Matteo Garrone. La película fue la décima más vista en Italia en 2008 y ganó 10.186.735 € en la taquilla, un gran resultado para el mercado cinematográfico italiano.

Bajo la supervisión de Roberto Saviano, la serie está escrita por un equipo de guionistas, de los que algunos ya estaban trabajando con Sky en otros proyectos (Stefano Bises, Leonardo Fasoli, Ludovica Rampoldi y Giovanni Bianconi). En la dirección estaban Stefano Sollima, supervisor artístico del proyecto, Francesca Comencini y Claudio Cupellini. *Gomorra. La serie* empezó a emitirse en Sky Atlantic el 6 de mayo de 2014 y los dos primeros episodios fueron vistos por 650.000 espectadores, casi el doble que *Romanzo Criminale*. Después fue emitida por Rai 3, desde el 10 de enero de 2015 al 21 de febrero de 2015, los sábados por la noche y con algunas escenas censuradas. Sin embargo, en la cadena pública italiana la serie obtuvo una cuota media del 7% para toda la serie, con un pico de 13,37% en la difusión de los 2 primeros episodios, lo que supone un promedio de 2 millones de espectadores. La conversación en Twitter en torno a los dos primeros episodios emitidos en Sky produjo más de 4200 tweets, la mayoría bajo el hashtag #GomorraLaSerie, que se convirtió en *trending topic* italiano durante varias horas. Se ha vendido a 50 países y en septiembre de 2014 fue lanzada también en 200 salas de cine, en toda Italia, adoptando una fórmula original: se emitían 3 episodios cada lunes, durante 4 semanas. Según Andrea Salerno, de Fandango, la empresa que co-produjo la serie, «trataron de probar nuevas formas de utilizar las salas de cine con un producto televisivo que es muy cinematográfico. Poníamos así a disposición de aquellos que no son suscriptores de Sky un producto que ya se había convertido en un fenómeno de culto en Europa. De alguna manera, queríamos mantener la atención enfocada en nuestro trabajo para la segunda temporada que estábamos escribiendo y que sería

filmada en 2015, así como para el lanzamiento en DVD de la serie en la Navidad de 2014» (Turrine, 2014).

La dinámica entre el cine y la televisión es cada vez más intrincada. En el caso de *Gomorra. La serie* se trata de un hipotexto (el libro) que se utiliza como una matriz de sucesos, espacios y personajes que son adaptados de formas muy diferentes, según el objetivo deseado y los rasgos del medio. Esta es una estrategia ganadora, que no se basa, como sucede en la dinámica clásica película/serie o serie/película, en la mera reformulación de unos personajes o un estilo, sino que trabaja a través del desarrollo de los intersticios.

Básicamente, lo que sucede aquí es que no existe relación entre la serie y el libro, ni tampoco entre la serie y la película de Matteo Garrone. Estos tres objetos son perfectamente independientes unos de otros y también están dirigidos a públicos diferentes. Para disfrutar de cada una de estas producciones no es necesario conocer las demás. No es necesario ser un fan del libro para disfrutar de la serie e, incluso, si te ha gustado la película no hay elementos de comparación, ni espacio para pensamientos banales del tipo «el libro/la película era mejor».

Al igual que hizo Sky con *Romanzo Criminale*, incluso para *Gomorra. La serie* el mayor desafío era mostrar dentro del relato serial lo que no estaba presente en el libro o en la película. No es una cuestión de fidelidad al hipotexto, sino de recuperar la atmósfera del ecosistema narrativo de *Gomorra* para hacer que cada producto de este ecosistema resulte independiente y completo. Así, lo que se mantiene y en lo que hace hincapié cada producto que pertenece al ecosistema narrativo de *Gomorra* es una atmósfera, un género, una serie de arquetipos y, también, una relación con las noticias criminales que leemos todos los días en el periódico. A este respecto, el producto cosechó tanto éxito porque, para evitar cualquier referencia a los productos anteriores, el supervisor artístico y director Stefano Sollima optó por utilizar actores que aún no eran famosos. Esta elección, junto con las habilidades de los actores, hacen que los personajes resulten muy espontáneos y realistas, encajando perfectamente en el tono de la serie.

Gomorra está considerada por Sky como una marca, o mejor, como una «marca paraguas» (*umbrella branding*), como los expertos en marketing lo llaman. La marca paraguas es una prác-

tica de marketing que implica el uso de una marca única para la venta de dos o más productos relacionados que también pueden ser muy diferentes entre sí. La marca paraguas

> «makes similar product lines easily identifiable for the consumer by grouping them under one brand name, enhancing the marketability of the products. It provides uniformity, reducing marketing costs for firms and helping consumers create a positive association with the products. All products under the same corporate umbrella (masterbrand providing structure and credibility to other brands of the corporation) are expected to have uniform quality and user experience».[9]

La serie de televisión y el resto de elementos del universo *Gomorra* parecen encajar perfectamente con esta definición.

Entre otras razones, existen dos motivos principales detrás del buen resultado de esta serie de televisión y su capacidad para erigirse en un modelo para futuros proyectos en serie. La primera es, como ya se ha dicho, formar parte de una estrategia de «marca paraguas». La segunda es que la cadena Sky es, a su vez, una marca identificada por el espectador como proveedor de contenidos de calidad. El trabajo que Sky ha estado haciendo desde 2008 en el campo de la producción de series lo ha llevado a convertirse en un reconocido productor y difusor de televisión de calidad. Han invertido y siguen invirtiendo tiempo y dinero en investigación y desarrollo de proyectos transmedia de «*high-concept*», a menudo con un alto presupuesto, sabrosos acuerdos de coproducción y contando con nombres

[9] Wikipedia, «Umbrella Brand» <https://en.wikipedia.org/wiki/Umbrella_brand> Traducción de la cita: «Hace que las líneas de productos similares sean fácilmente identificables para el consumidor, agrupándolas bajo el mismo nombre, mejorando la comercialización de los productos. Proporciona uniformidad, reduce los costos de comercialización para las empresas y ayuda a los consumidores a crear una asociación positiva con los productos. Todos los productos bajo el mismo paraguas corporativo (una masterbrand que proporciona estructura y credibilidad a otras marcas de la corporación) se espera que cuenten con una calidad uniforme y una similar experiencia de usuario.»

de reputados directores, escritores o actores que son una marca en sí mismos. Como ejemplo, han lanzado una miniserie de 10 episodios de 55 minutos cada uno titulada *The Young Pope*,[10] dirigida por el oscarizado Paolo Sorrentino, coproducida con la HBO e interpretada por estrellas cinematográficas de la talla de Diane Keaton y Jude Law.

En conclusión, la «vía Sky» de contar historias resulta interesante y prometedora: es una respuesta actualizada a la necesidad de audiencias cada vez más sofisticadas y mimadas. En resumen, las principales características que constituyen la innovadora «vía Sky» para la construcción de proyectos transmedia bien organizados son:

—El hecho de que las producciones de Sky se mantengan al día con la tradición italiana del *sceneggiato*, puesto que la mayoría de los casos son adaptaciones literarias o biopics, pero que las actualizan completamente, imprimiéndoles una nueva mirada a estos productos.

—El hecho de que en el sistema Sky no es necesario ser fiel ni al origen literario del producto ni a la película basada en el libro. Por el contrario, es importante trabajar en lo que no está explícitamente presente en los hipotextos.

—El hecho de que se haya realizado mucho trabajo para encontrar el formato adecuado para su propio público. Este formato parece ser una serie compuesta de 8-12 episodios de 50 minutos, en lugar del episodio teatral de 90 minutos experimentado en el debut de Sky en este mercado.

Como ya sabíamos, no importa si la historia ya se ha dicho en otro lugar, los espectadores nunca se cansan de ver y volver a ver las buenas historias que aman.

[10] La serie *The Young Pope*, una coproducción europea para Sky Atlantic, HBO y Canal + Francia, estrenó su primera temporada en el otoño de 2016.

Bibliografía

Barra, Luca; Scaglioni, Massimo (2013): «La macchina seriale. Produzione e promozione delle fiction Sky», en Barra, Luca; Massimo Scaglioni (eds), *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Roma: Carocci, pp.11-39.

Buonanno, Milly (2012): *La fiction italiana. Narrazioni televisive e identità nazionale*, Roma-Bari: Laterza.

Cardini, Daniela (2004): *La lunga serialità televisiva. Origini e modelli*, Roma: Carocci.

Rapping, Elaine (1992): *The Movie of the Week. Private Stories, Public Events*, Minneapolis-London: University of Minnesota Press.

Spigel, Lynn; Jenkins, Henry (1991): «Same Bat Channel, Different Bat Times: Mass Culture and Popular Memory», en *The Many Lives of the Batman. Critical Approaches to a Superhero and his Media*, Pearson, Roberta; William Uricchio (eds), New York: Routledge, pp. 117-48.

Stokes, Jane (2000): *On Screen Rivals. Cinema and Television in the United States and Britain*, New York: St. Martin's Press.

Turrine, Davide (2014): «Gomorra la serie, al cinema il 22 settembre la serie tv diventata cult», en *Il Fatto Quotidiano* (20-9-2014). <http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/09/20/gomorra-la-serie-al-cinema-il-22-settembre-la-serie-tv-diventata-cult/1127627/>

Weis, Elisabeth (1998): «*M*A*S*H* Notes», en *Play it Again, Sam. Retakes on Remakes*, Horton, Andrew, Stuart y Mcdougal (eds.), Berkeley: University of California Press, pp. 310-326.

Wikipedia, «Umbrella Brand» <https://en.wikipedia.org/wiki/Umbrella_brand>

Parte II:

El modelo visual del cine: sus influencias en la serialidad

5.

«And now for something completely different». A propósito de Monty Python's Flying Circus

José Pavía Cogollos
Universitat Politècnica de Valencia

Resumen
El cinco de octubre de 1969, los cimientos de la BBC se tambalearon con la explosión de una forma radicalmente nueva de hacer comedia: *Monty Python Flying Circus*. La serie que iba a estar en antena durante cinco años ininterrumpidos, el último episodio se emitió el 5 de diciembre de 1974, se convirtió con gran rapidez en un éxito clamoroso. Los Python recogieron el legado del mítico *The Goon Show* o las comedias de la Ealing, así como de figuras tan relevantes con Spike Milligan, Peter Sellers o Richard Lester que cristaliza en un irreverente programa dispuesto a cuestionar inmisericordemente las formas televisivas y las convenciones culturales. La serie resultó ser un espacio abonado a la experimentación estilística y temática mediante la utilización de una compleja forma de comedia que hizo estragos no sólo con el aparato cinematográfico sino también con la cultura contemporánea.
Palabras clave: Comedia, Monty Python, *Flying Circus*, Televisión Británica.

El cinco de octubre de 1969 los cimientos de la BBC se tambalearon con la explosión de una forma radicalmente nueva de hacer comedia: *Monty Python Flying Circus*. El primer episodio de esta ya mítica serie británica se emitió en una tarde de domingo, precisamente, para sorpresa de los telespectadores, en un hueco de la parrilla televisiva que hasta entonces había estado reservado a un espacio religioso. La serie que iba a estar en antena durante cinco años ininterrumpidos, el último episodio

se emitió el 5 de diciembre de 1974, se convirtió con gran rapidez en un éxito clamoroso. Tal y como atestigua la suspensión momentánea de actividad que sufría la vida de los *colleges* británicos durante su emisión ante el seguimiento masivo del que era objeto el programa por parte del público universitario. El éxito del serial cómico no se demoró en traspasar fronteras, de tal suerte que *El circo ambulante de Monty Python* se tradujo a la nada desdeñable cifra de cincuenta idiomas.

Monty Python, un sexteto cómico integrado por un singular grupo de jóvenes: cuatro ingleses, un galés y un americano, que exhibe una notoria uniformidad tanto a nivel de su formación académica como en lo que respecta a su fecha de nacimiento, (todos ellos nacidos entre el 1939-1943). La identidad como grupo se construye en ausencia de una figura descollante o una suerte de portavoz mediático, extremo que se debe, en parte, a su formación y su propio método de trabajo, deudor de sus primeras experiencias escénicas. Su dinámica de trabajo estaba sujeta a una escritura por grupos, cuyo producto era luego sometido al criterio de la mayoría que, igualmente, asigna los roles que han de interpretar.[1]

Con la excepción del estadounidense Terry Gilliam, el resto de los Python procedían de lo que se vino en llamar *Oxbridge Comedy* un productivo vivero de talento cómico vinculado a las dos instituciones académicas más prestigiosas del Reino Unido en las que se graduaron. En referencia a la importancia de Oxford y Cambridge en la formación de nuevos comediantes, Steve Neale y Frank Krutnik (1995: 207), en su ya clásico estudio sobre la comedia cinematográfica y televisiva, destacan el hecho de que en modo alguno es casual que el éxito alcanzado por la que califican como la *Oxbridge generation* sea coetáneo a una rápida expansión de la educación en general y la universitaria en particular.

No en vano, el *Flying Circus* contará, mayoritariamente, con un público joven y culto. Su devota parroquia comparte con los Python un similar substrato ideológico y cultural, así como una actitud análoga hacia este. Al mismo tiempo, ambos par-

[1] Los propios integrantes de grupo han explicado en numerosas ocasiones este método de trabajo. Remitimos en este sentido a Chapman *et al*. (2003: 195 y ss.); y Morgan (1999: 83 y ss.).

ticipan de una visión del mundo mediatizada por las imágenes catódicas que consumen a diario y, como primera generación que crece con la televisión, inevitables testigos de su rápida expansión, son conscientes del desarrollo de sus convenciones y formas. Precisamente, el *Flying Circus* encontrará en ellas un inagotable nicho para parodiar el funcionamiento del propio medio televisivo que bien conocen; pues cinco de los futuros Python han estado escribiendo y actuando para diversos shows televisivos durante la década de los sesenta. Como veremos, la televisión en general y la BBC en particular se convertirán en el blanco perfecto para los dardos cómicos de los Python. Al respecto, conviene subrayar que la BBC juega un papel esencial en la generación de un estándar, tanto a nivel lingüístico como ideológico, que no se demora en alcanzar rápido arraigo y reconocimiento, convirtiéndose en el marco normativo que hay que transgredir con la comedia como incisivo ariete.

En la mencionada cadena, los cinco integrantes británicos del grupo colaboraron con *The Frost Report* (1966-1967). Sus eminentes talentos no pasaron inadvertidos, siéndoles pronto asignados destacados papeles en la nueva serie de *sketches* cómicos*: At least the 1948 Show* (1967-1968), que protagonizaron los ex-miembros del *Cambridge Footlights*,[2] John Cleese y Graham Chapman. Mientras que en *Do Not Adjust Your Set* (1967-1969), hacían lo propio dos excompañeros de escritura en sus años en Oxford, Michael Palin y Terry Jones, junto a otro ex miembro de *The Footlights*, Eric Idle, que colaboraría ocasionalmente con estos, trabajando generalmente, al igual que Terry Gilliam, de manera más aislada.

Al parecer, Barry Took, por entonces un consultor sobre temas de comedia para la BBC, fue el que tuvo la idea de juntar a los seis para que trabajaran conjuntamente en «algo nuevo», así se les ofreció su propia serie bajo la ya famosa advertencia: «Podéis hacer trece programas. Eso es todo». A esta se unió una segunda recomendación: «Haced lo que os venga en gana. Dentro de lo razonable, siempre y cuando sea legal». El resto ya es historia.

---

[2] Popularmente conocido como *The Footlights*, el *Cambridge University Footlights Dramatic Club*, fundado en 1883 y gestionado por estudiantes, pasa por ser un prestigioso grupo de teatro *amateur*, cuna de algunos de los grandes de la comedia británica.

Planteemos pues una pequeña digresión histórica con la voluntad de cauterizar la herida que se abre con el indolente olvido, cuando no total desconocimiento, de los referentes que parece un síntoma de los nuevos tiempos ya diagnosticado por Umberto Eco (1984).

El humor de los Python ha sido con frecuencia abordado desde el reclinatorio, con la consiguiente dispensa de un mero trato reverencial, en ocasiones, carente de voluntad analítica. Con la pretensión pues de escapar del huero laudo, de la mera confrontación, siempre triunfal, de la serie frente a sus coetáneas y la vacua elevación a la categoría de culto, proponemos un breve viaje diacrónico. Con semejante cometido, principiaremos nuestro recorrido justo en el tiempo en el que se construyen las referencias de las que se nutrirá el serial que nos ocupa.

Hacemos constar en primer lugar, tomando prestadas las palabras de Marcia Landy (2005: 30): «The comedy of the Flying Circus, although distinctive, did not arise by spontaneous generation: it had important antecedents in British music hall and cinema».[3] Los Python se sirvieron de formas cómicas británicas preexistentes a las que dieron forma generando un singular estilo propio. Comencemos pues por el cine, en la medida en que las imágenes consumidas por los jóvenes Python parecen ser clave a la hora de cincelar su estilo.

Tim O'Sullivan (2012: 66) señala la importancia de los Estudios Ealing como parte esencial del patrimonio cultural de la comedia británica.[4] La factoría Ealing elaboró un modelo de comedia absolutamente distintivo, marcado por su carácter genuinamente británico. Este pequeño estudio pergeñó un producto marcadamente autóctono que, pese a su insularidad, obtuvo el reconocimiento del público más allá de las fronteras del Reino Unido y alcanzó el significativo privilegio de perdurar en el tiempo. Las comedias de este sello conjugan la ironía con la sátira, escorando por momentos su visión cómica al terreno de la negrura, haciendo incluso burla de la

[3] Traducción de la cita: «La comedia del *Flying Circus*, aunque distintiva, no surgió por generación espontánea: tenía antecedentes importantes en el *music hall* y el cine británico.»

[4] Para un estudio en profundidad del trabajo realizado en los estudios Ealing remitimos a Barr (1999).

última gran broma de la existencia: la muerte. Mencionamos al respecto tan solo dos significativos ejemplos: *El quinteto de la muerte* (*The Lady Killers*, Alexander Mackendrick, 1955), *Ocho sentencias de muerte* (*Kind Hearts and Coronets*, Robert Hamer, 1949). La nómina de brillantes actores y directores que trabajaba para la Ealing construyó un legado cómico de capital importancia para entender la comedia británica. Las comedias de la Ealing fueron de una particular brillantez en la época de la posguerra, tras la cual el estudio entraría en una fase crepuscular que culminaría en su absorción por la BBC. Las reminiscencias de este legado se dejan sentir en el *Flying Circus*: en plano general pensemos en la mirada satírica o la burla de la muerte, o en primer plano, *sketches* como el de las «Hell Grannies», una violenta banda de ancianas moteras que siembra el terror en viviendas y calles que, indefectiblemente, recuerda a la película de Alexander Mackendrick a la que hacíamos referencia.

Con los rescoldos aún humeantes de las últimas películas producidas por los mencionados estudios y, de alguna manera, siguiendo la estela de su ocaso, el testigo de la producción cómica sería tomado, desde finales de los 50 hasta los 70, por los llamados *Carry on Films*. Se trata de filmes caracterizados por su absoluta incorrección política, tocados, al igual que los Python, por una pulsión transgresora que les lleva a despachar de forma irreverente la sobria seriedad sobre la que se asientan las más elevadas instituciones. En otras palabras, ambos están imbuidos de esa pulsión carnavalesca descrita por Mijail Bajtin (1995) que socava los cimientos de la sociedad con su ataque a unas instituciones, culturalmente consensuadas, garante efectivo de su equilibrio.[5]

John Chapman *et al*. (2003: 101-113) bosqueja una breve historia de los *Carry on Films* en la que afirma que estos surgen en un momento de significativo cambio cultural e institucional

[5] Mijail Batjin dedica los tres últimos capítulos de su estudio de la cultura cómica popular a la grotesca materialidad del cuerpo, la transgresión carnavalesca es amenaza y a la vez garante de un tenue equilibrio en el que, como en un ejercicio del funambulismo, se mueve el *Flying Circus.*

en la industria cinematográfica británica,[6] un período de transición vinculado a la fragmentación del mercado. Fragmentación que supondrá la emergencia de nuevos géneros y formas que incluyen desde el realismo de la nueva ola de cine británico al exceso melodramático del cine de terror de la Hammer, siendo los *Carry on* una más de esas formas.

Aunque, sin duda, el cine de la Ealing y los *Carry on Films* ejercieron su influencia en el que iba a ser el estilo Python. Como los propios integrantes del grupo se han encargado de reconocer reiteradamente, la influencia más decisiva iba a venir de otra fuente, *The Goon Show*, con el que el *Flying Circus* contraería una deuda impagable. Los cinco jóvenes británicos crecieron escuchando *The Goon Show*, programa de radio emitido por la BBC entre 1951 y 1960, particularmente fascinados por las excentricidades de Spike Milligan, figura dominante y verdadera *alma mater* del *show*. Sometido a una cadencia realmente trepidante, el programa generaba un anárquico batiburrillo de alocados personajes y desternillantes juegos de palabras, todo ello salpimentado mediante extraños efectos sonoros.

En la década de los cincuenta, la incipiente comedia televisiva se nutre de la primigenia forma cómica que hunde sus raíces en la *commedia dell'arte*, el *slapstick*. Sin embargo, la presencia de este subgénero cómico comienza a languidecer a finales de los cincuenta. Las rutinas de los comediantes parecían estar revestidas de una cierta pátina de vetusta puerilidad que cercenaba su capacidad para avivar el menguante interés del público. No obstante, la nueva generación de cómicos llamada a dominar la siguiente década demostraría que el *slapstick* distaba mucho de ser un mero trasnochado divertimento infantil.

Sorprendentemente, todo empezaría en el lugar más insospechado, la radio, con un legendario programa, el mencionado *The Goon Show*. Durante sus nueve temporadas, capitaneados por Spike Milligan, un joven Peter Sellers junto a Michael Bently y Harry Sethcome fueron pioneros en la utilización de un humor surrealista plagado de retruécanos, latiguillos y todo un despliegue de estrambóticos sonidos para poner claramente de

[6] Chapman *et al*. (2003) no solo traza un recorrido histórico de los *Carry on films*, sino que también establece un interesante paralelismo entre su ciclo vital y el de los *Hammer Films.*

manifiesto que el *slapstick* podía existir sin necesidad de recurrir al soporte de las imágenes.

Así, contra todo pronóstico, el *slapstick*, un género esencialmente visual, revive en la comedia británica de la mano de la radio. Pese a la primacía del sentido de la vista a la que aludíamos, no hay que olvidar que la propia etimología del término remite a un artefacto diseñado para producir un efecto sonoro entre bambalinas que simulaba un golpe, precisamente, en el manejo de tales efectos *The Goon Show* exhibía una maestría sin parangón.

Toda la paleta de imágenes que se arraciman tejiendo el acervo del que beben los Python, palidece sin embargo frente a la importancia del *Goon Show* y Spike Milligan, con cuyas excéntricas payasadas el humor de los Python mantiene una deuda impagable. Milligan no solo fue una figura destacada en la radio, también alcanzó fama y reconocimiento en la televisión, medio en el que realizó para la BBC sus *Q…series* (1969-1982) consideradas como un precursor del *Flying Circus*, como señalan, entre otros, Robert Ross (1997: 123).[7]

Unos años antes, a finales de los cincuenta, Spike Milligan y Peter Sellers se citarían un fin de semana para probar una cámara de 16 milímetros, adquirida por este último con un jovencísimo Richard Lester. Lester acababa de ser despedido por la BBC donde, fugazmente, dirigió *The Dick Lester Show*. Juntos rodarían, con setenta libras y en un par de domingos, *Corriendo saltando y todavía de pie* (*The Running Jumping and Still Film,* Richard Lester y Peter Sellers, 1959), nominada a los Oscars ese año. Su concepción del humor, a medio camino entre el absurdo y una pulsión corrosiva tendente a socavar cualquier lógica, comenzando por la propia materialidad del relato, sin duda, posee un carácter germinal del que despegarán los Python.

Richard Lester, paradójicamente un cineasta nacido en Philadelphia, capturó como nadie el espíritu del *Swinging London* mediante un estilo fluido caracterizado por un rápido y ágil montaje, más propio del medio televisivo, que transfirió con

[7] Spike Milligan, poco conocido en nuestro país, es una figura capital en la comedia británica. Para una aproximación a su persona y trayectoria recomendamos el documental *The Life and Legacy of Spike Milligan* (Cathy Henkel, 2005).

éxito al cinematográfico, particularmente asociado a su producción con los Beatles. No en vano, tras su trabajo con la mítica formación musical dirigiendo dos películas: ¡Qué *noche la de aquel día!* (*A Hard Day's Night!,* 1964) y ¡Socorro! (*Help!*, 1965), Lester sería considerado unánimemente como el padre del moderno videoclip.[8] Además, adviértase la huella del influjo de Lester que utiliza en las mencionadas películas, como señala certeramente Manuel Garin (2014: 167-8), gags de analogía dinámica que establecen un juego con la propia materialidad del proceso fílmico, abundantes en el universo del *Flying Circus*, incluso en la propia cortinilla que abría y cerraba los episodios.[9]

Lester, al igual que los Python, desempeñará un papel crucial en la internacionalización de la comedia británica con una filmografía que, en muchos sentidos, anticipaba los derroteros por los que transitará el género. Su humor, sazonado con toques surrealistas, destilaba una sobria reflexión sobre las servidumbres del estatuto de la estrella, en este caso del pop, así como del papel que los medios juegan en su creación y estímulo. Precisamente, y de manera reiterada, se han establecido relaciones entre los Python y los Beatles, al punto de calificar a los primeros como «The Beatles of Comedy». Son numerosas las razones que fundamentan esta conexión. En primer lugar, los de Liverpool eran declarados fans del sexteto cómico, existen numerosas referencias que se hacen eco de cómo estos detenían sus ensayos para ver el programa por televisión, llegando inclusive a establecer una suerte de colaboración. Asimismo, diez años después del estreno de la serie, los destinos de ambos grupos se volvían a

[8] El cine de Richard Lester no ha sido objeto del interés crítico que merece. Trabajos como el de Yule (1995), se centran en su relación con la mítica banda. Sinyard (1985), realiza un sucinto recorrido por su filmografía. El también cineasta Steven Soderbergh (1999), en su peculiar libro *Getting Away with it or: the Further Adventures of the Luckiest Barstard You Ever Saw*, tristemente, desaprovecha la oportunidad de realizar una entrevista seria al director. Por otro lado, en castellano, González Cuervo (1986) también se limita a recorrer su filmografía sin ahondar en su análisis.

[9] Garin (2014: 123-4), a su vez, describe y analiza estas cortinillas poniéndolas en relación con otros ejemplos extraídos de las filmografías de Lester, Tarantino o el ámbito de los *cartoons*.

cruzar cuando la producción de *La vida de Brian* (*Life of Brian*, Terry Jones, 1979) se viera severamente amenazada ante la unilateral retirada de la EMI, sería un Beatle, George Harrison, el que saliera al rescate hipotecando su casa y su estudio.

Richard Topping (2007: 3) refuerza la idea de que los Python en general y el *Flying Circus* en particular, han sido con frecuencia leídos completamente desgajados de toda referencia temporal cuando afirma: «It is often forgotten that Monty Python was a product of the 60s —of flower power, miniskirts, The Beatles and LSD». Sin embargo, los Python, a su vez, se han visto sistemáticamente relacionados con grupos de rock de los años 1960 y 1970, con los que comparten el favor de un nuevo público, además de, en ocasiones, estrechas relaciones trabadas por vínculos tanto amistosos como crematísticos. En este punto, también conviene recordar la labor que realizó la exitosa agente de prensa Nancy Lewis, que desarrolló una novedosa estrategia de marketing vendiendo al sexteto como si se tratara de una banda de rock, táctica que resultó un gran acierto.

Cabe concluir que la BBC no es ajena a las convulsiones de los sesenta, sumida en un proceso de cambio que genera nuevas oportunidades. A principios de la década, aparecen dos destacados programas, el ya mencionado *The Frost Report* y *That Was the Week that Was* para los que los Python escribieron. Con David Frost a la cabeza, figura sobresaliente de la nueva comedia y esencial en la carrera de varios miembros del grupo, estos generan un espacio inédito que propicia el surgimiento de la serie que nos ocupa.

Esta somera y, necesariamente, sesgada revisión de los antecedentes nos sirve, no obstante, para situar la tradición en la que se sustentan los mecanismos cómicos que, por un lado, van a asimilar los Python y sobre los que, por otro, cimentaron los suyos propios, cuyos elementos más destacados abocetaremos mediante un perfil de trazo grueso.

Con los compases de una marcha militar americana, *Liberty Bell*, compuesta por John Philip Sousa, popularmente conocido como el rey de las marchas, arranca el genérico de la serie. Música de banda, despojada de la cuerda, frente a lo que el metal cobra especial relevancia, dándole un sentido heroico con reminiscencias del regreso triunfal de la tropa. No es fortuito que el mundo moderno mire con desdén esas marchas de inicios del

siglo pasado que buscan embalsamar un ardor guerrero ajeno al hedor de la obscena cantidad de cadáveres diseminada por el campo de batalla. Fétido aroma que parece despedir todo aquello relacionado con el honor y la heroicidad, motivo de mofa y escarnio, que transforma a los personajes clásicos, los héroes y señores, convertidos en bufones y payasos sobre un telón musical que, necesariamente, ha de estar bajo la triste alegría errática del circo con su: «Pasen y vean» sobre el dintel.[10] Un carrusel compuesto por las singulares animaciones, creadas con figuras recortables, por Terry Gilliam, completa el cuadro indiciario de la pulsión transgresora y el carácter fragmentario característico de la serie fosilizado en su clásico: «And Now for Something Completely Different», que se verbalizaba como una suerte de salvoconducto para saltar, caprichosamente, de un *sketch* a otro.

De igual modo, la comedia de los Python se sirve con frecuencia de la interpelación directa al espectador, a menudo, poniendo el foco tanto en las acciones que se realizan como en la artificialidad del medio y su carácter convencional. Al respecto, conviene precisar el papel esencial que desempeñarán tanto la palabra como el cuerpo.

Pese a que a lo largo de las cuatro temporadas de emisión del *Flying Circus* los Monty Python ponen, en la línea del *Goon Show,* el énfasis en el humor verbal, desplegando un variado muestrario de juegos de palabras, retruécanos, indirectas y dobles sentidos, no obstante, el cuerpo se sitúa en primer término, objeto de un tratamiento notablemente cinemático consustancial a su centralidad. Son numerosos los *sketches* que atestiguan este hecho. De entre ellos, una de las rutinas corporales más famosas es el «Ministery of Silly Walks».

Literalmente, el ministerio de los andares absurdos aglutina todo un repertorio de exagerados movimientos coreografiados en clara pugna con la manera «tradicional» de caminar. El paraguas ministerial que los cobija genera un colectivo de absurdos peatones que operan por contagio, ramificándose en una interesada mimetización frente a los patrones convenidos que mantienen al cuerpo cautivo en su lenguaje gestual convencio-

[10] Para una discusión de este tema musical de reminiscencias circenses con el que arranca el genérico, véase Yoakum (2014: 74-75). Sobre el mismo tema, véase también Johnson (1999: 55).

nal. El célebre *sketch* parece hecho a medida de la formulación bergsoniana sobre lo cómico, en la que el teórico francés se refiere a lo mecánico actuando sobre lo vivo, la rigidez mecánica frente a la agilidad y la flexibilidad de lo vivo (Bergson, 1971: 13-14). La rigidez de la columna vertebral desde la que, literalmente, se disparan las piernas con movimientos espasmódicos remite, de forma precisa, a esta formulación bergsoniana. Nos viene también a la memoria un extraño doctor, interpretado por un antiguo integrante de *The Goon Show*: un Peter Sellers incapaz de controlar sus extremidades que, imbuidas de vida propia, convulsionan ajenas a su voluntad. Los espasmos que sufre Sellers cristalizan en la rigidez del saludo nazi en *¿Teléfono Rojo?, volamos a Moscú (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb,* Stanley Kubrick, 1964*).* Así, el cuerpo se ve revestido de una artificialidad mecánica, una suerte de disfraz que lo reduce a un amasijo de gestos cómicos.

De la preocupación por el cuerpo se colige la puesta en primer término de su carnalidad, extremo que conlleva la presencia de lo patológico y, en última instancia, de la muerte, siendo esta protagonista de un buen número de *sketches*. Así, funerarias, cadáveres parlantes o personajes pillados en el trance de la muerte pueblan el cosmos del *Flying Circus.* Como señala Wes D. Gehring (2001),[11] el humor negro se despacha con ligereza en un ataque sobre aquellas cosas que se consideran más sagradamente serias, particularmente, la muerte, en definitiva, el último chiste de más honda negrura.

En este sentido, no resulta extraño que la violencia ocupe igualmente un lugar preponderante en numerosos *sketches* que se construyen a través de una situación que desencadena una violencia *in crescendo*. Cabe precisar en este punto el papel que

[11] Gehring dedica el segundo capítulo de su libro a la comedia negra. El *Flying Circus* está plagado de numerosos ejemplos de *sketches* sobre la muerte. Ya en el primer capítulo de la serie asistimos a la escenificación de la muerte de personajes famosos que obtienen la puntuación de un jurado mientras un presentador nos informa de cómo va la competición. Igualmente, en un juicio un finado acude de testigo respondiendo a las preguntas de su abogado mediante golpes en su ataúd. Encontramos, así mismo, un último ejemplo en el famoso «Death Parrot Sketch».

juegan las innovadoras animaciones que Terry Gilliam elaboró en solitario con un exiguo presupuesto. En sus animaciones, al igual que sucede en nutrido número de *sketches*, con frecuencia, las estrategias excesivas del melodrama se utilizan para desubicar al espectador, arrancando con un incidente trivial que, a reglón seguido, es sobredimensionado, negando el espacio al sentimiento para poner en primer término una violencia tratada, a menudo, con cierta displicencia privativa de un medio televisivo tendente a obviar su condición de exhibidor de esta.

Las animaciones de Gilliam no resultan meras adendas a los *sketches*, bien al contrario, lejos de ser un mero apoyo, se construyen a partir de los mismos motivos presentes en estos. Las animaciones consiguen, en cierta manera, poner el énfasis en ese particular universo que se construye desgajado de referencias temporales y sujeto a una lógica delirante.[12] Además, las animaciones sirven para crear un espacio de absoluta libertad en el que dar rienda suelta a notorios actos de sadismo. Cuerpos despedazados, canibalismo, explosiones, junto a otras variadas formas de mutilar el cuerpo, construyen un escenario en las antípodas del vertebrado por una normativa culturalmente sancionada. Así, los cuerpos desmembrados se convierten en una suerte de tropo de desplazamiento en referencia a las normas culturales que quedan hechas trizas con tan irreverente comportamiento.

Por otro lado, en el contexto de la comedia británica el travestismo no era un recurso habitual. Sin embargo, esta circunstancia empieza a cambiar entre la década de los sesenta y setenta. Con el advenimiento de lo que se vino en llamar revolución sexual, la utilización del travestismo adquirió una dimensión cultural singularmente transgresora. La mencionada revolución derivó no solo en críticas a los papeles masculinos y femeninos sino también a referencias, más o menos veladas, a la homosexualidad.

Esta «revolución» llevó aparejada una crítica a los papeles masculinos y femeninos. Una vez más, regresamos al terreno de

[12] La locura es un lugar común, vinculado al carnaval y su pulsión transgresora, a la ruptura de toda norma, omnipresente en el universo del *Flying Circus*. En este sentido remitimos a Spinelli (2006: 153-161).

la lucha contra las convenciones, verdaderamente, pocas cosas más convencionales que las asunciones sobre lo que consideramos masculino o femenino. Al tiempo, estamos también, de nuevo, en el terreno del disfraz, la ruptura de la identidad, en este caso la sexual, entendida como un mero disfraz tejido a base de convenciones cortadas siguiendo un patrón culturalmente definido.

Las inversiones genéricas, que se repiten de manera sistemática en el *Flying Circus,* encuentran una contrapartida en la similar inversión de los roles arraigados en las divisiones sociales con relación a las diferencias de clase, nacionalidad o género, garantes de una identidad que es dinamitada al poner de manifiesto su artificialidad. Aislando el tejido emocional, se invierten y explotan las representaciones institucionalizadas del género y la sexualidad, sancionadas y pregonadas ampliamente a través de la cultura y los medios de comunicación. Así, vestirse de mujer es una de las principales estrategias que los Python emplean. Particularmente Terry Jones manifiesta una singular querencia hacia el vestuario femenino, para pervertir las expectativas del espectador con respecto a los papeles tradicionales y su reflejo en los profesionales, haciendo patente su artificialidad.

Hablar de comedia equivale a hacerlo, en esencia, de transgresión. El disfraz ofrece la oportunidad de romper con la primera norma, la de la propia identidad. Uno es quien es y no puede ser otro, a menos que recurra al disfraz y el fingimiento. Fingimiento necesariamente admitido y asumido por los personajes en cuadro. La pulsión transgresora de los Python les lleva a utilizar, de manera sistemática, el disfraz dentro del disfraz a través del travestismo, recurriendo con frecuencia a personajes como el ama de casa que, en su doble condición de consumidora y producto televisivo, sirve para someter a cuestionamiento tanto el propio medio como sus usos. Se traza un triángulo que dibuja la conexión entre tres elementos situados en sus vértices, a saber: el ama de casa, la publicidad y el propio medio televisivo, planteando una reflexión sobre la condición del espectador y el hogar como el lugar de la recepción. En este sentido, los Python también enfatizan, a su vez, el carácter doméstico y domesticador del aparato cinematográfico.

A lo largo de las cuatro temporadas de la serie los Python establecen una peculiar relación con los diversos géneros televi-

sivos y cinematográficos que reformulan mediante una mirada paródica y subversiva. Así, los Python perturban las convenciones y expectativas genéricas sirviéndose de mecanismos tales como la negación de la clausura narrativa o la detención de un *sketch in media res* para, consiguientemente, acentuar su propia materialidad. En este sentido, cabe destacar que el *Flying Circus* presenta marcadas similitudes con el subgénero de la *Comedian Comedy*, cuyas bases teóricas asentara Steve Seidman (1981) a principios de los ochenta, en su convincente invocación y tratamiento autoconsciente de la cultura popular que llama la atención sobre la maestría escénica de los actores. En el caso de los Python, estos destacan por el versátil uso que hacen de sus cuerpos, dotándolos de una plasticidad complementada con las oníricas animaciones de Gilliam, su peculiar uso del lenguaje y la interpelación directa al público. Indicios, pues, de una suerte de vuelta sobre este tipo de comedia, en el que todo parece estar al servicio de situar en primer término la dexteridad del comediante y sus particulares habilidades corporales. La comedia de los Python ha sido, con frecuencia, puesta en relación con la postmodernidad entre otras consideraciones, particularmente, en la medida en la que pone el foco en el medio jugando a desdibujar las barreras entre lo real y ficcional. El mundo pergeñado en el *Flying Circus* está gobernado por el caos bajtiniano, abocetado desde el recurrente mecanismo cómico de jugar a la inversión de los patrones sociales convencionales que pone bajo sospecha sus propias barreras mediante sus representaciones de la televisión dentro de la televisión.

La televisión se nos presenta como un agente esencial que desempeña un papel modular de la ideología, la cultura o el estándar lingüístico. No es de extrañar, pues, la omnipresencia del presentador de televisión en su condición de sujeto activo que funciona como correa de transmisión del conocimiento y la ideología, verdadera argamasa de un canon elaborado de manera ajena a todo candor. Este, recurrentemente, se presenta realizando entrevistas a toda suerte de celebridades que arrancan en un tono serio para reducirse a la más absoluta banalidad, cuando no a una agresividad desatada. Entrevistas que reflejan las carencias de un contexto substantivo en la televisión, particularmente en los shows, cuya pretensión radica en aportar información, pero también, en revelar la dimensión subversiva

de la comedia de los Python que reside, igualmente, en socavar convenciones comúnmente aceptadas sobre el idioma como un predecible medio de comunicación.

La sempiterna figura del profesor, asimismo, adquiere con frecuencia un papel protagónico en el *Flying Circus*.[13] Al igual que lo hace su alter ego, el presentador de televisión, pues ambos actúan, desde distintos púlpitos, como garantes, creadores y divulgadores de un canon. Así, el cuestionamiento de la cultura dominante se materializa en la reiterada presencia de estas dos figuras que detentan la potestad de establecerla o reforzarla, convertidas en objeto sistemático de mofa y escarnio.

La cultura se presenta como una preocupación esencial, estableciendo un tejido intertextual construido de constantes referencias elevadas al rango de aquello que merece fosilizarse en el canon.[14] De este modo, los *sketches* recurren, de manera reiterada, a obras canónicas de la literatura, el teatro o el cine, de autores como Shakespeare, Proust o Brönte, pero vaciándolas de ese modo referencial de representación e interpretación para convertirlas en un verdadero galimatías. La transformación de las obras de arte en chifladuras y sinsentidos, la creación de una imagen invertida, de un mundo puesto del revés, ofrece al espectador la oportunidad de cuestionar las formas recibidas, en las que, lógicamente, la tradición shakesperiana desempeña un papel crucial.

De un lado, el juego con las referencias culturales destaca la capacidad del medio televisivo para buscar «nuevas formas» que faciliten el acceso del público a formas artísticas antiguas. De otro, al tiempo, cuestiona esa misma capacidad, particularmente de la BBC y la televisión pública, a la hora de reciclar obras

[13] Figura clásica del cine de la Ealing, particularmente encarnada por Will Hays, véase el brillante trabajo de Allen (2006: 244-65).

[14] La marcada densidad de las referencias culturales se manifiesta tanto en los *sketches* como en las animaciones de Terry Gilliam en las que, por citar un ejemplo, encontramos el famoso pie de Bronzino (*Venus, Cupido, la Locura y el Tiempo*, Bronzino, Agnolo, 1545) convertido ya en marca característica del grupo. No es de extrañar, por tanto, que abunden los estudios centrados en el trasfondo cultural del humor de los Python. Por citar tan solo dos ejemplos: Hardcastle y Reisch (2006); Dobrogszcz (2014).

maestras con el ostensible objetivo de «elevar» el gusto vulgar al nivel de una supuesta cultura media. Con ello, se nos impele a pensar qué esconde esta invitación a alejarnos de las vulgares inclinaciones en pos de una profiláctica vacuna contra la banalidad de la que es cautiva la mayoría de la programación televisiva.

En todo este proceso, el lenguaje desempeña un papel crucial. En el *Flying Circus* se escenifica una disección transgresiva del lenguaje como una medida convencional del sentido y la significación que se hace evidente en infinidad de episodios. Los personajes, asiduamente, se ven atenazados por toda suerte de dificultades, trabas y vacilaciones a la hora de encontrar las palabras adecuadas, dificultades que, con frecuencia, se exhiben asociadas al rol, la clase o la edad. Todas ellas variables utilizadas para representar conflictos sociales, generacionales o de filiación que devienen cómicos. De igual modo, son comunes los juegos con distintos idiomas que se entrecruzan generando una situación caótica o una desigual distribución de información que construye esa atalaya desde la que se desencadena la risa. La particular relación del grupo con el lenguaje llega al extremo de generar huellas en el léxico. Así, en la informática, «spam» (correo o mensaje basura) proviene de un *sketch* del grupo, cuyo nombre «python» también sirvió para dar nombre a un lenguaje de programación. De igual modo, la voz «pythonesque» ha pasado al diccionario como adjetivo que denota o guarda parecido con el humor absurdo y surrealista de *Monty Python's Flying Circus*, la serie de televisión británica emitida entre 1969 y 1974.

Huelga decir que la huella dejada por el serial va más allá de estas pequeñas, aunque significativas, aportaciones al acervo léxico. Tal y como afirman I.Q. Hunter y L. Porter (2012: 11):

> «Monty Python in a sense dominated British Comedy in the late 70s and 80s. They produced the two best British comedies of the 70s and some of the most quotable and quoted lines in the history of film comedy».[15]

[15] Traducción de la cita: «Los Monty Python en cierto sentido dominaron la comedia británica de finales de los 70 y los 80. Produjeron las dos mejores comedias británicas de los 70 y algunas de las frases más citables y citadas en la historia de la comedia fílmica.»

El legado del grupo se puede rastrear tanto en la televisión como en el cine, dejando de lado sus significativos trabajos en otros campos. La nutrida producción, así como la trayectoria individual de sus integrantes en ambos terrenos, deja una estela de influencias e imitadores claramente reconocible. Como señala Justin Smith (2012: 171-184),[16] al margen del éxito de los cuatro largometrajes realizados por el grupo, desde principios de los setenta, su particular marca de humor surreal, bajo el atractivo halo de culto, se había ya comercializado mediante grabaciones de audio, libros, *shows* en directo, obteniendo un éxito internacional que se expande ya más de cuarenta años y que culmina en el exitoso musical *Spamalot*.[17]

En realidad, la popularidad y transcendencia como modelo para nuevas generaciones de cómicos que adquiere el Circo Ambulante de los Monty Python durante los años setenta es comparable a la que tendría para la escena británica *Beyond the Fringe* en los sesenta[18] y *The Goon Show* para la comedia radiofónica de los cincuenta. El serial de los Python, tal y como señala Jonhson (1999: 17),[19] fue el primero en ser emitido en América y continuó suscitando gran interés incluso tiempo después de la disolución del grupo como tal.

Por otro lado, Jim Yoakum (2014: 47) se encarga de reseñar la singularidad del período que vive la BBC, certificado por una desenfrenada libertad y carta blanca para la creatividad que se convierte en el caldo cultivo idóneo para que los Python desaten su inventiva sin restricciones. Restricciones que, por otro lado, no se demorarán en hacer acto de presencia y tratar de

[16] Desde otra óptica, encontramos una aproximación al grupo y las ramificaciones de su trabajo en Pérez (2005).

[17] En Costa (2010: 139-159), Alvy Singer, en su capítulo «Bajo el influjo de los Python», realiza un sugerente recorrido por el humor audiovisual surgido tras los Python.

[18] Exitosa, a la par que controvertida, revista de variedades cómica que arranca en los sesenta y se convierte en una influencia transcendente para la comedia satírica británica venidera.

[19] Podemos encontrar esta afirmación en la introducción de un volumen en el que el autor repasa toda la trayectoria del grupo realizando un minucioso trabajo de clasificación del numeroso y variado material producido por este.

poner coto al desenfreno con el que los más sacrosantos pilares de la sociedad británica son cuestionados. Si los Python se empecinaban en cuestionar el poder dominante, era cuestión de tiempo que este contraatacara bien desde la propia BBC o desde el exterior, guiados por la inquisitorial Mary Whitehouse, generando una larga trayectoria de encontronazos con la censura a la que Robert Hewinson (1981) dedica una interesante y exhaustiva monografía.

Tanto a nivel estilístico como temático, *Monty Python Flying Circus* experimentó con una forma compleja de comedia que hizo estragos, no sólo con el aparato cinematográfico sino también con la cultura contemporánea. Marcia Landy comienza su libro con esta lapidaria afirmación que, en cierto modo, explica el hecho de que el serial de los Python se presente revestido de una pátina de seriedad educativa bajo la que se construye un marco para dar cobijo a la trivialización de los estándares culturales (Landy, 2005: 3).

Su peculiar manera de jugar con la televisión y las propias formas cómicas genera una alambicada combinación en la que se pone en primer término tanto la materialidad del aparato televisivo como las propias formas cómicas. Semejante combinación, en palabras de Landy (2005: 39), «produces the particular density of construction and self-reference that constitutes the hallmark of that style».[20]

En este sentido, la polifacética comedia del *Flying Circus* apuntaba hacia formas y valores culturales fruto de un consenso como elementos vertebradores del funcionamiento de las sociedades contemporáneas que, a menudo, se asienta a través del medio televisión que al tiempo los fija y reconfigura. En este proceso comunicativo el lenguaje desempeña un papel esencial, especialmente el televisivo, al punto que ejerce la doble función de generar y sustentar el entramado social.

De igual modo, el *Flying Circus* se convirtió en un vocero de los deseos de cambio en la medida en la que, a tenor del trato irreverente que dispensaron a toda autoridad y el uso que dieron al aparato cinematográfico, desgajado de toda convención,

[20] Traducción de la cita: «produce la particular densidad particular de construcción y autorreferencialidad que constituye el sello distintivo de su estilo.»

encontró una entusiasta respuesta en los grupos de jóvenes. Jóvenes, a menudo desencantados, que al igual que en ciertas estrellas del pop vieron en ellos la capitalización de un deseo de cambio, de una alternativa frente a una cultura y una sociedad fosilizadas. Cultura con la que parecían no sentirse identificados; sociedad en la que no encontraban acomodo.

Así, el espacio «It's the Arts», de reiterada presencia a lo largo de los episodios, socava mediante un peculiar uso de la entrevista la autoridad de los referentes culturales que se citan en el mismo. De modo análogo, encontramos el entrecruzamiento de discursos divergentes, el de la cultura y el deporte, que generan una zona de sombra en la línea de la interferencia de series definida por Bergson (1971: 79-80). Ejemplo de ello, el *sketch* en el que somos testigos de un singular evento: Picasso, fundador del arte moderno, tal y como anuncia entusiasmado un locutor, va a pintar para nosotros un cuadro mientras monta en bicicleta. El enardecido locutor desgrana con pasión esta incongruente situación, al tiempo que relata el trayecto que sigue el pintor malagueño en el que se cruza, entre otros, con Kandinsky, Braque o Miró, subrayando la banalidad de la propia retransmisión. Por similares derroteros circula la retransmisión de un partido entre Alemania y Grecia en el que ambos países alinean a sus más reputados filósofos, entre los primeros: Kant, Leibniz, Schopenhauer, entre los segundos: Platón, Aristóteles y Sócrates. Bajo la atenta mirada de un trío arbitral compuesto por Confucio, asistido por San Agustín y Santo Tomás de Aquino en calidad de jueces de línea.

Semejantes juegos, en los que se enredan los Python, no hacen sino cuestionar los cimientos tanto de la cultura como de la educación al identificar el incipiente poder de la televisión para modular, con sigilo, el modo en el que una sociedad piensa y se relaciona con los iconos culturales que ella misma constituye y alimenta.

Bibliografía

Bajtin, Mijail (1995): *La cultura popular en la Edad Media. El contexto de François Rabelais,* Madrid: Alianza Editorial.

Barr, Charles (1999): *Ealing Studios*, Edimburgh: Cameron & Hollis.

Bergson, Henri (1971): *La risa,* Valencia: Prometeo.

Chapman, G.; Cleese, J.; Gilliam, T.; Idle, E.; Jones, T.; Palin, M.; Mccabe, B. (2003): *The Pythons Autobiography by The Pythons*, Londres: Orion.

Costa, Jordi (2010): *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia,* Murcia: Nausícaä.

Dobrogszcz, Tomasz (ed.) (2014): *Nobody Expects the Spanish Inquisition Cultural Context in Monty Python*, Londres: Rowman & Littlefield.

Eco, Umberto (1984): *Apocalípticos e integrados.* Barcelona: Lumen.

Garin, Manuel (2014): *El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario,* Madrid: Cátedra.

Gehring, Wes D. (2001): *The World of Comedy. Five Takes on Funny*, Davenport: Robin Vincent Publish LLC.

González Cuervo, Manuel (1986): *Richard Lester,* Madrid: Ediciones Serrano.

Hardcastle, Gary L. y Reisch, George A. (eds) (2006): *Monty Python and Philosophy,* Illinois: Open Court.

Hewinson, Robert (1981): *Monty Python: The Case Against*, Londres: Eyre Mehtuen Ltd.

Hunter I.Q. (2012): Porter, Laraine (eds.), *British Comedy Cinema,* Londres: Routledge.

Johnson, Kim (1999): *The First 28 Years of Monty Python*, New York: Thomas Dundee Books.

Landy, Marcia (2005): *Monty Python's Flying Circus,* Michigan: Wayne State University Press.

Morgan, David (1999): *Monty Python Speaks,* New York: Avon Books Inc.

Neale, Steve; Krutnik, Frank (1995): *Popular Film and Television Comedy,* Ney York: Routledge.

Pérez, Adolfo (2005): *El Humor de… Monty Python*, Madrid: Ediciones Masters.

Ross, Robert (1997): *Monty Python's Encyclopedia,* New York: Bastfort Ltd.

Seidman, Steve (1981): *Comedian Comedy. A tradition in Hollywood Film*, Michigan: UMI Research Press.

Sinyard, Neil (1985): *The Films of Richard Lester*, Londres: Croom Helm.

Soderberg, Steven (1999): *Getting Away with it or: the Further Adventures of the Luckiest Barstard You Ever Saw*, New York: Faber and Faber Inc.

Smith, Justin (2012): «Making *Ben-Hur* look like an epic: Monty Python at the Movies», en Hunter I.Q.; Porter, Laraine (eds), *British Comedy Cinema,* Londres: Routledge, 2012. pp. 171-184.

Topping, Richard (2007): *Monty Python. From the Flying Circus to Spamalot,* Londres: Virgin Publishing Limited.

Yoakum, Jim (2014): *Monty Python vs The World,* Estados Unidos: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Yule, Andrew (1995): *Richard Lester and the Beatles,* New York: Primus.

6.

«A moment before you need more happiness»: Mad Men, Haynes y Douglas Sirk

Valentina Re
Link Campus University

Resumen

Este capítulo analiza cómo el cine y las series de televisión de las últimas décadas han retomado, actualizado y reelaborado los melodramas realizados en Hollywood por Douglas Sirk y, por consiguiente, las categorías del melodrama familiar y melodrama femenino. El enfoque elegido intenta invertir el concepto de influencia: en realidad, no se trata de comprender cómo el cine de Sirk influye en formas cinematográficas o televisivas contemporáneas, sino más bien examinar cómo las narraciones audiovisuales pueden hoy reactivar aspectos del cine de Sirk y renegociar su sentido. La perspectiva que se pretende adoptar, por lo tanto, tiene que ser doble. Por una parte, se trata de comprender cómo un género, resurge hoy en la producción contemporánea, con qué valor, y con qué discurso, tanto respecto al pasado como al presente. Por otra parte, se trata de evaluar cómo este resurgimiento va a incidir a su vez en la definición y en las formas de disfrute de los objetos del pasado, modificando el marco a través del cual accedemos a éstos y realizamos nuestras lecturas.

Palabras clave: Melodrama, Douglas Sirk, Mad Men, Todd Haynes, Géneros Audiovisuales.

Introducción

Este capítulo analiza cómo el cine y las series de televisión de las últimas décadas han retomado, actualizado y reelaborado los melodramas realizados en Hollywood por Douglas Sirk y, por consiguiente, las categorías del melodrama familiar y melodrama femenino que —precisamente en relación (aunque no exclusiva) con la obra de Sirk— ha elaborado la crítica académica. Cabe señalar desde el primer momento que el enfoque elegido intenta invertir el concepto de influencia: en realidad, no se trata de comprender cómo el cine de Sirk influye en formas cinematográficas o televisivas contemporáneas, sino más bien examinar cómo las narraciones audiovisuales pueden hoy reactivar aspectos del cine de Sirk y renegociar su sentido. La perspectiva que se pretende adoptar, por lo tanto, tiene que ser doble. Por una parte, se trata de comprender cómo un género, su «manipulación subversiva», el contexto histórico y cultural en el que se delineó dicha manipulación, las formas cinematográficas mediante las que se expresó y las grandes temáticas a las que se enfrentó resurgen hoy en la producción contemporánea, con qué valor, y con qué discurso, tanto respecto al pasado como al presente. Por otra parte, y al mismo tiempo, se trata de evaluar cómo este resurgimiento va a incidir a su vez en la definición y en las formas de disfrute de los objetos del pasado, modificando el marco a través del cual accedemos a éstos y realizamos nuestras lecturas.

Concretamente, empezaré por una relación consolidada para pasar al examen de una más controvertida. La primera es la que une *Solo el cielo lo sabe* (*All That Heaven Allows,* Douglas Sirk, 1955) con *Lejos del cielo* (*Far from Heaven,* Todd Haynes, 2002), confirmada no solo en las declaraciones del director, sino también en la totalidad de las lecturas críticas de la película. La segunda es la que uniría a Sirk y Haynes con una de las series de televisión más valoradas de los últimos tiempos, *Mad Men* (AMC, 2007-15), respecto a la que el diálogo con los dos autores y, en general, la reconducibilidad a lo melodramático son cuestiones bastante más abiertas y debatidas.

Las dos líneas de investigación, interrelacionadas, parecen particularmente interesantes porque le obligan a uno a enfrentarse, una vez más, a las distintas conceptualizaciones del melo-

drama que los *film studies*, desde principios de los años 70, han ido proponiendo, sobre la base de exigencias y objetivos distintos en cada caso, que han producido resultados y categorizaciones, si no totalmente incompatibles, al menos sí discordantes.[1]

En su reciente, y en muchos aspectos provocadora, lectura de *The Wire* (HBO, 2002-08) en términos melodramáticos, Linda Williams reitera que si no conseguimos encontrar la naturaleza melodramática (y no trágica, como querría su creador) de *The Wire* es porque continuamos buscando únicamente el melodrama en esa estética del exceso que codificaron, casi en paralelo, Peter Brooks y Thomas Elsaesser, y en su particular «aplicación» en el cine de Sirk. Si queremos comprender las formas y el funcionamiento del melodrama contemporáneo debemos desistir, advierte Williams, de seguir releyendo el cine de Sirk o leyendo sus reiteraciones en el escenario contemporáneo.

Este ensayo no pretende ignorar la invitación de Williams. En particular, no pretende ignorar la invitación a valorar el melodrama como modo, esencialmente popular, de dar respuesta en forma narrativa, a un nivel más general, a la confusión ética y moral que va asociada a una nueva época y a profundos cambios sociales, culturales y económicos.[2] Y, a un nivel más específico, a las injusticias sociales y a los conflictos éticos originados hoy por el capitalismo postfordista. Sin embargo, lo que se quiere intentar demostrar aquí es cómo la misma producción contemporánea es la que reactiva el melodrama de Sirk, y cómo esta misma reactivación también nos permite reflexionar sobre una definición de melodrama que vaya más allá (sin excluirla) de la producción sirkiana y sepa justificar el papel y el sentido del melodrama en el escenario contemporáneo.

Solo el cielo lo sabe

En vez de recorrer de nuevo literalmente una historia —la de la recepción plural y en ciertos sentidos controvertida de los melodramas de Douglas Sirk—, probablemente conocida para

[1] Como pone de manifiesto explícitamente Singer (2001).
[2] Como destaca también Marcantonio (2015).

la mayoría por su relevancia respecto a la elaboración de algunos conceptos clave de la teoría del cine, sobre todo de autor y género,[3] puede ser útil examinar qué resultados ha producido el desarrollo de esta historia en la recepción contemporánea.

Para ello, podemos partir de las ediciones más recientes y prestigiosas en DVD, tomando en consideración la edición de *All That Heaven Allows* realizada por Criterion Collection en 2001, con la convicción de que el DVD puede entenderse, aunque su impacto y su circulación se hayan reducido drásticamente hoy día, como un importante acto de recepción e interpretación de la película. Una recepción capaz de activar ciertos «frames» de lectura y excluir otros y, por consiguiente, reforzar o reducir la pluralidad y las «estratificaciones» de la historia de recepción (*v.* Re, 2009: 75-82).

Al presentar la película como un «subversivo drama sentimental hollywoodiense», la edición Criterion confirma plenamente la hegemonía de ese marco interpretativo que Barbara Klinger tan bien sintetizó en su *Melodrama and Meaning*. Como resultado de un proceso de construcción de la reputación,[4] que se fue desarrollando «through decades of theory and criticism, Sirk's films assumed a fixed identity as transgressive, based largely on their formal characteristics. [...] Academic interpretations have so monopolized considerations of what Sirk's films mean that other possible readings appear naive and incorrect» (Klinger, 1994: 16-18).[5]

Más concretamente, Klinger (1994: 2 y 34) prosigue:

> A dominant mission in relation to Sirk's oeuvre has been to «rescue» his work from the «misreadings» of popular film reviewers and mass audiences, who see only the soap opera and not the

[3] Véase un resumen en Mercer (2004). También en Pravadelli (2007).

[4] Véase una reconstrucción detallada en Horrigan (1980).

[5] Traducción de la cita: «A través de décadas de teoría y estudio críticos, las películas de Sirk asumieron una identidad fija como transgresora, basada en gran medida en sus características formales. [...] Las interpretaciones académicas han monopolizado así las consideraciones sobre lo que las películas de Sirk significan, de modo que otras lecturas posibles parecen ingenuas e incorrectas.»

> refined style and social message. [...] For many critics, Sirk's value was dependent on removing his films from the terms of their popular reception, since the average spectator tended to miss the social critique and become blindly enamored of the melodramatic content. Sirk had been previously misunderstood, and academic criticism acted to redress the lack of his audience's ironic consciousness by revealing the true political significance of his films.[6]

Al aprovechar una rica selección de extractos de un documental realizado en 1979 por la BBC, *Behind the Mirror: A Profile of Douglas Sirk*, la edición Criterion confirma además el papel crucial de la forma entrevista en el marco de conjunto de la construcción autoral de Sirk. Además de la entrevista inaugural publicada en *Cahiers du Cinéma* en 1967 (*v*. Daney y Noames, 1967: 20-29), es fundamentalmente la publicación en 1971 de la amplia y estructurada entrevista de Jon Halliday, *Sirk on Sirk*, la que, según Klinger (1994: 9), establece en efecto «the primary terms for future treatments of the director. These included melodrama as social commentary, reading below the surface irony, the false and expedient happy ending, the symbolic significance of objects, the idea of self-reflexive style and distanciation, and pertinent themes».[7]

Tales directrices se encuentran también expresadas de forma particularmente eficaz en otro ensayo que constituye el funda-

[6] Traducción de la cita: «Una misión dominante en relación con la obra de Sirk ha sido la de 'rescatar' su trabajo de las 'lecturas erróneas' de críticos de cine y audiencias masivas, que solo veían la telenovela y no el estilo refinado y el mensaje social. [...] Para muchos críticos, el valor de Sirk dependía de disociar sus películas de los términos de su recepción popular, ya que el espectador medio tendía a perderse la crítica social y se volvía ciegamente enamorado del contenido melodramático. Sirk había sido malinterpretado anteriormente, y la crítica académica actuó para corregir la falta de conciencia irónica de su audiencia al revelar el verdadero significado político de sus películas.»

[7] Traducción de la cita: «Los términos esenciales para futuros análisis del director. Estos incluían el melodrama como comentario social, una lectura bajo la ironía superficial, el final feliz falso y oportuno, el significado simbólico de los objetos, la idea de estilo autorreflexivo y distanciamiento, y otros temas pertinentes.»

mento respecto no sólo a la revalorización del cine de Sirk sino, en general, a la definición del marco más amplio en el que colocar la producción de Sirk en Universal Studios, el del melodrama familiar.[8] En el célebre ensayo *Tales of Sound and Fury*, Elsaesser propone una noción, la de «contrapunto cinematográfico», destinada a convertirse en rasgo distintivo del funcionamiento del género en el periodo analizado y, más concretamente, a hacer del melodrama familiar una especie de «metamelodrama» o melodrama «subversivo»: una declinación específica del género que reflexiona sobre sus convenciones, alimentando en el espectador, al mismo tiempo, implicación y distanciamiento. El melodrama familiar y, por consiguiente, los melodramas de Sirk, permiten un régimen de lectura como mínimo doble. Los recursos del lenguaje audiovisual y de la representación escénica (el uso de espejos y ventanas, de encuadres dentro de los encuadres, la iluminación antinatural...) se encuentran intensificados y se utilizan frecuentemente (y aquí estaría la particular declinación de esa estética del exceso que caracterizaría más en general el melodrama) para invertir, subvertir o comentar el sentido manifiesto de la historia. Una historia que aparece a menudo más bien banal, estereotipada o al límite de la verosimilitud.

Entre los muchos ejemplos de «contrapunto» que se han identificado y comentado ampliamente en *Solo el cielo lo sabe*, querría detenerme en particular en el final o, mejor dicho, en el uso que se hace en la secuencia final del *happy ending*, que permite mostrar de manera clara los efectos y el funcionamiento de

[8] Que, por lo demás, se confirman en la edición Criterion también con el breve ensayo escrito para la ocasión por Mulvey (1972). De esto modo, Criterion refleja también la estrecha relación entre la elaboración de la *Feminist Film Theory* y la progresiva definición del melodrama femenino. Además de Mulvey, véase también Gledhill (1987) y Doane (1987). Del marco interpretativo promovido por Criterion quedan excluidos, por tanto, elementos relacionados con el contexto original de producción y con la recepción popular. Concretamente, de este contexto solo queda algún rastro, indirectamente, en el material promocional (una galería de imágenes) y en el tráiler, en el que podemos encontrar referencias inequívocas al papel de las estrellas, al componente heroico y pasional de la historia, al brillo y a la espectacularidad del Tecnicolor.

la estrategia contrapuntística y la puesta en peligro del final feliz que se realiza a través de elementos estilísticos.

Para Sirk, la expresión «final feliz» es solo un modo contemporáneo de llamar lo que la tradición clásica llamaba *deus ex machina*, y esto queda patente en la parábola final de la película. En ella, la reconciliación de la pareja se hace posible esencialmente por el grotesco accidente en el que Ron está a punto de morir. Sólo gracias a este recurso, Cary, una mujer viuda todavía atractiva, «escoge» ir a verlo al molino que él (su joven y apuesto jardinero) ha reestructurado para los dos y declarar que, por fin, está «en casa». Sin embargo, el lenguaje visual parece decirnos algo distinto. La imagen de Cary (figura 1), de pie frente al enorme ventanal de la nueva casa, no puede sino recordar las otras muchas imágenes en las que ya hemos observado a la mujer a través de las ventanas de su vieja casa familiar, sola e infeliz: como sucede a menudo con Sirk, las ventanas tienden a expresar la imposibilidad de una relación positiva entre el interior y el exterior, entre el personaje y sus deseos, o sus aspiraciones (uno de los núcleos temáticos del melodrama). La casa, igual que la sociedad, se convierte en una prisión, un lugar de represión, en vez de un refugio seguro (figuras 2-3). Además, también en la secuencia final, es imposible no evocar la explícita insistencia en el estereotipo, activado por el ciervo que se acerca «prontamente» a la hermosa ventana, en la blancura inmaculada de la nieve: una imagen que, a través de la ironía, sugiere un distanciamiento del final feliz de la historia de amor (figuras 4-5). A pesar del contenido evidente, el melodrama de Sirk retrata, por tanto, un mundo sin esperanzas de cambio y de progreso positivo, desarrolla los temas del fracaso, de la inadecuación, de la derrota y de la huida y, sobre todo, profundiza la brecha entre los deseos de los personajes y los medios que tienen a su disposición para realizarlos, entre sus objetivos y los comportamientos que adoptan, entre sus aspiraciones y las normas sociales.

Lejos del cielo

Como decía, la estrechísima relación que une a *Lejos del cielo* no solo con *Solo el cielo lo sabe* sino, en general y más profundamente, con la más extensa producción melodramática de Sirk,



Figura 1
AllThatHeavenAllows



Figura 2
AllThatHeavenAllows



Figura 3
AllThatHeavenAllows

Figura 4
AllThatHeavenAllows



Figura 5
AllThatHeavenAllows



se ha confirmado y debatido de forma fundamentalmente coincidente en todas las lecturas de la película de Haynes.[9] Pero lo que es más interesante destacar es que también en los materiales críticos dedicados a *Solo el cielo lo sabe* podemos encontrar la mediación retrospectiva de Haynes, que interviene para modelar nuestro acceso a la película de Sirk. En realidad, la edición en DVD de *Solo el cielo lo sabe* realizada por Carlotta Films (2007) ofrece una entrevista precisamente a Haynes con el título «La tendresse selon Sirk», que solo en parte se alinea con las lecturas académicas dominantes, reivindicando la dimensión popular, aunque revisitada, de la película, y sus implicaciones. En realidad, Haynes destaca cómo Douglas Sirk y, después de él,

[9] Véase, por ejemplo: Doane (2004: 1-22). También en el mismo volumen, Joyrich (2004: 187-218). Además, véanse Williams (2014); Loren y Jörg (2013).

Fassbinder,[10] usan el melodrama como forma narrativa popular, capaz de desarrollar una crítica sutil de la cultura moralista y conservadora que oprime a los débiles. El melodrama, reafirma Haynes, permite «eludir» un enfoque abiertamente político o intelectual y preservar la implicación emocional del público.

Haynes interviene como «titular» para orientar nuestra lectura de *Solo el cielo lo sabe* debido, evidentemente, a la comprensión amplia y estructurada del cine de Sirk que se refleja en su homenaje. Desde el punto de vista de la historia, *Lejos del cielo* (en la que la acción se desarrolla entre el otoño de 1957 y la primavera de 1958) se basa esencialmente en *Solo el cielo lo sabe*, aunque con algunas modificaciones que asumen un doble valor: por un lado, activan referencias a otras películas de Sirk; y, por otro, contribuyen a explicitar una serie de temas que quedaban, en los *family melodramas* de los años 50, inevitablemente «sumergidos». La protagonista, Cathy, no es viuda como la Cary de Sirk, sino víctima de una infelicidad conyugal reprimida que gradualmente sale a la superficie de dos formas. Por una parte, con la homosexualidad de su marido Frank, y por otra, paralelamente, con el encuentro con Raymond, el jardinero afroamericano. De este modo, al tema de la relación escandalosa entre la mujer burguesa y el hombre más joven y, además, de clase social inferior, se unen los de la frustración sexual de *Escrito sobre el viento* (*Written on the Wind,* Douglas Sirk, 1956) y de las discriminaciones raciales de *Imitación a la vida* (*Imitation of Life,* Douglas Sirk, 1959), con el cuadro floral de los créditos de cierre que rinde homenaje también, de manera más indirecta, al menos conocido *Tiempo de amar, tiempo de morir,* (*A Time To Love and a Time To Die*, Douglas Sirk, 1959).

Desde un punto de vista estilístico, Haynes retoma e incluso refuerza el valor expresivo de la puesta en escena. Refina esa estética del exceso tan magistralmente practicada por Sirk para reflejar visualmente lo que los personajes, a pesar de las clarificaciones reconocidas de la trama, siguen sin conseguir articular,

[10] Además del remake de *All That Heaven Allows* (*Angst essen Seele auf*, *Todos nos llamamos Alí*,1974) de Fassbinder, véanse también las páginas dedicadas a las películas de Sirk. Cabe destacar que tanto la edición Criterion como la de Carlotta Films incluyen el estudio de Fassbinder entre los contenidos extra.

y para reflejar las ansiedades, las contradicciones no resueltas, la inadecuación. Por supuesto, ya no estamos estrictamente ante lo que Elsaesser definía como «contrapunto cinematográfico»: pero el trabajo de la puesta en escena se nota, de tal forma que carga emotiva y distanciamiento pueden convivir en la experiencia de disfrute.[11]

Efectivamente, incluso teniendo en cuenta la amarga ironía que ya evocaba el título del melodrama de Sirk, con la película de Haynes estamos, irrevocable e irremediablemente, muy lejos del paraíso. En esa dirección se orienta el final de la película, que no puede sino renunciar al *deus ex machina*: es más fuerte la presión de los prejuicios raciales que el amor y la felicidad individual. Cathy se quedará sola. A pesar de haberse divorciado de su marido, al que le ha costado enormemente aceptar su homosexualidad, Cathy se ve obligada a sacrificarse por amor a Ray, que abandona la provincia tras las agresiones sufridas por su hija a causa de su relación socialmente inaceptable. Las últimas imágenes de la película muestran así un adiós totalmente silencioso y la cámara, junto al tren que se lleva a Ray, se aleja definitivamente de Cathy (figuras 6-8).

Otro ejemplo de la relación dialéctica de recuperación con transformación que *Lejos del cielo* instaura con *Solo el cielo lo sabe* tiene que ver con la presencia de la televisión. La televisión (o, mejor dicho, el televisor) ocupa un lugar central en una de las secuencias más comentadas de *Solo el cielo lo sabe*. Falta poco para el día de Navidad, y Cary ha decidido renunciar a la satisfacción de sus deseos y a la relación con Ron por amor a sus hijos y por preservar la aparente respetabilidad y solidez de los valores domésticos, la familia y la casa en que la familia se ha constituido. El televisor que le regala su hijo se convierte en «sello» burlón de esta rendición, la encarnación perfecta de su futuro de soledad, en el que la mujer se refleja sin esperanza (fig. 9).

El televisor ocupa, también, un rol narrativo de relieve en *Lejos del cielo*. Frank Whitaker, el marido de Cathy, es director de ventas en Magnatech, una empresa que precisamente fabrica televisores. Frank, por exigencias de marketing, accede a «prestar»

[11] Como argumenta extensamente Doane (1987).



Figura 6
Far from Heaven



Figura 7
Far from Heaven



Figura 8
Far from Heaven

Figura 9
AllThatHeavenAllows



Figura 10
Far from Heaven



Figura 11
Far from Heaven



su propia imagen de «felicidad» conyugal, consintiendo en interpretar el papel, junto a su mujer, del Sr. y la Sra. Magnatech. Son las dos figuras retratadas en un cartel que puede verse detrás de Cathy, en la parte superior izquierda, durante una entrevista que exalta sus dotes de mujer y madre perfecta (figuras 10-11).[12]

El cartel de los «señores Magnatech» apuntará, pérfidamente, a la disolución del aparente idilio conyugal: lo entrevemos cuando Cathy, por la tarde, decide poco acertadamente llevarle la cena a su marido, que se ha quedado en la oficina trabajando hasta tarde. Lo volvemos a ver cuando la mujer sale corriendo, literalmente, al ascensor, tras sorprender a su marido con un hombre. Y lo vemos de nuevo durante la confrontación entre los dos, inmersos en una luz azul irreal, con Cathy obstinada en ocupar, amargamente, la misma posición que la «señora Magnatech», la única quizás que es capaz de asumir verdaderamente (figuras 12-14).

Mad Men: Far Away Places

Si el hilo conductor que une *Lejos del cielo* con *Solo el cielo lo sabe* está reconocido, resulta más controvertida —aunque se ha debatido reiteradamente— la relación que une a ambas películas y, en general, el melodrama, con la serie de televisión *Mad Men*, dentro de cuyo universo nos ha introducido oportunamente la referencia al cartel publicitario de Magnatech. Hay distintos niveles en los que es posible leer dicha relación. En primer lugar, y si queremos un nivel más superficial, *Mad Men* recupera la ambientación histórica, aunque los sucesos narrados en la serie comienzan en marzo de 1960 (con una pequeña desviación temporal, sobre la que volveremos). Análogamente, *Mad Men* enlaza con Haynes en el uso sumamente minucioso de los recursos de la puesta en escena, de las escenografías y del vestuario para reconstruir, retrospectivamente, la imagen y el ambiente de una época.

A un nivel más significativo, *Mad Men* repropone también, como Sirk y Haynes, el valor expresivo de la puesta en escena

[12] Véase un análisis más en profundidad en Willis (2003: 130-175).

Figura 12
Far from Heaven



Figura 13
Far from Heaven



Figura 14
Far from Heaven



y el uso intensificado de recursos estilísticos (entre otros, como veremos, también la música) para estructurar lo que queda sin decir, comentar indirectamente sucesos y situaciones, o sugerir los sentimientos de los personajes, sus inquietudes, su malestar, su desorientación.[13]

Aunque este uso caracteriza, de forma omnipresente y sistemática, toda la serie, he seleccionado dos ejemplos sacados de la quinta temporada.[14] En «Lady Lazarus» (5.8.), la agencia publicitaria está volcada en la búsqueda de una sintonía para el anuncio de la empresa Heinz, a partir de la petición del cliente de utilizar algo parecido a los Beatles. Don Draper, director del equipo creativo de la agencia, le pide entonces a su joven mujer, Megan, algún consejo para conseguir identificar y comprender la sonoridad de los Beatles. Justo al final del episodio, antes de salir para ir al curso de teatro, Megan le deja a Don una copia del álbum *Revolver* y le recomienda que empiece por una canción concreta, «Tomorrow Never Knows». Don pone el disco, se sirve un whisky, se sienta, como si tal cosa... Pero luego, antes de que termine, interrumpe bruscamente la canción, y el apartamento se sume en el silencio. Sin necesidad de ningún enunciado verbal, el efecto de ruptura dado por el fragmento musical y la reacción de Don expresan perfectamente no solo su incapacidad para aceptar realmente las decisiones de su mujer, que ha dejado su puesto en la agencia para volver a interpretar, sino, de un modo más amplio y radical, su incapacidad para «sintonizar» con los cambios culturales y sociales que se producen, para comprenderlos y asimilarlos, y para orientar su comportamiento en consecuencia.[15]

El segundo ejemplo está sacado del sexto episodio, «Far Away Places» (5.6.), que cuenta el mismo día tres veces, desde el pun-

[13] En ese sentido, es emblemática la elección de *Mad Men* como *case study* en Butler (2013: 38-48).

[14] Que ocupa una posición muy significativa en el periodo productivo y narrativo de la serie: véase Sepinwall (2013).

[15] Sobre el papel de Don como forma de persistencia, en los años 60, de valores, deseos, temores y ansiedades que corresponden a la década anterior y, por consiguiente, sobre las modalidades con las que *Mad Men* complica las periodizaciones dominantes y el mito de Camelot, revelando sus contradicciones, véase en particular Sprengler (2011).

to de vista de tres personajes distintos (Peggy, Roger y Don). En la tercera parte, en la que recorremos de nuevo los acontecimientos desde el punto de vista de Don, él decide ir con su mujer a visitar un hotel de la cadena Howard Johnson, ignorando completamente el deseo de Megan de quedarse en la agencia para presentar, junto con la joven redactora publicitaria Peggy, la nueva campaña para Heinz. La tensión entre la pareja va subiendo, hasta que explota desastrosamente dentro del restaurante mientras comparten un enorme sorbete de naranja que Megan no quiere ni siquiera probar. La violenta discusión queda marcada y enfatizada por el uso reiterado del plano/contraplano, lo que intensifica el choque. Pero es gracias a la sabia combinación de «encuadre» y «puesta en escena» que un objeto aparentemente insignificante, un simple sorbete, siempre perfectamente en el centro de cualquier encuadre, consigue «materializar» el conflicto, y dar forma a los otros muchos obstáculos intangibles que se están interponiendo entre la pareja, impidiendo una comunicación real. Al final, cuando la pareja sale del lugar, es el propio restaurante, con su característico tejado naranja, el que reintroduce el motivo visual del sorbete y reafirma todas las implicaciones (figuras 15-18).[16]

Al final del episodio, la combinación de *décadrage* (desenfoque), profundidad de campo, paredes transparentes, superficies reflectantes y dobles encuadres expresa con extraordinaria intensidad el aislamiento y la parálisis de Don, que ve cómo su mundo se cae a pedazos, gradual e inexorablemente (figuras 19-21).

Por consiguiente, no es en una mera reelaboración de la «estética del exceso» donde se puede identificar la pertinencia melodramática de *Mad Men*. Más bien, hay que buscarla en la subordinación de dicha estética a la construcción de una gran

[16] Una estrategia análoga se puede localizar, en el mismo episodio, durante la cena en la que participa Roger Sterling, uno de los propietarios de la agencia, antes del «viaje» lisérgico. Roger se siente fuera de lugar entre los amigos intelectuales y progresistas de su joven mujer. Su sensación de opresión, así como la convencionalidad de un ambiente aparentemente transgresor, quedan bien expresados por el magistral esquematismo con el que los adornos florales de la mesa se convierten en el elemento principal en torno al que se organiza cada uno de los fotogramas.



Figuras 15. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)



Figuras 16. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)



Figuras 17. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)



Figuras 18. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)



Figuras 19-21. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)



Figuras 19-21. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)



Figuras 19-21. Mad Men, «Far Away Places» (5.6.)

representación en la que los personajes se debaten (casi siempre en vano) intentando actuar de forma coherente en un mundo: el de los años 60 —el de Kennedy y los Beatles, el de Martin Luther King y Vietnam—, que experimenta transformaciones radicales y que ya no resulta claramente descifrable.

Es, observa Cromb, como si los personajes —y Don el que más— intentasen vivir en una especie de «tierra prometida». Un mundo idealizado: el de las promesas no cumplidas del capitalismo en lo referente a la igualdad, bienestar, justicia. Un mundo —y aquí está una de las contradicciones más importantes y productivas de la serie— que ellos mismos, los creativos de Madison Avenue, han contribuido a construir. Así, en *Mad Men*, no estamos ya «lejos del paraíso»: el paraíso, simplemente, ya no existe. O, mejor dicho, existe solo en el imaginario publicitario que hombres como Don desarrollan para nosotros.

Pensemos en «Smoke Gets in Your Eyes», cuando Don habla a Rachel, una nueva cliente de la agencia, sobre el amor: «Lo que llamas amor fue inventado por tipos como yo, para vender medias. Naces solo y mueres solo. Este mundo hace pesar sobre tu cabeza unas cuantas reglas para que lo olvides. Pero yo nunca lo olvido. Vivo como si el mañana no existiera, porque realmente no existe» (1.1.). Y, sin embargo, paradójicamente es el propio Don el que busca sin esperanza ese amor que él mismo ha inventado, una búsqueda destinada a «encontrar» precisamente en la figura de Rachel su inevitable naturaleza incompleta. Si es verdad, como bien resume Singer, que el melodrama expresa la inestabilidad y la inseguridad de los periodos de cambio radical y transición, y da forma dramática (narrativa) a los obstáculos y a las incertidumbres del mundo moderno, entonces *Mad Men* representa una forma ejemplar de melodrama.

Sin embargo, es más difícil reconocer, como propone Cromb, que *Mad Men* exprese con claridad la percepción de esa brecha —en el núcleo del melodrama, según Williams— entre cómo son las cosas y cómo deberían ser, generando una indignación sincera por las injusticias sociales. En esto, *Mad Men* no ofrece pretextos fáciles: no parece haber, en *Mad Men*, un «como deberían ser las cosas». No lo saben los personajes, no lo sabemos nosotros. Precisamente por esta razón, sería engañoso atribuir a *Mad Men* un trabajo de abierta crítica social: más bien, como el melodrama según Douglas Sirk, *Mad Men* actúa indirectamen-

te, creando un retrato plural de la cultura americana en una fase de profunda, aunque ambigua, transición. Un retrato en el que tensiones y contradicciones son libres de salir a la luz, en vez de «teorizarse» o resolverse narrativamente.

Se podría opinar que esta peculiaridad de *Mad Men* se puede explicar inequívocamente a través de la complejidad moral que caracteriza a todos los personajes y que el desarrollo de la narración serial permite obviamente desarrollar con particular agudeza. Una complejidad que, por supuesto, resultaría incompatible con esa polarización maniquea entre el Bien y el Mal que Brooks identifica como rasgo fundamental del melodrama francés postrevolucionario, necesario para la producción de una renovada «intelegibilidad moral». No obstante, son muchos los estudiosos —Williams entre otros— que hacen hincapié en cómo, en el mundo contemporáneo, tal oposición no resulta ya concebible. Y que, por consiguiente, propugnan una definición renovada del melodrama que tenga en cuenta la exigencia de producir un efecto de claridad moral sin excluir, sin embargo, una caracterización más compleja de los personajes.

Además, la ambigüedad moral que podemos constatar en *Mad Men* a menudo ya estaba presente, como sugiere Singer, también en el canon mismo de la tradición melodramática cinematográfica: el melodrama hollywoodiense. En él, frecuentemente los conflictos nacen de ambiciones y deseos divergentes en personajes que, de por sí, no parecen ni totalmente buenos ni malos, o de aspiraciones contradictorias de un mismo personaje. Por ejemplo, en *Solo el cielo lo sabe*, y en su recuperación en *Lejos del cielo*, la percepción de la injusticia sufrida por las dos parejas se construye principalmente a través del desarrollo de la historia de amor obstaculizada, más que a través de una polarización moral rígidamente inscrita en los personajes. *Mad Men*, por su parte, con su multiplicación de trayectorias narrativas que sobrepasan la línea única de la trama amorosa (*v*. Mittell, 2015), difícilmente crea las condiciones para una percepción tan clara.[17]

[17] A este respecto, podemos destacar cómo, tanto para Elsaesser como para Brooks, la personalización/narrativización de conflictos ideológicos y sociales más amplios (evocados solo de forma indirecta) representa un rasgo característico del melodrama. Si en Sirk encontramos la confirmación directa de ello, en *Lejos del cielo* y *Mad Men* la

Más bien, esta especificidad de *Mad Men*, esta polifonía suya que rechaza enfoques normativos y deja abiertas las contradicciones, parece atribuible al modo melodramático, pero también a experiencias distintas de las de Sirk, entre las que me parece poder identificar al menos *El graduado* (*The Graduate,* Mike Nichols, 1967).[18] No es casualidad que «Severance» (7.8.) esté dedicado precisamente a la memoria del director, Mike Nichols.

Recordemos el célebre final de la película. Es verdad que, a pesar de llegar demasiado tarde —cuando el matrimonio de Elaine ya se ha celebrado—, Ben consigue llevársela y escapar en un autobús con destino quién sabe dónde, hacia un futuro incierto. Pero en el que se les ve juntos. Suben al autobús despeinados, felices, se miran sonrientes. Sin embargo, el problema, en esta secuencia final, es de nuevo temporal: Ben llega, pero llega tarde, y esta secuencia se prolonga, decididamente, demasiado. Tras la euforia de la fuga, los dos personajes se ponen serios. Las sonrisas desaparecen, parecen preocupados, sus miradas hacen esfuerzos por cruzarse de nuevo. Además, sobre el silencio de la pareja, se oye de nuevo la canción que ha marcado, durante toda la película, los momentos en los que Ben estaba solo y desorientado: «The Sound of Silence». De este modo, la conclusión de *El graduado* se aleja sutil pero inequívocamente de los muchos finales que presentan a la pareja, por fin juntos, a las puertas de un nuevo futuro lleno de promesas. *El graduado* traspasa, ligeramente, este umbral. Y, al hacerlo, compromete radicalmente la clásica fórmula del «vivieron felices y comieron perdices».

Resulta interesante destacar cómo la secuencia final de *El graduado* parece visualizar, literalmente, lo que Don Draper dice de la felicidad en *Mad Men*. Una frase que, a su vez, parece recordar las palabras de Sirk. Sirk dijo de la felicidad: «I do be-

«gran historia» tiende, por el contrario, a insinuarse más abiertamente en las pequeñas historias individuales. La tensión entre la dimensión pública y privada se ve, frecuentemente, a través de los medios de comunicación, y en particular la televisión, que permite la entrada de los grandes acontecimientos históricos en los espacios domésticos y laborales de los personajes.

[18] Que Mercer y Shingler incluyen dentro del melodrama familiar. La relación entre *Mad Men* y *El graduado* también se analiza en Varon (2013).

lieve in happiness... happiness must be there, because it can be destroyed. Besides, a flawless happiness would be like a badly written poem» (Halliday, 1971: 126).[19] Una idea que Don retoma de algún modo varias veces a lo largo de la serie, como cuando afirma, también en «Commissions and Fees» (5.12.): «¿Qué es la felicidad? Es un momento antes de que necesites más felicidad». «El momento antes de necesitar más felicidad»: exactamente ese instante fugaz e ilusorio que el final de *El graduado* consigue captar perfectamente.

Para terminar: ¿qué podemos decir, en cambio, del final de *Mad Men*? ¿Cómo relacionarlo con el falso final feliz de Sirk, con la negación del final feliz de Haynes, con el final feliz en peligro de *El graduado*? También en este caso, sobre todo *El graduado*, parece indicarnos la dirección que hay que seguir. Ahora ya separado dramáticamente de su ambiente «natural», la brillante y seductora Manhattan, Don parece encontrar un extraño e inesperado equilibrio interior refugiándose en una comunidad hippie en la costa occidental. Está haciendo meditación cuando una media sonrisa enigmática cruza su rostro, destacado por la progresiva aproximación de la cámara, que se detiene en un primer plano. La cámara se aleja y aparecen las imágenes del famoso anuncio de Coca Cola de 1971: «I'd Like to Buy the World a Coke». Nunca tendremos la certeza de que haya sido precisamente Don el que haya creado el anuncio. No sabemos tampoco si Don se irá alguna vez de la costa oeste. Por supuesto, podemos suponerlo, pero no es la exactitud potencial de nuestras suposiciones lo importante. Más bien lo contrario: lo que importa, de nuevo, es la apertura, la ambigüedad, la sugerencia de una contradicción que queda sin resolver.

Ahí están presentes fuertes elementos de ambivalencia. En primer lugar, precisamente por el anuncio elegido para terminar la serie y anunciar la entrada en la nueva década de los setenta. Por una parte, puede leerse como un evidente y magistral engaño publicitario, una auténtica operación de explotación de los valores de la contracultura. Por otro, sin embargo, no se puede negar que el anuncio se hace portador de valores de integración cultural y,

[19] Traducción de la cita: «Creo en la felicidad... la felicidad debe estar allí, porque puede destruirse. Además, una felicidad perfecta sería como un poema mal escrito.»

por consiguiente, también puede leerse en términos progresistas.

Pero lo que más nos interesa destacar es la relación que se instaura entre la ambivalencia del anuncio y la profunda ambigüedad del personaje de Don. En realidad, los últimos episodios de la serie retratan a un hombre incapaz de aceptar tanto la cultura hippie de la protesta, como los procesos en curso de globalización de la economía capitalista. Sin embargo, la potencial atribución del anuncio a Don nos muestra claramente cómo es capaz de usar los valores de la contracultura para un producto globalizado como la Coca-Cola. Don crea conformismo, porque es su oficio y lo que mejor sabe hacer. Pero, al mismo tiempo, se niega a conformarse, porque no puede pertenecer ni a esa nueva economía globalizada ni a esa cultura hippie que ya está trastornando los valores del mundo que él conocía. Y, sin embargo, aunque parezcan confusos y en conflicto, también los valores del mundo «nuevo» se pueden usar, tal como Don ha hecho siempre.[20]

[20] Tanto Matthew Weiner como Jon Hamm han enfatizado la apertura y la ambigüedad que caracterizan el final de la serie. Véase Lee (2015). También Itzkoff (2015). En particular, Hamm ha declarado: «My take is that [Don] has this serene moment of understanding and realizes who he is. And who he is, is an advertising man. And so, this thing comes to him. There's a way to see it in a completely cynical way, and say, 'Wow, that's awful'. But I think that for Don, it represents some kind of understanding and comfort in this incredibly unquiet, uncomfortable life that he has led». (Traducción de la cita: «Mi opinión es que [Don] tiene este momento sereno de comprensión y se da cuenta de quién es. Y quién es, es un hombre de publicidad. Y entonces, esto le llega. Hay una manera de verlo de completamente cínica y decir: 'Guau, eso es horrible'. Pero creo que para Don representa algún tipo de comprensión y comodidad en esta vida increíblemente agitada e incómoda que ha llevado.»)

Bibliografía

Brook, Peter (1985): *The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess*, Nueva York: Columbia University Press.

Butler, Jeremy G. (2013): «*Mad Men*: Visual Style», en *How to watch television*, Thompson, E.; Mittell, J. (eds.), Nueva York: New York University Press.

Cromb, Brenda (2011): «'The Good Place' and 'The Place That Cannot Be': Politics, Melodrama and Utopia», en *Analyzing Mad Men. Critical Essays on the Television Series*, Stoddard, Scott F. (ed.), Jefferson: McFarland (Kindle edition).

Daney, Serge; Noames, Jean-Louis (1967): «Entretien avec Douglas Sirk», *Cahiers du Cinéma*, 189, pp. 20-29.

Doane, Mary Anne (2004): «Pathos and Pathology: The cinema of Todd Haynes», *Camera Obscura 57*, *Todd Haynes: A Magnificent Obsession*, 19(3), pp. 1-22.

Doane, Mary Anne (1987): *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*. Macmillan.

Elsaesser, Thomas (1972): «Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama». *Monogram*, 4, pp. 2-15

Fassbinder, Rainer Werner (1972): «Six Films by Douglas Sirk», en *Douglas Sirk*, Halliday, Jon; Mulvey, Laura (eds.), Edinburgh Film Festival-National Film Theatre-John Player and Sons.

Gledhill, Christine (1987): *Home Is Where the Heart Is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*, Londres: British Film Institute.

Halliday, Jon (1971): *Sirk on Sirk*, Secker & Warburg-BFI.

Horrigan, William (1980): *An Analysis of the Construction of an Author: The Example of Douglas Sirk*, PhD dissertation, Northwestern University.

Itzkoff, Dave (2015): «Jon Hamm Talks About the *Mad Men* Series Finale», en *The New York Times*, (18-5-2015). <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2015/05/18/mad-men-finale-jon-hamm-interview/?_r=0>

Joyrich, Lynne (2004): «Written on the Screen: Mediation and Immersion in *Far from Heaven*», *Camera Obscura 57*, *Todd Haynes: A Magnificent Obsession*, 19(3), pp. 187-218.

Klinger, Barbara (1994): *Melodrama and Meaning: History, Culture and the Films of Douglas Sirk*, Bloomington: Indiana University Press.

Lee, Ashley (2015): «*Mad Men* Creator Matthew Weiner Explains Series Finale, Character Surprises and What's Next», en *The Hollywood Reporter*, (20-5-2015). <http://www.hollywoodreporter.com/news/mad-men-series-finale-matthew-797302>

Loren, Scott; Jörg, Metelmann (2013): *Irritation of Life. The Subversive Melodrama of Michael Haneke, David Lynch and Lars Von Trier*, Marburg: Schüren.

Marcantonio, Carla (2015): *Global Melodrama. Nation, Body, and History in Contemporary Film*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Mercer, John; Shingler, Martin (2004): *Melodrama. Genre, Style, Sensibility*, Nueva York: Wallflower.

Pravadelli, Veronica (2007): *La grande Hollywood*. Marsilio.

Mittell, Jason (2015): *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, Nueva York: New York University Press.

Mulvey, Laura (1989): *Visual and Other Pleasures*, Bloomington: Indiana University Press.

Re, Valentina (2009): «À propos de compétences et de compétitions: éditions DVD et réceptions plurielles», en *Cinéma & Cie, Le Film pluriel*, 9(13), pp. 75-82.

Sepinwall, Alan (2013): *The Revolution Was Televised*, Touchstone (Kindle edition).

Singer, Ben (2001): *Melodrama and Modernity*, Nueva York: Columbia University Press.

Sprengler, Christine (2011): «Complicating Camelot: Surface Realism and Deliberate Archaism», en *Analyzing Mad Men. Critical Essays on the Television Series*, Stoddard, Scott F. (ed.), Jefferson: McFarland (Kindle edition).

Stewart, Michael (2014): *Melodrama in Contemporary Film and Television*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Varon, Jeremy (2013): «History Gets in Your Eyes. *Mad Men*, Misrecognition, and the Masculine Mystique», en *Mad Men, Mad World. Sex, Politics, Style and the 1960s*, en Goodlad, Lauren M.E.; Kaganovsky, Lilya; Rushing, Robert A., (eds.), Durham: Duke University Press (Kindle edition).

Williams, Linda (2014): *On the Wire*. Durham: Duke University Press.

Willis, Sharon (2003): «The Politics of Disappointment: Todd Haynes rewrites Douglas Sirk», *Camera Obscura 54*, 18(3), pp. 130-75.

7.
Los ecos del caníbal: homenajes estilísticos y pilares cinematográficos de Hannibal

Raquel Crisóstomo
Universitat Internacional de Catalunya

Resumen
En 2013 Bryan Fuller propuso a la NBC llevar a la pequeña pantalla una nueva adaptación del personaje de Thomas Harris, *Hannibal*, serie de televisión que recogería un gran éxito de crítica y crearía un fiel fandom. La serie destaca por su composición visual, algo acorde con el interés de Fuller por la estética de la imagen fílmica. En *Hannibal* se reflejan otras imágenes cinematográficas: el ambiente pesadillesco que habita en el corazón de Hannibal tiene mucho en común con el de la producción de Lynch; el tratamiento del cuerpo está influenciado por la dismorfia corporal característica de David Cronenberg; y la influencia de la plasticidad de los maestros italianos del giallo es algo que el espectador de *Hannibal* detecta con rapidez. En la serie laten las influencias de todos ellos, así como de Hitchcock, Dario Argento y Kubrick entre otros, tal como se desgranará en este capítulo.
Palabras clave: *Hannibal*, Argento, Cronenberg, Lynch, cine.

> Estamos haciendo una película artística pretenciosa de los años ochenta.
> *Bryan Fuller sobre Hannibal*

> *Hannibal* es esa serie que empezó siendo una especie de *CSI Baltimore* con mejor diseño visual y sonoro y terminó siendo un cruce loquísimo entre *Cabeza borradora*, *Inseparables*, *Suspiria*, *El ansia*, etc. (Rego, 2015).

En 2013 Bryan Fuller realizó su propia versión de las novelas de Thomas Harris. Tras una inolvidable adaptación del caníbal por parte de Anthony Hopkins en *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991) y otras encarnaciones fílmicas no tan exitosas por lo que respecta al imaginario popular, Fuller propuso a la NBC llevar a la renovada pequeña pantalla una nueva versión del doctor Lecter, serie de televisión que, a pesar de su cancelación en la tercera temporada, recogería un gran éxito de crítica (Redondo, 2015) y crearía un fiel e ingente *fandom* (Crisóstomo, 2016: 101-104). Esta adaptación, que en un principio se enfrentaba al reto de lidiar con sus precedentes cinematográficos, no solo salió exitosa del reto, sino que lo hizo brillantemente a través de la creación de un universo propio que recolectaría inspiraciones de los filmes anteriores sobre la historia del caníbal, pero sobre todo de otros grandes maestros cinematográficos y artísticos. Cuando el agente especial Will Graham pontifica «This is my design» está creando un universo. En una lectura superficial el *profiler* explica con ello que a través del don envenenado que le ha sido conferido, el incómodo regalo de una imaginación exacerbada, de su capacidad para una empatía pura, él tiene la capacidad de poder recrear qué ha ocurrido en la escena de un crimen y entrar en la mente del asesino, comprenderle, entender sus motivaciones, y seguramente poderse adelantar a sus movimientos. Pero, visto en la perspectiva que proporcionan las tres temporadas, Graham está explicando muchas más cosas. No se trata solamente de su manera de recrear escenas del crimen concretas, sino que en realidad habla de su propia esencia, está descubriendo su forma de entender la realidad y su verdadera lucha contra su lado oscuro, al que se ve atraído progresivamente por el doctor caníbal Hannibal Lecter. Observar o participar, esa será la cuestión. Will empieza siendo un espectador que acabará siendo

actante, un demiurgo de su propio universo diseñado junto con el esteta doctor Lecter. Y ese es el verdadero corazón de la serie. Asimismo, en la afirmación de Will también se oye la voz de Bryan Fuller: ese es su diseño. Algo acorde, sin lugar a dudas, con su evidente interés por la estética de la imagen fílmica, su conocimiento cinematográfico y su inquietud por el uso del color, lo pictórico y las composiciones, como resulta obvio si se observa su filmografía televisiva hasta la fecha, sobre todo en casos como *Mockingbird Lane* (NBC, 2012) o *Criando malvas* (*Pushing Daisies*, ABC, 2007-2009). Esta es su manera de ver y entender la historia de Hannibal Lecter y Will Graham, y es una aproximación muy personal y muy pensada, en la que encontraremos a los mismos personajes de las novelas de Thomas Harris, pero con un acercamiento huidizo de la representación que hasta ahora se nos había mostrado en las anteriores películas sobre el caníbal, con un universo propio, estilizado, henchido de claroscuros y repleto de referencias a filmes que vampiriza el creador de la serie de la NBC. Este es su diseño y está formado por esquirlas de espejos que reflejan otras imágenes cinematográficas, tal como se desgranará en las siguientes líneas.

Los maestros: Lynch, Kubrick y Hitchcock

Bryan Fuller ha constatado en numerosas entrevistas que en *Hannibal* (NBC, 2013-15) laten numerosas referencias a sus cineastas de cabecera. Algunos de los más abundantes y relevantes son Dario Argento, David Cronenberg o David Lynch, entre otros. En especial acerca del último, Fuller se preguntaba a la hora de plantear su serie cuál sería el acercamiento de este a una temática como la de las novelas de Thomas Harris. ¿Qué haría Lynch con el personaje de Hannibal Lecter? ¿Qué tipo de lugares extraños e inesperados hubiera recreado en su mundo? El creador de *Tan muertos como yo* (*Dead Like Me*, Showtime, 2003-04) se reconoce como un gran admirador del creador de *Twin Peaks* (ABC, 1990-91), en especial de su tratamiento estético y su meticuloso diseño de sonido, aspectos que sintió desde un primer momento que los necesitaba fervientemente para su recreación de la historia de este nuevo Hannibal Lecter (*v*. Votaw, 2013). El ambiente onírico y pesadillesco que habita en el

corazón de *Hannibal* tiene mucho en común con el de la producción de Lynch; y de hecho en la tercera temporada de la serie encontramos a ratos el blanco y negro y la estética surrealista de *Cabeza Borradora* (*Eraserhead*, David Lynch, 1977), en ese ambiente de sueños vívidos y freudianas fantasías violentas. Los homenajes en ocasiones son muy explícitos, como ocurre en la escena en la que Will Graham escupe una oreja al levantarse de la cama en «Savoreux» (1.13.), en un descubrimiento similar al de *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986). Haciendo gala del humor negro que caracteriza a muchas de sus creaciones, Fuller bromeaba con la idea de que en un inicio se planteó la posibilidad de que fuera un dedo, pero llegó a la conclusión de que algo así sería más difícil de expulsar, por contrario a una oreja, que es más masticable y maleable (*v*. Shaw-Williams, 2013). La atmósfera de extrañación típicamente *lyncheana* está muy presente en *Hannibal*, «que se ha acercado al consumidor de series desde un lugar incómodo y frío. En cierto modo, utiliza un lenguaje muy parecido al de *Twin Peaks*: abre puertas de la mente que después no cierra, se mete en tus pensamientos, hurga en tus sueños. Te cambia» (*v*. Broc, 2015). Las secuencias alucinatorias y de ensoñación hipnótica han hecho que la serie sea considerada por una gran parte de la crítica como un *show* artístico, y en alguna ocasión incluso ha sido tildada de pretenciosa. Fuller es consciente del carácter de su obra y lo asume con naturalidad, como ha demostrado en distintas entrevistas, afirmando que con esta serie no estaba haciendo televisión, sino un filme pretencioso de los ochenta (*v*. Thurm, 2015), así como detallando las numerosas fuentes de las que bebe *Hannibal*. «Entre Lynch y Kubrick recibo muchísima inspiración», confirmaba el *showrunner* en una de sus últimas entrevistas, sobre todo en cuanto a la elegancia de las obras de ambos autores se refiere (*v*. Votaw, 2013).

De hecho, la serie se aproxima a Kubrick en numerosas ocasiones, especialmente en dos escenas de la primera temporada que acaban por convertirse en pequeños homenajes al maestro del cine. La primera corresponde al baño del FBI donde Jack Crawford mantiene una conversación con Graham, un baño blanco y rojo saturado que es prácticamente igual a los aseos del hotel de montaña Overlook, de Colorado, donde Jack Torrance trabajaba en *El resplandor* (*The Shinning*, Stanley Kubrick,

1980). El segundo tributo es un cuarto verde donde el equipo de Jack Crawford encuentra a una de las víctimas del destripador de Chesapeake y que, de nuevo, remite a otra de las habitaciones del famoso hotel. Además de las evidentes similitudes visuales, el planteamiento simétrico y lo geométrico de ambas hablan de la intención que hay tras ellas; así como el uso del claroscuro que el director de fotografía John Alcott trabajó tan bien en *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975) (*cfr*. Ortiz y Piqueras, 1995: 52). De hecho, Bryan Fuller explicaba en una entrevista a *Entertainment Weekly* la fascinación que produjo en él *El resplandor* por el tratamiento de la imagen, así como por la cuestión psicológica, y señalaba en cuanto a su influencia en la serie que «David Slade and I had long conversations about the Kubrick-ian feel of this show. We are telling the story of a man who makes his living with his imagination who slowly loses his mind over the course of the season. We are telling a version of [*The Shining*], except the guy is not an alcoholic» (*v*. Hibberd, 2013).[1]

Igualmente, Fuller incorpora al ineludible maestro Alfred Hitchcock en cuanto a la construcción del personaje de Hannibal Lecter, en el sentido de que no es mostrado claramente como un villano en primera instancia: si los espectadores no supieran de las recreaciones anteriores de las novelas de Thomas Harris, o de los libros en sí, ni se lo imaginarían en un principio. Por lo tanto, Fuller usa aquí el principio del suspense de Hitchcock: mostrar al espectador la bomba bajo la mesa y permitir que sufra en la expectativa de no saber en qué momento va a estallar (*v*. Hibberd, 2013). Asimismo encontramos referencias al maestro del suspense en el nombre del personaje interpretado por Gillian Anderson, quien recibe su nombre de pila por la Bedelia de la terrorífica *Creepshow* (George A. Romero, 1982), así como por la protagonista que da nombre a *Bedelia* (1945), novela de Vera Caspary llevada al cine un año después por su marido, Isadore Goldsmith, sobre una mujer que ha asesinado a sus maridos; pero su apellido es en alusión a Daphne du Mau-

[1] Traducción de la cita: «David Slade y yo hemos hablado mucho sobre el aspecto *kubrickiano* de esta serie. Estamos contando la historia de un hombre que se gana la vida con su imaginación, y que lentamente se vuelve loco durante la temporada. Estamos contando una versión (de *El resplandor*), excepto que el tipo no es alcohólico.»

rier, la autora de *Rebecca, una mujer inolvidable* y de *Los pájaros*, ambas llevadas a la gran pantalla por el maestro del suspense (*Rebecca, The Birds,* Alfred Hitchcock, 1940 y 1963, respectivamente) (*v*. Vanderwerff, 2013).

Argento y el giallo

La influencia de la plasticidad de los maestros italianos del *giallo* es algo que el espectador de *Hannibal* detecta con rapidez. En especial, la del maestro Dario Argento en cuanto a términos de diseño de producción se refiere: el uso de los colores y un tratamiento estético nada timorato, la naturaleza artística de los asesinatos (*v*. Weintraub, 2014); además del uso de reminiscencias de obras del género más actuales y visualmente rompedoras como *L'étrange couleur des larmes de ton corps* (Hélène Cattet y Bruno Forzani, 2013), un filme que pone a prueba los límites de la estilización cinematográfica (*v*. Dowd, 2014). En la tercera temporada de la serie, quizás la más polémicamente artística de todas, la influencia de este género terrorífico es donde está más viva, concretamente en los episodios dirigidos por Vincenzo Natali, muy consciente en todo momento de lo que quería para *Hannibal*: «You are making a European art film. Period».[2] En «Antipasto» (3.1.) perdemos de vista el esquema procedimental que había marcado a la serie, sobre todo en su primera temporada, para sumergirnos en los términos del *giallo*, en lo salvaje y la fetichista belleza visual que recrea una atmósfera más que una trama narrativa al uso. Inevitable aquí el recuerdo de *Todos los colores de la oscuridad* (*Tutti i colori del buio*, Sergio Martino, 1972), un atípico *giallo* de estilo formal depurado y magnífica fotografía que sabe crear una atmósfera onírica, muy influida a su vez conceptualmente por *Repulsión* (*Repulsion*, Roman Polanski, 1965), en cuanto a la idea de la inmersión en una mente perturbada y la representación de la realidad desde su subjetividad, algo que

[2] Cabe recordar que Vincenzo Natali es responsable de distintas películas de terror o suspense, como es el caso de la inteligente *Cubo* (*Cube*, Vincenzo Natali, 1997) o la terrorífica *Splice: experimento mortal* (*Splice*, Vincezo Natali, 2010). Véase Jung (2015). (Traducción de la cita: «Estás realizando una película europea de arte y ensayo. Punto.»)

también ocurre en *Hannibal,* especialmente en los episodios de la primera temporada en que Will sufre de encefalitis.

Hannibal bebe de la belleza depravada de Dario Argento, de las *sequenza lunga* preñadas de la coreografiada violencia idealizada del director italiano. Temáticamente, además, se añade una conexión que en el caso de la película *Giallo* (Dario Argento, 2009) recuerda, a su vez, a *El silencio de los corderos* y a *Se7en* (David Fincher, 1995), todos ellos filmes donde la heroína o el héroe se enfrentan respectivamente a asesinos en serie. En *Hannibal* hallamos mucho del festín visual de *Suspiria* (Dario Argento, 1977), donde el director italiano —al igual que ocurre en la serie de Fuller— usa una policromía que se convertirá en elemento recurrente en su posterior obra. La composición de los planos simétricos de *Suspiria* y el uso de una sucesión de líneas paralelas y perpendiculares, a su vez, aportan la sensación de encierro, muy a la manera *kubrickiana* (Colombo y Tentori, 1990: 79). Cuando Will sale del palacio mental en «Secondo» (3.3.), lo hace pisando un inmenso charco de sangre en un paralelismo visual con otro gran charco rojizo en *Suspiria.* E, incluso, la víctima tambaleante que cae de espaldas al vacío por un vitral convertida en un macabro péndulo, estrangulada por el cable que se ha enredado en su cuello, recuerda mucho a la muerte del detective Pazzi en «Contorno» (3.5.), eviscerado y colgando por una de las ventanas del *palazzo*. La suntuosidad del uso de los colores y el elemento operístico son aspectos que han atraído a Fuller hacia la obra de Argento, especialmente el hecho de elaborar un vocabulario propio sin temor (*v*. Shaw-Williams, 2014): «Due bottiglie di Bâtard-Montrachet e li tartufi bianchi, per favore». Tras las tenues palabras de Bedelia, el sonido de esta escena de *Antipasto* (3.1.) va creciendo hacia unos tonos que parecen recordar vagamente al *score* de *Suspiria*. Bedelia pasea lánguidamente por Florencia y peligrosamente entre el sueño lúcido y la pesadilla en la que está sumergida. «¿Observar o participar?», le pregunta directamente Hannibal mientras sostiene un busto de Aristóteles que ha convertido en instrumento para el asesinato. Ella responde que está observando, pero, por supuesto, no es cierto: «Dices que estás observando, pero esto… esto es participación, Bedelia», le replica Hannibal rompiéndole el cuello a la víctima y recordándole al espectador la quimera de la pasividad, de forma similar a *Funny Games* (Michael Haneke, 1997).

El aspecto sonoro

La banda sonora discordante es otro de los aspectos que conectan con el cine de Dario Argento, en este caso de la mano del compositor Brian Reitzell. En su expresionista música florece la música con sintetizadores que conecta con el cine de Argento, además del uso de notas interpretadas con originales instrumentos de arriesgada novedad (al igual que hace Cristobal Tapia De Veer en su trabajo en la banda sonora de la serie *Utopia* [Channel 4, 2013-14]), huyendo del tradicional *crescendo* de violín en los momentos de más tensión para el espectador (*v*. Pérez Ruiz de Elvira, 2014) y componiendo a la perfección el extrañamiento que flota en el ambiente de la serie de la NBC. El surrealismo grotesco, la alucinación visual y la bella demencialidad de las imágenes de *Hannibal* recuerdan a *Black Sabbath* (*I tre volti della paura*, Mario Bava, 1963) y a *Inferno* (Dario Argento, 1980), pesadillas casi reales donde sus *scores* desorientadores y delirantes son nucleares en la creación de la atmósfera. *Berberian Sound Studio. La inquisición del sonido* (*Berberian Sound Studio,* Peter Strickland, 2012) se ocupa precisamente del importante papel de la música en la creación de esa artificialidad extrañadora, como también se observa en el surrealismo experimental del *giallo* franco-belga *Amer* (Hélène Cattet y Bruno Forzani, 2009). El filme de Strickland rinde honores a la composición formal del *giallo* y recuerda en ocasiones a *Impacto* (*Blow-Out,* Brian de Palma, 1981), película con la que Fuller también tiende puentes a través de imágenes como un primer plano de Will de perfil, con Bedelia al fondo («The Wrath of the lamb», 3.13.), muy parecido a un plano compuesto de la misma forma con John Travolta como protagonista. También el plano en que Will se tapa horrorizado los oídos, ante los alaridos de Chilton al ser torturado en el mismo capítulo, recuerda a la escena en que Travolta repite el mismo gesto. La serie también recupera imágenes icónicas de otro filme del mismo director: *Vestida para matar* (*Dressed to Kill*, Brian de Palma, 1980), concretamente en el plano en el que Will Graham intuye en el ascensor la presencia de Francis Dolarhyde y sostiene la puerta apresuradamente, al igual que Bobbi en la secuencia del ascensor de la película de De Palma.

Pero, para no desviarnos de la cuestión sonora, tanto *Impacto* como *Berberian Sound Studio. La inquisición del sonido* hacen hincapié en el protagonismo del sonido. En *Berberian Sound Studio...* se aborda a través de la historia de un tímido ingeniero de sonido británico especializado en los sonidos de los documentales de naturaleza que, en la década de los setenta, llega al estudio de postproducción de sonido más barato y sórdido de toda Italia, para finalizar la postproducción de un filme *giallo.* La rápida confusión experimental entre realidad e ilusión, el ambiente de pesadilla surrealista y las imágenes del ingeniero apuñalando coles y sandías en busca de los sonidos producidos, acercan *Berberian Sound Studio* a *Hannibal*: «En la 'música' de *Hannibal* hay constantemente capas y más capas de sonido, un trabajo de texturas muy complejo que solo se me ocurre comparar con lo que hizo Lynch en *Cabeza borradora* […] Tanto en *Hannibal* como en *Cabeza borradora* hay escenas en las que se escuchan docenas de pistas de sonido al mismo tiempo» (*v*. Rego, 2015).

La concepción de los cuerpos: Cronenberg

Si bien *Hannibal* tiene un lenguaje visual y sonoro muy personal, aunque muy influenciado por otros acercamientos artísticos, un lugar en concreto que resulta particularmente interesante para explorar la influencia de otros cineastas en la serie de Fuller es en el tratamiento de los cuerpos. Los cadáveres que tantas veces son tratados como obras de arte donde la serie se recrea para explicar al espectador cientos de cosas distintas, esos cuerpos que son convertidos y tratados como instalaciones artísticas o que recrean directamente obras clásicas de la pintura, como en el caso de la *Primavera* de Botticelli. Tratamientos corporales que despuntan especialmente en las dos primeras temporadas por los elementos influenciados por la dismorfia corporal característica del director David Cronenberg. Para Bryan Fuller siempre es sorprendente, a la par que desorientador y perturbador, cómo los cuerpos pueden resultar reveladores de otras cuestiones, vehículos para nuestras mentes que nos interpelan sobre nuestro ser (*v*. Tallerico, 2015). Concretamente la secuencia inicial de la segunda temporada de la serie evoca la pelea en la sauna de *Promesas del Este* **(***Eastern Promises***,** Da-

vid Cronenberg, 2007): la carne cortada, los reflejos en la hoja del cuchillo curvado, la cámara lentísima y la coreografía a vida o muerte. Así como otros homenajes explícitos a Cronenberg en los cirujanos vestidos de rojo en clara alusión a *Inseparables* (*Dead Ringers*, David Cronenberg, 1988) en la operación quirúrgica de «Dolce» (3.6.).

Narrativamente, ambas historias exploran cómo una amistad o un amor de cualquier tipo puede llegar a ser altamente destructivo, cómo una personalidad puede cambiar para adaptarse a los modos de la otra persona. En *Inseparables,* el ginecólogo Elliot reflexiona sobre el interior del cuerpo como obra de arte: «A menudo he pensado que debería haber concursos de belleza para el interior de los cuerpos. Ya sabes, el mejor bazo, los riñones más perfectamente desarrollados. ¿Por qué no tenemos estándares de belleza para todo el cuerpo humano, por dentro y por fuera?». *Inseparables* está construida sobre lo que Elliot llama el «arte del glamour», algo que impregnará todo lo que rodea a los gemelos, tal como ocurre con la bellísima y negra pulsión estética que rodea a Will y Hannibal en una atmósfera de artístico erotismo dañino. Pero las similitudes no solo son estéticas o de percepción conceptual, sino también en cuanto a la relación de los gemelos idénticos Beverly y Elliott, que desciende hasta unos niveles de locura y de violencia ritual que recuerdan a las bellas y salvajes dinámicas de Hannibal y Will, polos opuestos fascinados el uno por el otro. Jack Crawford reconoce que ambos son idénticamente diferentes en «Digestivo» (3.7.) y Graham confiesa literalmente en «Dolce» (3.6.) que nunca se ha conocido tan bien a sí mismo como se conoce cuando está con Hannibal. Se siente como su gemelo y no está demasiado seguro de ser capaz de sobrevivir a la separación. El lugar común de los gemelos siameses y el componente maligno también está presente en otra de las películas que vemos reflejadas en «Mizumono» (2.13.), con la imagen de la cara de Will partida por la mitad, con una pequeña gestualidad propia; casi igual que un primer plano de *Hermanas* (*Sisters*, Brian de Palma, 1973), cuya protagonista está atormentada por la muerte de su hermana siamesa tras el procedimiento quirúrgico de separación.

La empatía por el monstruo despierta lo «mejor» de cada uno en una relación que exuda violencia y demanda sangre en sacrificio de la pulsión erótica y la experiencia de poder, de forma

similar a la experiencia sexual de Will y Hannibal, compartida —aunque no estrictamente en un plano físico— con Alana Bloom en «Naka-Choko» (2.10.), que recuerda a los dos gemelos interpretados por Jeremy Irons flanqueando al personaje Geneviève Bujold en una perturbadora escena sexual del *Inseparables* de Cronenberg (*v*. Rowles, 2014). Todos ellos mantienen una relación de simbiosis y pertenecen a la tradición romántica del alma única en dos cuerpos, en la que sus actos acaban por regirse por lo estético por encima de lo moral (*cfr*. Lutes, 2014).

Caleidoscopio de esquirlas cinematográficas

Estos directores no son los únicos de los que hallamos huellas en la serie magna de Bryan Fuller. En un acercamiento a la cuestión formal, por ejemplo en la tercera temporada, pueden encontrarse escenas que son en cierta forma un homenaje a una de las películas favoritas de la década de 1980 de Fuller: *El ansia* (*The Hunger*, Tony Scott, 1983). Esta exploración maravillosamente decadente de una pareja europea de vampiros está muy presente en el inicio de la tercera temporada en los capítulos *italianos,* en cuanto a la sinfonía de imágenes abstractas interconectadas para conformar la historia y, en concreto, por lo que se refiere a la escena caleidoscópica de sexo lésbico inspirada en la que mantienen, a su vez, los personajes interpretados por Catherine Deneuve y Susan Sarandon en *El ansia* (*v*. Rowles, 2014). Asimismo, algunos aspectos o momentos de la serie de la NBC nos recuerdan, además de a estos grandes cineastas, a obras concretas. Por ejemplo, en el tratamiento estilístico de la imagen, donde su lirismo y poética pictórica crea puentes con otras películas.

Es el caso de la escena del níveo cuerpo desnudo de Bedelia sumergiéndose en aguas oscuras en «Antipasto» (3.1.), de manera muy similar a la escena de *Diario de una adolescente* (*The Diary of a Teenage Girl,* Marielle Heller, 2015). Sucede también con el cuerpo en camisón ensangrentado de una de las víctimas más recientes de Garrett Jacob Hobbs, que se eleva por encima de la cama de manera parecida al de la mujer del padre de Alexei suspendida en el aire encima del lecho en *The Mirror* (*Zérkalo*, Andrei Tarkovsky, 1975). Mason Verger sueña, por su parte,

en «Dolce» (3.6.) con el cuerpo de Hannibal dispuesto en una mesa, preparado como un exquisito manjar, en claro tributo a la escena compuesta casi literalmente donde Albert Spica (el ladrón) trincha un cuerpo preparado de igual manera en *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante* (*The Cook, the Thief, his Wife & her Lover*, Peter Greenaway, 1989), una teatral comedia negra de terrible belleza, saturada de rojos y llena de comida, torturas y canibalismo. Precisamente el ahogamiento del desagradable Verger a manos de Alana y Margot en «Digestivo» (3.7.) recuerda mucho, en cuanto a la composición del plano, al ahogamiento de *Las Diabólicas* (*Diabolique*, Jeremiah Chechik, 1996) a manos de la mujer y la amante del cruel profesor Palminteri. En una de las visitas de Will a Hannibal cuando este último está recluso tras la celda de paredes trasparentes en «And the Woman Clothed in Sun» (3.10.), se observa el reflejo de Graham en el cristal, que se solapa con el rostro de Lecter convirtiéndose por momentos en un espejo, en dos en uno, de manera parecida a lo que ocurre en *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984). En *Mi novia es un zombie* (*Cemetery Man,* Michele Soavi, 1994), a pesar del *splatter*, la estilización fotográfica que en ocasiones se usa especialmente en la primera parte del filme también recuerda al lirismo de *Hannibal*. El ritmo paradigmáticamente lento de algunas de las escenas de *Anticristo* (*Antichrist*, Lars von Trier, 2009) es algo que ha sido usado frecuentemente en *Hannibal,* en sus ralentizados acercamientos a los elementos como agua, sangre o vino.

En aspectos más relacionados con lo temático, la serie recuerda en ocasiones a la comedia negra *Ravenous* (Antonia Bird, 1999) que aborda el tema del canibalismo y la construcción de la narración en torno al eje de dos personajes. En ella encontramos al capitán John Boyd, interpretado por Guy Pearce, que en medio de la guerra entre Estados Unidos contra México conoce a Colqhoun, una suerte de figura demoníaca encarnada por Robert Carlyle, que introduce al capitán en la cuestión de la antropofagia y con el que establece una relación que (aunque de una manera mucho más velada) recuerda a la influencia maliciosa que Hannibal ejerce sobre Will, así como a la tensión amorosa latente entre ambos: «Ser un caníbal resulta solitario», comenta sutilmente el coronel Hart. La película, además, se inicia ilustrativamente con la siguiente cita de Friedrich Nietzsche: «El que lucha con monstruos debe tener cuidado de no convertirse

él mismo en monstruo», algo fácilmente aplicable al personaje de Graham.

El uso imaginario y la recreación de espacios mentales compartidos por los dos protagonistas, donde se recrean acontecimientos y espacios imaginarios o que recrean la realidad, recuerda mucho al de *Criaturas celestiales* (*Heavenly Creatures*, Peter Jackson, 1994). En esa película las dos muchachas protagonistas inventan un universo propio, en su caso el reino de Borovnia, un lugar atemporal que les pertenece, donde mostrar la privacidad de su conexión amorosa, un emplazamiento para el encuentro, como el palacio mental de Hannibal que ya se menciona en las novelas de Thomas Harris y que en «Mizumono» (2.13.) se describe como un lugar que siempre permanece y que guarda un único recordatorio de mortalidad en la calavera grabada en el suelo de su vestíbulo: la capilla normanda de Palermo. Como en el caso de la película protagonizada por Kate Winslet, no se trata de una atracción pasajera o superficial entre las protagonistas, sino de una conexión profunda y dolorosa entre los dos personajes, que trasciende y supera la concepción trivial del amor común, llevado al extremo, convirtiéndolo en algo que en la atracción de su densidad puede resultar dañino y ponzoñoso, un entendimiento que acaba por resultar maligno y que los demás no pueden comprender porque, además, suele ir asociado a un sentimiento de superioridad o genialidad: «Hemos decidido lo triste que es para otras personas que no puedan apreciar nuestro genio» (Pauline Parker en *Criaturas Celestiales*).

Si hablamos de amores épicos que trascienden límites éticos y que *cruzan océanos de tiempo* (o espacio como en el caso de *Hannibal*) es imposible no pensar en la concepción romántica del mal que sostiene *Drácula, de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula,* Francis Ford Coppola, 1993). En ella, el director, además de crear también una ambientación de deliciosa pesadilla para el filme, ensalza el aspecto romántico de una historia de horror, algo que no existía en la historia original. Esta concepción del monstruo como triste víctima de su condición de amante romántico dispuesto a lidiar con la muerte para perpetuar su amor va de la mano de las crónicas vampíricas de Anne Rice y su primera adaptación en la película coetánea a la de Coppola, *Entrevista con el vampiro* (*Interview with the Vampire,* Neil Jordan, 1994). El filme de Jordan captura a la perfección el horror

romántico trágico y el juego especular entre Lestat y Louis, así como el de Hannibal y Will; además de la relación de padres y mentores que los dos vampiros mantienen con la joven vampiresa Claudia, de manera similar a la que Lecter y Graham sostienen con Abigail Hobbs, al final una suerte de aprendiz de psicópata. Sin olvidar, por supuesto, la concepción del vampiro que arrebata vidas para vivir plenamente en una existencia alternativa, algo que para Lestat no representa ningún problema ético, a diferencia de Louis, a quien se le plantean enseguida este tipo de disquisiciones críticas.

En una estrategia autorreferencial, Bryan Fuller ha aprovechado para reintroducir personajes del universo televisivo que ha ido creando en lo que sus fans han dado a llamar el *Fullerverse* (*v*. Mellor, 2013). Entre algunos ejemplos,[3] encontramos el caso de la Marianne Marie Beetle de *Wonderfalls* (Fox, 2004) que aparece en «Amuse-Bouche» (1.2.); Georgia Lass de *Tan muertos como yo* aparece bajo el nombre de Georgia Madchen en «Buffet Froid» (1.10.) y «Relevés» (1.12.). *Lass* es una forma de referirse a una chica, al igual que *Mädchen*, en alemán, por lo que en realidad se trata del mismo nombre en idiomas distintos. Además, en su serie original Georgia es una parca y en su aparición en la serie del caníbal padece del Síndrome de Cotard, un trastorno que provoca que el afectado crea que está muerto. Y, en «Takiawase» (2.4.), la acupunturista que lobotomiza a sus pacientes se llama Katherine Pimms, el mismo sobrenombre que Charlotte «Chuck» Charles usa en *Criando malvas* para que no se sepa su identidad verdadera y que en realidad no ha muerto.

Las huellas de los primeros corderos

Finalmente, se hace imposible concluir sin hacer mención del rastro de los primeros corderos o la lógica impronta que las películas anteriores que han abordado la saga de Thomas Harris han dejado en *Hannibal*, algo en lo que también ahonda el capítulo escrito por Alberto N. García en este mismo volumen (*v*. capítulo 3). Por ejemplo, *El silencio de los corderos* tiene

[3] *Fullerverse.com*, <http://www.fullerverse.com/hannibal/>.

mucho en común con el tipo de humor del *Hannibal* de Ridley Scott (2001) y los procedimientos minimalistas del *Hunter* de Michael Mann (*Manhunter*, 1986), además de cierta influencia de Argento. Y la frialdad de la fotografía de la serie remite a la usada en la cinta de Demme. Las alusiones veladas y similitudes con las películas previas sobre el caníbal son varias. Como es sabido, la producción no puede utilizar material de *El silencio de los corderos,* ya que el productor Dino De Laurentiis adquirió los derechos de la novela de Harris al realizar la película homónima, así que en la serie se decidió agregar personajes nuevos que se comportasen como sus contrapartes literarias (*v.* Such, 2014). Benjamin Raspail y Jame Gumb se transformaron en Franklin Froideveaux y Tobias Budge, respectivamente. En «Entrée» (1.6.) reconocemos en Miriam Lass una fusión de Graham y de Clarice Starling. Miriam es también estudiante en la academia del FBI a la que Jack Crawford asigna al caso del Destripador de Chesapeake, y que termina descubriendo la verdadera identidad de Lecter. En el final de la primera temporada reconocemos el precioso *Vide Cor Meum*, pieza musical compuesta por Patrick Cassidy para el *Hannibal* de Ridley Scott. Franklyn Froideveaux, el primer paciente del Dr. Lecter al que conocemos en la serie, está basado en Benjamin Raspail, el personaje que en *El Silencio de los Corderos* había sido amante del psicópata Buffalo Bill. El propio nombre de Franklyn está construido a partir del de Raspail («Benjamin Franklin», por una parte; y, por la otra, «Froideveaux», la calle contigua al boulevard Raspail de París). La composición del ángel de «Coquilles» (1.5.) está inspirada en el guardia convertido en polilla por Hannibal en *El Silencio de los Corderos*. Cuando Will Graham acaba entre rejas en la serie, las deudas con la película de Demme aumentan, incluso con la repetición de algunos pequeños diálogos, como la historia del encuestador del censo que llamó a casa de Hannibal el caníbal demasiado temprano; el tipo de preguntas que Lecter le hace a Clarice para que se cuestione la motivación de Buffalo Bill; y el traslado de Will Graham a Memphis enmascarado del mismo modo que Lecter en la imagen icónica de *El silencio de los corderos*. Quizás esta última sea la referencia cinematográfica absolutamente ineludible para Fuller, casi obligada, dada la resonancia popular de la imagen que convierte visualmente al sofisticado doctor Lecter en Hannibal el caníbal. La ironía de la inversión:

cuando los adaptadores del monstruo de Harris le ponen la careta al caníbal, es cuando ésta se cae: porque ver es entender al monstruo (*cfr*. García y Ortiz, 2016).

Bibliografía

Broc, Óscar (2015): «La vida sin *Hannibal*», en *Serielizados* (septiembre-2015). <http://www.serielizados.com/dixit/la-vida-sin-hannibal-serielizados/>

Casey, Jeff (2015): «Queer Cannibals and Deviant Detectives: Subversion and Homosocial Desire in NBC's Hannibal», *Quarterly Review of Film and Video*, nº 32 (6), pp. 550-567.

Colombo, Maurizio; Tentori, Antonio (1990): *Lo schermo insanguinato: Il Cinema Italiano Del Terrore, 1957-1989*, Chieti: Solfanelli Ed.

Crisóstomo, Raquel (2016): «'Fannibals' ministéricos: el poder del 'Fandom'», en *index.comunicación*, 6(2), pp. 101-14.

Dowd, Alex (2014) «*The Strange Color Of Your Body's Tears* tests the limits of stylistic showboating», en *The A.V. Club* (4-9-2014) <http://www.avclub.com/review/strange-color-your-bodys-tears-tests-limits-stylis-208807/>

García Martínez, Alberto Nahum; Ortiz, María J. (2016): «Mise-en-scène, Embodied Metaphors and Mood in Hannibal», en *Media Mutations 8 - A Cognitive Approach to TV Series*, n.p. <https://www.academia.edu/25575993/Mise-en-sc%C3%A8ne_Embodied_Metaphors_and_Mood_in_Hannibal/>

Hibberd, James (2013): «NBC's *Hannibal* contains *The Shining* shout-outs», en *Entertainment Weekly* (4-4-2013). <http://www.ew.com/article/2013/04/04/hannibal-bryan-fuller-the-shining/>

Jung, E. Alex (2015): «Welcome to the Most Avant-Garde Season of *Hannibal* Yet», en *Vulture* (junio de 2015). <http://www.vulture.com/2015/06/hannibal-most-avant-garde-season-yet.html/>

Lutes, Alicia (2014): «Bryan Fuller teases a crazy *Hannibal* threesome in 'Naka-choko'», en *Nerdist* (1-5-2014). <http://nerdist.com/bryan-fuller-teases-a-crazy-hannibal-threesome-in-naka-choko-spoilers/>

Mccoy, Paul Brian (2015): *Spoiler Alert: Hannibal Season One: An Unauthorized Critical Guide (English Edition),* Amazon Media EU.

Mellor, Louisa (2013): «Bryan Fuller interview: *Pushing Daisies*, *High Moon*, *Star Trek*, *Dead Like Me* & more…», en *Den of Geek* (2-5-2013). <http://www.denofgeek.com/tv/bryan-fuller/25437/bryan-fuller-interview-pushing-daisies-high-moon-dead-like-me-more%E2%80%A6>

Ortiz, Áurea; Piqueras, M.ª Jesús (1995): *La pintura en el cine: cuestiones de representación visual,* Barcelona: Paidós.

Pérez Ruiz de Elvira, Álvaro (2014): «Los experimentos de Brian Reitzell en *Hannibal*», en *El País* (20-11-2014). <https://elpais.com/cultura/2014/11/20/television/1416466860_141646.html>

Piñeiro-Otero, Teresa (2016): «Intenciones e intersecciones del uso de la música clásica en *Hannibal* de Bryan Fuller (NBC)», *L'Atalante*, enero-junio, pp. 177-188.

Redondo, David (2015): «NBC cancela *Hannibal* tras tres temporadas», en *Cadena Ser* (22-6-2015). <http://cadenaser.com/ser/2015/06/22/television/1435009766_192072.html/>

Rego, Blanca (2015): «*Hannibal*, Aphex Twin y el cine pretencioso de los 80», en *Mediateletipos* (20-6-2015). <http://www.mediateletipos.net/archives/35636/>

Rowles, Dustin (2014): «*Hannibal* To Feature Sexiest, Creepiest Threesome Ever», en *Pajiba* (1-5-2014). <http://www.pajiba.com/trade_news/hannibal-to-feature-sexiest-creepiest-threesome-ever-.php/>

Shaw-Williams, Hannah (2014): «*Hannibal* Showrunner Bryan Fuller Talks Season 3 & Dream Casting», en *Screen Rant* (30-6-2014). <http://screenrant.com/hannibal-season-3-david-bowie-fuller-interview/>

Such, Marina (2014): «*Hannibal* y sus deudas a Stanley Kubrick y *El silencio de los corderos*», en *VayaTele* (14-4-2014). <http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/hannibal-y-sus-deudas-a-stanley-kubrick-y-el-silencio-de-los-corderos/>

Tallerico, Bryan (2015): «Emotional logic: Bryan Fuller redefines the crime drama with *Hannibal*», en *RogerEbert.com* (1-6-2015). <http://www.rogerebert.com/interviews/emotional-logic-bryan-fuller-redefines-the-crime-drama-with-hannibal/>

Thurm, Eric (2015): «*Hannibal* showrunner: 'We are not making television. We are making a pretentious art film from the 80s'», en *The Guardian* (3-6-2015). <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/jun/03/hannibal-tv-showrunner-bryan-fuller/>

Vanderwerff, Todd (2013): «Bryan Fuller walks us through *Hannibal*'s debut season (part 4 of 4)», en *The A.V. Club* (26-7-2013). <http://www.avclub.com/article/bryan-fuller-walks-us-through-ihannibalis-debut-se-100760/>

Votaw, Melanie (2013): «Exclusive Interview: *Hannibal* Creator Bryan Fuller on Dream Sequences, David Lynch, and FBI Consultants», en *Reel Life with Jane* (8-4-2013). <http://www.reellifewithjane.com/2013/04/exclusive-interview-hannibal-creator-bryan-fuller-on-dream-sequences-david-lynch-fbi-consultants/>

Weintraub, Steve (2014): «Bryan Fuller Talks *Hannibal* Season 3, Trying to Get David Bowie on the Show, Network Support, and More at the Saturn Awards», en *Collider* (28-6-2014). <http://collider.com/hannibal-season-3-david-bowie-bryan-fuller-interview/>

8.

Retratando al monstruo. Representación del asesino en serie en la secuencia de títulos de crédito

Beatriz Herráiz Zornoza
Universitat Politècnica de València

Resumen
Los títulos de crédito en cine y televisión no son un mero marco para que aparezcan los nombres del reparto o el equipo técnico, se trata de secuencias de una alta densidad semántica a cerca de la película o serie a las que anteceden. El thriller, y en especial el de asesinos en serie, nos proporciona secuencias de créditos cuyo análisis nos acerca al retrato del homicida. Para realizar esta investigación nos hemos nutrido de los estudios psicológicos de los asesinos en serie, pero también de su representación en la ficción, de esta manera las lecturas de Hermida, Hernández-Santaolalla y Santaularia han arrojado mucha luz a nuestra exploración. A lo largo de este texto podremos comprobar cómo las secuencias de crédito de las series y películas de asesinos en serie van configurando un retrato del homicida donde se pueden vislumbrar su personalidad quebrada, sus obsesiones o sus rituales a la hora de realizar el crimen.
Palabras clave: Títulos de Crédito, Asesino en Serie, Motion Graphics, Grafismo Audiovisual, Series.

Introducción

Los títulos de crédito iniciales de una película o serie televisiva nos pueden proporcionar muchos datos sobre la historia, provocar determinadas sensaciones o estados de ánimo, e introducirnos en los pensamientos de los protagonistas. Estas secuencias se han ido haciendo más sofisticadas y llamativas a lo largo de la

historia del cine; siempre en busca de nuevos lenguajes y modos de representación. El género *thriller*, y en especial el de asesinos en serie, nos brinda brillantes ejemplos.

La figura del «asesino en serie» ha propiciado gran interés desde que se empezara a popularizar, en gran medida por el morbo que supone conocer las motivaciones que conducen a un individuo a cometer esos crímenes, los modos en que son ejecutados, los delirios de esas mentes depravadas, sus gustos excéntricos o el perfil de las víctimas. Este hecho, sumado al fascinante viaje que ha emprendido la ficción cinematográfica, y en especial la televisiva, a las partes más oscuras de la mente de sus protagonistas, han hecho de la secuencia de títulos de crédito un espacio experimental de gran potencial para la recreación y representación de estos individuos. Esta investigación, en el cine y la ficción televisiva, nos adentrará en la representación del asesino en serie (AS) a través de los títulos de crédito (TC), entendiéndolos como un retrato que configura el perfil y carácter del protagonista.

La representación del retrato del protagonista en los créditos de apertura no es una fórmula reciente ni exclusiva del *thriller*; Saul Bass inauguró esta estrategia en películas como *El hombre del brazo de oro* (*The Man with the Golden Arm*, Otto Preminger, 1955) o *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) donde, haciendo un ejercicio de síntesis gráfica y conceptual, muestra las fortalezas (su extraordinaria habilidad con la batería) y debilidades (su adicción a la heroína) de Frankie Machine, el protagonista del primer filme, y la mentalidad psicótica y depravada de Norman Bates en el segundo. También aparece esta fórmula en los créditos de *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) diseñados por Kyle Cooper, donde unas imágenes microscópicas dan paso a las rutinas diarias de Vincent (Ethan Hawke), que le ayudan a suplantar la identidad de Jerome (Jude Law) para formar parte de la élite de esa sociedad distópica. También en *Mad Men* (AMC, 2007-15) la eterna caída de la silueta, que representa al carismático y todopoderoso Donald Draper, vaticina la destrucción del idílico modo de vida que rodea al protagonista.

Abordaremos el retrato no tanto desde una perspectiva realista, verosímil o de representación fidedigna de un personaje, sino desde el punto de vista de la retórica literaria. El retrato en la literatura supone la suma de la prosopografía (descripción de los rasgos físicos de una persona) y la etopeya (descripción de

su forma de ser, carácter y temperamento). Esta figura presente en numerosas obras literarias muestra detalles de una o varias partes del cuerpo, establece relaciones entre el aspecto físico y la personalidad del retratado, e incluso puede relacionarlo con el medio en el que se encuentra. No se trata de una mera descripción física sino que nos muestra su personalidad, dando respuestas a las preguntas ¿cómo es? y ¿quién es?

Si le damos forma visual a esta figura literaria, una serie de imágenes nos proporcionarían las claves de cómo es o se comporta un personaje. Al mismo tiempo, resulta interesante la concepción contemporánea del retrato en el arte, que abandona concepciones primigenias y estereotipadas basadas en la verosimilitud, para llegar a la ausencia de reconocimiento en pleno siglo XX, según Rodríguez Moya (2010: 50):

> Una de las grandes rupturas del siglo XX con respecto al retrato es la ausencia de reconocimiento. Hasta el siglo XIX el concepto de verosimilitud es fundamental, pues es el instrumento que permite identificar al personaje por sus rasgos. Pero con el postimpresionismo ni el reconocimiento físico, ni social, ni intelectual e incluso espiritual son importantes.

Según la autora, esta nueva representación tiene una «tendencia hacia la fragmentación, duplicación, seriación, disolución e incluso desaparición de las formas humanas» (Rodríguez Moya, 2010: 52), hecho que requiere una reconstrucción mental por parte del espectador con los recursos de su imaginación y de su memoria.

Esta intuición tuvieron Braque o Picasso al descomponer sus figuras en múltiples facetas, o Francis Bacon mediante las deformaciones a las que sometía los rostros de sus retratados, por las que se asoma su propia alma devastada por el sufrimiento. En la visión y autorrepresentación de Frida Kahlo, la artista se cuenta a sí misma, narra su vida y su experiencia; sus cuadros, que muestran un rostro prácticamente exento de expresión, están acompañados de un universo simbólico que nos transmite sus anhelos y sus miedos, su sufrimiento por la inmovilidad de sus miembros o por la incapacidad de tener hijos, y también su tortuosa relación con Diego Rivera. Otros artistas como Dalí, Duchamp, Picabia, Boccioni o Warhol, realizarán operaciones parecidas a la hora de representar a sus retratados, y es que

> ya no esperamos un reflejo preciso de la realidad al contemplar un retrato en el arte contemporáneo […]. Esperamos una obra de arte, plena de significados, una mirada subjetiva incluso hasta deformada y violenta. Por ello por fin el retrato contemporáneo se desvincula de la necesidad de reconocimiento, y trabaja con otros recursos plásticos y figuras retóricas, como el de la sinécdoque, el palimpsesto, la reiteración y la metáfora (Rodríguez Moya, 2010: 59).

De modo que nos centraremos en este tipo de retrato evocador, en el que se traspasa la superficie epitelial del rostro para introducirnos en la mente del retratado, en sus obsesiones, sus miedos, sus deseos y sus contradicciones, y en el que el espectador desarrolla un papel muy activo para desentramar y reconstruir los perfiles a los que hacen alusión. El retrato que pretendemos analizar no tiene por qué tener apariencia humana; solo en alguno de los casos analizados alcanzamos a adivinar formas antropomorfas, pero la combinación de imágenes que aparecen en la secuencia de créditos nos darán las claves para reconstruir la personalidad de los retratados.

Para realizar este estudio hemos ahondado en los perfiles psicológicos de los AS, diseñados desde el punto de vista científico en operaciones de investigación criminal, así como las reflexiones en torno a la representación ficcional de estos perfiles, llevadas a cabo por Santaularia (2009), o Hermida y Hernández-Santolalla (2015). Todos estos datos nos ayudarán a configurar mejor los perfiles de los protagonistas a través de los TC. Además hemos tenido muy presente la tendencia actual en la ficción televisiva de representar personajes cada vez más complejos con enveses muchas veces oscuros y perversos, que provocan en el espectador admiración y desprecio al mismo tiempo, personajes poco comunes y al mismo tiempo muy humanos y seductores para el espectador.

Hemos configurado un tablero en Pinterest titulado *Retratando al monstruo*,[1] donde se encuentra una recopilación de las secuencias analizadas, así como material adicional que puede ayudar a completar la información de esta investigación.

[1] Tablero de pinterest que contiene toda la información gráfica y material adicional para completar la información de este texto <https://es.pinterest.com/bettyhey/retratando-al-monstruo/>

El asesino en serie en la ficción

En las primeras décadas del cine encontramos precedentes de la representación del perfil criminal psicópata en películas como *M. El vampiro de Düsseldorf* (*M*, Fritz Lang, 1931) o, posteriormente, *La noche del cazador* (*The Night of the Hunter*, Charles Laughton, 1955). Sin embargo, será Hitchcock quien construya el perfil de uno de los primeros psicópatas asesinos más enigmáticos del cine: Norman Bates. Se trata de un personaje con un trastorno disociativo de la personalidad que se traduce en una cara amable y tímida regentando un motel de carretera, pero que esconde un asesino macabro y despiadado, fruto del abuso por parte de su madre cuando Bates era un niño.

Psicosis contiene los ingredientes de los tres géneros cinematográficos en torno la figura del AS; el *slasher*, el *thriller* de AS, y el psico-horror. El *slasher* surge en los años 70: su nombre proviene del término *slash*, cortar o acuchillar en inglés, y su característica común es la presencia de un asesino de jóvenes con ansias de venganza, que perpetra sus crímenes de manera rápida y la mayoría de veces con objetos cortantes o punzantes. El asesino es un personaje anónimo que a menudo tiene la cara tapada con una máscara o un rostro desfigurado. La acción se centra en la persecución de sus víctimas y en la evidencia de los crímenes, que son mostrados con toda su crueldad. *La matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1975), *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunninghan, 1980) o *Pesadilla en Elm Street* (*Nightmare in Elm Street*, Wes Craven, 1984) son algunos ejemplos de este género.

Por su parte, en el *thriller* de AS la historia se centra en las investigaciones de estos asesinatos por parte de uno o varios detectives. En este caso se tiende a ocultar el momento del asesinato, adquiriendo protagonismo la escena del crimen, que proporciona a los investigadores una buena fuente de datos, de manera que la identidad del asesino puede permanecer oculta hasta bien avanzada la trama para mantener el suspense. Dentro de esta categoría estarían películas como *Se7en* (David Fincher, 1995), *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991), *El coleccionista de amantes* (*Kiss the Girls*, Gary Fleder, 1997) y series como *True Detective* (HBO, 2014-) o *Bron/Broen* (SVT1/DR1, 2011-).

Por último, el psico-horror pone en el punto de mira a los propios asesinos que se convierten en los protagonistas. Este subgénero

> nos traslada al paisaje mental de los asesinos en serie, nos sumerge en su mente retorcida y nos confronta con sus acciones, […] se sumerge en los oscuros recovecos del alma humana para mostrarnos nuestro lado perverso y temible y nos revela las perfidias, bajezas y vilezas que se esconden tras las fachadas de aparente respetabilidad (Santaularia, 2009: 52).

Algunos ejemplos de filmes y series de psico-horror serían *Psicosis*, *Hannibal* (NBC, 2013-2015), *American Psycho* (Mary Harron, 2000) o *Dexter* (Showtime, 2006-2013). De entre estos géneros los perfiles que más aportan a esta investigación serán el *thriller* de AS y el psico-horror, puesto que son los géneros que dan más protagonismo a la personalidad y comportamiento del asesino, mientras que el *slasher* no profundiza en este personaje, prescinde incluso de la identidad del asesino hasta el punto de taparle la cara.

La década de los años 1990 supone la culminación del éxito del *thriller* de AS en la ficción. Películas como *El silencio de los corderos* o *Se7en* dan un vuelco a las expectativas cinematográficas, focalizando en las complejas mentes de unos asesinos programados, inteligentes, carismáticos y sin escrúpulos, que cometen actos tan atroces como morbosos. Tras el éxito de estas producciones vinieron *Copycat* (Jon Amiel, 1995), *Zodiac* (David Fincher, 2007), *El coleccionista de amantes* o *American Psycho*.

La investigación criminal también tiene su repercusión en la pequeña pantalla a través de las series de detective clásico, donde un investigador sagaz descubre las claves del asesinato y captura al asesino, que normalmente no es quien espera el espectador, resolviéndose el crimen al final de cada entrega. Tal es el caso de la longeva *Se ha escrito un crimen* (CBS, 1984-96) o *Remington Steele* (NBC, 1982-87), pero también son herederas de este formato series más actuales como *CSI Las Vegas* (CBS, 2000-15), *Bones* (Fox, 2005-17), *Mentes criminales* (CBS, 2005-) o la francesa *Profilage* (TF1, 2009-). Se trata de una fórmula que no llega a profundizar en los personajes: los detectives se muestran in-

alterables ante el horror del asesinato y el asesino es meramente anecdótico, sus personajes son arquetípicos y la acción se centra en las pistas y en la investigación, en este formato cada capítulo comienza como una *tabula rasa* con respecto al anterior.

Tabla 1. Categorías del nivel de profundidad en el tratamiento del asesino según el género.

	Tratamiento del asesino	Tratamiento del detective	Crimen
Slasher	superficial	superficial	evidente
Thriller de AS	profundidad	profundidad	oculto
Psico-horror	profundidad	superficial	oculto/visible
Serie detective clásico	superficial	superficial	oculto
Series progresivas de AS	profundidad	profundidad	oculto

La mayoría de las series de detective clásico, además de no profundizar en el interior del protagonista, coinciden en solucionar la secuencia de créditos con una fórmula que se repite hasta la extenuación: las cabeceras tipo *starring*. Esta estrategia se centra en el elenco, donde una consecución de imágenes más o menos vinculadas a la historia da paso a sus protagonistas, deteniéndose en cada uno de ellos y mostrando a la vez su identidad en la ficción y en la vida real. En la actualidad podemos ver créditos de tipo *starring* en series como *CSI*, *Mentes criminales*, *Bones* o *Profilage*. La fórmula no pretende desvelar identidades ocultas o aspectos complejos de la trama, sino que transmite de manera bastante literal el medio en el que se mueven sus protagonistas y quiénes son. Para esta investigación se pretende buscar reflexiones en fórmulas más complejas.

De los títulos de créditos a los openings *de las series*

Es Saul Bass, a mediados de los cincuenta, el que insufla en los TC una gran carga simbólica y expresiva, que condensa la

idea esencial de la película en apenas unos minutos, haciendo un ejercicio de conceptualización y síntesis máxima. Es difícil hablar de títulos de crédito sin mencionar su nombre, sobre todo si ubicamos *Psicosis* como punto de arranque de la presente investigación. Como hemos mencionado, *Psicosis* es uno de los primeros retratos de la historia de los TC, donde a través de la pureza y sutileza del grafismo más sencillo —tan solo línea y texto fracturados por la animación, y, por supuesto, la banda sonora de Bernard Herrmann— se crean los ritmos y cadencias que nos invitan a sucumbir predestinados y conversos a las hazañas del desequilibrado Norman Bates. El estilo de Bass pronto se contagia al resto del cine y por cercanía a la televisión, las secuencias de crédito comienzan a convertirse en pequeñas obras de arte partiendo de los fundamentos instaurados por el diseñador, la televisión abraza sus artes tanto en el continuo diario televisivo (continuidad y programas), como en las series, aunque aún tardará unos años en alcanzar su segunda edad de oro (1981-1991).[2]

Pero si Bass juega con una síntesis irreductible en *Psicosis* para retratar a Bates, Kyle Cooper juega con el barroquismo y el abigarramiento más macabro en *Se7en* para retratar a Doe. La secuencia diseñada por Cooper mientras trabajaba para R/Greenberg Associates, no precede a la película al modo habitual, sino que se coloca después del encuentro del detective Mills y Somerset. Terminada la jornada y ya en la cama, el agente Somerset acciona un diapasón: los ruidos de la calle se van atenuando, el sonido del diapasón adquiere protagonismo como si de un juego hipnótico se tratara, entonces un trueno nos introduce en la oscuridad de la secuencia de créditos. El retrato de John Doe es mostrado a través de sus diarios;[3] sus manos son el único elemento antropomorfo del supuesto asesino; los diarios están repletos de palabras, se trata de una escritura obsesiva y compul-

[2] Las edades de oro de la televisión (americana) son aquellos periodos en los que alcanzó los estándares de «televisión de calidad». Estos periodos comprenderían los periodos; 1ª edad de oro 1938-1956, 2ª edad de oro 1981-1991, 3ª edad de oro 2007-.

[3] Los diarios fueron diseñados por Clive Piercy and John Sabel. Para ampliar esta información se puede consultar Radatz, Ben, *Art of the title*, <http://www.artofthetitle.com/title/se7en/>.

siva que discrimina los espacios libres, el autor no toma aliento, sigue escribiendo; la letra no hace distinción entre puntos, no hay una jerarquía en el texto, todo está puesto al mismo nivel, la monotonía de su trazo revela su perseverancia y la reiteración de sus pensamientos. El asesino documenta sus macabros crímenes y plasma cómo sus víctimas han sido estudiadas y elegidas minuciosamente, justificando así su función mesiánica en el mundo. La letra se mezcla con imágenes de tortura o mutilaciones y objetos cortantes y punzantes; como anzuelos o cuchillas de afeitar pegados o cosidos a los cuadernos. El sexo, la religión, la muerte y el castigo se mezclan en un mismo plano, relacionando estos conceptos de manera enfermiza, como la mente de Doe. Los cuadernos del asesino están a medio camino entre un cuaderno de artista y las cartas de Emma Hauck (1878-1920): cuaderno de artista porque John Doe tiene ínfulas de grandeza, es consciente de su poder y lo ejerce; Doe se siente el elegido y busca la perfección y el arte en sus crímenes. Por su parte, Emma Hauck escribía cartas a su esposo desde el psiquiátrico de la Universidad de Heidelberg; escribía sin cesar frases de amor desesperado. Hauck no solo llamaba a su marido difunto a través de estas líneas, sino que lo hacía cuerpo desde la soledad del psiquiátrico, del mismo modo que Doe da corporeidad y realismo a sus actos a base de escribir y escribir. La consecución de los planos en los títulos de *Se7en*, el montaje sincopado, la tipografía hecha con incisiones y los sonidos estridentes no hacen sino redundar en la idea de amenaza, obsesión, pesadilla, castigo, tortura y muerte.

La secuencia representa una pesadilla para Somerset, un sueño premonitorio de la barbarie a la que los agentes se tendrán que enfrentar. La gran aportación de Cooper y Fincher no fue solo la calidad narrativa, expresiva y simbólica de la propia secuencia, que mantiene oculta la identidad de Doe (Kevin Spacey), sino la habilidad con la que esta secuencia es integrada en la narración. Si Bass persiguió y defendió que la secuencia de créditos tenía que suponer una preparación emocional al espectador previa a la película, Cooper va mas allá, proponiendo una fórmula que se inserta en la narración como parte indivisible: si esta secuencia no estuviera en el film el relato se vería alterado.

Por su parte los *openings* de las series son los hermanos pequeños de los créditos cinematográficos pero no por ello son

menos interesantes. Su duración es considerablemente menor: mientras los créditos cinematográficos pueden llegar a durar tres o cuatro minutos,[4] los créditos televisivos oscilan entre los 30 segundos y el minuto y medio. Los créditos cinematográficos pueden ir ubicados al principio o al final del filme, pero los televisivos siempre irán al principio,[5] con una versión simple y muy corta al final.

Las estrategias conceptuales de los créditos televisivos no difieren mucho de los cinematográficos, pero existe una diferencia evidente: los créditos cinematográficos serán vistos por el espectador una vez en el mejor de los casos, quizá alguna más si se es muy fan de la película, pero las cabeceras de las series serán vistas en cada uno de los capítulos. De modo que, si en los créditos cinematográficos la estrategia es metafórica, de ocultar más que revelar y provocar juegos asociativos con el filme, en el caso de las series todo este proceso debe ser mucho más sutil, para no desvelar ningún dato antes de lo necesario. El reto será ofrecerle al espectador un juego de complicidad de forma que en cada visionado pueda ir descubriendo y reconstruyendo la historia escondida en esta secuencia.

El perfil criminológico del asesino

Los asesinatos en serie comienzan a estudiarse en los años cincuenta en Estados Unidos, al observar una creciente existencia de crímenes sin resolver con patrones semejantes. En los años sesenta se creó el *Behavioral Science Unit* (BSU), Unidad

[4] A veces incluso más, como los interminables de *Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket* (*Lemony Snicket's A Series Of Unfortunate Events*, Brad Silberling, 2004) realizados por Jamie Caliri.

[5] Hay que matizar que los créditos cinematográficos tendrán una versión al principio de la película, que puede variar desde el simple título hasta una secuencia muy elaborada, como las que estamos analizando. Los créditos finales normalmente serán una lista en forma de *roll*, *scroll*, o rollo que se desplaza de abajo a arriba. No existen unas normas fijas pudiéndose encontrar una secuencia de créditos finales muy elaborada, como el caso de *Una serie de catastróficas desdichas* o *Blue Valentine.*

de Ciencias del Comportamiento. En esta unidad tuvieron especial protagonismo los agentes federales Howard Teten y Pat Mullany dedicados al estudio de la psicopatología, los indicios policiales, forenses y de investigación, que facilitarán las conexiones entre crímenes aparentemente inconexos. Pero sin duda el papel de Robert Ressler y John E. Douglas fue decisivo para sistematizar la información existente y determinar las características del AS. Tras sus investigaciones el término «asesino en serie» comenzó a conocerse y hacerse popular.

A partir de todas estas investigaciones se diseñó el *Criminal Profiling* (CP) o Perfil Criminológico. Se trata de una técnica criminológica de corte psicológico que estudia los patrones conductuales de los agresores a partir de los indicios físicos y psicológicos encontrados en la escena del crimen, para definir y crear tipologías y ayudar a los investigadores policiales a determinar la personalidad del criminal.

El asesino en serie es aquel «que asesina a tres o más personas en un lapso de más de treinta días, dejando un periodo de 'enfriamiento' (cool-off), silencio o 'reposo' entre cada asesinato, y cuya motivación se basa en la gratificación psicológica que le proporciona dicho acto» (Romi, 2011: 175-187). Dependiendo de las motivaciones que les llevan a cometer los asesinatos podemos diferenciar:

Psicóticos: aquellos que en el momento del asesinato intervienen procesos de enajenación.

Proféticos o *iluminados*: son llamados también asesinos apostólicos, creen que sus actos están justificados cada vez que ellos se deshacen de cierto tipo de personas indeseables (prostitutas o miembros de cierto grupo étnico), por delegación de una autoridad divina o mística, haciéndole un favor a la sociedad.

Placer: son aquellos que simplemente buscan placer en sus actos, ya sea acosando o cometiendo tortura o abuso de la víctima que tiene que estar viva cuando se cometen estos actos. Normalmente en estos asesinatos hay una gran carga sexual durante el asesinato e incluso llegando a la tortura, necrofilia o canibalismo.

Poder y dominio o control: se trata del asesino en serie más común, mata y ejerce poder sobre su víctima. Pudieron haber sido maltratados de niños, someten a sus víctimas a los abusos, igual que ellos los sufrieron, pueden abusar sexualmente pero la motivación será la dominación.

Además, el método que utilizan los asesinos en serie nos llevará a distinguir entre:

Organizados: planifican sus crímenes metódicamente, pueden tener un elevado coeficiente intelectual, tienen un alto grado de control en la escena del crimen y en ocasiones conocen la técnica forense, lo que les ayuda a deshacerse de las huellas.

Desorganizados: actúan impulsivamente, suelen tener un coeficiente intelectual bajo o desajustes mentales, no planifica sus crímenes ni hace un especial trabajo para hacer desaparecer las evidencias, son personas no sociables y puede que bloqueen los recuerdos de sus asesinatos, además pueden ejecutar rituales como necrofilia, mutilación o canibalismo.

Tabla 2. Perfil de algunos de los asesinos analizados.

Asesinos	Psicóticos	Proféticos	Por placer	Por poder
Organizados		Dexter Morgan (Dexter) John Doe (Se7en) Sebastian Sanstrod (Bron/Broen)	Hannibal Lecter (Hannibal)	Patrik Bateman (American Psycho)
No organizados	Norman Bates (Psicosis y Bates Motel)	Errol Childress (True detective)		

La dualidad en el serial killer

Pérez de Algaba y Rubio-Hernández (2015: 173-190) analizan el concepto de dualidad vinculado a la representación del asesino en serie, un concepto arraigado en la psique del hombre, de origen ancestral y presente en la mayoría de culturas, que actúa como matriz que se repite en forma de historias y que ayuda a explicar el origen del mundo. Esta dualidad se personifica a través de figuras que representan unos determinados valores, y cuyo antagónico representa los valores opuestos, como Apolo-Dioniso o Dios-Satán en nuestra tradición, aunque donde alcanza su esplendor es en la ficción literaria y audiovisual. El

término alemán *doppelgänger* se refiere al doble fantasmagórico de una persona viva, esta ficción nos conduce a personajes como el hombre lobo, o el desdoblamiento de Dr. Jekyll en Mr. Hyde.[6] Según los autores esta alteridad se «seculariza» correspondiéndose con una externalización del interior del individuo, gracias a los avances de la psicología en el s.XIX, cuando se descubren las funciones del inconsciente. A partir de ese momento se entiende que algunos comportamientos humanos no necesitan explicaciones sobrenaturales.

La ficción televisiva nos brinda la representación más profunda de la dualidad a través de asesinos en serie como Dexter Morgan (*Dexter*), Norman Bates (*Bates Motel*) o Hannibal Lecter (*Hannibal*), que encarnan en una misma identidad al héroe y al antihéroe, con caracteres afables ante la sociedad y comportamientos deleznables de espaldas a ella, provocando en la audiencia condena y fascinación a partes iguales. Brett Martin (2014) explica el fenómeno de la siguiente manera:

> Se trataba de personajes a los cuales, en su día, la opinión pública norteamericana nunca habría permitido instalarse en su sala de estar: infelices, moralmente cuestionables, complicados, profundamente humanos. Esos personajes ficticios jugaban a un juego seductor con el telespectador, permitiéndole que se atreviera a implicarse emocionalmente, e incluso a apoyar, o incluso a amar, a una serie de delincuentes cuyos delitos iban desde el adulterio o la poligamia (*Mad Men y Big Love*) hasta el vampirismo y los asesinatos en serie (*True Blood y Dexter*).

De modo que ese fenómeno dual del bien-mal, amor-odio, simpatía-asco o admiración-repulsión provoca en el espectador un juego tremendamente seductor, y corrobora la idea de que la dualidad sigue suscitando interés, sigue funcionando como esa matriz generadora de historias que nos hace interpretar el mundo.

---

[6] Literalmente «el que camina al lado» —*doppel* que significa «doble» y *gänger* que significa «andante».

Detective-asesino

Otra de las manifestaciones duales que encontramos en las series de AS es el binomio detective-asesino. Podemos diferenciar dos perfiles de detectives, los clásicos o los postmodernos. Los primeros son arquetípicos y planos, cerebrales, inmutables ante el asesino y los asesinatos. Muchas veces se parapetan en un procedimiento de investigación criminal excesivamente quirúrgico y científico que los mantienen en una posición objetiva ante los crímenes. Son infalibles ante cualquier situación y están bien posicionados socialmente. Sin embargo, el detective postmoderno puede tener un origen social bajo, evidenciar incapacidades, taras o dificultades emocionales, en ocasiones fruto de sufrimientos del pasado, se vincula emocionalmente con el crimen y el asesino, que en ocasiones traspasa los límites de la investigación para instalarse en terrenos personales. La vinculación de estos detectives en esos casos suele pasarles factura e incluso marcarlos de por vida. Los valores de la sociedad son puestos en entredicho con instituciones corruptas y «la familia se presenta como elemento desestabilizador y caldo de cultivo de comportamientos patológicos y hasta criminales» (Santaularia, 2009). Según Santaularia (2009: 64):

> Si en el pasado el detective representaba las fuerzas del bien, el detective postmoderno cruza límites constantemente entre lo correcto e incorrecto, moral e inmoral, legal e ilegal. Las distinciones morales se desvanecen o se cuestionan y se intuye, tanto en la presentación del detective como en la del criminal, una visión imperfecta de la humanidad.

Rusty Cohle y Marty Hart (*True detective*), Saga Norén (*Bron/Broen*) o Mills y Somerset (*Se7en*) representan este detective postmoderno. Rusty Cohle muestra una actitud irreconciliable con la sociedad: bebe, consume drogas y mantiene una relación estrecha con los bajos fondos. Sus únicos anclajes a la sociedad fueron la familia que formó y perdió prematuramente y Marty, su único amigo, que también perderá por desavenencias. El propio Rust dice: «Mi vida es un círculo de violencia y degradación desde que recuerdo» («Form and Void», 1.8.). Marty, por el contrario, representa el respeto por los valores de la sociedad

y la familia tradicional, con esposa e hijas; valores que traiciona repetidamente, tanto en su profesión —traspasando los límites y las normas establecidas—, como en la familia —con sus infidelidades o el abuso de poder hacia sus hijas—. Sin embargo, Rust es un idealista, un personaje comprometido que buscará la justicia y la ley aun fuera de la policía, al tiempo que será puesto en el punto de mira por la institución que le acusa de diferentes delitos. Sin embargo, pese a los hechos, Marty mantendrá su estatus y respetabilidad. En *True Detective* los valores de la sociedad y la familia, y la confianza en las instituciones salta por los aires: los tentáculos del asesino se extienden por todos los estratos de la sociedad del estado de Luisiana, incluyendo las instituciones religiosas.

Saga Norén, una de las pocas protagonistas mujeres que hemos encontrado, es infalible en su trabajo con un olfato fuera de lo común para asociar pistas, aunque muestra claras dificultades para relacionarse y manejar emociones. A la protagonista le cuesta empatizar con determinadas situaciones, pese a ello tiene una noción clara del deber y de la justicia, que le lleva a proteger sobremanera al débil y no rendirse hasta acabar con el mal. Aunque su perseverancia no puede impedir que Sebastian Sanstrod acabe con la vida de August, el hijo de Martin Rohde en la primera temporada. Una vez más vemos cómo en la ficción el asesino traspasa los límites de la investigación afectando personalmente a las vidas de quienes lo investigan.

Pero si alguna película sentó el precedente de esta transgresión de los límites fue *Se7en*. Es difícil de olvidar la secuencia en la que se desvelará el último caso. Mills no puede controlar su impulso y su rabia ante tan macabra situación y, al igual que Marty Hart (*True Detective*), se salta las reglas y acaba con el asesino, proponiendo al espectador una nueva encrucijada: qué habría hecho en esa situación.

Se trata en todos los casos de personajes complejos que se vinculan emocionalmente con la investigación y con el asesino, que les pondrá contra las cuerdas; seres imperfectos, que cometen errores, que son cuestionados e incluso acusados, personajes tremendamente humanos participando del lado más deshumanizado de la sociedad.

La representación de la dualidad en los Títulos de Crédito

Los motivos de incidir tanto en el aspecto de la dualidad se deben a que hemos detectado que las representaciones del retrato en la secuencia de créditos también se corresponden con patrones de tipo dual. Binomios visuales basados en las relaciones semánticas entre dos imágenes, que se llevan a cabo mediante operaciones retóricas basadas en la sustitución o la adición y con abundancia de figuras como la analogía,[7] la metonímia[8] o la interpenetración.[9]

En el caso de *Dexter,* el término de la dualidad se lleva a su extremo. Según Carrión (2011: 100) «esa vuelta de tuerca, que hermana en un único cerebro dos sujetos paradigmáticos de la tradición literaria (el detective y el criminal) y sus dos evoluciones por antonomasia en el contexto de la televisión de nuestra época (el forense y el psicópata asesino), constituye la aportación principal de Dexter». Sus créditos fueron diseñados por Eric Anderson para Digital Kitchen. Estos *opening* nos presentan a Dexter Morgan a través de su rutina matutina. En la secuencia la dualidad es representada en primer lugar a través de la metonimia, ya que un conjunto de planos detalle van a reconstruir la totalidad del retratado (la parte por el todo). Estos planos detalle representan por un lado la levedad de la rutina matutina de Dexter Morgan al despertarse y, por analogía, la violencia de la rutina de sus crímenes. Esta analogía está implícita en la multitud de objetos cortantes que aparecen y cómo el protagonista se ensaña al cortar; en la presencia de la sangre o líquidos que recuerdan a ella, como la naranja sanguina que exprime o el tomate; en cómo estira los cordones y el hilo dental entre sus dedos; o cómo estira el tejido sobre su rostro al ponerse la camiseta.

---

7 La analogía permite realizar relaciones entre conceptos basados en la semejanza entre ellos.

8 Es una figura retórica de sustitución en la que una imagen sustituida debe guardar una relación con la imagen a la que sustituye, la parte por el todo, causa por el efecto, continente por el contenido, la obra por el autor etc.

9 La interpenetración es la suma de varias imágenes, la figura resultante puede ser la suma de los significados o adquirir un significado nuevo.

Estamos viendo cómo el protagonista se asea y desayuna pero en realidad estamos viendo cómo Dexter asesina a sus víctimas, las ata, amputa sus miembros y se deshace de sus cuerpos, todo ello con un metódico ritual que repite en cada uno de los asesinatos que perpetra, con la misma trivialidad con la que prepara el desayuno. Esta secuencia concluye desvelando el rostro del protagonista que aparece en un primer plano: tras ponerse la camiseta, su rostro mantiene un gesto ambiguo, entre deseo e impasibilidad. Brylla sostiene que en estos *openings* se mantiene una tensión entre lo que sucede en el interior y el exterior de su casa, una vez más analogía de su cara pública, donde reina una aparente normalidad, y su cara privada, donde suceden los más atroces acontecimientos.[10]

El modo en que Dexter Morgan manipula los alimentos recuerda al arranque de *American Psycho*, en la que un cocinero se ensaña cortando la carne y decorando el plato con especial deleite en los fluidos rojos. Esta película fue estrenada seis años antes de la emisión de Dexter y mantiene otras semejanzas con la serie; como el ritual de la preparación del espacio del asesinato para evitar cualquier pista, las semejanzas entre ambas creaciones nos llevarían sin duda a caminos interesantes pero nos desvían del foco de esta investigación.

También el *opening* de *Hannibal* recurre al líquido rojo que construye formas humanoides, se trata del retrato más literal que hemos encontrado. El binomio semántico formado por ese líquido rojo que rápidamente nos evoca la sangre y el busto nos conduce a conocer la identidad del protagonista Hannibal Lecter, también conocido como Hannibal el caníbal, un psiquiatra extremadamente inteligente, con gustos extremadamente exquisitos y caros y con tendencias extremadamente peligrosas y depravadas. Se deleita cocinando y comiendo algunas partes de sus víctimas. Aunque tiene una duración de apenas 20 segundos, la pieza contiene un sinfín de elementos que abundan en la narrativa de la serie. Ese líquido rojo que evoca la sangre es suficientemente transparente como para evocar también el vino, que nos traslada

[10] Brylla, Catalin, «Why do we love Dexter Morgan in the morning», *The Art of the Title Sequence*. <http://cdn4.artofthetitle.com/assets/WhydoweloveDexterMorganintheMorningbyCatalinBrylla.pdf.>.

al gusto culinario del protagonista. Volvemos pues a encontrar un elemento dual y ambiguo en la secuencia. La secuencia diseñada por Nic Benns y Andrew Popplestone para Momoco muestra las caras de los tres protagonistas Will, Hannibal y Jack, que fueron escaneados en 3D, la secuencia termina con el rostro de Hannibal Lecter, el único que mantiene los ojos abiertos, el único que tiene el control, según sus creadores. La tipografía, escrita en capitales, pertenece a la familia de romanas antiguas. Este estilo de fuente, cercana a la Garamond o la Bembo, se asocia con la elegancia y la exquisitez, redundando de nuevo en la identidad del asesino.

La cabecera de *True detective* es, sin duda, donde la dualidad se hace más patente al utilizar la técnica de la doble exposición.[11] El uso de esta técnica nos muestra dos imágenes siamesas imposibles de separar, en la que los significados de ambas se suman al tiempo que proliferan otros nuevos; opera en términos de yuxtaposición e interpenetración según los principios de la retórica. Los personajes se comportan en la cabecera como ventanas a través de las cuales se pueden ver los paisajes, una buena forma de mostrar personajes marginales o con conflictos internos, según su propio director creativo Patrick Clair.[12] En esta cabecera la figura del asesino está ausente, no hay ningún indicio evidente de su presencia, pero al mismo tiempo su presencia sobrevuela toda la secuencia, como la figura del asesino en la propia serie que se ramifica a través de familias ancestrales y poderosas del estado de Luisiana: los Tuttle y los Childress.

La guarida del monstruo

El entorno físico ayuda a construir la identidad del asesino, Hermida sostiene que «la componente escenográfica se sirve

[11] El uso en esta cabecera es de una falsa doble exposición puesto que las técnicas empleadas son digitales y la doble exposición es una técnica puramente fotográfica en la que se realiza una primera toma a la mitad de la exposición que se tomaría y la fotografía se queda suspendida hasta que se realiza una segunda toma que se realiza con la otra mitad de la exposición.

[12] Perkins, Will, *True Detective*, *Art of the title*. <www.artofthetitle.com>.

de todos y cada uno de los recursos disponibles en su amplio lenguaje para construir al personaje, dotarlo de profundidad y recrear la atmósfera que lo envuelve y define, especialmente a partir de cargas simbólicas y valores asociados inscritos en el imaginario colectivo» (Hermida y Hernández-Santaolalla, 2015: 242).

Podemos diferenciar tres entornos espaciales en torno al asesino: el área donde se suceden las muertes, el lugar donde habita el asesino y la escena del crimen. En el área donde actúa el asesino normalmente se provocará la sensación de inmensidad intensificándose la impresión de su movilidad sin límites, y en consecuencia la sensación de incertidumbre y amenaza, lo que constituye, según Neftali, el paisaje del miedo. Tanto en la casa del asesino como en la escena del crimen hay una tendencia a la estetización, «donde el crimen más grotesco es sublimado y cuya contemplación, que peligrosamente se vuelve admiración artística, conecta con el espectador de manera visceral con la mente y la razón del asesino» (Hermida y Hernández-Santaolalla, 2015: 242), recordemos los asesinatos de Doe (*Se7en*) o Childress (*True Detective*), o la guarida de Bufalo Bill en *El Silencio de los Corderos*, con una gran carga simbólica y evidencias de la personalidad del asesino.

El elemento espacial tiene su repercusión en los TC. En el caso de *Se7en* se corresponde con el interior de la casa de John Doe, donde se almacenan todos los manuscritos que el asesino escribe, así como el resto de iconografía que aparece en los créditos. En series como *True Detective* o *Bron/Broen* o películas como *La Isla mínima* (Alberto Rodríguez, 2014) el elemento paisajístico es sumamente importante y así se plasma en sus créditos. En el primer caso, el propio Patrick Clair expone la insistencia de Pizzolatto y Fukunaga en enfatizar la presencia de el paisaje y puesta en escena, ya que revelaba los caracteres y luchas internas de los personajes.[13] En sus créditos, la doble exposición revela continuamente la figura humana adherida a una parte del paisaje, un paisaje salvaje e inaccesible que se mezcla con la industria y la arquitectura tradicional. Una jaula

[13] Perkins, Will, *True Detective*, *Art of the title*. <www.artofthetitle.com>.

de la que es imposible escapar: las raíces de los ancestros atraviesan este paisaje cenagoso convirtiéndose en una trampa que condena a las almas que allí moran a estar atrapados eternamente en esas tierras, la letra de la canción también reitera esta idea. El propio Rust dice: «La gente de por aquí, es como si ni siquiera supiera que existe un mundo ahí fuera. Bien podían estar viviendo en la luna» («The Long Bright Dark», 1.1.). Lo que no saben Rust y Marty es que ellos mismos caerán en la misma trampa y quedarán del mismo modo aprisionados en esas redes.

En *Bron/Broen* la inmensidad es representada por una ciudad desnuda y deshumanizada, donde reina la oscuridad, una ciudad que va a su propio ritmo, la velocidad de la imagen ha sido acelerada, acentuando la sensación de desamparo, donde nadie podrá salvarte del asesino: de nuevo la construcción del paisaje del miedo. Como en *True Detective*, la presencia del asesino no es evidente pero atraviesa cada uno de esos paisaje. Esta ciudad, que son dos (Malmoe y Copenhague), está traspasada por el puente de Øresund, principal protagonista arquitectónico de la serie, donde se sucederán los principales eventos que dan pie a las investigaciones. El lugar sobre el que pivotan los asesinatos. Resulta paradójico que uno de los paraísos del bienestar, como son los países nórdicos, haya sido representado completamente deshumanizado, dejando entrever las fisuras de esta sociedad.

Monstruo, sociedad y religión

Los TC también pueden aportar información social del asesino, como la casa de Dexter Morgan, de la que se deduce una buena posición económica, en un barrio residencial de algún lugar cálido de Estados Unidos. Del mismo modo, de la ausencia del elemento humano podemos deducir la frialdad de la sociedad nórdica en *Bron/Broen*. En los TC también encontramos elementos alusivos a la religión, especialmente en perfiles de tipo profético, donde la función mesiánica de los asesinos puede estar motivada por un componente religioso (especialmente en películas y series americanas). Además, pueden estar presentes elementos sexuales, a través de instrumentos o de actitudes que

incitan a la sexualidad. La combinación de todos estos elementos da lugar a significados paradójicos que entran en conflicto con los valores de la sociedad, que no aceptará fácilmente binomios como sociedad-sexo, sociedad-marginación, sexo-religión, aunque convivan con nosotros en el día a día.

Así, podemos encontrar entremezclada iconografía religiosa y sexual en los TC de *Se7en*, o en *True Detective*, en la que encontramos lugares de alterne, prostitución, fanatismo religioso o simbología cristiana a través de la cruz o de la iglesia, todo ello mezclado con el elemento máximo de representación del ritual: el fuego, donde arderán las almas de todos ellos, especialmente la de Marty y Rust. En ambas propuestas encontramos también la omnipresente simbología americana, a través del billete de un dólar en *Se7en* o la bandera impresa en el bañador de una chica con actitud erótica en *True Detective*.

Conclusiones

Este capítulo nos ha conducido a entender mejor la representación del retrato del asesino en serie en películas y series a través de los TC, hemos realizado un análisis largo y profundo, con un aporte importante de datos, aunque la propia extensión de este texto nos ha conducido irremediablemente a dejar fuera parte de la información. Nos hemos valido de las investigaciones científicas que definen los perfiles psicológicos de los asesinos en serie, pero también de los valiosos estudios que analizan cómo esos asesinos han sido y están siendo ficcionados, de esa manera hemos podido construir un cuerpo teórico que nos ayude a profundizar en las secuencias de créditos desde otras perspectivas más allá del diseño gráfico, lugar desde donde se suelen abordar estas investigaciones. Finalmente hemos podido comprobar cómo los personajes complejos que proliferan en la actualidad en la gran pantalla, pero sobre todo en la pequeña, dan lugar a TC más elaborados, con un sinfín de capas de significado que el espectador descifra conforme se va introduciendo en la ficción.

Bibliografía

Brylla, Catalin, «Why do we love Dexter Morgan in the morning», *The Art of the Title Sequence*. <http://cdn4.artofthetitle.com/assets/WhydoweloveDexterMorganintheMorningbyCatalinBrylla.pdf>

Carrión, Jorge (2011): *Teleshakespeare*, Madrid: Errata Naturae.

Pérez De Algaba Chicano, Cristina; Rubio-Hernández, María del Mar (2015): «Análisis de la presencia del doble a través de sus patrones relacionales», en *Asesinos en serie (s): representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*, Hermida, Alberto y Hernández-Santaolalla, Víctor (eds.), Madrid: Editorial Síntesis, pp. 173-190.

Hermida, Alberto; Hernández-Santaolalla, Víctor (eds.) (2015): *Asesinos en serie(s): representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*, Madrid: Editorial Síntesis.

Martin, Brett (2014): *Hombres fuera de serie*, Barcelona: Ariel.

Perkins, Will (2014): True Detective, *Art of the title*. <www.artofthetitle.com/title/true-detective/>

Radatz, Ben (2012): Se7ven. *Art of the title*. <http://www.artofthetitle.com/title/se7en/>.

Rodriguez Moya, Inmaculada (2010): «EI retrato contemporáneo. Del realismo a la pérdida del rostro», *CBN Revista de Estética y Arte Contemporáneo*, 2, pp. 46-57.

Romi, Juan Carlos (2011): «Algunas reflexiones criminológicas y psicopatológicas sobre los crímenes seriales», *Vertex*, 97, pp. 175-87.

Santaularia, Isabel (2009): *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*, Barcelona: Laertes.

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

Lucía Salvador Esteban
Universidad de Valladolid

Resumen

El audiovisual ha jugado un papel determinante en la definición de la identidad nacional estadounidense, cimentada sobre la base del excepcionalismo de su Historia. Desde los orígenes del cine, Hollywood puso la mirada en el tiempo de la Revolución americana, uno de los grandes mitos de la epopeya nacional de Estados Unidos. Las películas sobre la revolución producidas durante el siglo XX partían de una mitificación previa y selectiva de los hechos históricos y tenían como denominador común el culto a la épica fundacional de la nación. La Revolución americana ha sido objeto de interés en la televisión estadounidense del nuevo milenio. En pocos años de diferencia, entre 2008 y 2015, se han emitido tres series dedicadas a esta temática: *John Adams, Turn* y *Sons of Liberty*. El objetivo de este trabajo es establecer una comparativa entre las películas de Hollywood del siglo XX y las series históricas que se remontan a la Revolución americana desde la óptica revisionista del siglo XXI.

Palabras clave: Revolución americana; Hollywood; *John Adams*; *Sons of Liberty*; *Turn*.

Introducción

Estados Unidos es un país con una historia relativamente corta, que se remonta a principios del s.XVII.[1] A lo largo del siglo XX, su industria audiovisual ha tenido una importancia crucial a la hora de crear una épica nacional que, en sintonía con la historiografía patriótica y la teoría del excepcionalismo americano, ha contribuido a mitificar los diferentes episodios de su pasado. El imaginario sellado por el cine histórico es una pieza clave de la identidad nacional estadounidense por su papel a la hora de potenciar el sentimiento de pertenencia a una misma tradición histórica entre los ciudadanos de un país de dimensiones descomunales, con profundas diferencias regionales y caracterizado desde sus orígenes por el *melting pot* o crisol de razas y culturas.

Durante el siglo pasado, el cine de Hollywood —y, posteriormente, también la televisión— exportaron a las pantallas de todo el mundo centenares de relatos sobre la historia de Estados Unidos, desde los tiempos de la América colonial y la Revolución, pasando por la Guerra de Secesión y la conquista del Oeste, los años de la Gran Depresión, las dos guerras mundiales o la Guerra Fría, entre otros tantos. Esas historias quedaron grabadas en la memoria colectiva no solo de los norteamericanos sino de millones de espectadores del resto del mundo. Para unos como para otros, los Estados Unidos se dibujaban como tierra de oportunidades, libertad, igualdad y prosperidad. En otras palabras, Hollywood difundió, como la mejor de las campañas de publicidad, la idea del sueño americano y de la excepcionalidad de la historia de una nación hecha a sí misma, en la que sus habitantes pueden también forjar su propio destino, sin que sus orígenes supongan un impedimento para acceder a la movilidad social.

En lo que llevamos de siglo XXI, las producciones de género histórico son una de las tendencias más recurrentes en la televisión de pago producida en EEUU,[2] con la particularidad de

[1] Con los primeros asentamientos de pioneros en Jamestown (1607) y las oleadas de puritanos que décadas más tarde (1620 y 1630) colonizaron la Bahía de Massachusetts.

[2] El auge del serial histórico en el siglo XXI es una tendencia característica de la televisión de pago (cadenas del cable y de suscripción *premium*). Son muy pocas las series históricas que se estrenan en la te-

que la mayoría de los relatos plantean relecturas críticas de los diferentes períodos de la historia del país. Por referirnos a unos cuantos ejemplos: *Deadwood* (HBO, 2004-06) desmitifica la idea de la nación hecha a sí misma y la teoría de la frontera de Frederick Jackson Turner; *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-14) escarba en la conexión entre la mafia y la corrupción política durante los «felices años 20»; *Carnivàle* (HBO, 2003-05) muestra, desde su particular realismo mágico, un crudo relato de los tiempos de la Gran Depresión; y *Mad Men* (AMC, 2007-15) revela el lado oscuro del *American Way of Life* y la perversión del sueño americano en la década de 1960. El predominio del discurso crítico o deslegitimador en las series históricas estadounidenses entronca con el tono característico de las series dramáticas producidas por la «televisión de calidad»[3] y está relacionado en gran medida con el tiempo de crisis que, desde la caída de las Torres Gemelas, ha experimentado el país.[4] Ante ese contexto, muchos *showrunners* parecen haber encontrado en el serial histórico una vía sugerente para ofrecer nuevas interpretaciones o relecturas sobre la historia de su nación y sobre el sueño americano, la idea germinal sobre la que se conformaron los Estados Unidos de América. Las dramaturgias televisivas de género histórico se revelan, pues, como manifestaciones culturales que miran al pasado buscando explicar el presente: ¿De dónde parte

---

levisión generalista y, salvo contadas excepciones —*American Dreams* (CBS, 2002-05) y *Agent Carter* (ABC, 2014-16)— se cancelan tras su primera temporada por sus bajos índices de audiencia.

[3] El comienzo del siglo XXI ha coincidido con un salto evolutivo de la ficción televisiva en Estados Unidos, tanto a nivel formal —con una mayor complejidad del guion, los personajes y las estructuras narrativas—, como discursivo —con planteamientos complejos que antes difícilmente habrían tenido cabida en la pequeña pantalla, y que aluden a aspectos controvertidos sobre la Historia y la realidad sociopolítica del país—.

[4] En el mundo post 11-S, el liderazgo mundial de EEUU se puso en cuestión como consecuencia de la Guerra contra el Terror, de su política unilateral y, entre otras razones, por su papel en la actual crisis económica. Dentro de sus fronteras, el país experimenta una notable polarización política y una mayor desigualdad social; y el sueño americano, que había ofrecido prosperidad y movilidad a millones de norteamericanos, se presenta cada vez más inalcanzable para la mayoría.

la crisis actual? ¿Cuáles eran los valores de la nación respecto de los que prevalecen en la actualidad? ¿Qué políticas erosionaron el ideal sobre el que se forjaron los Estados Unidos?

Dentro del fenómeno de auge de las ficciones televisivas de género histórico, la representación de la época fundacional ha sido objeto de especial interés para la televisión estadounidense del nuevo milenio. En pocos años de diferencia, entre 2008 y 2015, se han producido tres series ambientadas en los tiempos de la Revolución americana. La primera fue *John Adams* (HBO, 2008)[5] —miniserie biográfica de siete episodios sobre el que fuera el segundo presidente de EEUU y el más olvidado de los padres fundadores—; le siguió *Turn* (AMC, 2014-) —serie de continuidad centrada en la red de espías de George Washinghton (The Culper Ring) durante la Guerra de Independencia—; y finalmente se estrenó *Sons of Liberty* (History Channel, 2015) —miniserie de tres episodios protagonizada por el fundador de la organización radical Hijos de la Libertad, el patriota Samuel Adams, cuyo relato se extiende desde los años previos al estallido de la Revolución y llega hasta la firma de la Declaración de Independencia. Además de los temas en que se centran, las tres series se diferencian en el tratamiento que hacen de la Historia. *John Adams* es la más rigurosa a ese respecto, hasta el punto de que diferentes historiadores y personalidades de la industria audiovisual la consideran la representación más objetiva de la Revolución americana jamás realizada.[6] Sin embargo, las tres series tienen un rasgo en común especialmente llamativo. A diferencia de la mayoría de las ficciones televisivas de género histórico

[5] En 1976, con motivo del bicentenario de la Declaración de Independencia, la cadena estadounidense PBS produjo una miniserie de trece episodios titulada *The Adams Chronicles*, sobre la historia de la familia Adams, a la que pertenecen el segundo y el sexto presidente de los Estados Unidos: John Adams y John Quincy Adams.

[6] El propio autor del libro en que se basa el guion de la miniserie, el historiador David McCullough, afirmaba: «No creo que se haya hecho ninguna película sobre esta parte tan importante de la historia de nuestra nación con tanta autenticidad». Asimismo, declaró que «nadie que vea la serie volverá a pensar en la Revolución americana y en los padres fundadores de la misma forma». Ambas declaraciones están recogidas en el *making of* del DVD de *John Adams*.

realizadas en EEUU en el siglo XXI que, como apuntábamos, plantean relecturas desmitificadoras sobre los diferentes períodos de la historia de la nación, estas tres producciones preservan la épica fundacional y no pueden desligarse del discurso patriótico sellado por el cine de Hollywood a lo largo del siglo XX.

El propósito de este capítulo es contrastar los hechos verificados por la historiografía con los relatos de Hollywood, para investigar hasta qué punto han influido ambos enfoques en las revisiones de las tres series producidas en el siglo XXI sobre ese mismo período. Valoraremos los lugares comunes y las cuestiones soslayadas en los diferentes relatos, así como los cambios en la representación del pasado que introducen las series analizadas y su relación con el contexto histórico en el que se han producido.

Hollywood y la épica fundacional de los Estados Unidos

«La Revolución se llevó a cabo antes de que empezara la guerra. La Revolución estaba en el corazón y la mente del pueblo» (John Adams, 1818). Y tal como les dice a los colonos el jefe de la milicia de *Corazones indomables* (*Drums Along the Mohawk*, Ford,1939): «Desde la Declaración de Independencia, la Revolución se ha convertido en una guerra». Así pues, ateniéndonos a la reflexión de Adams y a la cita del filme de John Ford, hay que precisar como punto de partida que las películas analizadas, en sentido estricto, no son tanto narraciones sobre la Revolución sino sobre su desenlace en la Guerra de Independencia.

La primera película de Hollywood sobre los tiempos de Revolución fue *América*, dirigida en 1924 por D.W. Griffith, a quien se considera el «padre del cine moderno» y el creador del modelo estadounidense de representación cinematográfica. Cuando el cine de ficción comenzaba a dar sus primeros pasos, el filme relató algunos de los episodios más emblemáticos de la épica revolucionaria: el Boston Tea Party, los enfrentamientos en Lexington o las batallas de Bunker Hill y Valley Forge. Pero esta película, todavía anclada en la época del cine mudo, refleja una realidad más controvertida sobre los tiempos de la Revolución que cualquiera de los filmes posteriores: la guerra civil que tuvo lugar en las colonias angloamericanas. El discurso

patriótico, tanto en la historiografía como en el audiovisual, no suele profundizar en este hecho precisamente porque pone de manifiesto los claroscuros de la Revolución y la profunda división de la sociedad colonial ante la cuestión de la independencia y la rebelión. Es a través de la trama amorosa entre el patriota Nathan Holden y Nancy Montague —la hija de un juez *tory* que considera a los patriotas traidores a la Corona— como Griffith relata el enfrentamiento civil entre patriotas y lealistas, sin pasar por alto el clima de tensión y violencia. Pese a ser pionera en el tratamiento de ese conflicto, la película resulta maniquea en la representación de los casacas rojas y sus aliados indios. De hecho, es la extrema crueldad de ambos —que sufre la propia familia Montague— la que hará cambiar de opinión al juez que, finalmente, acaba viendo a los patriotas como libertadores y consiente el matrimonio de su hija con el heroico Nathan.

La segunda película sobre el período revolucionario fue la ya mencionada *Corazones Indomables* de John Ford a quien, como a Griffith, la historia del cine reconoce su marcado patriotismo. En este caso, el relato se sitúa a comienzos de la Guerra de Independencia y los protagonistas son una pareja de pioneros recién casados que dejan la ciudad para emprender una nueva vida en el Oeste. Su sueño es formar una familia, tener buenas cosechas y una casa más grande. La representación de los británicos y de los indios, de quienes los colonos deben defender su tierra y la frontera, es igual de maniquea que la de Griffith en *América*. Asimismo, la escena final del filme aúna en su puesta en escena los que, posiblemente, sean los iconos más poderosos del patriotismo estadounidense: la bandera y la religión. Finalizada la Guerra de Independencia, los colonos izan la nueva bandera de los Estados Unidos en lo alto de un campanario y la pareja protagonista se dispone a empezar de nuevo en la frontera para hacer realidad su sueño americano.

La aproximación a la Revolución que realiza *Duelo de espías* (*The Scarlet Coat*, John Sturges, 1955) guarda relación con el contexto en que se produjo la película. En plena «caza de brujas» del senador McCarthy, narra el famoso «Caso Gustav», que dio lugar al nacimiento del servicio secreto de Estados Unidos. El hilo conductor del filme es el mismo que el de la serie *Turn*: el espionaje en tiempos de la Guerra de Independencia. De hecho, *Duelo de espías* posiblemente sea el referente audiovisual

más claro en el que se inspira la serie de AMC. Ambas ficciones transmiten la idea de que la red de espías del general Washington fue decisiva para decantar la victoria del lado americano, cuando por la historiografía sabemos que, pese a la importancia del espionaje en ambos bandos, el factor determinante del triunfo de los patriotas fue el apoyo militar y financiero de Francia, Holanda y España, como sí refleja la miniserie *John Adams*. John Bolton, el protagonista de *Duelo de espías*, es un oficial de inteligencia del Ejército Continental que se infiltra en el servicio de inteligencia británico —dirigido por el mayor John Andre—[7] para desenmascarar a «Gustav». En realidad, es el nombre en clave de Benedict Arnold,[8] uno de los generales más reputados del Ejército Continental, que acabó pasándose al bando enemigo y quedaría marcado como gran traidor en la historia de Estados Unidos. En la segunda y la tercera temporada de *Turn*, Benedict Arnold cobra protagonismo y la serie intenta explicar los motivos por los que se convirtió en espía de los británicos, si bien en *Duelo de espías,* Arnold no es más que un infame traidor.

El marco temporal del musical *1776* (Peter H. Hunt, 1972) es el mismo que el del segundo episodio de *John Adams* («Independencia»): comienza con el Primer Congreso Continental y llega hasta la firma de la Declaración de Independencia. En ambas ficciones, la confrontación entre los congresistas sobre la resolución del conflicto con Gran Bretaña es el eje de la trama. Pero sus puntos en común van más allá: en las dos, John Adams se presenta como el portavoz de los radicales y aboga por seguir el camino de la lucha armada y la independencia,[9] y John Dickinson es su principal opositor y líder de los moderados que apostaban por la reconciliación con la madre patria. Aunque el rigor histórico es bastante superior en *John Adams*, algunas escenas y diálogos del

---

7 Uno de los personajes principales también en *Turn.*

8 En el año 2003, se estrenó el telefilme *Benedict Arnold: Una cuestión de honor* (*Benedict Arnold: A Question of Honor*, Salomon), que narraba la traición de este general del ejército patriota.

9 El musical *1776* reconoce la importancia histórica de John Adams en el camino hacia la independencia, en lugar de tratarle como el padre fundador olvidado, como sucede en otros relatos audiovisuales y en la propia historia de Estados Unidos.

musical están basados —como la miniserie— en fuentes históricas: las cartas entre John y Abigail Adams y otros documentos redactados por los delegados. No obstante, en *1776* hay cuestiones discutibles como, por ejemplo, que John Adams aúna el rol que en la historia real correspondería a su primo, Samuel Adams, o la resistencia de Jefferson a redactar la Declaración de Independencia por su deseo de regresar a Virginia con su mujer.

Revolución (*Revolution*, Hugh Hudson, 1985) y *El patriota* (*The Patriot*, Roland Emmerich, 2000), las dos últimas películas de Hollywood sobre la Revolución americana en el siglo XX, tienen un argumento muy similar. Ambas se centran en la guerra revolucionaria y sus protagonistas. Tom Dobb en *Revolución* y Benjamin Martin en *El patriota* son dos padres de familia viudos que no desean involucrarse en la causa de los rebeldes. Tom porque no se siente patriota ni entiende lo que significa la consigna de «libertad» que pregona la Revolución, y Benjamin porque ya combatió en la Guerra Franco-India y su prioridad es cuidar de sus hijos. Como otros muchos colonos angloamericanos (la tercera parte, según la historiografía) solo quieren seguir con su vida al margen de la guerra. No obstante, el significado que cobra la Revolución para sus seres queridos, unido a la represión de los ingleses, serán los dos factores por los que ambos personajes acaban abrazando la causa americana. En *El patriota*, un cruel coronel británico se presenta en casa de Benjamin, apresa a su hijo mayor, Gabriel —que se ha unido al Ejército Continental— para ahorcarlo y, tras asesinar a otro de sus hijos, acaba quemando su casa. A partir de ahí, Benjamin entra en acción y recluta a un batallón de milicianos que atacan una y otra vez a los británicos. Como en *Corazones indomables*, la bandera americana desempeña también el rol de icono patriótico por antonomasia. Cuando Benjamin está decidido a abandonar la lucha, descubre la bandera remendada que guardaba Gabriel, la enarbola y se une al Ejército Continental entre hurras de los milicianos.

El protagonista de *Revolución*, por su parte, se ve obligado a combatir en la guerra para proteger a su hijo, que se había alistado en el Ejército Continental. Pero lo que hará que Tom Dobb acabe combatiendo por convicción en los valores revolucionarios, será la crueldad de los británicos, que torturan a su hijo y asesinan a la mujer que ama, Daisy, la hija de una familia de *tories* que colaboraba con los patriotas. Ambos filmes

coinciden en presentar a los casacas rojas como la encarnación del mal —en *El patriota* llegan a quemar una iglesia con todos los habitantes del pueblo dentro—. Pero *Revolución* ofrece una visión crítica sobre los patriotas. Al comienzo de la película, a Tom le incautan su barca por la fuerza como material de guerra y engañan a su hijo para reclutarle. Acabada la contienda, solo le pagan parte del valor de su barca y nada de la tierra prometida (el Gobierno vendió gran parte de las tierras a los especuladores para financiar la guerra). *El patriota* y *Revolución* comparten también el mismo mensaje final: cuando Benjamin regresa de la guerra, sus vecinos están reconstruyendo su casa como el primer paso para empezar a construir «un nuevo mundo». Y el sueño americano de Tom Dobb es, precisamente, «construir un nuevo mundo donde no habrá más diferencias, sino igualdad y todos los niños conocerán la palabra 'revolución' y lo que significa».

La representación de la Revolución Americana en las series del siglo XXI

John Adams y *Sons of Liberty* son dos miniseries históricas que se centran principalmente en la dimensión política y de agitación social que tuvo lugar en las trece colonias durante la Revolución americana. Los tres episodios de *Sons of Liberty* abarcan los once años transcurridos entre la creación de los Hijos de la Libertad, en 1765, hasta la Declaración de Independencia del 4 de julio de 1776. En ese tiempo termina el segundo de los siete episodios de *John Adams*, que prolonga su relato hasta el 4 de julio de 1826, el día en que murieron Thomas Jefferson y John Adams, cuando se cumplía el cincuentenario de la Declaración. El relato sobre el tiempo histórico en que coinciden ambas series ofrece coincidencias y discrepancias que se pueden analizar como en un juego de espejos.

Sons of Liberty otorga el protagonismo en la insurrección contra el imperio británico y en la reivindicación de la independencia a Samuel Adams, presentado desde el principio como un activista radical. Por su parte, *John Adams* perfila inicialmente a su protagonista como un defensor de la ley y el orden que rechaza la violencia radical, mientras que *Sons of Liberty* tiende a justificarla como respuesta a la opresión británica. *John Adams* busca la ob-

jetividad para, a su vez, justificar el arco de transformación de su protagonista desde una actitud conciliadora hasta su radicalización en defensa de la independencia y de la guerra. *Sons of Liberty*, más allá del relato maniqueo tradicional, se centra en el contexto de revolución popular, y *John Adams* incide, sobre todo, en los debates políticos de la élite colonial. La épica revolucionaria y las hazañas bélicas priman en *Sons of Liberty*, que recrea la Masacre de Boston, el Motín del Té y las batallas de Lexington y Bunker Hill. En contraste, *John Adams* omite el Motín y solo narra el anticlímax después de la Masacre y de las mismas batallas. Las dos series reflejan el enfrentamiento entre patriotas y *tories*, pero *Sons of Liberty* lo acentúa, mientras que *John Adams*, más bien, lo insinúa. La división entre radicales y moderados en los Congresos Continentales es patente en los dos relatos, que coinciden en su desconfianza hacia la política. Es Benjamin Franklin quien encamina a los protagonistas hacia el diálogo y el que sugiere, en *Sons of Liberty*, aprobar una declaración de independencia que defiende Samuel Adams, aunque, en realidad, fue su primo John quien propuso su redacción a Thomas Jefferson y quien presentó la propuesta ante el Congreso, tal como ocurre en *John Adams*. Y si el padre fundador olvidado dice estar «dispuesto a sacrificarlo todo por vivir en un país libre», Samuel Adams, tras reconocer en *Sons of Liberty* su responsabilidad en la escalada de violencia, reivindica «la libertad de vivir la vida como nos parezca. Ése es el derecho que Dios nos dio, y por él estoy dispuesto a morir. Independencia». El segundo episodio de *John Adams* termina con el montaje en paralelo de la lectura de la Declaración ante los ciudadanos de Filadelfia y por la familia Adams en Boston, para resaltar la unidad entre los padres fundadores en sentido amplio (los delegados firmantes), la calle (antes escenario de los radicales) y los hogares (familias como los Adams). Por su parte, *Sons of Liberty* finaliza con George Washington recitando la Declaración a sus tropas, que se lanzan hacia Nueva York enarbolando la nueva bandera de los Estados Unidos.

Turn es un *thriller* histórico y de aventuras que focaliza su acción en la red de espías del Ejército Continental.[10] La serie

[10] La serie se basa en el libro *Washington's Spies: The Story of America's First Spy Ring* de Alexander Rose, publicado en 2007.

recrea el mito de los «soldados de invierno» de Washington, que hicieron frente a todo tipo de miserias pero lograron derrotar al mayor ejército del mundo. Aunque la historiografía reconoce la importancia del espionaje durante la guerra, *Turn* excede la objetividad hasta el punto de reflejar que el cambio de suerte de los patriotas correspondió al espionaje del protagonista de la serie, Abraham Woodhull (alias «Culper»), un patriota infiltrado en una familia de *tories* de Setauket (New York). La ficción huye del maniqueísmo en la aproximación a los casacas rojas —con la excepción del despiadado capitán Simcoe— y, como señalábamos, intenta explicar los motivos de la traición de Benedict Arnold. Como sucede también en *Sons of Liberty* y *John Adams*, *Turn* representa al personaje de George Washington como un hombre-mito.[11]

Dentro del imaginario patriótico sobre la Revolución, la serie de AMC profundiza en las razones por las que los colonos comenzaron a desarrollar una identidad nacional genuina, al margen de su condición de británicos. La utopía de construir un mundo nuevo basado en el principio de «libertad» es la razón por la que Abraham decide arriesgarlo todo para luchar por su «país». Entre otros temas controvertidos, *Turn* relata la situación de los indios y los esclavos negros, convertidos en peones de uno y otro bando, a los que reclutaban prometiéndoles la libertad, tierras y armas. Por otro lado, resalta la división interna de una familia de colonos, polarizados entre patriotas y *tories*, y entre los propios vecinos de Setauket —bajo control británico—, donde tiene lugar una auténtica caza de brujas a cargo de *tories* y casacas rojas en busca de patriotas infiltrados en el pueblo. Asimismo, la serie muestra el pánico de muchos colonos identificados con la causa rebelde, que se ocultaban por miedo a las represalias británicas.

[11] El mismo tratamiento recibe en el telefilme *George Washington: La leyenda* (*The Crossing*, Robert Harmon, 2000), que narra la ofensiva sorpresa de los patriotas cuando cruzaron el río Delaware y vencieron a los británicos en la batalla de Saratoga, que cambiaría definitivamente el curso de la guerra. En *Turn*, es uno de los «soplos» de Abraham Woodhull lo que permite al Ejército Continental lanzar ese ataque sorpresa.

La historia que no cuenta el cine de Hollywood

El imaginario creado por Hollywood sobre la Revolución americana no es ajeno, desde luego, a la historiografía y la literatura del XIX y las primeras décadas del siglo XX. Sus películas partían de una mitificación previa y selectiva de los hechos históricos. No pretendían trazar un relato alternativo al ya establecido, sino rendir homenaje a la épica fundacional de la nación y al heroísmo de los patriotas en la Guerra de Independencia. Por encima de todo, sus narraciones tenían un denominador común: eran un canto a la libertad basado en el credo americano que sintetizó la Declaración de Independencia y unificó, para la posteridad, la identidad nacional con el sueño americano de igualdad, libertad y prosperidad. Esa es la raíz ideológica del relato sellado por Hollywood, un discurso arraigado tan profundamente en el imaginario colectivo, que ni siquiera el enfoque revisionista de las teleseries históricas del siglo XXI ha podido liberarse del guión tantas veces escrito sobre la Revolución americana, a pesar de que su mirada sí indaga, con mayor o menor énfasis y acierto, en hechos históricos soslayados por las películas de Hollywood.

De las tres series citadas, dos de ellas —*John Adams* y *Sons of Liberty*— se remontan a la etapa prerrevolucionaria. Sin embargo, el cine producido por los grandes estudios apenas se ocupa de ese período, pese a que es determinante para conocer las causas por las que acabó estallando la Revolución. En la década de 1763 a 1773 fue creciendo, hasta hacerse imparable, la rebelión contra la nueva política imperial de Jorge III y el Parlamento de Westminster, frente a la que cobraron protagonismo las acciones violentas de organizaciones radicales como los Hijos de la Libertad. Sin embargo, el relato maniqueo de Hollywood denuncia la crueldad de los británicos, pero no la violencia previa de los radicales y, en general, omite las causas que motivaron la actuación de uno y otro bando que, básicamente, responden a cinco conflictos: las tierras del Oeste, los impuestos, el contrabando, la guerra civil y la confrontación política.

Terminada la Guerra Franco-India en 1763, Jorge III prohibió el establecimiento de colonos más allá de los Montes Apalaches para mantener la paz con los indios. Pero muchos desobedecieron la prohibición para afincarse como granjeros en

territorio indio, tal como relata John Ford en *Corazones indomables*, aunque en ningún momento de la película se insinúa siquiera que los protagonistas estén desobedeciendo a su rey, sino que pretendían hacer realidad el sueño de tener su propia granja y, además, defender la frontera con los indios. En 1764, el Parlamento de Westminster aprobó la Ley del Azúcar, la primera de una serie de leyes que exigían el pago de impuestos a las trece colonias —algo que no había ocurrido nunca antes— para sufragar los costes de la Guerra de los Siete Años, que habían disparado la deuda de la hacienda británica. En las películas de Hollywood los impuestos no pasan de ser, como mucho, una cuestión de fondo, aunque sí forman parte del contexto en *John Adams* y *Sons of Liberty*. Ambas series reflejan el rechazo a los nuevos impuestos, basado en que se aprobaron sin representación de las colonias en el Parlamento. Los radicales comenzaron sus protestas y sabotajes apoyados por comerciantes y profesionales liberales, según relata *Sons of Liberty*. Esta da prueba de la financiación de los Hijos de la Libertad con dinero negro del contrabando, aportado sobre todo por John Hancock, el más rico comerciante de Nueva Inglaterra. Sin embargo, la relación entre contrabando y revolución no interesaba a Hollywood.

Las protestas radicales continuaron hasta que, el 5 de marzo de 1770, se produjo la Masacre de Boston, donde murieron cinco colonos alcanzados por disparos de soldados británicos. Ese día comienza el relato de *John Adams*, que presenta al padre fundador olvidado como el abogado íntegro que logró la exculpación de los soldados por haber actuado en defensa propia. Pero la violencia radical no se dirigió únicamente contra los funcionarios británicos, sino que se extendió contra quienes se mantenían leales a la Corona, los *tories*, como reflejan las tres series, en especial *Sons of Liberty*. De esa forma, creció un enfrentamiento civil con un sector que representaba más de una cuarta parte de la población colonial y que, cuando empezó la guerra, apoyaron o se alistaron en el bando británico, de forma que la Guerra de Independencia fue, a la vez, una auténtica guerra civil. Este hecho sí se manifiesta, de forma más o menos evidente, en películas como *América*, *Duelo de espías*, *Revolución* o *El patriota*. Salvo *América*, las demás no muestran la violencia desatada contra los *tories* y, curiosamente, suele ser una trama amorosa la que dulcifica el enfrentamiento entre unos y otros, a

pesar de que la Historia certifica que fue especialmente cruento en ciudades como Nueva York y, al final de la contienda, en las colonias del Sur.

Pero además de esos conflictos, el trasfondo de la Revolución americana fue la confrontación entre la autonomía colonial y la soberanía imperial y, a ese respecto, la Corona y el Parlamento fueron inflexibles en la reafirmación de su autoridad en las colonias con mayor presencia militar y mayores controles sobre sus actividades, como se pone de manifiesto en *Turn*. Así, tras el estallido de la burbuja financiera de 1772, el Parlamento aprobó la Ley del Té de 1773 que, en la práctica, otorgaba el monopolio de su comercio a la Compañía Británica de las Indias Orientales, por entonces la empresa más grande del mundo. Y en diciembre de ese año, los Hijos de la Libertad arrojaron a las aguas del puerto de Boston 45 toneladas de té de la Compañía. *Sons of Liberty* sí narra el célebre Motín del Té que, excepto *América*, omiten las películas de Hollywood e, incluso, *John Adams*, aunque la serie sí refleja sus consecuencias: el Parlamento aprobó las Leyes Coercitivas —Leyes Intolerables para los colonos— y declaró el estado de excepción en Boston. A partir de ahí, la Revolución se abrió paso. Las autoridades británicas mantuvieron las medidas represivas y, en septiembre de 1774, las colonias pidieron su revocación en el Primer Congreso Continental, donde la mayoría moderada manifestó su lealtad al rey, pero no obtuvieron respuesta de Jorge III. Seis meses después, el 19 de abril de 1775, se produjeron los primeros enfrentamientos armados en Lexington y Concord, y el 10 de mayo se reunió el Segundo Congreso Continental. Constituido como poder alternativo al Parlamento de Londres, el Congreso acordó la creación del Ejército Continental bajo el mando de George Washington, así como una petición de paz —la Petición de la Rama de Olivo— que insistía en la recuperación de los derechos de los colonos y reafirmaba la lealtad a la Corona. Pero la Proclama Real del 23 de agosto de 1775 declaró a las colonias en rebelión y amenazó con la horca, por traición, a los congresistas. Finalmente, más de un año después del comienzo de la guerra, el 4 de julio de 1776, el Congreso Continental aprobó la Declaración de Independencia. Tanto *Sons of Liberty* como *John Adams* narran lo que sucedió a lo largo de ese año, si bien *John Adams* se centra, sobre todo, en los debates del Congreso.

El musical *1776* también relata aquellos debates en una línea muy similar al segundo episodio de *John Adams*, mientras que las demás películas analizadas comienzan su narración directamente en la Guerra de Independencia, salvo la alusión inicial a los antecedentes inmediatos de la contienda en *Revolución* y *El Patriota,* y la excepción de *Corazones indomables*, que traslada su relato al Oeste, donde las hostilidades se inician en la frontera con los indios antes de la Declaración de Independencia.

Conclusiones

La Historia revela que la élite colonial, representada en los Congresos Continentales, canalizó la revolución popular hacia un movimiento de liberación nacional que, tiempo después, mitificaron la historiografía y la literatura como clave de bóveda en la construcción de la identidad nacional de Estados Unidos. A esa clave se atiene la épica de los relatos de Hollywood, que han grabado en el imaginario colectivo su versión maniquea del heroísmo de los patriotas en su lucha por la libertad frente a la opresión y la crueldad del poderoso enemigo británico. Y es de esa clave de la que no pueden desvincularse las revisiones de las series históricas del siglo XXI, sobre todo, *Turn*.

Los Estados Unidos nacieron de una guerra y, desde sus orígenes, la cultura de la guerra ha sido una constante en su historia. Las películas y las series analizadas recrean las batallas más emblemáticas, salvo *John Adams*, precisamente el relato de mayor rigor histórico. La miniserie de HBO se estrenó durante la campaña electoral de 2008 que llevaría a Obama a la Casa Blanca. En ese contexto de extrema confrontación partidista, la serie es la que más incide en la profunda división de la sociedad colonial, entre moderados y radicales, en torno a la guerra y la escisión del imperio británico. Y, frente a la visión apocalíptica del moderado John Dickinson sobre los peligros de la independencia, John Adams habla de «esperanza» —«Hope», eslogan de uno de los *posters* de Obama— como vía para unir a los colonos en la construcción de su propio país.

John Adams y *Sons of Liberty* sí reflejan los antecedentes económicos y sociales de la Revolución, que omiten los demás relatos. Pero, mientras *John Adams* busca la objetividad, *Sons of Li-*

berty se inclina hacia el maniqueísmo y la épica revolucionaria. Emitida en 2015, cuando los estadounidenses habían sufrido los años más duros de la Gran Recesión, la miniserie de History Channel pone el acento en la desigualdad social que hacía inalcanzable el sueño americano para las clases populares y, en el contexto de la crisis económica anterior a la Revolución, recrea con mayor énfasis la violencia del enfrentamiento entre patriotas y *tories*, tema tabú para la mayoría de los relatos, incluido el de *John Adams*.

Por su parte, *Turn* sí refleja la guerra civil, pero su relato sobre los espías de Washington es el que más se inclina hacia la línea patriótica de las películas de Hollywood, aunque no es tan maniqueo. La serie se estrenó en 2014, un tiempo en que continuaba el debate en la opinión pública sobre casos de espionaje como los de Wikileaks, Snowden y otros. Tal vez por eso, la serie intenta explicar los motivos que llevaron al general Benedict Arnold a convertirse en espía británico, mientras que *Duelo de espías* le presenta, sin paliativos, como el primer gran traidor de la historia de Estados Unidos; un claro mensaje contra supuestos infiltrados prosoviéticos en tiempos de la «caza de brujas».

Las tres series aluden al contrabando como práctica habitual en las trece colonias, pero *Sons of Liberty* va más allá y da prueba de la financiación de los Hijos de la Libertad con dinero negro del contrabando aportado por el comerciante más rico de Nueva Inglaterra. La relación entre contrabando y revolución, pese a su importancia, es otro tema tabú para los demás relatos. Pero si hay un asunto especialmente proscrito es el problema de la esclavitud, que solo se aborda en la escena de *John Adams* en la que Jefferson, Franklin y el propio Adams deciden excluirlo en la redacción final de la Declaración de Independencia.

En definitiva, las series históricas del siglo XXI sí aportan nuevos enfoques sobre la Revolución americana y los valores que la inspiraron, y los reivindican desde un tiempo en que volvían a estar en crisis. Pero el discurso dominante sigue siendo el de la épica sellada por Hollywood en el siglo pasado: los mensajes finales de las películas y las series son un canto a la libertad, al sueño americano y a la construcción de un mundo nuevo. Y al final, casi siempre, ondea la bandera de Estados Unidos como icono patriótico por antonomasia y símbolo de su identidad nacional.

Bibliografía

Asimov, Isaac (1983): *El nacimiento de los Estados Unidos 1763-1863*, Madrid: Alianza Editorial.

Bosch, Aurora (2005): *Historia de Estados Unidos, 1776-1945*, Barcelona: Crítica.

Carnes, Mark C., (ed.) (1996): *Past Imperfect: History According to the Movies*, New York: Henry Holt.

Cullen, Jim (2003): *The American Dream: A Short History of an Idea that Shaped a Nation*, Oxford: Oxford University Press.

Edgerton, Gary; Rollins, Peter C. (2001): *Television Histories: Shaping Collective Memory in the Media Age*, Kentucky: The University Press of Kentucky.

Isenberg, Nancy; Burstein, Andrew (2013): «The Adams on Screen», en *A Companion to John Adams and John Quincy Adams,* Waldstreicher, David (ed.), New Jersey: Wiley-Blackwell.

Jenkins, Philip (2012): *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid: Alianza Editorial.

Jillson, Cal (2004): *Pursuing the American Dream: Opportunity and Exclusion Over Four Centuries*, Kansas: University Press of Kansas.

Johnson, Paul (2001): *Estados Unidos: la Historia*, Barcelona: Javier Vergara.

Mccullough, David (2001): *John Adams*, New York: Simon & Schuster.

Nigra, Fabio (coord.); Bevilacqua, Gilda [*et al.*] (2010): *Hollywood: ideología y consenso en la historia de Estados Unidos,* Ituzaingó, Buenos Aires: Maipue.

Nigra, Fabio, (coord.) (2014): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Buenos Aires: Imago Mundi.

Nigra, Fabio (2013): *Historias de cine; Hollywood y Estados Unidos*, Valencia: Universidad de Valencia.

Nigra, Fabio (2012): *Hollywood y la historia de Estados Unidos: La fórmula estadounidense para contar su pasado*, Buenos Aires: Imago Mundi.

Purcell, Fernando (2008): *La Revolución americana y las tensiones interpretativas en su historiografía reciente*, en *Revista Digital de Historia Iberoamericana*, 1(1), pp. 54-69.

Rollins, Peter C. (2010): *Hollywood as Historian: American Film in a Cultural Context*, Kentucky: The University Press of Kentucky.

Rollins, Peter C. (ed.) (2003): *The Columbia Companion to American History on Film*, New York: Columbia University Press.

Rubio Pobes, Coro (ed.) (2010): *La historia a través del cine. Estados Unidos: una mirada a su imaginario colectivo*, Bilbao: Universidad del País Vasco.

Schocket, Andrew M. (2015): «Give me *Liberty's Kids*. How the Revolution Has Been Televised and Filmed», en *Fighting over the Founders: How We Remember the American Revolution,* Schocket, Andrew M., New York: New York University Press, pp. 125-164.

10.

«La premisa Manchurian»: los mensajeros del miedo desde la Guerra Fría hasta el 11S

Pablo Castrillo y Pablo Echart
Universidad de Navarra

Resumen
El thriller político en Hollywood surgió en un contexto de ansiedad y paranoia suscitados por el miedo al comunismo y la amenaza nuclear. Este capítulo explora la evolución del género a través de tres ficciones que comparten como premisa la infiltración enemiga en el espacio doméstico. Se analiza primero la fundacional *El Mensajero del Miedo* (*The Manchurian Candidate*, 1962): a partir de la infiltración comunista, la película concluía que el miedo y la paranoia constituían las auténticas amenazas de la democracia y la libertad. El remake de 2004 reinterpretó este relato en el contexto novedoso y coetáneo de la «guerra contra el terror». Y en 2011, la serie *Homeland* reelaboró las convenciones del género en el marco traumático del 11-S: junto con el miedo a la infiltración, el contraespionaje y las implicaciones derivadas de las decisiones geopolíticas e ideológicas, la serie reconocía la crisis de identidad de los Estados Unidos manifestada en protagonistas psicológica y emocionalmente inestables.
Palabras clave: Thriller Político, Post-11S, Paranoia, Trauma, Premisa Dramática

Introducción

El mensajero del miedo (*The Manchurian Candidate*, John Frankenheimer, 1962) se estrenó en Estados Unidos el 24 de octubre de 1962, proyectándose sobre el tenebroso telón de fondo de la crisis de los misiles de Cuba. La película extendió al

cine el prestigio forjado por Frankenheimer en la industria de la televisión y se convirtió en un clásico definitivo cuando, un año después de su discreto estreno, el asesinato en Dallas del presidente Kennedy le confería un valor siniestramente profético. Increíblemente, esta no sería la única película cuasi-adivinatoria del director, quien tiempo después estrenó *Domingo negro* (*Black Sunday*, John Frankenheimer, 1977), un *thriller* terrorista que prefiguraba los ataques del 11 de septiembre de 2001 con un grado de semejanza estremecedor.

Más allá de estas circunstancias de contexto, *El mensajero del miedo* fue una película revolucionaria en la historia del cine americano, así como una pieza clave en la historia de las relaciones del medio cinematográfico y televisivo. A diferencia de otras aventuras e intrigas de espías, más patrióticas y probablemente también más inocentes, la película de Frankenheimer expresaba sentimientos ambiguos de trasfondo pesimista; es más, representaba una visión cínica de la sociedad y la política de los Estados Unidos, en una época en que cerrar filas en torno a la bandera frente al enemigo soviético era un elemento esencial de la identidad americana. Su oscuro sentido del humor y tono sardónico le otorgaban la distancia necesaria para articular un comentario crítico de la política de su tiempo. La película, según Casper (2007: 301), es también de valor alegórico en relación con «the dangers of extremism in politics and of American society as robotized».[1]

Aunque la trama de la película era casi absurda, resultaba tremendamente inquietante para el espectador del momento, quien quedaba sumido en un estado de confusión comparable al de los personajes. El diseño de producción, el sonido y el montaje eran desconcertantes y febriles; retaban las convenciones dominantes del Hollywood clásico basadas en la transparencia y la invisibilidad; y creaban una novedosa sensación de paranoia en la que Frankenheimer insistiría en dos películas más, *Siete días de mayo* (*Seven Days in May*, 1964) y *Seconds* (1966, también retitulada como *Plan diabólico*). Esta «trilogía de la paranoia» (Sterritt, 2011: 13) retrataba el enfermizo estado mental que acompañaría a los magnicidios posteriores de la época: el presidente John Fit-

[1] Traducción de la cita: «Los peligros del extremismo político y de una sociedad americana robotizada.»

zgerald Kennedy en 1963, Martin Luther King en 1968, y en el mismo año, Robert «Bobby» Kennedy, Senador y aspirante a la presidencia, entre otros (Marcus, 2002: 72).

Sobre todo, *El mensajero del miedo* fue revolucionaria porque, en términos narrativos, dio forma al futuro de todo un género: se podría ver esta película como, por una parte, la culminación de una cierta tradición del género del *thriller* (espías, intrigas internacionales), y, por otra parte, el comienzo de una nueva: el *thriller* político, el cine de conspiración y las narrativas de paranoia. Tal y como lo entiende Xavier Pérez, *El mensajero del miedo* dio paso a «una corriente de *thrillers* paranoicos que despegaría totalmente durante los setenta, en el marco de la desconfianza post-Vietnam y del escándalo Watergate» y que se caracterizaba por «abordar críticamente las herméticas prácticas de un poder en la sombra que, desde organizaciones extremadamente complejas como el FBI o la CIA, controlaban una comunidad cada vez más llamada a desconfiar de sus inaccesibles mandatarios» (Pérez, 2010: 28).

En 2004, el *remake* de *El mensajero del miedo* trasladó la viva paranoia de Frankenheimer a los Estados Unidos de un tiempo ficticio pero muy presente, con un protagonista traumatizado por un período de cautividad en la primera Guerra del Golfo y un clima político de miedo a la amenaza terrorista y agoreras llamadas a la acción para armarse frente a un enemigo invisible. En esta versión, los conspiradores son figuras oscuras de la élite del capitalismo corporativo, cuyos intereses incluyen el control del gobierno. Como bien señala Huerta (2006: 75), la película de Jonathan Demme dialoga con «la necesidad de conquistar seguridad a costa de las libertades civiles, la predeterminación de las victorias electorales, […] el manejo de los gobernantes elegidos por titiriteros de las penumbras y la manipulación mental de la sociedad».

Poco después, al final de la primera década desde los atentados del 11S, la serie de televisión *Homeland* (Showtime, 2011-) se estrenó con un gran éxito de crítica y público.[2] Oficialmente, la serie nació como una adaptación del drama israelí *Hatufim*

[2] Para los fines de este capítulo, consideramos exclusivamente las temporadas 1 y 2 de *Homeland*, ya que son las que se adhieren de forma más inequívoca al concepto original de la serie.

(Channel 2, 2009-12), traducido como *Prisioneros de Guerra*, pero de hecho *Homeland* encuentra mucha de su inspiración en *El mensajero del miedo*, tal y como varios críticos lo han hecho notar (*cfr*. Bradshaw, 2012; Rosenberg, 2014; Overbey, 2012). La premisa dramática de ambos dramas —*Homeland* y *El mensajero del miedo*— es prácticamente la misma; y los comentarios y críticas que llevan a cabo, o más bien, las preguntas que plantean, son cautivadoramente paralelas a los contextos históricos en que aparecen, así como entre ellas. *Homeland* ha sido descrita como «a queasy stab directly into our own conflicted feelings about a decade of the global war on terror» (Rosenberg, 2014),[3] lo que la sitúa en una posición similar a la de *El mensajero del miedo* con respecto a la Guerra Fría. Esta proximidad entre las dos narrativas y sus respectivas relaciones con el ambiente social, político y cultural de sus tiempos son el objeto de estudio de este capítulo, así como del término que proponemos para su particular mito: «la premisa Manchurian».[4]

La premisa dramática

En escritura televisiva, la premisa de una serie de ficción gobierna el desarrollo entero de la narrativa conforme ésta se despliega a lo largo del tiempo, porque, como se acepta comúnmente, en ella se contiene todo el potencial de éxito de la serie. La premisa es, pues, el embrión con toda la carga genética de una ficción televisiva, que consiste en «a fundamental situation

[3] Traducción de la cita: «Una molesta punzada que reaviva nuestros sentimientos conflictivos acerca de una década de guerra global contra el terror.»

[4] El presente texto está basado en una comunicación oral, originalmente impartida en inglés, en el congreso «Cinema/Series International Workshop» celebrado en la Universidad Politécnica de Valencia, Campus de Gandía, el sábado, 7 de noviembre de 2015, originalmente titulada «The Manchurian Premise». En la traducción de los títulos al castellano, el término «Manchurian» se pierde, ya que las dos películas tituladas *The Manchurian Candidate* se estrenaron en España como *El mensajero del miedo*. A pesar de ello, hemos mantenido la expresión, traducida casi literalmente, de «la premisa Manchurian».

and assumption, that never changes from episode to episode» (Russin y Downs, 2000: 354).[5]

De acuerdo con esta conceptualización, el conflicto nuclear de *El mensajero del miedo* es extremadamente similar a la premisa dramática de la serie *Homeland*: ambas ficciones tratan sobre un prisionero de guerra estadounidense que por fin puede regresar a casa; pero que cuando lo hace se ha convertido al enemigo a través de un lavado de cerebro, ya sea por medio de técnicas pseudo-científicas de manipulación mental (*El mensajero del miedo*) o por un proceso de conversión religiosa asociada a un estado de trauma y aislamiento (*Homeland*). El prisionero de guerra es recibido como un héroe en Estados Unidos, donde se le entrega la Medalla de Honor del Congreso, máxima distinción de las Fuerzas Armadas americanas. Progresivamente, el héroe retornado adquiere mayor reputación y presencia en la esfera pública, lo cual le permite alcanzar una posición privilegiada para relacionarse con importantes figuras del poder institucional. De hecho, pronto se convierte en candidato como representante al Congreso, con la intención inicial de llevar a cabo un magnicidio, que se transformará después en el propósito de influenciar la política exterior y de seguridad nacional desde dentro del gobierno. Pero, entretanto, ha habido alguien —bien un compañero de armas plagado por memorias nebulosas de su cautiverio, bien una agente de inteligencia traumatizada por la sombra del 11S— empeñado en desenmascararlo como un topo y como un traidor, con diversos grados de certeza.

Además, *El mensajero del miedo* y *Homeland* comparten elementos de situación, entre los que se incluyen un contexto de tensión internacional, guerras en el extranjero (ya sea en Corea o en Oriente Medio) y una carrera política en el propio país. Acompañando estos ingredientes, la «premisa Manchurian» ofrece además unos protagonistas poco fiables —psicológicamente inestables, en ambos casos— y un estado constante de amenaza o peligro —la ubicua sospecha de infiltración comunista o el augurio de un nuevo 11S— como características definitorias de sus textos.

---

[5] Traducción de la cita: «Una situación y presupuestos fundamentales que nunca cambian de episodio en episodio.»

En un nivel más abstracto, se podrían identificar dentro de este tipo de premisa algunos elementos narrativos más amplios, como la conspiración, el estado de paranoia, y el «enemigo interno» como antagonista invisible, los cuales inmediatamente ubican *El mensajero del miedo* y *Homeland* en el territorio genérico de *thriller* político o de espías, o en una zona mixta entre ambos. El enfoque de sus narrativas y el punto de vista de sus protagonistas permite afinar en la distinción: *El mensajero del miedo* es un *thriller* político porque su protagonista es víctima confusa de una conspiración y necesita descubrir la verdad para superar los peligros que amenazan su vida y la de su comunidad; mientras que *Homeland* subraya el componente del espionaje en la medida en que su protagonista es una agente profesional de la CIA[6] decidida a defender la seguridad nacional de su país.

Es precisamente la forma original con la que se combinan los elementos narrativos de la conspiración, la paranoia y el «enemigo interno» lo que permiten considerar a *El mensajero del miedo* como la película pionera del género del *thriller* político, tal y como lo conocemos hoy en día (Castrillo y Echart, 2015: 113). Entre las obras que comparten este modo y tono se encuentran clásicos de los años setenta como *El* último *testigo* (*The Parallax View*, Alan J. Pakula, 1974) y *Los tres días del cóndor* (*Three Days of the Condor*, Sidney Pollack, 1975), sus respectivos homenajes en la década de los noventa como *Enemigo público* (*Enemy of the State*, Tony Scott, 1998) y *Estado de sitio* (*The Siege*, Edward Zwick, 1998), o las obras más recientes del paisaje post-11S como la saga de Jason Bourne (2002-16), *La intérprete* (*The Interpreter*, Sydney Pollack, 2005), *El espía* (*Breach*, Billy Ray, 2007) o *La sombra del poder* (*State of Play*, Kevin Macdonald, 2009). Lo sorprendente de esta contextualización genérica es, sin embargo, que todos los *thrillers* políticos posteriores ignoran uno de los elementos clave de la «premisa Manchurian»: el aspecto que ata inseparablemente a *El mensajero del miedo*

[6] El perfil profesional de la protagonista de *Homeland*, frecuentemente referido como «case officer» (literalmente: «oficial del caso»), designa a «an intelligence officer who recruits agents and manages their activities» (Merriam-Webster). (Traducción de la cita: «Un oficial de inteligencia que recluta agentes y gestiona sus actividades.»)

con *Homeland* es el mecanismo narrativo del lavado de cerebro que transforma al héroe de guerra americano en un potencial enemigo de su propia patria, desencadenando una lucha interior —mental y moral— en la que el personaje debe escoger entre la lealtad a su bandera o llevar a cabo los designios de su reprogramación (a falta de un término más adecuado), así como una lucha exterior con las fuerzas de inteligencia y seguridad, que deben elegir un curso de acción con respecto a la recién descubierta amenaza.

La aplicación de este constructo —la «premisa Manchurian»— a dos contextos históricos diferentes, pero tan asimilables, como la Guerra Fría y la Guerra Contra el Terror, nos lleva a considerar la posibilidad de que exista una afinidad inherente del género del *thriller* político y de espías con ciertos ambientes socio-políticos, en los que las narrativas de este tipo emerjan de forma natural por su proximidad con el estado emocional de sus audiencias. Para demostrar tal hipótesis, analizaremos la construcción narrativa del género de acuerdo con sus principales convenciones.

El thriller político y de espionaje

Aceptando la noción de que se puede considerar el *thriller*, como la comedia o el drama, como un «metagénero» (Rubin, 1999: 4) o, de forma más gráfica, como un «género paraguas» (Derry, 2001: 62), es más fácil concebir los *thrillers* político y de espionaje como subgéneros de una categoría más amplia —el *thriller*— que difieren el uno del otro en muchos sentidos, pero que al mismo tiempo comparten abundantes similitudes.

En primer lugar, debemos considerar la naturaleza de las películas a las que denominamos, con el inevitable anglicismo, como «*thrillers*»: como su nombre mismo indica,[7] el *thriller* se caracteriza por su habilidad para representar en los personajes, y crear y explotar en la audiencia, estados emocionales especialmente intensos. Y entre esas emociones, el suspense es, desde

[7] El verbo inglés «to thrill» se define como «to cause to experience a sudden sharp feeling of excitement» (Merriam-Webster). (Traducción de la cita: «Causar la experiencia de un sentimiento de excitación agudo y repentino.»)

luego, el rey. De hecho, algunos críticos y académicos agrupan las diversas manifestaciones del género —como el político y el de espías— más sencillamente bajo la etiqueta de «*thriller* de suspense».[8] Esta categorización no altera la esencia de dichas narrativas, sino que meramente las asocia con otros textos como pueden ser las películas de Alfred Hitchcock, y en cualquier caso sí proporciona una pista interesante para entender la popularidad del género en su formato serial, durante nuestra segunda —o, según algunos estudiosos, tercera— Edad de Oro de la televisión, como se verá más adelante.

Como hemos explicado en otro lugar (Castrillo y Echart, 2015: 114-120), la narrativa del *thriller* político está definida como aquella en la que el protagonista es víctima, actual o potencial, de una amenaza cuya motivación es de naturaleza política y cuya trama y personajes están más concretamente caracterizados por los siguientes cinco puntos: 1) una trama investigativa que combina la huida y la lucha por sobrevivir con la búsqueda de conocimiento que permita desenmascarar la conspiración; 2) protagonistas reactivos que se enfrentan al conflicto más por necesidad perentoria que por elección voluntaria, y cuya capacidad de acción se ve constantemente desafiada, cuestionando así el margen del individuo para ocasionar un cambio significativo en el poder político y corporativo del mundo moderno; 3) antagonistas identificados con los enemigos geopolíticos de los Estados Unidos de América en el momento de la producción de un texto determinado; 4) escenarios y ambientaciones basados en hechos reales, ya sean referenciados a través de una trama ficticia o representados en la pantalla por medio de una reconstrucción o a través de imágenes documentales; y 5) una iconografía repleta de símbolos asociados al poder político y a las instituciones nucleares de EEUU, frecuentemente a través del contraste entre la arquitectura y la escala del cuerpo humano.

A estos elementos, el *thriller* de espionaje añade los suyos propios, a saber, una imaginería de tecnología portentosa, artefactos destinados a la vigilancia encubierta y arsenales de armamento camuflado. Estas imágenes y objetos sirven a los principales fi-

[8] Así titula su libro Charles Derry (2001 [1988]), citado más arriba.

nes dramáticos del género, que consisten, básicamente, en «surreptitiously conveying information about a country, company, or union to its enemy or rival» (Miller, 2009: 190).[9]

El mensajero del miedo, tanto en la adaptación de 1962 como en su remake de 2004, y *Homeland* comparten el recurso a estos atributos del *thriller* político y de espionaje de formas muy nítidas. La narrativa central de ambos textos está impulsada por dos preguntas: primera, ¿ha sufrido el héroe de guerra un lavado de cerebro y/o ha sido convertido a la causa enemiga?; y segunda, ¿tiene intención el héroe de guerra de llevar a cabo un acto de terrorismo en su país de origen? Estas son pues, en última instancia, búsquedas de conocimiento, de información, de pruebas que permitan desarticular la amenaza inminente de una conspiración ya en marcha. Es más, ambos protagonistas —Bennett Marco (Frank Sinatra) y Carrie Mathison (Claire Danes)— son arrastrados a iniciar sus investigaciones porque responden a una amenaza: Marco sufre los efectos secundarios de un proceso de manipulación mental, mientras que Carrie, oprimida por el trauma del 11S, está obsesionada con abortar nuevos atentados terroristas.[10] Para incrementar la complicación de su tesitura, resulta que Raymond Shaw —el soldado americano que se ha convertido en agente oculto, e involuntario, del comunismo— es un amigo cercano del protagonista; mientras que Nicholas Brody —el marine converso a la causa del islamismo radical— se convierte en amante de la personaje principal y agente de la CIA que lo investiga.

Por otro lado, el antagonista en *El mensajero del miedo* está conformado por una compleja estratagema que involucra a la madre del agente infiltrado (Angela Lansbury): se trata de una

[9] Traducción de la cita: «Transmitir de forma subrepticia información sobre un país, compañía o sindicato a sus enemigos o rivales.»

[10] Balló identifica, en años recientes, una corriente de protagonistas femeninas obsesionadas con sus respectivas misiones de contrainteligencia. Estas heroínas, entre las que se cuentan Carrie Mathison, Sydney Briston (Jennifer Garner en *Alias*, 2001-06) y Maya (Jessica Chastain en *Zero Dark Thirty*, 2012), se caracterizan por enfrentarse a un mundo dominado por el sexo masculino, por su extremada competencia profesional, y por su «carácter obsesivo, solitario, melancólico, impulsivo», así como por el alto precio que deben pagar para lograr sus objetivos: «el precio de su vida íntima". Véase Balló (2013: 28).

comunista radical clandestina casada con un fácilmente manipulable senador republicano de inclinaciones cuasi-fascistas (una clara referencia al macartismo de los años cincuenta). Su objetivo es colocar a su marido en la Casa Blanca por medio del asesinato del candidato presidencial, que llevará a cabo su hijo en estado de sumisión mental. El enrevesado desenlace deseado apunta a la aniquilación de las libertades civiles en Estados Unidos, con la subsiguiente pretensión de favorecer una revolución comunista en el país.

De forma más simple y verosímil, *Homeland* presenta como antagonista a un terrorista islámico que conspira para infiltrar a un agente «durmiente» en la estructura política estadounidense. Este, una vez adquirida su posición de candidato a la vice-presidencia, intentará detonar un chaleco explosivo en una sala en la que se encuentra presente gran parte de la rama ejecutiva del gobierno americano (aunque finalmente no llegue a llevarlo a cabo). Independientemente de la mayor o menor complejidad de la trama conspiradora, se evidencia que en los años sesenta los villanos son comunistas, mientras que, al comienzo del siglo XXI, durante una época particularmente delicada de la Guerra Contra el Terror, los enemigos son terroristas musulmanes.

En términos históricos, *El mensajero del miedo* puede entenderse como respuesta a una serie de preocupaciones y ansiedades relacionadas con ciertos rumores de la época acerca de prisioneros de guerra sometidos a técnicas de lavado de cerebro durante la guerra de Corea.[11] De manera similar, *Homeland* hace cons-

[11] Sobre los supuestos lavados de cerebro a prisioneros de guerra en la Guerra de Corea (1950-1953), *cfr*. el libro de Susan Carruthers, *Cold War Captives: Imprisonment, Escape, and Brainwashing*, Los Angeles: University of California Press, 2009; y concretamente, el capítulo 5: «Korean War Captivity and the Brainwashing Scare» (pp. 174-216). Además, en el epílogo (pp. 217-238), la autora hace referencia a un comité de investigación del Departamento de Defensa de EEUU sobre las presuntas técnicas de lavado de cerebro comunistas, que concluyó que las «drugs, hypnosis, electric shocks, sensory deprivation, and torture —'brainwashing,' in short— had not been routinely used on American POWs» (p. 234), aunque sí era una preocupación extendida en la sociedad del momento. (Traducción de la cita: «Drogas, hipnosis, electro-shocks, aislamiento sensorial y tortura —en síntesis,

tantes referencias a la sombra alargada del 11S, lo cual es, como se ha indicado, una motivación principal de su protagonista. En palabras de Carrie: «Solo me estoy asegurando de que no nos ataquen de nuevo» («The Weekend», 1.7.). En este sentido, la representación en la pantalla de un ataque equivalente parece proporcionar al espectador herramientas de superación del trauma. Como bien señala Zanger (2015: 733), *Homeland* «depicts the US in the decade following 9/11, so that the collective memory includes that traumatic event and attempts to understand how such a disaster could have come about, as well as anxiety about the possibility of its recurrence».[12]

Finalmente, desde un punto de vista iconográfico, los tres textos en cuestión representan realidades conflictivas en cada uno de sus momentos históricos, al tiempo que contribuyen sus correspondientes puntos de vista ideológicos a modo de comentario. Para ilustrar estos usos iconográficos, sugerimos tres ejemplos concretos, elegidos entre muchos otros posibles, referidos respectivamente a la influencia de los medios de comunicación en el diálogo social; la imaginería americana, patriótica, electoral como modo de cristalización de la identidad colectiva; y la representación del trauma combinando imágenes documentales e históricas con otras de naturaleza onírica o surrealista.

En primer lugar, la escena de la rueda de prensa en la que se introduce a la marioneta política de la villana en *El mensajero del miedo*, versión de 1962, presenta al Senador Iselin denunciando falsamente ante los medios la infiltración de agentes comunistas en el Departamento de Defensa. Los interlocutores se encuentran en extremos opuestos de la sala, pero Iselin es enfocado en todo momento por un aparato de televisión en primer plano: de este modo, su rostro y su discurso beligerante aparecen siempre en el encuadre-dentro-del-encuadre, mientras el Secretario de Defensa intenta comunicarse con él, impedido por el bullicio de los presentes. Una vez que el escándalo se ha consumado, la

lavados de cerebro— no habían sido regularmente aplicadas a prisioneros de guerra americanos.»)

[12] Traducción de la cita: «Retrata a los Estados Unidos de la década post-11S, incluyendo en su memoria colectiva el evento traumático, e incluso intentando comprender cómo semejante desastre pudo producirse, así como la ansiedad acerca de su posible repetición.»

señora Iselin se apresura a abandonar su posición de telespectadora, para unirse a su marido conforme deja la sala entre una nube de reporteros. Esta ruidosa y complicada escena ha sido descrita como una crítica para con «the role of television […] in the representation and manipulation of political reality […] suggesting through framing alone the gap between reality and representation that might be opened up even across the unified space of a single room» (Creekmur, 2011: 108-109).[13]

El segundo ejemplo, tomado del remake de *El mensajero del miedo* de 2004, comprende la escena climática en la que los planes de la villana parecen cumplirse cuando su hijo gana la nominación vice-presidencial, pero son abruptamente frustrados cuando, en un gran giro final, el protagonista los asesina a los dos en lugar de abatir su objetivo original, el presidente electo. Los personajes se encuentran celebrando la victoria electoral en una sala de convenciones, o similar, repleta de banderas americanas y uniformes de gala. La Estatua de la Libertad aparece proyectada en una gran pantalla, alternando con los históricos rostros presidenciales del Monte Rushmore. Al fondo del plano, cierra el decorado un gran grafiti de la bandera americana atravesada por un puño cerrado, con las palabras «Secure tomorrow» —literalmente: «asegurar el mañana»—. Toda esta mezcla iconográfica confiere a la escena una cierta identidad política, de tinte conservador y partidario del discurso más duro de la Administración Bush —y, por tanto, del partido Republicano— tan solo un año después de la invasión de Iraq y del comienzo de una guerra que se prolongaría más de lo que el pueblo americano estaba dispuesto a soportar.

El tercer y último ejemplo es la secuencia de créditos inicial de cada episodio de *Homeland*. En ella, aparecen una serie de elementos que enraízan la serie en un terreno fertilizado por los miedos post-11S y marcados por un severo trauma: la inocencia de una niña frente a los noticiarios que informan de diversos ataques terroristas, el enemigo islámico, la sociedad mediati-

[13] Traducción de la cita: «El papel de la televisión […] en la representación y manipulación de la realidad política […] sugiriendo a través únicamente del encuadre la brecha entre la realidad y la representación que podría abrirse incluso a través del espacio unificado de una habitación individual.»

zada por los mensajes televisivos, referencias a un sistema de vigilancia omnipresente diseñado para combatir la amenaza del terrorismo, así como imágenes de archivo del 11 de septiembre de 2001 en Manhattan. Especialmente, aparecen varios planos de aspecto siniestro en los que Carrie —y después, también Brody— es presentada en un laberinto, lo cual refuerza uno de los mitos que sustentan el género del *thriller*: el hallarse perdido en un mar de apariencias sin aparente salida, el juego del gato y el ratón —en el que la protagonista, contrariamente a la tradición mayoritaria de Hollywood, es el ratón—, y los roles intercambiables del cazador y la presa. La secuencia termina con un plano del antagonista mirando en la distancia hacia el Capitolio, el centro de poder legislativo de los EEUU, sugiriendo quizás un desafío o, al menos, una cierta animosidad.

Además, estas imágenes revelan en cierta forma la evolución del género hacia una visión más crítica del poder institucional. Las ficciones de los años sesenta presentaban a personajes conspiradores corrompiendo instituciones que eran de suyo puras, fundadas bajo la premisa del servicio a la ciudadanía y el bien común. Frente a esos conspiradores, se alzaban personajes heroicos que intentaban defenderlas y salvarlas. Sin embargo, en *El mensajero del miedo* se anticipa ya una cierta enfermedad del sistema —manipulable a través del miedo y la paranoia—, que se consuma en los *thrillers* políticos clásicos de los años setenta, como *El* último *testigo* o *Los tres días del cóndor*, en los que la desconfianza del gobierno y sus agencias era presentada como la norma común. *El mensajero del miedo* de 2004 también avanza en esta evolución con su crítica manifiesta hacia la penetración corporativa de los órganos públicos, denunciando el afán de beneficio privado como incompatible con el servicio a la sociedad. Y finalmente, *Homeland* cuestiona la legitimidad del poder político, tanto en sus manifestaciones exteriores —con estrategias que asumen enormes daños colaterales— como interiores, mostrando una élite política sumida en la corrupción. Al mismo tiempo, sin embargo, la serie logra hacer compatible su crítica contemporánea con un punto de vista del conflicto mayoritariamente americano: el enemigo es el terror islamista, y no se cuestiona la legitimidad de la lucha contra él.

En este contexto, *Homeland* cristaliza en su narrativa una serie de actitudes y emociones que se pueden resumir en el miedo y la

desconfianza (Echart y Castrillo, 2016: 189-204). Como prueba de ello, basta con aproximarse a la figura del soldado retornado. Mientras que el Raymond Shaw de 1962 era un personaje frío y desprendido —incluso antipático—, su equivalente de 2004 es caracterizado como un ser más humano e incluso retratado con un cierto grado de expresión emocional. En 2011, el mismo personaje (ahora llamado Nicholas Brody) es caracterizado como víctima del trauma, sí, pero también con rasgos que permiten a la audiencia empatizar con él, entender su lucha interior, e incluso comprender como natural su sed de venganza. El contraste que intentamos mostrar aquí es que, en la versión primigenia de la «premisa Manchurian», el héroe re-programado se presentaba como una aberración de otro mundo creada por conspiradores sin escrúpulos en una época en que el sistema —político, económico, social— era percibido como bueno de suyo, como orientado al bien común. En cambio, en tiempos más recientes, la empatía que conecta a la audiencia con el nuevo traidor nos hace percibirle más como víctima que como perpetrador. El Shaw de 2004 es la criatura de un sistema corrupto que lo utiliza para sus fines corporativos; mientras que, en 2011, el sistema contribuye a la creación de Brody por la indiferencia con que trata a las víctimas no intencionadas —«daños colaterales»— de sus decisiones estratégicas y políticas. En un mundo lleno de estrés postraumático, la audiencia siente simpatía por Brody porque no es simplemente un infiltrado enemigo, sino más bien un soldado leal que acaba comprendiendo y solidarizándose con su captor (Overbey, 2012).

Conclusión

En última instancia, la comparación entre estos textos ilustra cómo los temas y valores inherentemente asociados al *thriller* político y de espionaje conectan naturalmente con la psique del público americano tras el 11S. En este sentido, uno de los grandes logros de la actual «edad de oro» de la narrativa serial en EEUU ha sido —tal y como han señalado Takacs (2012), Steiner (2012) y otros— adquirir la capacidad de establecer un diálogo con una sociedad herida, una sociedad que se ha sentido vulnerable prácticamente por primera vez en su historia, y que se ha sentido traicionada —o, al menos, decepcionada— por sus líderes.

En su tesis sobre *Homeland* y el trauma post-11S, Steiner identifica tres corrientes diversas de reacción hacia los ataques terroristas de 2001: la primera agrupa los *thrillers* anti-terroristas con narrativas basadas en una contraposición absoluta entre el bien y el mal. El ejemplo más célebre es sin duda *24* (Fox, 2001-10), una serie en la que los creadores de *Homeland* Howard Gordon y Alex Gansa también fueron productores ejecutivos. La segunda corriente está formada por visiones alegóricas de comunidades afectadas por una experiencia traumática, como reflejo del 11S, en los códigos genéricos de la fantasía y la ciencia-ficción, como, por ejemplo, *Perdidos* (*Lost*, ABC, 2004-10) o *Galáctica: estrella de combate* (*Battlestar Galactica*, Syfy, 2004-09). Y finalmente, en tercer lugar, quedan los textos construidos sobre personajes traumatizados que se enfrentan a fuerzas conspiratorias en la América actual, como pretexto para examinar de forma crítica la política exterior y de seguridad de los EEUU, y sus consecuencias (Steiner, 2012: 16 y 33-34). Entre las producciones de esta categoría están, además de *Homeland*, series como *Rubicon* (AMC, 2010), *Vigilados: Person of Interest* (CBS, 2011-16) e incluso una narrativa de época, como *The Americans* (FX, 2013-).

De ahí cabe concluir, en primer lugar, que del mismo modo que los miedos y ansiedades asociados a la Guerra Fría a finales de los años cincuenta y primeros sesenta ayudaron a modelar *El mensajero del miedo*, el escenario post-11S y los años —aún no terminados— de la Guerra Contra el Terror han catalizado narrativas equivalentes, si bien actualizadas. Donde la película de 1962 explotó el miedo al enemigo comunista, el remake de 2004 eligió retratar la amenaza de intereses privados en la geopolítica mundial, materializados en grandes corporaciones sin rostro que actúan en colusión con políticos oportunistas, en una referencia crítica hacia las controversias protagonizadas por empresas como Halliburton o Blackwater. Como bien ha señalado Gaine (2016: 152), esta versión de *El mensajero del miedo* retrata «the threat is domestic rather than foreign, indicative of concerns in the mid-2000s».[14] Finalmente, la última iteración de esta premisa —en 2011, en televisión— recurrió a la peor pesadilla posible de la

[14] Traducción de la cita: «Una amenaza doméstica y no extranjera, lo cual es indicativo de las preocupaciones propias de mediados de los años 2000.»

América actual: un nuevo 11S perpetrado por un ciudadano estadounidense y propiciado por las políticas exteriores y de seguridad del propio país. A este efecto perverso de las decisiones estratégicas se refiere el temido fenómeno de «*blowback*»: la consecuencia de llevar a cabo políticas agresivas contra el terrorismo sin consideración por los daños colaterales solo consigue un empeoramiento de la situación y una mayor hostilidad.

En segundo lugar, el mecanismo narrativo del lavado de cerebro empleado en estos textos se presenta como un reto directo a los valores más firmemente arraigados de la ficción norteamericana: la idea de que el individuo es capaz de llevar a cabo acciones significativas que tengan un efecto visible en el mundo que les rodea. Las dos versiones de Raymond Shaw, así como Nicholas Brody, son personajes cuyo libre albedrío se ve limitado, si no completamente anulado, por técnicas de control mental o por simple chantaje.[15] También los protagonistas en estos tres textos encuentran su capacidad de acción individual cuestionada por la trama: Marco no comprende la intriga a la que se enfrenta hasta bien avanzada la acción, y de hecho no logra impedir el ataque «terrorista» (magnicida) de Shaw, aunque éste se resuelva por otros medios. Del mismo modo, Carrie no logra adivinar los planes de Brody hasta que éste se encuentra en disposición de acometer el magnicidio, como tampoco podrá impedir el atentado con coche-bomba en Langley, en la segunda temporada.

En definitiva, estas narrativas parecen cuestionar la competencia del héroe para llevar a buen término su misión, o en términos narrativos, su objetivo dramático, poniendo así en tela de juicio la creencia —típicamente propia del mito americano— en el poder del individuo para controlar su destino. Tal y como Ramírez Berg (2011: 30) apuntaba en referencia a la primera versión de *El mensajero del miedo*, se trata de una narrativa que revela un profundo miedo a «the loss of agency, free will, and individualism».[16]

---

[15] De hecho, algunos autores han identificado como una de las constantes temáticas del cine de Frankenheimer la búsqueda de la libertad por parte de los personajes, de la capacidad de obrar de forma autónoma, por su propia voluntad. Véase Armstrong (2008: 84).

[16] Traducción de la cita: «La pérdida de la voluntad, el libre albedrío y el individualismo.

Finalmente, el formato serializado de *Homeland* consigue amplificar la potencia dramática de la «premisa Manchurian» por tres motivos: 1) la deliberada distribución de la información narrativa en cada episodio y los hábiles giros de guion que mantienen al espectador involucrado entre el suspense y la sorpresa; 2) la estructura episódica que retarda la resolución de los conflictos y abre nuevas tensiones suspensivas al final de un buen número de capítulos («*cliffhangers*»); y 3) la implicación emocional de la audiencia gracias a los procesos habituales de identificación y focalización, tanto más cuanto *Homeland* es también una trama de investigación y, por lo tanto, el espectador comparte con los personajes su búsqueda y sus preguntas. En consecuencia, esta estructura seriada no solo no daña la construcción de la narrativa, sino que, por la propia naturaleza del género del *thriller*, se beneficia de ella. En última instancia, el éxito de *Homeland* es en parte fruto de una cultura narrativa y unos modos de consumo que ponen a la serie en una posición inmejorable para explotar una premisa que ya antes había sido puesta por obra en el cine, y que logra así sacar el máximo partido a los fundamentos del género del *thriller*: el suspense, la tensión, las emociones fuertes (los «*thrills*»).

Bibliografía

Armstrong, Stephen B. (2008): *Pictures about extremes: the films of John Frankenheimer*, Jefferson, N.C.: McFarland & Co.

Balló, Jordi (2013): «El mundo está en sus manos», en *Cultura/s La Vanguardia* (30/1/2013).

Bradshaw, Peter (2012): «Homeland: a Manchurian Candidate for the post-9/11 era», en *The Guardian* (7-3-2012). <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2012/mar/07/homeland-manchurian- candidate-drama>

Carruthers, Susan (2009): *Cold War Captives: Imprisonment, Escape, and Brainwashing*, Los Angeles: University of California Press.

Casper, Drew (2007): *Post-War Hollywood*, Malden, MA: Blackwell.

Castrillo, Pablo; Echart, Pablo (2015): «Towards a narrative definition of the American political thriller film», en *Communication & Society*, 28(4), pp. 109-21.

Coyne, Michael (2008): *Hollywood goes to Washington: American Politics on Screen*, London: Reaktion Books.

Creekmur, Corey K. (2011): «John Frankenheimer's 'War on Terror'», en *A Little Solitaire: John Frankenheimer and American*

Film, Palmer, R. Barton; Pomerance, Murray (eds.), Piscataway: Rutgers University Press, pp. 103-16.

Derry, Charles (2001): *The suspense thriller: films in the shadow of Alfred Hitchcock*, Jefferson, N.C.: McFarland Classics/McFarland.

Echart, Pablo; Castrillo, Pablo (2016): «Homeland: Fear and Distrust as Key Elements of the Post-9/11 Political-Spy Thriller», en *Emotions in Contemporary TV Series,* García, Alberto N. (ed.), Basingstoke: Palgrave Macmillan, 189-204.

Gaine, Vincent M. (2016): «It's Only A Film, Isn't It? Policy Paranoia Thrillers of the War On Terror», en *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film and Television*, Klein, Amanda A.; Palmer, Barton R. (eds.), Austin: University of Texas Press, pp. 148-165.

Marcus, Greil (2002): *The Manchurian Candidate*, London: BFI Publishing.

Miller, Toby (2009): «Afterword: Why Won't Spies Go Away?», en *Secret agents: popular icons beyond James Bond*, Packer, Jeremy (ed.), New York: Peter Lang, pp. 189-193.

Overbey, Erin (2012): «'Homeland' and 'The Manchurian Candidate'», en *The New Yorker* (28-9-2012). <http://www.newyorker.com/books/double-take/homeland-and-the-manchurian-candidate>

Pérez, Xavier (2010): *Películas clave del cine de espías*, Teià (Barcelona): Ma Non Troppo.

Ramírez Berg, Charles (2011): «The Manchurian Candidate. Compromised Agency and Uncertain Causality», en *A Little Solitaire: John Frankenheimer and American Film*, Palmer, R. Barton; y Pomerance, Murray (eds.), Piscataway: Rutgers University Press, pp. 29-47.

Rosenberg, Alyssa (2014): «What 'Homeland' and 'The Manchurian Candidate' tell us about Bowe Bergdahl's return», en *The Washington Post* (4-6-2014). <https://www.washingtonpost.com/news/act-four/wp/2014/06/04/what-homeland-and-the-manchurian-candidate-tell-us-about-bowe-bergdahls-return/>

Rubin, Martin (1999): *Thrillers*, Cambridge: Cambridge University Press.

Russin, Robin U.; Downs, William Missouri (2000): *Screenplay: writing the picture*, Fort Worth: Harcourt College Publishers.

Steiner, Tobias (2012): *Dealing with a Nation's Trauma: Allegories on 9/11 in Contemporary Serial US Television Drama Narratives and the Case of Homeland*, tesis de Birkbeck College, University of London.

Sterritt, David (2011): «Murdered Souls, Conspirational Cabals. Frankenheimer's Paranoia Films», en *A Little Solitaire: John Frankenheimer and American Film*, Palmer, R. Barton; Pomerance, Murray (eds.), Piscataway: Rutgers University Press, pp. 13-28.

Takacs, Stacy (2012): *Terrorism TV: popular entertainment in post-9/11 America*, Lawrence: University Press of Kansas.

Zanger, Anat (2015): «Between *Homeland* and *Prisoners of War*: remaking terror», en *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 29(5), pp. 731-42.

11.

Bienvenida ternura. Emoción y narración en la nueva sinceridad televisiva

Irene Martínez Marín
Uppsala Universitet

Resumen

El objetivo principal de este capítulo es la caracterización de un fenómeno audiovisual reciente que definiremos como nueva sinceridad televisiva, es decir, el traslado de los valores de una cinematografía post-pop (Wes Anderson, Richard Linklater, Sofia Coppola) a la pequeña pantalla. En primer lugar veremos cómo la apuesta por el formato serial favorece la expresión de emociones complejas al mismo tiempo que cumple con las intenciones artísticas de estos directores de explorar la vida afectiva de sus personajes. Para ello, se propondrá un modelo narrativo de emociones con el fin de justificar esta transición del cine a la televisión. Nuestro caso de estudio será la nostalgia, entendida esta como una emoción narrativa autobiográfica. Una emoción comúnmente enmarcada en la categoría de emociones sentimentales pero que, en la nueva sinceridad, adquiere una dimensión reflexiva aportando valor estético y ético salvando así a este conjunto de series de las acusaciones propias del sentimentalismo.

Palabras clave: Estética Analítica, Filosofía De Las Emociones, Nostalgia, Sentimentalismo, Nueva Sinceridad.

Los nuevos rebeldes quizás sean artistas que intenten violentar los bostezos, las miradas condescendientes, las sonrisas 'cool', los codazos graciosos, la parodia de ironistas dotados, el «Oh, que banal». Arriesgándose a las acusaciones de sentimentalidad, de melodrama.

David Foster Wallace

Introducción. La sensibilidad en pantalla

El objetivo principal de este capítulo es la caracterización de un fenómeno audiovisual reciente que definiremos como *nueva sinceridad* televisiva, es decir, el traslado de los valores de la *nueva sinceridad* a la pequeña pantalla. Para ello, nos centraremos, en primer lugar, en la influencia estética y temática que este movimiento cinematográfico post-pop está ejerciendo en formatos seriales como *Girls* (HBO, 2012-17), *Transparent* (Amazon, 2014-), o *Togetherness* (HBO, 2015-16) con el fin de justificar su valor artístico dentro de lo que conocemos como *Quality Television*.

El cine de la *nueva sinceridad* es un término que apareció por primera vez en un ensayo de Jim Collins (1993: 242-263) titulado «Genericity in the nineties: eclectic irony and the new sincerity», y que con el tiempo ha llegado a convertirse en un concepto de interés en el campo de los estudios culturales por su relación con las películas de producción independiente propias del circuito de Sundance. Este movimiento que comprende a directores como Wes Anderson, Richard Linklater, Spike Jonze, Sofia Coppola o Miranda July, presentaría una sensibilidad caracterizada por una búsqueda de la belleza formal y por contraponerse a la ironía posmoderna (McDowell, 2012: 6-27). Estos filmes, bajo esa superficie cuidada y brillante, guardan un contenido interesado en cuestiones de identidad, desconexiones emocionales y en los efectos colaterales de las rupturas familiares. Pero, aun así, su apuesta por un tono pop, naif o kitsch ha sido acusada de sentimental (Mayshark, 2007).

Recordemos que, tradicionalmente, el sentimentalismo es un modo de sentir que se ha contrapuesto a la racionalidad y al buen gusto (*cfr*. Pérez Carreño, 2014: 286-304; Solomon, 2004; Jefferson, 1983: 519-529). En términos evaluativos, el sentimentalismo en el arte ha sido criticado por autocomplaciente y por conducir al autoengaño. Una acusación que se nos presenta como paradójica en un movimiento artístico que precisamente se basa en la búsqueda de la sinceridad en la expresión de sentimientos e ideas.

En segundo lugar, se propondrá un modelo narrativo de emociones como la mejor concepción desde la que explicar su naturaleza y para justificar esta transición del cine a la televisión

que actualmente estamos viviendo (*cfr*. Goldie, 2002; Carroll y Gibson, 2011; Solomon, 2004). Veremos cómo la apuesta por un formato serial favorece la expresión de emociones complejas al mismo tiempo que cumple con las intenciones artísticas de estos directores de explorar la vida emocional y los procesos de autodescubrimiento de sus personajes. Nuestro caso de estudio será la nostalgia entendida como una emoción narrativa autobiográfica que tiñe todo este movimiento audiovisual. Una emoción comúnmente enmarcada en la categoría de emociones sentimentales pero que, en la *nueva sinceridad*, adquiere una dimensión reflexiva aportando valor estético y ético, salvando así a este conjunto de series de las acusaciones propias del sentimentalismo. Por tanto, en lugar de centrarnos en los aspectos falsificadores de estas emociones, trataremos de clarificar en qué medida determinadas emociones como la nostalgia pueden funcionar de manera positiva y reveladora en cuestiones relacionadas con el carácter personal.

Desde una perspectiva cognitivista de teoría del cine, analizaremos el modo en que se expresa la nostalgia en las obras representativas de la *nueva sinceridad* para intentar demostrar, primero, que la nostalgia no funciona como emoción ligada a una ideología reaccionaria y falta de compromiso; y segundo, que la apuesta de este cine por un marcado estilo visual preciosista no connota necesariamente superficialidad.

Bienvenida ternura: del cine a la televisión de la nueva sinceridad

La *nueva sinceridad* o *new sincerity* es un movimiento que nació a principios de los años noventa del siglo pasado referido principalmente a la ficción literaria anglosajona (David Foster Wallace, Dave Eggers, Jonathan Franzen, Zadie Smith) con el fin de crear una tensión entre la ironía predominante y la autenticidad emocional; en cambio, autores como Marc Spitz (2014) extienden el concepto a muy diversas manifestaciones de la cultura indie-pop donde la perspectiva dominante es la del perdedor o *geek*. Una mirada a contra corriente, compasiva, a veces ridícula, capaz de encarnar con valentía los valores de la amistad y el sacrificio.

Para Spitz, estaríamos ante un movimiento que incluiría, al mismo tiempo, las películas de Disney, los cuentos de J.D. Salinger, la obra de Sylvia Plath, los pájaros de Joseph Cornell, el Dr. Seuss, las tiras cómicas de Snoopy y hasta las canciones más tristes de The Smiths. Sin embargo, fue con el cine de los 1990/2000 —*Antes del amanecer* (*Before Sunrise*, Richard Linklater, 1995), *Academia Rushmore* (*Rushmore*, Wes Anderson, 1998), *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999), *Las vírgenes suicidas* (*The Virgin Suicides*, Sofia Coppola, 1999), *Olvídate de mí* (*The Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) y *Una historia de Brooklyn* (*The Squid and the Whale*, Noah Baumbach, 2005)— cuando este fenómeno comenzó a ser especialmente visible ante el resurgir de un interés por la vulnerabilidad y el preciosismo.

No es atrevido suponer que uno de los primeros intentos por definir el término *nueva sinceridad* aplicado a la televisión, se halla precisamente al inicio de *Antes del Amanecer*, primera parte de una de las trilogías fundacionales de esta nueva manera de sentir el cine. Los desconocidos Jesse y Céline acaban de conocerse en un tren con destino a Viena y es en una de sus múltiples conversaciones sobre la vida donde lo trascendental se mezcla con lo prosaico, cuando Jesse le relata a Céline su idea de crear un programa de televisión dedicado a la retransmisión 24 horas al día de las actividades cotidianas de un número de personas de diferentes partes del mundo. Un *reality* de personas anónimas que los sigue en su día a día haciendo toda clase de cosas «aburridas»: leyendo el periódico, desayunando o duchándose por la mañana. La poética y belleza de lo cotidiano bajo el lema: «Capturing life as is lived». Un *Show de Truman* auténtico, espontáneo y sin guion.

En los últimos años, hemos asistido a una transición de profesionales del cine hacia producciones televisivas. El mundo de la televisión se ha convertido en el verdadero lugar para la experimentación, aquí se halla la verdadera revolución creativa como bien señala Brett Martin (2013). Este es un paso que recientemente también ha tomado una serie de directores norteamericanos independientes permitiéndonos popularizar un movimiento muchas veces acusado de marginal. Una transición que se ha realizado sin renunciar a las peculiaridades de su estilo y forma: una obsesión por la pureza, un tono nostálgico, diálogos im-

provisados, grabación de tomas largas y el magnífico uso de los silencios. Series sobre pequeños momentos protagonizadas por gente que está junto a otra pero que aun así se siente perdida. Una soledad que les empuja a intentar reconectar con el mundo y a intentar hacer cambios, pero no siempre lograrlos.

La serie de televisión que inauguró esta transición fue *Girls* con un honesto retrato de las ansiedades de la ridiculizada, y a la vez envidiada, generación *millenial*; pero no olvidemos que Lena Dunham debutó en la escena *indie* con su cinta de bajo presupuesto *Tiny Furniture* (2010). Una película en la que contó con la participación de su madre y su hermana; y que podría entenderse como el primer episodio de su serie. Encontramos otra «pieza de mobiliario» estrechamente relacionada con la crisis de los veintitantos que sufren los personajes de Dunham en la ópera prima de los hermanos Duplass *The Puffy Chair* (2005). *The Puffy Chair* es una *road movie* con una marcada estética amateur que relata un viaje en busca de un sillón reclinable encontrado en eBay. El mismo sillón que perteneció al padre del protagonista cuando este era pequeño y que ahora pretende recuperar para regalárselo por su cumpleaños. El sillón se nos presenta como un objeto empapado de nostalgia capaz de trasladarnos a ese momento de ingenuidad característico de la infancia y la juventud, como si la magdalena proustiana estuviera ahora en manos de un hípster, pensarán algunos. Lo cierto es que la nostalgia de los Duplass nada tiene que ver con un sentimentalismo ñoño, sino que estamos ante una mirada capaz de echar la vista atrás con el fin de clarificar quiénes somos o quiénes queremos ser. Y diez años después los hermanos Duplass nos trajeron *Togetherness* con el objetivo de hacernos ver que a los treinta todavía seguiremos sin haber cumplido todo lo que nos prometimos.

La idiosincrasia de las obras de estos directores hace difícil hablar de un movimiento o grupo; es por ello que se tiende a caracterizar la *nueva sinceridad* como un tono, una sensibilidad o una manera de entender el mundo interesada en la belleza de lo mundano. Aun así, podemos encontrar una serie de características que nos permitan conectar los puntos en común con los que trazar esa línea entre el cine y las series de la *nueva sinceridad*.

En primer lugar, las memorias autobiográficas son la base de todas las historias. *Togetherness* puede entenderse como un proyecto profundamente personal inspirado en experiencias reales

de los hermanos Duplass, de sus amigos y familiares. Es el caso de Steve Zissis, co-creador de la serie y al mismo tiempo amigo de la adolescencia de los hermanos directores. En la serie interpreta a Alex Pappas, un aspirante a actor desahuciado que intenta encontrar su hueco en el competitivo mundo de Hollywood. Un hueco que solo corresponde a los actores jóvenes, delgados y seguros de sí mismos. Cualidades que Alex y el mismo Steve Zissis han ido perdiendo a lo largo del camino. En la primera temporada de la serie, Alex le confiesa a Tina, un personaje que, a primera vista, podría estar en las antípodas de Alex, ya que ella representa belleza y seguridad, que, aunque no lo parezca, él llegó a ser presidente de su instituto y un adolescente muy querido y admirado por sus compañeros. Este es un recuerdo de tiempos mejores inspirados en la propia vida del actor, que nos ayuda a comprender el sentimiento de pérdida y de fracaso que experimentan estos personajes. Por otro lado, *Transparent* también está inspirada en las vivencias de la propia familia de Jill Solloway ante el anuncio de su padre a una edad avanzada de su transexualidad. Bien conocida es, asimismo, la inspiración de Lena Dunham en su propia crisis post-universidad para construir el personaje de Hannah. Estamos ante shows sobre la vida porque parten de la propia vida.

En segundo lugar, las ficciones de la *nueva sinceridad* se caracterizan por representar a una comunidad de personajes amables, delicados, tiernos, pero imperfectos y siempre con un pequeño toque extravagante o peculiar. Encontramos compasión por la imperfección humana en las dos temporadas de *Togetherness*. Aquí contamos con el matrimonio formado por Brett y Michelle, una pareja que ha crecido junta y que ahora se encuentra en un proceso de descomposición, pero sorprende cómo a pesar de la crisis que están sufriendo siempre se tratan con profundo respeto y admiración. En cambio, los Pfeffermanns de *Transparent* son personajes profundamente egoístas que, a pesar de ello, tienen la capacidad de superar sus diferencias y cuidar los unos de los otros. Los personajes de estas series nunca temen hacer el ridículo y siempre están dispuestos a enfrentase a situaciones absurdas; es esa valentía a mostrarse vulnerables la razón por la que no tememos amarlos. Por ejemplo, en el momento en el que Josh, uno de los hermanos Pfeffermann (Jay Duplass), le propone matrimonio y una idílica vida en el bosque, a la chica del grupo de música *in-*

die que él representa en su discográfica con un anillo que perteneció a un antepasado que falleció durante el Holocausto. Y a pesar de lo trágico y al mismo tiempo pintoresco de la escena, sentimos simpatía por él porque encontramos su acción honesta y frágil.

Una crisis de identidad suele ser el catalizador de las ficciones de la *nueva sinceridad*. Todas estas series retratan una crisis similar: nos presentan a personas que, aunque permanecen unidas a otras a través de relaciones familiares o de parejas, se sienten solas o incomprendidas. Tenemos el caso de Mickey y Gus en *Love* (Netflix, 2016-), la pareja de la nueva serie de la factoría Apatow, donde la historia de chico conoce chica se cortocircuita porque ambos necesitan primero reconocer sus miserias, ya sea un problema de adicción o una ruptura, para que el amor pueda llegar a funcionar como antídoto redentor. En cambio, la pérdida de identidad en el caso Mort/Maura de *Transparent,* se convierte en un caso límite al tratarse de una pérdida real dado su cambio de identidad sexual y todas las dificultades asociadas a su proceso de redescubrimiento. Sin embargo, este no es más que el punto de partida de la narración, ya que *Transparent* no es solo un juego de palabras sobre la transexualidad y la paternidad, es también una metáfora sobre la verdad. Un cristal transparente que refleja el deseo vital de una persona de mostrarse al resto de una manera acorde a sus deseos y sentimientos, un desprendimiento de la máscara que contagia a toda a una familia que, de puertas para fuera, se sentía perfecta pero que, lentamente, nos va revelando todos sus secretos.

Por último, esta televisión de media hora de duración, a medio camino entre la comedia y el drama, también se define por su capacidad para sugerir ideas sin un interés real en explicarlas. Hay una sutileza en el relato y es a través de la música, el uso del color y de la fotografía que se intenta construir significado. Un significado muchas veces oculto para los propios personajes. *Infraleve.*

Diablos y sentimentales: moralidad y valor artístico en la nueva ficción televisiva

Hay una tendencia natural a hablar en términos morales de algunas obras de arte narrativas. La razón de que realicemos

este tipo de valoraciones tiene que ver, según el filósofo del arte Noël Carroll (2010), con el hecho de que esas obras tratan sobre asuntos humanos. De la misma manera que juzgamos hechos de la vida real en términos de significación ética, somos propensos a valorar la actuación de los personajes de ficción y de una obra en su conjunto por la visión que en ella se ofrece del mundo. Si las cuestiones éticas más importantes antes eran planteadas por los filósofos de la Grecia clásica, preguntas como: ¿cuál es la vida buena? o ¿qué virtudes debemos cultivar? han sido también motivadas por novelas, películas y, en la actualidad, también por series de televisión. Esas valoraciones morales son variables, es decir, valoramos que unas obras son moralmente buenas y que otras son éticamente defectuosas dependiendo del tipo de acciones o hechos que en ella se muestren, del tipo de emociones que expresen o nos inviten a sentir.

Cuando los académicos utilizan etiquetas como «Televisión de calidad» o la «Tercera Edad de Oro de la televisión» para designar a un número de series con el objetivo de contribuir a la legitimación del estudio de ficciones televisivas, las primeras series que se nos vienen a la mente están en su mayoría protagonizadas por personajes envueltos en algún tipo de actividad criminal o de dudosa legalidad, personajes que, a pesar de estar dotados de una ambigua moralidad, ejercen una fuerte atracción emocional hacia el espectador. Este modelo que apuesta por una televisión de autor ligado al desarrollo de las televisiones por cable americanas, encabezadas por la HBO a finales de los noventa y seguido por AMC a mediados de los 2000, no solo inauguró una nueva forma de hacer televisión, sino que convirtió al antihéroe en un paradigma narrativo. Tony Soprano, Walter White o Don Draper configuraron, gracias al éxito de las ficciones que protagonizaban, una reinterpretación de lo que se conoce como el problema de la simpatía por el diablo.

La simpatía por el diablo se describe como una alianza de carácter emocional que resulta paradójica al involucrar una defensa de personajes de ficción que en la vida real nos causarían un gran desprecio moral. Utilizando los términos de Murray Smith (1995), podemos hablar de simpatía o de lealtad (*allegiance*) como dos actitudes favorables en torno a personajes de ficción. La simpatía consiste en responder con sensibilidad a la situación de una persona preocupándonos por ella, en cambio, la lealtad

es una respuesta afectiva más fuerte a favor del personaje ya que consiste en una relación psicológica construida en el tiempo que también incluye simpatía hacia él y que suele estar regida por el juicio moral llegando incluso a la filiación. Del mismo modo, el gran cambio en las series de televisión radica precisamente en nuestra capacidad para defender y disfrutar con el mal. Ese disfrutar con el mal y de conectar emocionalmente con el lado gris de nuestros personajes favoritos (asesinos, mentirosos, manipuladores) también constituye un problema ético profundamente desarrollado desde la estética contemporánea a partir de obras narrativas (Plantinga, 2014: 141-157). ¿En qué clase de espectadores nos hemos convertido al aliarnos con el diablo?

Una de las respuestas más populares para salvar nuestra conciencia cada vez que deseamos que Walter White escape de la DEA es el argumento del conocimiento cognitivo. Para autores como Robert Stecker (2005: 138-150), estas ficciones que nos obligan a adoptar distintos enfoques morales nos permiten aprender algo de nosotros mismos. Aprovechamos que es ficción y exploramos otros puntos de vista que no son el nuestro, esto nos ayuda a comprender la actitud de ciertos personajes, no para justificar sus acciones, sino para entenderlas. Por tanto, sentir simpatía por el diablo nos permite imaginar otros modos de pensar, de ser.

A pesar de que la figura del antihéroe y la representación de temas controvertidos se han convertido durante mucho tiempo en aspectos fundamentales a la hora de caracterizar esta nueva forma de ver y analizar las series, encontramos en la actualidad un nuevo grupo de ficciones que ha subvertido este esquema situando la ternura en el centro de la narración. Algunos títulos recientes como *Girls*, *Louie* (FX, 2010-), *You're the worst* (FX, 2014-), *Looking* (HBO, 2014-15), *Doll & Em* (Sky, 2014-15), *Togetherness*, *Transparent*, *Master of None* (Netflix, 2016-) o *Love* nos permiten pensar que estamos ante un nuevo modelo de series, con el mismo sello de calidad al proceder de canales por cable, pero que marcan una diferencia respecto a los dramas de la conocida como «Tercera Edad de Oro de la Televisión» (*Los Soprano* [HBO, 1999-2007], *The Wire* [HBO, 2002-08], *Mad Men* [AMC, 2007-15], *Breaking Bad* [AMC, 2008-13]).

Este nuevo movimiento propone una serie de actitudes que han sido abrazadas por unos y rechazadas por muchos otros,

principalmente por su tono «demasiado» nostálgico, su falta de compromiso político, o por pecar de excesivamente intimista. Parece que hoy en día no hay nada más antiheroico que ser considerado un sentimental. En palabras de Oscar Wilde, «un sentimental es aquel que desea el lujo de una emoción sin tenerla que pagar». La nostalgia no solo es aquí percibida como una experiencia emocional inadecuada, sino que además constituiría un defecto ético y cognitivo. Un fallo que estaría basado en la idea de echar de menos un pasado estetizado o embellecido y que no se corresponde con la realidad. Esta idealización del recuerdo entendido como una forma de fantasía escapista deliberada, conduciría tanto al autoengaño —al incluir en la emoción una creencia falsa—, como a una actitud pasiva ante el presente y el futuro.

La principal diferencia en la *nueva sinceridad* es que el interés o la curiosidad del espectador no están motivados por una respuesta a emociones fuertes como el miedo, el suspense o el horror. En estas series, encontramos placer en la contemplación; es la capacidad de presentar el mundo como roto y bello lo que nos conecta a estas historias. La cuestión aquí latente es si esa edad de oro donde la violencia, la inmoralidad y la sangre salpicaba hasta nuestras pantallas, puede hoy dar cabida a la representación de situaciones mundanas alejadas de lo extraordinario y dominadas por una triste y elegante delicadeza. Una diferencia que no solo se torna temática o de estilo, sino que está íntimamente ligada al tipo de emociones antagónicas y de relaciones con los personajes que proponen ambas. ¿Es el momento de renunciar al diablo? ¿Era cierta aquella frase profética de *True Detective* (HBO, 2014-) de que la luz está ganando?

El valor de una ficción no solo viene determinado por cuestiones estilísticas, sino que también depende de las interacciones de los personajes entre ellos, ya que sus personalidades pueden ser juzgadas estéticamente. La apreciación de la sinceridad requiere de una sensibilidad similar a la requerida en la apreciación estética. Viendo estas series aprendemos que protagonistas como Brett y Michelle (*Togetherness*), o Dev y Rachel (*Master of None*) tienen una personalidad amable, divertida y cándida. Estos son adjetivos con una dimensión estética. Por otra parte, las situaciones que vemos en pantalla que llaman nuestra atención sobre los rasgos de carácter de los personajes también juegan un

papel importante a la hora de determinar la moralidad de estos. Aquí también experimentamos simpatía o lealtad hacia los personajes, evaluamos positivamente las actitudes y situaciones que se nos presentan.

Nuestra respuesta emocional ante la ficción no solo sería fuerte en casos de emociones negativas o situaciones de displacer como las vividas en el catálogo de las series de «calidad», sino que nuestras emociones también son capaces de revelar aquellas actitudes que evaluamos como valiosas o auténticas. Más allá va Carl Plantinga (2014) al señalar que nuestra evaluación moral positiva de estos personajes llenos de ternura y delicadeza provocan en el espectador un sentimiento positivo de *elevación*, utilizando el término psicológico de Jonathan Haidt (2000). La elevación es aquí entendida como una emoción positiva que identifica un intento de mejora moral y el deseo de afiliarse a aquellos que admiramos moralmente. Estamos ante un sentimiento contrario al desagrado o asco moral y se desencadena ante actos inesperados de bondad o belleza moral. Esta emoción, que va más a allá de la mera admiración, genera un sentimiento cálido, de superación, que hace a una persona querer ayudar a los otros y querer convertirse en una persona mejor.

Frente a todos esos momentos en los que apenas podíamos tolerar los actos más crueles y sanguinarios de Walter White o Tony Soprano, contamos con una nueva sinceridad donde la bondad vence, pero no de una manera maniquea o sentimental, sino realista y natural. Recordemos en el episodio piloto de *Togetherness* la escena en la que Alex ayuda a Tina (un espíritu libre que esconde un temor a envejecer y a quedarse sola) riéndose de sí mismo en medio de la calle frente a un público incómodo. Tina está viviendo una situación tensa con el que, minutos después, será su ex novio al descubrir a este paseando del brazo de otra mujer por una concurrida calle de Los Ángeles. En ese momento aparece Alex sin camiseta y gritando como un mono dispuesto a salvarla, o por lo menos a hacerla reír. Es un acto extraño el de Alex, pero heroico en esencia. La felicidad que sentimos en el pecho cuando vemos esta escena tiene que ver con la alegría que nos produce ver a Alex reconocer la tristeza y la frustración de Tina. Como si ayudar a las personas que quieres te acercaran al resto del mundo, reforzando un sentimiento de comunidad, de pertenencia. Alex, como el resto de

esta comunidad de personajes inadaptados, es un héroe muy particular con el súper poder de la generosidad, la absurdez y la dosis necesaria de excentricidad. Esa clase de héroes televisivos a los que no tenemos miedo a jurar lealtad.

Serialidad y emociones narrativas: la experiencia nostálgica

La preferencia de algunos de estos directores por el formato serial puede entenderse apelando a dos motivos: el deseo de captar la épica de lo pequeño y la intención de representar complejos arcos emocionales. Ambos aspectos descansan en la intencionalidad de estos directores de crear obras de arte que se asemejen lo máximo posible a la vida real. Por tanto, a continuación, y atendiendo a un modelo narrativo de emociones, explicaremos cómo estos creadores han encontrado en la narración serial un medio perfecto para desarrollar sus intenciones artísticas.

La televisión es un medio intrínsecamente narrativo y esto la convierte en un medio que permite crear y expandir universos donde los personajes gocen del tiempo suficiente para desarrollar sus personalidades frente a los limitantes 120 minutos del cine. La respuesta de los hermanos Duplass a «¿Por qué la televisión?» en una entrevista concedida a la revista *Vice* (Vice, 2015) remarcaban la siguiente idea: un formato largo como el serial no solo encaja con la necesidad de desarrollar emocionalmente a una serie de personajes en la búsqueda de su propia identidad, sino que también permite crear una serie centrada en el día a día. Algo que es muy difícil de conseguir en un formato largo como el de una película.

Estas ficciones no son sobre nada en especial, como tampoco lo fue su antecesora *Seinfeld* (NBC, 1989-98), por ejemplo. Estamos ante series que hablan de cosas pequeñas hechas por personas normales. Esa normalidad que George Constanza, el amigo del cómico Jerry Seinfeld, le intentaba vender a unos productores televisivos al grito de: «It's a show about nothing!» en uno de los episodios más aplaudidos de la serie, por fin ha llegado a nuestras teles por cable. Esa nada que sobrevuela con un aire de duda mezclado con una nostalgia etérea, a veces cómica y, en otras ocasiones, profundamente trágica, que hemos aprendido a reconocer con películas como *Lost in Translation*

(Sofia Coppola, 2003), *Her* (Spike Jonze, 2013) o *Boyhood* (Richard Linklater, 2014) las convierte en narraciones originales con las que es muy fácil sentirnos identificados. Esto es la vida. Y dado que nuestra cotidianidad también tiene que ver con sentimientos y pasiones, su reflejo en nuestras pantallas debe ser valorado como un mérito y no como un defecto que deje a estas producciones fuera del olimpo de las series. Del mismo modo, el disfrute de estas series puede explicarse atendiendo a los placeres del reconocimiento, sentimos placer estético con aquello que es familiar para nosotros. Además, el gran valor de estas series reside en su capacidad de convertir lo ordinario, como un día de playa en familia, hacer ejercicio con la Wii o comer galletas Oreo, en algo extraordinario.

La serialidad también nos permite analizar cómo algunos sentimientos profundos, particularmente ese tono nostálgico que venimos señalando, precisan de una narración que se extienda en el tiempo contribuyendo de esta manera al desarrollo realista y coherente de la vida emocional de un personaje. Un modelo narrativo de emociones puede entenderse en contraposición a un modelo causal en su intento de establecer la mejor manera desde la que dar cuenta de la naturaleza de nuestras emociones. En el primer modelo, las emociones son descritas como procesos cognitivos que se desenvuelven en el tiempo atendiendo a la importancia de la biografía personal del individuo. Por el contrario, el segundo modelo identifica las emociones con estados mentales estáticos centrándose en un momento determinado. Una concepción narrativa no privilegia a un único estado mental, sino que pone el foco en la complejidad del proceso al entender que este está compuesto por un conjunto de sentimientos, juicios, acciones y deseos que requieren en todo momento de un punto de vista personal. Una concepción narrativa nos ayuda a dar cuenta de emociones complejas (*long lived emotions*) o eventos generales, especialmente la nostalgia, ya que es una emoción que tiene que ver con acciones pasadas y requiere que prestemos atención a la historia personal del sujeto.

Los narrativistas, como Peter Goldie (2002), combinan sentimiento e intencionalidad (*feeling towards*) a la hora de explicar la adecuación de nuestras emociones a su objeto formal, es decir, los sentimientos involucrados en la emoción se dirigen hacia el mundo (Y), es un «pensar X con sentimiento» don-

de mis sentimientos por X se dirigen hacia alguna propiedad o rasgo incluido en Y. Por tanto, nuestra respuesta emocional al tono nostálgico presente en estas series puede ser explicado por mi sentimiento hacia ciertos aspectos de la narración (percibir la música como triste, una paleta de colores pálidos, las largas tomas repletas de silencios que invitan a la reflexión, en la actuación de los personajes —sus voces, gestos, miradas—). Esa adecuación o corrección en sentir determinadas emociones tienen que ver con el correcto seguimiento de la trama afectiva de un filme y no por nuestra respuesta emocional ante un personaje de la serie en particular (Plantinga, 2009). El significado de las emociones en las narraciones es una condición para nuestra comprensión y entendimiento de la obra y al mismo tiempo es lo que nos mantiene atados a la historia. En palabras de Murray Smith, la experiencia afectiva y el significado no funcionan ni por separado ni de manera paralela, sino que son algo profundamente entrelazado.

Para Jim Collins (1993), la *nueva sinceridad* representa la nostalgia de un pasado auténtico en lugar de un pasado mitificado. El tono nostálgico que «colorea» estas series —porque las emociones colorean nuestra experiencia del mundo según Richard Wollheim (1999)—, debe entenderse como una nostalgia reflexiva y no una nostalgia restauradora. Estos dos tipos de nostalgia enunciados por Svetlana Boym (2001) en *The Future of Nostalgia* corresponden a dos maneras de experimentar el tiempo. El nostálgico restaurador es aquel que encuentra placer en acciones del pasado sin tener un deseo real en recuperar el tiempo perdido, incluso puede llegar a admitir que esas acciones no son tan felices como se le aparecen en la memoria o que incluso están alteradas. Por ejemplo, el proceso de autodescubrimiento que vive Mort en *Transparent* lo (nos) transporta a memorias nostálgicas que son una mezcla de tristeza y felicidad. Es el caso del recuerdo de su primera noche vestido de mujer o su experiencia en un campamento transgénero. De la misma manera, en el episodio «Advanced Pretend» (2.3.) de *Togetherness*, son Brett y Alex los que intentan literalmente viajar atrás en el tiempo después de que Brett descubra que Michelle le ha sido infiel. Los amigos deciden volver a Detroit, la ciudad en la que crecieron y los convirtió en mejores amigos, el lugar al que realmente pertenecen y donde creen que encontrarán sus yoes

más auténticos. Tras una noche de caos y confesiones, deciden ir a la casa del padre de Brett para desenterrar una cápsula del tiempo que contiene una emotiva carta escrita por los adolescentes Brett y Alex. «No sois solo vuestro trabajo, no sois solo trabajo, vuestras vidas y futuros os pertenecen» les recuerdan sus yoes del pasado. Un viaje en el tiempo que culmina con el juramento de la honestidad: «Porque dentro de un hombre hay luz y, si la deja brillar, enciende el mundo entero, y si no lo hace vive en completa oscuridad».

Esta manera tan sutil pero efectiva con la que dichas series expresan un dulce pero amargo sentimiento de nostalgia tiene que ver con la forma en la que Scott Alexander Howard (2012: 641-650) describe esta emoción. Para Howard la nostalgia es una experiencia afectiva que va más allá de una simple fascinación por el pasado, es una emoción agridulce que contiene tanto dolor como placer para aquel que la experimenta. En otras palabras: la nostalgia no constituye únicamente la experiencia de mirar hacia atrás a través de un cristal rosáceo, sino que estamos ante una emoción que tiene que ver con el paso del tiempo y la conciencia de la finitud humana. La *nueva sinceridad* nos enseña que el nostálgico no siempre es un sentimental, pues contamos con un completo catálogo de personajes que se nos presentan como sujetos activos en la reconstrucción e interpretación de su pasado. No vuelven la vista atrás con el objetivo de evitar sus responsabilidades presentes, solo están buscando las mejores versiones de ellos mismos. Y ese placer doloroso que invade la pantalla inaugura ese momento de confort que nos regala el pasado, al mismo tiempo que nos obliga a remendar lo roto para poder seguir nuestro camino.

Bibliografía

Boym, Svetlana (2001): *The Future of Nostalgia*, Nueva York: Basic Books.

Carroll, Nöel; Gibson, John (eds.), (2011): *Narrative, Emotion and Insight*, Pensilvania: Penn State University Press.

Carroll, Nöel (2010): «Arte, narración y entendimiento moral», en Ética *y Estética: ensayos en la intersección*, Levinson, Jerrold (ed.), Madrid: Antonio Machado.

Collins, Jim (1993): «Genericity in the Nineties: Eclectic Irony and the New Sincerity», en *Film Theory goes to the Movies*, Collins, Jim; Radner, Hillary; Collins, Ava Preacher, Londres: Routledge, pp. 242-63.

Goldie, Peter (2002): *The Emotions*: *A Philosophical Exploration*, Nueva York: Oxford University Press.

Haidt, Jonathan (2000): «The Positive Emotion of Elevation», en *Prevention and Treatment*, 3(1), n.p.

Howard, Scott Alexander (2012): «Nostalgia», en *Analysis*, 72(4), pp. 641-650.

Jefferson, M. (1983): «What is Wrong with Sentimentality», en *Mind*, 92(368), pp. 519-529.

Martin, Brett (2013): *Difficult men: behind the scenes of a creative revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*, New York: Penguin Books.

Mayshark, Jesse Fox (2007): *Post-Pop Cinema: the Search for Meaning in New American Film*, Westport: Praeger Publishers.

Mcdowell, James (2012): «Wes Anderson, Tone and the Quirky Sensibility», en *New Review of Film and Television Studies*, 10(1), pp. 6-27.

Pérez Carreño, Francisca (2014): «Sentimentality as an Ethical and Aesthetic Fault», en *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, 6, pp. 286-304.

Plantinga, Carl (2014): «Mood and Ethics in Narrative Film», en *Cognitive Media Theory*, Nannicelli, Ted; Taberham, Paul (eds.) (2014): Nueva York y Londres: Routledge, pp. 141-57.

Plantinga, Carl (2009): *Moving viewers: American film and the spectator's experience*, Berkeley: University of California Press.

Smith, Murray (1995): *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.

Solomon, Robert (2004): *In Defense of Sentimentality*, Nueva York: Oxford University Press.

Spitz, Marc (2014): *Twee. The gentle revolution in music, books, television, fashion and film*, Nueva York: Harper Collins.

Stecker, Robert (2005): «The interaction of ethical and aesthetic value», en *British Journal of Aesthetics*, 45(2), pp. 138-150.

Vice Staff (2015): «Directors Mark and Jay Duplass Discuss Their New Series, *Togetherness*», en *Vice* (29-1-2015). <https://www.vice.com/en_au/article/directors-mark-and-jay-duplass-discuss-their-new-series-togetherness>

Wollheim, Richard (1999): *On the Emotions*. Glasgow: Bell& Brain, Ltd.

Parte IV:

La innovación en el estudio de las relaciones entre cine y series: ecosistemas narrativos, *word building* y metáforas audiovisuales

12.
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. Caroll (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 autentico 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».[1] 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 (Canet, 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

[1] 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.[2] 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 Picolli, interpretando al actor de ficción Paul Javal, en el momento en el que introduce a su

[2] 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 en 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 estás 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 entrecomillados, 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 media 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 Kesher 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 alimente 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 fílmicos, 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 Klastrup 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.[3] 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,[4] 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

[3] Agradecer a Alberto Conejero, compañero de la Universidad Politécnica de Valencia, que compartiese con nosotros la citada anécdota.

[4] 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 metacine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación», *L'Atalante*, 18, pp. 17-26.

Canet, Fernando (2015): «Metacine», 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 Convergenza*, 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>

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): «For ever 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.

13.
Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos[1]

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.

[1] 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 (*cfr*. 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 disciplinarios 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.[2] 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

[2] 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».[3] Podríamos desarro-

[3] 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».[4] 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

[4] 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).[5]

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).[6] 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

---

[5] 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?»

[6] 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.[7] 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, construidos 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

[7] 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).[8] 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).[9]

---

[8] Traducción de la cita: «Paradójicamente, el espacio interno de la semiosfera es a la vez distinto y unificado, asimétrico y uniforme.»

[9] 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).[10] 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 metadiscursos, 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.»

[10] 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».[11] 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.[12] Los mapas pueden mostrar la evolución del cronotipo de un trabajo, desplegando espacios ficticios, trayectorias y relaciones entre personajes. Moretti estudia la comparación

[11] 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.»

[12] 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.[13]

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».[14] 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-

[13] 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.

[14] «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 *cliff-hanger* 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*).[15] 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.[16]

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-

[15] Véase también Booth (2015) sobre esto y otros ejemplos significativos de mezclar prácticas de los fans con propiedad industrial.

[16] 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).[17] 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;[18] como una serie

[17] 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.»

[18] Según Louis Francoeur (1985: 192), una serie es un «continuum polysystémique 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 Cavallotti, 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-conversatio n-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 Pragmaticism», en *The Monist* 16(4), pp. 492-546.

14.

Las metáforas audiovisuales como narraciones corporeizadas en las imágenes en movimiento

Kathrin Fahlenbrach
Universität Hamburg

Resumen

Se ha comprobado que las películas populares y otras imágenes en movimiento se dirigen a los espectadores específicamente para permitirles experimentar flujos de sensaciones, conceptos y sentimientos parecidos a los experimentados fuera de los medios de comunicación. Tanto en el cine como en el estudio de los medios, constituye todavía un reto explicar y analizar sistemáticamente la simultaneidad de las recepciones somáticas y cognitivas, así como los significados basados en la biología y la cultura. Tal y como se apunta en este capítulo, la investigación de metáforas cognitivas puede contribuir a este reto de manera relevante. A través del análisis de la serie de televisión *Twin Peaks* (ABC, 1990-91), este trabajo pretende analizar las *gestalt* corporeizadas que tienen lugar en los ricos significados narrativos de las películas y de las series de televisión en términos de *metáforas audiovisuales*. Se proporciona un método para identificar metáforas en una composición audiovisual tanto a escala local como global y se distingue entre metáforas audiovisuales clave y sub-metáforas dentro de la red global de una obra de arte.

Palabras clave: Metáfora, *Twin Peaks*, gestalt, cognitivismo, metáfora audiovisual.

Se ha comprobado que las películas populares y otras imágenes en movimiento se dirigen a los espectadores específicamente para permitirles experimentar flujos de sensaciones, conceptos y sentimientos parecidos a los experimentados fuera de los medios de comunicación (*cfr*. Grodal, 1997 y 2009; Plantinga, 2009; Smith, 2003). Sin embargo, sería demasiado sencillo restringir la estética corporeizada de las imágenes en movimiento a una dimensión puramente corpórea y autorreflexiva. Más bien evoca asociaciones mentales complejas y experiencias corporeizadas que incluyen reacciones físicas e interpretaciones cognitivas basadas en aspectos culturales. Tanto en el cine como en el estudio de los medios, constituye todavía un reto explicar y analizar sistemáticamente la simultaneidad de las recepciones somáticas y cognitivas, así como los significados basados en la biología y la cultura. Tal y como se apunta en este capítulo, la investigación de metáforas cognitivas puede contribuir a este reto de manera relevante.

A través del análisis de la serie de televisión *Twin Peaks* (ABC, 1990-91), este trabajo pretende analizar las *gestalt* corporeizadas que tienen lugar en los ricos significados narrativos de las películas y de las series de televisión en términos de *metáforas audiovisuales.* Se proporciona un método para identificar metáforas (*cfr*. Fahlenbrach, 2007: 105-124; 2010) en una composición audiovisual tanto a escala local como global y se distingue entre metáforas audiovisuales clave y sub-metáforas dentro de la red global de una obra de arte.

Metáforas audiovisuales: un esquema

Según la Teoría Conceptual de la Metáfora (CMT - Conceptual Metaphor Theory),[1] las metáforas conceptuales son un mecanismo cognitivo que nos ayuda a imaginar conceptos complejos y abstractos en términos de estructuras multisensoriales a través de nuestros sentidos y nuestras mentes. Más específicamente, se activan esquemas de imágenes corporeizados (por ejemplo: recipiente o fuerza) y conceptos *gestalt* (por

[1] Por ejemplo: Lakoff y Johnson (1980); Kövecses (2002); Gallese y Lakoff (2005); Boroditsky y Ramscar (2002).

ejemplo: edificio o tormenta) para proyectarlos en un concepto que resulta más complicado de entender y que forma parte de un dominio experiencial diferente (por ejemplo: «sociedad» o «amor»). Como dice Kövecses (2002: 4): «A conceptual metaphor consist of two conceptual domains, in which one domain is understood in terms of another. A conceptual domain is any coherent organization of experience».[2] Al proyectar la estructura *gestalt* con significado (por ejemplo: dentro-fuera) de un dominio origen corporeizado (por ejemplo: «edificio»: recipiente) sobre la estructura semántica del dominio destino (por ejemplo: sociedad), se crea un tercer significado metafórico (por ejemplo: «la sociedad es una casa» **->** «entrando en una sociedad»).

En la teoría fílmica cognitivista, Grodal (1997; 2009) argumenta que las cualidades inmersivas de las películas y los videojuegos se producen, principalmente, por el hecho de que esos medios inician el flujo holístico de la percepción, la cognición y la emoción de los participantes. Como medios basados en el tiempo, nos exponen a un flujo de información visual, acústica, lingüística y de movimiento cambiantes. Al mismo tiempo, un marco narrativo guía la comprensión cognitiva de los espectadores. Dada la densa red de significados de las imágenes en movimiento, propongo que dirigirse a los mapas conceptuales de la mente de los espectadores ayuda a intensificar el flujo experiencial. Como estructuras intermediarias en nuestra mente (Danesi, 1989: 73-86; Borodotsky y Ramscar, 2002), las proyecciones conceptuales integran significados sensoriales, cognitivos y afectivos en conceptos metafóricos específicos con una *gestalt* sensorial concreta. Como tales, las imágenes, sonidos y movimientos desencadenan significados conceptuales específicos y ricos, relacionados con un flujo experiencial de asociaciones y sentimientos.

De manera más específica, películas, series de televisión, videojuegos y otro tipo de imágenes en movimiento generan de manera recurrente metáforas audiovisuales en sus motivos y composiciones audiovisuales. Lo hacen de dos formas: (a) mostrando metáforas conceptuales que ya han sido establecidas en

[2] Traducción de la cita: «Una metáfora conceptual consiste en dos dominios conceptuales, en el que un dominio se entiende en pos del otro. Un dominio conceptual es cualquier organización coherente con la experiencia.»

nuestras mentes y en la cultura mediática; y (b) creando proyecciones originales en el uso metafórico de dominios origen corporeizados, los cuales son elementos de la composición audiovisual y del dominio destino abstracto o complejo del marco semántico típico del género al que pertenece la obra. En ambos casos, *las metáforas audiovisuales* se entienden aquí como formas simbólicas creadas de manera artificial e intencional, que son características de un determinado género y de las estrategias específicas de los espectadores, utilizando las proyecciones metafóricas como un mecanismo corporeizado que proporciona significados complejos o abstractos —culturales y afectivos— a una *gestalt* audiovisual determinada.

Tal y como muestran los estudios sobre imágenes en movimiento, la principal tarea del análisis de metáforas consiste en identificar los dominios origen y dominio destino de una forma clara. De hecho, parece que la identificación del dominio origen es la parte sencilla cuando se trata de analizar metáforas presentes en imágenes en movimiento. De manera más evidente, cada foto, sonido, movimiento y composición audiovisual implica la manifestación de esquemas de imagen (por ejemplo: arriba-abajo, sendero, contenedor, equilibrio) y, a través de la representación de motivos específicos, la representación del concepto *gestalt* (ejemplo: edificios, máquinas, animales, etc.) puede actuar como dominio origen potencial. El mayor desafío es identificar el dominio destino principal en la estructura polisemántica de una obra de arte audiovisual y marcar de forma evidente su relación metafórica específica con el esquema de imagen y los conceptos *gestalt* inherentes a la composición audiovisual.

La identificación de los dominios destino de las metáforas audiovisuales implica, en realidad, una tarea más bien canónica del análisis cinematográfico y mediático: diagnosticar asuntos relevantes, temas e intereses de representación en una imagen en movimiento que produzcan objetos potenciales de una manifestación metafórica en la película. Tal y como he propuesto en trabajos anteriores (Fahlenbrach, 2010 y 2014a), la identificación de dominios destino requiere de un reconocimiento considerable de contextos específicos de los medios y géneros, así como de la orientación comunicativa de un artefacto audiovisual. Incluso si las metáforas audiovisuales se caracterizan por su aparición a escala local en un plano o una secuencia por dirigirse

a estructuras mentales, cognitivas y afectivas de la mente de los espectadores, están marcadas igualmente a escala global de toda la obra por los medios e intereses de representación típicos del género. Además, el conocimiento conceptual del público está influido por los discursos culturales actuales, lo que incluye valores, opiniones públicas y actitudes. Debe tenerse en consideración que las metáforas en los medios de comunicación principales reproducen un sentido común cultural, lo que ayuda a identificar cuál es el dominio destino de la metáfora. El impacto cultural y discursivo de las representaciones metafóricas queda reforzado por el hecho de que metáforas conceptuales se usan tanto en discursos de diversos medios como en la comunicación cotidiana. Esto concierne, por ejemplo, a las ideas culturales de «bueno contra malo» o «propio o ajeno», que son objetos de representaciones metafóricas en los discursos de los medios con regularidad.

Más en concreto, el análisis de los esquemas típicos del género y de los medios, de los temas y de los motivos, constituye una herramienta que ayuda a identificar posibles dominios destino. Tal y como Bordwell (1985), Bordwell y Thompson (1990), y Carroll (1996) demuestran, las narrativas cinematográficas están estructuradas por convenciones típicas del género en cuanto al *storytelling*. Y muchos esquemas narrativos se basan en proyecciones metafóricas: desde la *Odisea* de Homero, «la vida es un viaje», por ejemplo, se considerará como un arquetipo metafórico de *storytelling*. También se incluyen temas típicos como la representación canónica de la victoria del «Bien contra el Mal» en las secuencias finales de películas comerciales, donde «la victoria del Bien es la luz» (por ejemplo: un héroe contemplando el amanecer), o «la victoria del Bien es cierre» (por ejemplo: la reunión en familia de los buenos de la película), o «la victoria del Bien es un sendero abierto» (por ejemplo: el héroe ganador entrando en un camino que conduce al horizonte).

Estos ejemplos demuestran que se usan motivos destacados y, a veces, típicos del género para simbolizar un determinado tema (por ejemplo: la lucha entre el Bien y el Mal) de una forma metafórica. Por lo tanto, dichos motivos ayudan a identificar dominios destino en una imagen en movimiento. Generalmente, se consideran los motivos como (a) situaciones típicas que representan significados narrativos en una constelación dramática concreta; y (b) como aquello que está siendo representado en la imagen

y el sonido (Wulff, 1999). La composición de los motivos, sin embargo, proporciona una forma más o menos estandarizada, basada en códigos específicos de representación y de significado, típicos de un género concreto (Wulff, 1999; Wendler y Engell, 2009: 38-50). Además, los *leitmotifs* generan significados originales dentro de una imagen en movimiento (por ejemplo: el silbido del asesino en *M. el vampiro de Düsseldorf* [*M. Eine Stadt sucht einen Mörder*, Fritz Lang, 1931]). Como consecuencia, tanto los motivos estereotípicos de un género como los *leitmotifs* de una película o serie de televisión constituyen pistas evidentes de significados narrativos relevantes, que son dominios destino potenciales de las actuaciones narrativas. Es el caso de los motivos espaciales en las imágenes (por ejemplo: motivos arquitectónicos, puertas, ventanas o paisajes) y los sonidos (por ejemplo: sonidos ambiente recurrentes, motivos musicales). Ambos combinan información relevante sobre la acción en el espacio y su significado narrativo. Por lo tanto, los motivos espaciales únicos están semánticamente relacionados con un artefacto audiovisual. Según Wulff (1999), los *leitmotifs* espaciales pueden considerarse como una «estructura suprasegmental» que marca la semántica espacial y narrativa en la escala global de la película, serie o videojuego. Al estar fuertemente relacionados con algunos temas narrativos (tanto por las convenciones como por estar dentro de una única imagen en movimiento), los *leitmotifs* espaciales clave son frecuentemente encuadrados por una compleja red de lugares asociados. Como consecuencia, se configura una red de *leitmotifs* espaciales y sub-motivos que impregnan toda la organización espacial de una obra (Fahlenbrach, 2014a, 2010, 2007).

Si los *leitmotifs* se entienden como elementos acentuados en la estructura deíctica de las imágenes en movimiento, se puede argumentar que requieren de una clara *gestalt* audiovisual para proponer directamente un significado narrativo específico (por ejemplo: que concierna a un personaje concreto). De ahí que, como formas simbólicas significativas, los *leitmotifs* narrativos sean objetos destacados en las conceptualizaciones metafóricas. En otras palabras, tanto los cineastas como otros creadores de relatos audiovisuales emplean a menudo proyecciones metafóricas para otorgar a motivos importantes —y, especialmente, a sus *leitmotifs*— un significado simbólico y una *gestalt cross-modal* que permita a los espectadores entender y experimentar los

significados narrativos relevantes de una historia ya a un nivel corporeizado. Mientras que los significados generales de muchos motivos son, por un lado, convenciones reconocibles, los conceptos metafóricos ayudan, por otro lado, a diseñar unas *gestalts* corporeizadas y unos significados más específicos para los motivos audiovisuales. Esto se aplica, antes que nada, a los *leitmotifs* de los espacios de acción clave y a la apariencia corpórea de los protagonistas en una narración (Fahlenbrach, 2010) impregnando su estructura global. En consecuencia, crean una red metafórica que transfiere temas clave y significados a un relato audiovisual mediante estructuras y conceptos audiovisuales consistentes. Esto incluye conceptualizar metafóricamente personajes y espacios opuestos.

Dentro de dicha red se pueden distinguir, a escala global, dos tipos de metáforas narrativas: las *metáforas audiovisuales clave* y las *sub-metáforas audiovisuales*. Las metáforas clave se distinguen de las sub-metáforas por tres aspectos: su mayor grado de riqueza estructural y su dominio destino (véase más abajo); su mayor grado de redundancia, y por un estatus deíctico más dominante en la narrativa audiovisual (Fahlenbrach, 2014a: 230). Tanto la riqueza estructural como el potencial del estatus deíctico están íntimamente relacionados con los diferentes tipos de mapas conceptuales, identificados en la CMT.

Siguiendo a Kövecses (2002), se pueden diferenciar distintos tipos de mapas conceptuales y de metáforas: (1) metáforas *estructurales* y (2) metáforas *orientacionales* y *ontológicas*. Las metáforas estructurales usan conceptos ricos como dominio fuente (por ejemplo: «la sociedad es una máquina») con un esquema de imágenes y una estructura *gestalt* (por ejemplo, esquema-contenedor: dentro-fuera; esquema de fuerza: fuerte-débil). Estos dominios origen pueden proyectarse tanto en dominios destino que son conceptos de sistemas complejos, creando metáforas de sistema (por ejemplo «la sociedad es una máquina»), como sobre procesos complejos, dando lugar a *metáforas evento-estructuradas* (por ejemplo: «la vida es un viaje»).

Las *metáforas audiovisuales de sistema* se crean a menudo en los medios de comunicación al diseñar los espacios recurrentes de la acción y los cuerpos de los protagonistas relevantes. Películas distópicas de ciencia ficción como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), por ejemplo, presentan una máquina o un ordenador como un

personaje poderoso, creando así metáforas propias del género, como la de que «el sistema social es una máquina» (Fahlenbrach, 2014b: 83-100). Es más, las metáforas de emoción ontológicas —como la de «el amor es cercanía»— se generan para proveer a las máquinas con un toque humano y afectivo, haciéndolas así más amenazantes. En este caso, las máquinas también actúan como agentes metafóricos (Bartsch, 2010: 240-260) que confieren una cierta emoción a la configuración de una máquina con vida. Por ejemplo, HAL en *2001. Una odisea en el espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) está provista de una voz suave y tierna y les habla a los astronautas de manera íntima.

En las *metáforas audiovisuales evento-estructuradas,* los procesos y eventos se caracterizan por el empleo de patrones de movimiento. De igual manera, los movimientos de los protagonistas como elementos característicos de la experiencia espacial se usan como dominios fuente corpóreos para conceptualizar audiovisualmente sus intenciones ocultas, sus emociones, o sus valores superiores. Es el caso de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), por ejemplo. Para evidenciar el poder capitalista que domina a los ciudadanos de una ciudad del futuro, la metáfora «intención es movimiento autopropulsado» se atribuye en el relato a las máquinas más que a los seres humanos (o de apariencia humana), como cuando muestran a Deckard durante sus vuelos por la ciudad movido pasivamente *por* las máquinas.

Otros tipos de proyecciones son las metáforas *orientacionales* y *ontológicas*, que proporcionan un dominio origen menos rico conceptualmente, pero que permiten *gestalts* concretas y esquemas de imagen para dominios destino complejos. En las *metáforas orientacionales*, los esquemas mentales básicos y perceptibles de la experiencia espacial se proyectan en dominios destino cognitivos y emocionales («arriba-abajo», «dentro-fuera», «centro-periferia», etc.). Así sucede, por ejemplo, en esquemas metafóricos del tipo «más es arriba»-«menos es abajo», «arriba es bueno»-«abajo es malo». Por su parte, las *metáforas ontológicas* dan a sus dominios destino un estatus ontológico específico. Este modelo resulta especialmente relevante en la representación metafórica de las emociones (Kövecses, 2003), como, por ejemplo: «la emoción es una fuerza física» –> «la ira es un fluido caliente en un recipiente presurizado» –> «explosión de ira».

Dados los significados esquemáticos y la *gestalt* arquetípicas de las metáforas ontológicas y orientacionales, muchas de ellas constituyen elementos inherentes a toda composición visual y audiovisual. Los esquemas de imágenes establecidos en la composición visual y acústica (por ejemplo: líneas como «caminos», estructuras de contenedor en motivos, o composiciones de «arriba-abajo») actúan intuitivamente como dominios origen para conceptualizar significados más complejos y abstractos. Este es el caso, por ejemplo, de la presencia de proyecciones orientacionales como «arriba es bueno», o «arriba es poder» frente a «abajo es malo» o «abajo es débil» en la composición de espacios fílmicos.

Obviamente, las imágenes en movimiento construyen redes metafóricas complejas, remitiendo a todos estos tipos de esquemas conceptuales, integrando significados perceptivos, cognitivos y afectivos. Como se ha mencionado antes, bien remiten a metáforas conceptuales ya existentes, o bien generan nuevos esquemas mediante el uso de la imagen, el sonido y el movimiento. Así, nos enfrentamos en los medios audiovisuales con unas redes metafóricas muy densas, incluso en un solo plano. Por lo tanto, la tipología de los diferentes tipos de proyecciones resulta útil para diferenciar a escala local los diferentes tipos de proyecciones audiovisuales en un solo plano o secuencia. La tipología ayuda a distinguir el papel distintivo y deíctico de estas metáforas a escala global y dentro de toda una red metafórica.

Como resultado, las *metáforas audiovisuales clave* pueden distinguirse, por un lado, por sus *proyecciones estructurales* y, por otro, en relación con su estatus deíctico dentro de la red audiovisual. Para crear motivos y *leitmotifs* relevantes, los creadores de imágenes en movimiento a menudo idean los lugares principales de la acción y los cuerpos de los protagonistas mediante la representación de proyecciones estructurales como los dominios origen corporeizados que se manifiestan en imágenes, sonidos y movimientos, y los conceptos complejos de sistemas o procesos específicos como dominios destino.

Su calidad deíctica puede explicarse más a fondo siguiendo a Wuss (1999), quien distinguió tres dimensiones cognitivas del relato cinematográfico: (a) los elementos de la *estructura perceptual*, que solo tienden a ser reconocidos conscientemente por los telespectadores si se repiten; (b) los elementos desta-

cados de la *estructura conceptual* propia de una película que representa sus significados causales (por ejemplo: eventos relevantes); y (c) los elementos incluso más evidentes de la *estructura estereotípica* que hacen uso del conocimiento transmedia de los telespectadores (por ejemplo: los esquemas genéricos). Mientras que las metáforas audiovisuales clave son parte de la estructura *conceptual*, e incluso *estereotípica* de una imagen en movimiento, las sub-metáforas audiovisuales son más bien parte de su dimensión *perceptiva*, que apunta menos a ser reconocida conscientemente por los telespectadores. De este modo, se pueden distinguir tres tipos de sub-metáforas. Primero, las sub-metáforas basadas en proyecciones orientacionales u ontológicas estructuralmente pobres, (por ejemplo: metáforas del tipo «arriba-abajo»), forman parte, a menudo, de metáforas estructuralmente ricas dentro de una composición audiovisual (por ejemplo: «el capitalismo es un edificio»). En segundo lugar, también hay sub-metáforas estructuralmente ricas que solo tienen un estatus deíctico marginal en un relato. Esto afecta, por ejemplo, a la representación de lugares, personajes y objetos con una importancia narrativa circunstancial. Sin embargo, mientras que dichas sub-metáforas son a la vez parte de la textura narrativa y estética de la imagen en movimiento, siempre están conceptualmente relacionadas con las metáforas más visibles de los espacios clave y protagonistas. Además, puesto que tanto los personajes como los lugares pueden también alcanzar una relevancia creciente durante el desarrollo de una historia, las sub-metáforas estructuralmente ricas pueden incrementar su prominencia deíctica y, siguiendo a Wuss, pueden cambiar de la dimensión perceptual de una obra a la conceptual, como se verá en los ejemplos a este respecto en el caso práctico que analizamos a continuación. Cuanto más frecuentemente aparecen, y cuanto más explícitamente se resalta su carácter deíctico, más atención ponen los telespectadores en su estructura audiovisual y su significado narrativo.

En el siguiente caso práctico se demostrará cómo el análisis de la red metafórica global puede combinarse con el análisis de la aparición local y la estructura corporeizada de las metáforas audiovisuales.

Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas metafóricos en Twin Peaks

En su popular e influyente serie televisiva *Twin Peaks*, David Lynch y Mark Frost cuentan la historia de un pequeño pueblo al norte de Estados Unidos con el nombre ficticio de Twin Peaks, donde están ocurriendo varios crímenes misteriosos. La parte principal de la historia se centra en el asesinato de Laura Palmer, una joven estudiante. La investigación del caso la dirige un agente del FBI, el agente especial Dale Cooper, al que le apoya el sheriff local, Harry S. Truman. Desde el episodio piloto, los telespectadores conocen a la mayoría de los ciudadanos de Twin Peaks, enseñándoles a primera vista una comunidad de gente normal, con personajes diversos y diferentes clases sociales.

Lynch y Frost añaden una dimensión misteriosa al esquema narrativo característico del género de la ficción criminal. Ya en el cuarto episodio de la primera temporada, «Rest in Pain» (1.4.), Truman nos indica que hay algo más que un simple asesinato:

> Twin Peaks is different. A long way from the world. (…) That's exactly the way that we like it. But there's a back end to that, that's kind of different too. Maybe that's the price we pay for the good things. There's a sort of evil out there. Something very, very strange in these old woods. Call it what you want. A darkness. A presence. It takes many forms. But it's been out there as long as anyone can remember.[3]

En este momento nos damos cuenta de que las historias que se cuentan en esta serie transgreden la narrativa típica del género que dominaba la ficción policíaca televisiva en aquellos años. No solo narra cómo una comunidad está amenazada por un sujeto criminal y cómo se reconstituye el orden social, sino que también se insinúa que el crimen humano está influido por

[3] Traducción de la cita: «Twin Peaks es diferente. Está muy lejos del mundo (...) Así es como nos gusta. Pero hay un problema con eso, y también es diferente. Quizá es el precio que pagamos por las cosas buenas. Hay una especie de demonio ahí fuera. Algo muy, muy extraño en este viejo bosque. Llámalo como quieras. Una oscuridad. Una presencia. Tiene muchas formas. Pero ha estado ahí desde siempre.»

una fuerza sobrenatural. De ahí que, por un lado, al adoptar los esquemas narrativos típicos del género policíaco, los espectadores estén preparados para esperar una historia sobre una comunidad con sus propios derechos, valores y reglas. Por otro lado, se presagia una dimensión misteriosa mediante diálogos sueltos y actitudes y acciones extrañas que hacen que los espectadores esperen que reinen las reglas sobrenaturales del mal, como sabemos por otros géneros como el horror o la fantasía. Sin embargo, no solo el mal tiene una dimensión sobrenatural aquí, sino que también la tiene la sociedad humana. Esto resulta evidente para los espectadores por medio de personajes que experimentan visiones y sueños extraños que, de hecho, tienen un impacto en los sucesos de la vida real.

Tanto el orden social de la comunidad como el poder sobrenatural que gobierna el comportamiento y los crímenes en Twin Peaks tienen que manifestarse no solo en las acciones y en los sucesos, sino también en el diseño audiovisual del escenario. Evidentemente, tanto la «sociedad» como compuesto que representa el orden social como el «poder sobrenatural» son objetos relevantes de representación metafórica en el diseño del escenario. Como dominios destino, la «sociedad» y el «poder sobrenatural» se señalan a los espectadores por medio tanto de los temas típicos del género como por los diálogos y acciones mencionadas anteriormente. Además, los telespectadores encuentran junto a Cooper una comunidad movida por reglas sociales y sobrenaturales opacas. Al poner los escenarios naturales en el primer término de la imagen, especialmente el bosque, se desarrollan unas infraestructuras espaciales que adquieren durante la serie una dimensión simbólica y metafórica.

Como argumentaré más adelante, la topografía y los escenarios de *Twin Peaks* que se muestran a los telespectadores se basan en dos metáforas audiovisuales clave, relacionadas durante toda la serie: (a) «la sociedad es un lugar de la naturaleza», y (b) «un poder sobrenatural es un lugar de la naturaleza» –> «un poder sobrenatural es un bosque». Además, el «mal» es el tercer dominio destino relevante en la narración. Al personalizarse primariamente en el fantasma Bob y en sus manifestaciones trascendentales en otros personajes (por ejemplo: Leland Palmer), se constituye una tercera metáfora clave que, sin embargo, será menos influyente aquí que la de «el mal sobrenatural es un ser humano».

Para empezar con la primera metáfora audiovisual clave, los *leitmotifs* espaciales se presentan desde el primer momento de la serie en los títulos de crédito. Como es típico en las series, siempre se repite al inicio de cada episodio. Al principio los telespectadores no pueden relacionar ninguna información específica con los planos, por lo que es más bien un elemento de la estructura perceptual del relato (Wuss, 1999). Con su creciente conocimiento del «mundo ficticio» de la serie y con la repetición de los títulos de crédito iniciales, los telespectadores comienzan a enmarcarlos de manera cognitiva y, como argumentaré, también de manera metafórica. Dentro de la dimensión conceptual de la narración, se invita a los telespectadores a que relacionen la gran atención que los títulos de crédito prestan a los espacios naturales de Twin Peaks con sus ciudadanos y la comunidad.

Los créditos nos presentan de manera consecutiva imágenes de un pájaro, de un molino y un aserradero, un gran camión sobre una plataforma, una calle en un bosque y, finalmente, una cascada y un río. No nos enseña imágenes ni de la gente que vive en Twin Peaks ni de sus casas. Solamente sabemos por la señal a un lado de la calle que estamos entrando en un pueblo: «Bienvenidos a Twin Peaks. Población 51.201». El contraste entre la población indicada en el cartel y la total ausencia de gente en las imágenes y en las vistas naturales insta a los telespectadores a pensar en un lugar fuertemente gobernado por la naturaleza. El bosque como característica específica de este lugar también es algo que comenta explícitamente el agente Cooper la primera vez que pasa por la señal de bienvenida de Twin Peaks: «Nunca he visto tantos árboles en mi vida» («Pilot», 1.1.).

El concepto metafórico de los escenarios naturales representados en *Twin Peaks* evoluciona durante la representación espacial de los episodios a escala global. Rodeados de naturaleza, los edificios individuales (por ejemplo: las viviendas de Laura o Donna, la comisaría o el *diner*) se muestran o en tomas aisladas o en planos interiores. De ahí que nunca tengamos posibilidad de desarrollar un mapa mental de la verdadera topografía urbana de Twin Peaks, ni mediante los planos largos ni al seguir a los personajes con la cámara mientras se mueven por distintos lugares. Al destacar en la realización cinematográfica de cada episodio la relación de los ciudadanos con el entorno —mostrando aislados

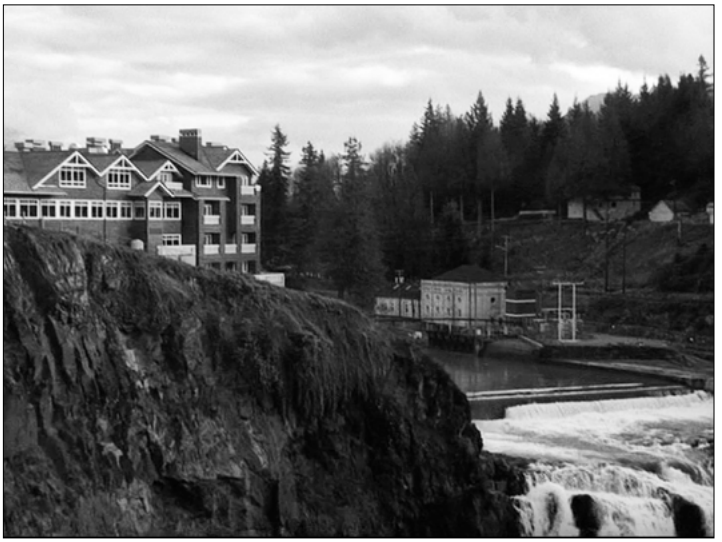
en un hábitat natural a los edificios y a sus habitantes y ocultando la orientación topográfica a los espectadores— se establece una metáfora audiovisual clave en la serie que es «la sociedad es un lugar de la naturaleza».

En cuanto a los crímenes que tienen lugar en Twin Peaks —y también las secretas desviaciones del orden social de muchos de sus ciudadanos que se cuentan en los episodios— la «sociedad» es un dominio destino sólido. El orden social, sin embargo, parece haberse equilibrado como si fuera un hábitat ecológico antes del asesinato de Laura.

Un indicio de la dimensión metafórica de la representación de la naturaleza puede encontrarse al final de la segunda temporada, cuando el empresario Ben Horne intenta salvar el bosque de Twin Peaks, no solo por razones personales y ecológicas sino para reconstituir y estabilizar el orden social en la comunidad. De forma pareja, las acciones que van ocurriendo en Twin Peaks se caracterizan en el nivel de la representación espacial global por estar fuertemente dominadas por fuerzas y reglas opacas, y parcialmente sobrenaturales. Al traer al primer término una topografía opaca y rural, se insta a los telespectadores a experimentar y entender el orden social invisible y las reglas de la comunidad de Twin Peaks en términos de un «área natural». Al permitir que los espectadores experimenten por sí mismos estas reglas desde el punto de vista de una orientación espacial bloqueada obtienen una idea corporeizada.

En ciertos motivos espaciales, se usan los aspectos orientacionales de un mapa topográfico como dominio fuente para especificar la metáfora audiovisual clave «la sociedad es un espacio de la naturaleza». De esta manera, se otorga a las jerarquías sociales de *Twin Peaks* una estructura metafórica topográfica. Aspectos espaciales como las diferencias de altitud y las distancias se destacan, por ejemplo, en la representación del Great Northern Hotel. Considerando que su propio nombre implica estar ubicado «más en el norte», su elevada altitud se enfatiza mediante una secuencia recurrente que muestra el hotel justo debajo de una cascada gigantesca, a veces de noche, a veces de día. Con la cascada en primer término y el fuerte sonido del agua cayendo, vemos el hotel encaramado sobre la cascada. En estas cortas secuencias, se enfatiza con fuerza la altitud (Figura 2.1).

Figura 2.1. Great Northern Hotel: «el poder social está arriba»-«el poder social es un poder de la naturaleza».



El movimiento de cámara trazando una panorámica de la cascada hacia arriba, hasta llegar al hotel, representa una convención fílmica clásica para representar el poder, basándose en la proyección orientacional: «el poder está arriba». La composición de la imagen y el elevado volumen del sonido favorecen la impresión de que el hotel es el origen de la cascada y, por tanto, una poderosa fuerza de la naturaleza. Este indicio, basado en una *gestalt*, queda confirmado a lo largo de la serie cuando descubrimos que el jefe del hotel, Ben Horne, es uno de los ciudadanos más poderosos de Twin Peaks, aunando el poder económico de empresario, el poder social y político en la comunidad y, también, el poder criminal. Más aún, es el lugar en el que se hospeda el agente Cooper, el poderoso representante del orden social externo. Precisamente por este motivo redundante del hotel encima de la cascada tenemos una idea más concreta de la topografía de Twin Peaks, concluyendo hipotéticamente que el pueblo debe de estar por debajo del hotel, en el valle. Pero, cuanto más sabemos del jefe y de su red social, más se destaca la dimensión metafórica de este plano en cada repetición. Como tal, puede considerarse como

una sub-metáfora de la jerarquía social de *Twin Peaks*: «El poder social está arriba» (metáfora orientacional); «el poder social es una fuerza de la naturaleza» (metáfora de sistema).

Muy relacionado con esta primera metáfora tenemos la segunda metáfora audiovisual clave: «un poder sobrenatural es un lugar de la naturaleza», que se especifica tanto por los diálogos como por la manera de representar audiovisualmente «un poder sobrenatural es un bosque». No en vano, el bosque de al lado de Twin Peaks se llama «Ghostwood». Como hemos dicho antes, Truman lo describe como una «presencia oscura y malvada». Al referirse a estereotipos populares en cuentos y películas de terror, Lynch y Frost emplean el motivo metafórico de «ghostwood» para transmitir la idea de que un poder sobrenatural reina en Twin Peaks como una *gestalt* espacial. En consecuencia, la cualidad sobrenatural del bosque se insinúa al mismo tiempo dotándolo con los rasgos de un organismo o un ser inteligente, que ejecuta acciones intencionadas. De este modo, se vincula una nueva metáfora de sistema: «Un poder sobrenatural es un ser inteligente». Lynch y Frost lo manifiestan en secuencias recurrentes que presentan el bosque tanto como un «lugar real» como un «lugar imaginario», que se experimenta en sueños, recuerdos y visiones. En ambos casos se muestra como un área en el que el crimen se comete, se presencia, se imagina o se sueña.

Uno de los motivos más repetidos es el bosque como un lugar en el que Donna y James se encuentran tras la muerte de Laura. En una primera escena («Pilot», 1.1.) los vemos por la noche enterrando el collar de Laura. Al final del episodio, la madre de Laura ve su escondite en una visión. Tumbada en el sofá de su casa, empieza a llorar conmocionada, como si contemplara algo amenazante. En la siguiente secuencia, una cámara al hombro sigue el punto de vista de una persona en el bosque yendo directamente a la roca donde Donna y James habían enterrado el collar. Entonces, la persona invisible lo quita de ahí. Esta visión remarca la dimensión sobrenatural del bosque y la gente que está ligada a su poder. Esta idea se confirma en otro episodio («Rest in Pain», 1.4.), cuando Donna y James vuelven al escondite y descubren que alguien se ha llevado el collar.

Durante la tercera representación del escondite del collar en el bosque, la dimensión metafórica del bosque como un «ser

inteligente» se forja de manera más evidente. Primero vemos desde un ángulo picado a Donna y James en el suelo, descubriendo que el collar ha desaparecido. De repente, se sobresaltan por el canto de un pájaro situado arriba. Después de un breve contraplano que refleja la reacción de shock en sus caras, la cámara dibuja una panorámica desde ellos hasta una rama, como si un búho les observara desde lo alto. Debido a la perspectiva de la pareja desde arriba, en primer término y con un rápido movimiento de cámara, se le atribuye al búho el carácter de un ser que les observa intencionadamente. Basados en el esquema orientacional «poder es arriba»–«debilidad es abajo», el búho y otros pájaros en la serie actúan como sub-metáforas de una fuerza sobrenatural en el bosque. Como animales que viven en Ghostwood, no solo son los habitantes del bosque, sino que también son una «fuerza sobrenatural» (y, en consecuencia, actúan como metonimias de ese poder). La forma de rodarlo conceptualiza la mirada de los búhos como «saber es ver», otorgándoles así inteligencia e intencionalidad.

Por ejemplo, en «Cooper's Dreams» (1.6.) un cuervo sigue al equipo de policía formado por Truman y Cooper durante una investigación en el bosque. La escena comienza con el único gran plano general de Twin Peaks, que contemplamos desde la perspectiva de un cuervo que sobrevuela la ciudad. Después de varios planos que exhiben diferentes perspectivas cenitales, la cámara se acerca lentamente al equipo policial, que camina por el bosque, con una panorámica hasta su perspectiva (humana). Por corte se pasa a otro plano que muestra a un cuervo aterrizando sobre una rama. El paseo de los policías continúa con varios sonidos de un pájaro, indicando así su presencia permanente y, quizá, su vigilancia. En la siguiente escena, el lugarteniente Hawk (halcón en inglés) les conduce a través del bosque, incluso parece que esté siguiendo los sonidos de los pájaros. Como si fuera su «guía», el cuervo está de nuevo posado en una rama y emprende el vuelo como si les estuviera señalando la dirección correcta. Cuando llegan a una cabaña en el bosque, que luego descubrirán que es un lugar relevante en el asesinato de Laura, se presenta un plano detalle del ojo derecho del cuervo mirándolos. De nuevo, este plano genera la metáfora evento-estructurada «saber es ver».

Ya se auguraba en el episodio piloto que los pájaros podían ser parte de un «poder sobrenatural» cuando un gigante le dice a

Figura 2.2. Los pájaros: «el poder sobrenatural es un ser inteligente»



Cooper en un sueño: «Los búhos no son lo que parecen». No obstante, es solo su aparición repetitiva y su marco narrativo lo que enfatiza cada vez más su carácter metafórico y deíctico conforme avanza la trama. Al introducirlos como elementos narrativos de la estructura perceptiva, los pájaros se hacen cada vez más relevantes en la estructura conceptual de la historia, como sub-metáfora de que «un poder sobrenatural es un ser inteligente».

Durante el desarrollo de la narración de la serie, también comprendemos los rasgos ambivalentes de la gente que vive en Twin Peaks. Como hemos mencionado antes, casi todos los ciudadanos tienen sus secretos, que incluyen traición y mentiras a sus esposas, compañeros y amigos, así como actividades criminales leves y graves. Uno de los personajes más ambiguos, que los telespectadores solo conocen tras su muerte, es Laura Palmer. Se reclama constantemente la participación mental de los espectadores, puesto que se les facilita una información enigmática, fragmentaria, no solo de su asesinato, sino también de su personalidad. Mientras que la mayoría de sus amigos y familia la describen como una chica generosa y moralmente impecable, otros la recuerdan como una «chica salvaje», drogadicta, envuelta en actividades sexuales con muchos hombres.

De manera significativa para los rasgos ambivalentes de los ciudadanos de Twin Peaks, el «mal» aparece en la *gestalt* de los seres humanos, como en los casos de Bob o Leland Palmer («el mal sobrenatural es un ser humano»). Estas ambivalencias entre lo humano y lo sobrenatural, entre el bien y el mal, que gobiernan Twin Peaks quedan simbolizadas, de manera más evidente, en la segunda temporada, mediante otro motivo espacial conceptualizado metafóricamente: las logias. En «Dispute Between Brothers» (2.10.) aprendemos de Hawk, el ayudante del sheriff, las leyendas arcaicas de una logia blanca y otra negra. Como espacios extra-dimensionales, se dice que son gobernados por fuerzas sobrenaturales, que están al mismo tiempo relacionadas con el alma humana y la moralidad. Más en concreto, la maldad humana y las fuerzas sobrenaturales residen en la logia negra, mientras que el amor y los buenos espíritus habitan la blanca. De forma pareja, Lynch y Frost introducen al final de la segunda temporada otra sub-metáfora espacial del «poder sobrenatural» para especificar sus rasgos «malvados»: «un mal sobrenatural es un espacio cerrado en la naturaleza».

En el último episodio de la serie original («Beyond Life and Death», 2.22.), los telespectadores presencian la transformación de humanos en monstruos de la logia negra. El ex-agente loco y adversario de Cooper, Windom Earle, secuestra a la novia de Cooper, Annie Blackburn. Después la lleva a la logia negra, que tiene una salida hacia el bosque (un pequeño valle rodeado de árboles pequeños). Una vez que Annie ha entrado en el círculo de esos árboles ingresa en un estado hipnótico y pierde el control sobre su cuerpo y su mente. Una cortina roja aparece tras el pequeño valle por el que Annie sigue a Earle sin quererlo. Sus cuerpos y la cortina desaparecen. Poco después, Cooper atraviesa la cortina buscando a Annie. Esta vez le seguimos a él dentro de la logia. Ahí vemos cómo Cooper, el guardián del orden civil y el bien, busca una explicación. Sin embargo, no solo pierde la orientación espacio-temporal y existencial, sino que empieza a transformarse en un monstruo malvado. Para poder enseñar al telespectador la experiencia de la transformación afectiva y corpórea del bien al mal y del ser humano a un ser sobrenatural como una transformación que podría pasarle a cualquiera, Lynch y Frost diseñaron la logia como un espacio metafórico, conceptualizando el poder

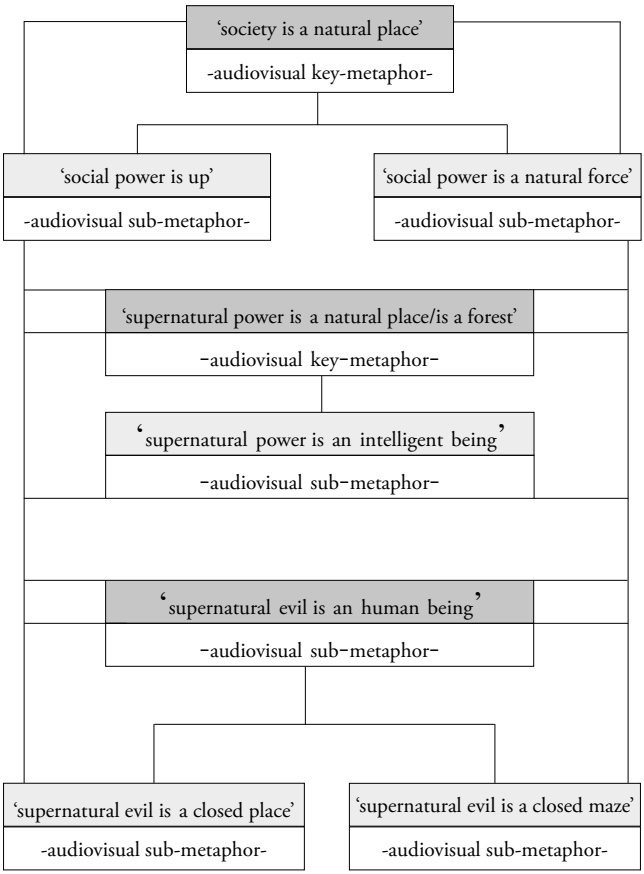
sobrenatural sobre la base de experiencias concretas espaciales basadas en el movimiento.

Inicialmente, el paso del universo natural al sobrenatural queda marcado por el paso de los personajes a través de la cortina. Al destacar el esquema-contenedor en la composición visual de la cortina, la proyección «enfrentarse a lo sobrenatural es franquear una entrada» se crea como una metáfora audiovisual *evento-estructurada* que, evidentemente, nos muestra al protagonista abandonando el espacio terrenal. El interior de la logia se presenta, entonces, como un espacio paradójico, donde las reglas mundanas quedan suspendidas. Cooper se mueve en él como en un laberinto, ya que todas las habitaciones parecen iguales y, a menudo, de repente cambian la decoración, una vez que él está dentro. Esta desorientación espacial discurre en paralelo a la incertidumbre existencial, producida por la apariencia fantasmal de los *doppelgangers*. Al seguir los movimientos de Cooper y representar cómo son guiados de manera creciente por fuerzas extrañas, el relato establece otra metáfora audiovisual evento-estructurada: «enfrentarse al mal es perder el control sobre el movimiento». Ser capturado en este lugar, no tener escapatoria, genera la metáfora audiovisual de sistema: «el mal sobrenatural es un espacio cerrado» y, más en concreto, «el mal es un laberinto cerrado». Solamente ofreciendo su alma al fantasma del malvado Bob el propio Cooper puede abandonar ese espacio como un *doppelganger*. Como resultado, la siguiente red metafórica representada en la Tabla 2.1 se desarrolla alrededor de los espacios clave en la serie.

Conclusión

Tal y como el análisis ha mostrado, Lynch y Frost generaron a lo largo de la estructura global de la serie una compleja red de metáforas espaciales que permitían a los espectadores experimentar cognitiva, afectiva y corpóreamente la dimensión ambigua y misteriosa de los crímenes ocurridos en Twin Peaks, en términos de *gestalt* espaciales concretas en un ambiente rural. Más en concreto, la estrecha interacción entre crímenes humanos y una fuerza malvada sobrenatural y trascendental se hace evidente conforme el desarrollo de la serie va triangulando las metáforas audiovisuales clave en la creación global de los espacios «la sociedad es un

Tabla 2.1 Red de Metáforas Audiovisuales clave y Sub-Metáforas en Twin Peaks.



lugar de la naturaleza», «el poder sobrenatural es un bosque» y «el mal sobrenatural es un ser humano». Al mostrar a los ciudadanos de Twin Peaks como residentes de un área natural y aislada, incluido un «Ghostwood» (bosque de fantasmas), se subraya un concepto narrativo general en toda la serie: el orden social y las fuerzas sobrenaturales están entrelazadas por la naturaleza, que actúa como portal de entrada metafórico entre esas dos áreas. Para los dos dominios complejos y abstractos «sociedad» y «poder sobrenatural», la naturaleza rural —y especialmente el bosque—

ofrece dominios origen significativos: los árboles del bosque, su opacidad, los pájaros como sus habitantes inteligentes y otras fuerzas naturales como la cascada. Como se ha demostrado, todos estos sub-dominios proporcionan muchos conceptos basados en estructuras espaciales y en esquemas de imágenes para conceptualizar con la visión, el sonido y el movimiento la intensidad, el poder autónomo y la dinámica tanto del orden social como del sobrenatural que gobiernan Twin Peaks. Como dominios origen compartidos, se usan en el relato para generar una red metafórica a escala global, construida alrededor de metáforas clave —lo que incluye diferentes sub-metáforas específicas—, que, a veces, solo se vuelven perceptibles conforme avanza la serie, cuando cambia la estructura semántica del relato de perceptual a conceptual (véase tabla 2.1). De manera significativa, se especifican las metáforas audiovisuales clave tanto por el sistema estructuralmente rico como por las proyecciones evento-estructuradas (por ejemplo: «el mal sobrenatural es un espacio cerrado en la naturaleza») como por simples proyecciones orientacionales (por ejemplo: «el poder social está arriba»).

Para concluir, los espacios de la acción narrativa en las series de televisión pueden usarse por los creadores para construir una red espacial de metáforas clave y sub-metáforas. Estas permiten a los telespectadores generar un conocimiento corporeizado de significados narrativos complejos e invisibles. Mientras que en las películas la dimensión metafórica de los *leitmotifs* espaciales se hace a menudo explícita en su primera representación (frecuentemente, mediante composiciones audiovisuales más densas), una serie de televisión puede utilizar un marco temporal más amplio para forjar el significado metafórico de los motivos recurrentes.

La acentuación deíctica de un motivo puede darse a través de su repetición. Un motivo repetido puede generar progresivamente un significado metafórico a escala global. Esto puede ocurrir en asociaciones específicas anunciadas estéticamente (por ejemplo, por medio de planos cortos) y otorgando a los telespectadores información adicional sobre un lugar. Más en concreto, los títulos de crédito iniciales, que son elementos constantes en las series, pueden cambiar su significado para los telespectadores, puesto que su recepción queda cognitiva y afectivamente «enriquecida» por el conocimiento adquirido y las sensaciones experimentadas como telespectadores de los epi-

sodios anteriores. Por consiguiente, como he argumentado para *Twin Peaks*, el significado metafórico de los títulos de crédito iniciales puede ser reconocido solo cuando te has familiarizado con los temas de la serie. En otras palabras, el dominio destino del significado metafórico de unos títulos de crédito frecuentemente resulta evidente durante los episodios. Gracias a la repetición constante y al reencuadre cognitivo la dimensión metafórica puede convertirse en obvia. Sin embargo, la propia composición de los títulos de crédito tiene que proporcionar esquemas de imágenes y conceptos *gestalt* que actúen de forma evidente como dominio origen metafórico en relación con los destinos metafóricos que los espectadores van reconociendo progresivamente durante el transcurso de la serie.

Como resultado, parece que el análisis de la metáfora en los medios audiovisuales debería centrarse no solo en las metáforas audiovisuales presentes en planos sueltos y secuencias, sino que también deberían considerar, especialmente en series de televisión, la red metafórica global. Podemos así reconocer cómo las imágenes en movimiento usan los modelos mentales generados globalmente y los mapas de los telespectadores como recursos audiovisuales que ayudan a crear significados cognitivos, afectivos y corpóreos específicos.

Bibliografía

Bartsch, Anne (2010): «Vivid Abstractions: On the Role of Emotion Metaphors in Film Viewers' Search for Deeper Insight and Meaning», en *Midwest Studies in Philosophy* 34(1), pp. 240-60.

Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film.* Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, David; Thompson, Kristin (1990): *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw-Hill.

Boroditsky, Lera; Ramscar, Michael (2002): «The Roles of Body and Mind in Abstract Thought», en *Psychological Science* 13(2), pp. 185-89.

Carroll, Noël (1996): *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.

Coëgnarts, Maarten; Kravanja, Peter (2012): «Embodied Visual Meaning: Image Schemas in Film», en *Projections: The Journal of Movies and Mind* 6(2), pp. 84-101.

Danesi, Marcel (1989): «The Neurological Coordinates of Metaphor», en *Communication & Cognition* 1, pp. 73-86.

Fahlenbrach, Kathrin (2007): «Embodied Spaces. Film Spaces as Leading Audiovisual Metaphors», en *Narration and Spectatorship in Moving Images*, Fisher, Joseph D.;

Anderson, Barbara (eds.), Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, pp. 105-24.

Fahlenbrach, Kathrin (2014a), «Metaphoric Narratives. Paradigm Scenarios and Metaphors of Shame in Entertainment Films», en *Image [&] Narrative. Special Issue: Metaphor, Bodily Meaning, and Cinema*, Coëgnarts, Maarten; Kravanja, Peter (ed.), 15(1).

Fahlenbrach, Kathrin (2014b), «Embodying Utopia and Dystopia in Vision and Sounds of Moving Images. Metaphoric Performances in Science-Fiction-Films around 1968», en *Sound and Visions. Counterculture and the Global 1968*, Brown, Timothy; Lison, Andrew E., New York: Palgrave Macmillan, pp. 83-100.

Fahlenbrach, Kathrin (2010): *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- und Affektäs- thetik in Film und Fernsehen*, Marburg: Schüren.

Fahlenbrach, Kathrin; Flückiger, Barbara (2014): «Immersive Entryways into Televisual Worlds. Affective and Aesthetic Functions of Title Sequences in Quality Series», en *Projections. Journal for Movies and Mind* 8(1), pp. 83-104.

Forceville, Charles (2005): «Cognitive Linguistics and Multimodal Metaphor», en *Bildwissenschaft: Zwischen Reflektion und Anwendung*, Sachs-Hombach, Klaus (ed.), Cologne: von Halem.

Forceville, Charles; Jeulink, Marloes (2011): «The Flesh and Blood of Embodied Understanding: The Source-Path-Goal Schema in Animation Film», en *Pragmatics & Cognition* 19(1), pp. 37-59.

Gallese, Vittori; Lakoff, George (2005): «The Brain's Concepts. 'The Role of the Sensory-Motor System in Conceptual Knowledge'», en *Cognitive Neuropsychology* 22, pp. 455-79.

Grodal, Torben (2009): *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford: Oxford UP.

Grodal, Torben (1997): *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Oxford University Press.

Kövecses, Zoltán (2003): *Metaphor and Emotion. Language, Culture, and Body in Human Feeling*, Cambridge: Cambridge UP.

Kövecses, Zoltán (2002): *Metaphor. A Practical Introduction*, Oxford, New York: Oxford UP.

Plantinga, Carl (2009): *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press.

Lakoff, George; Johnson, Mark (1980): *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press.

Smith, Greg M. (2003): *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge: Cambridge University Press.

Wendler, André; Engell, Lorenz (2009): «Medienwissenschaft der Motive», en *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Special Issue Motive, pp. 38-50.

Whittock, Trevor (1990): *Metaphor and Film*, Cambridge: Cambridge University Press.

Winter, Bodo (2014): «Horror Movies and the Cognitive Ecology of Primary Metaphors», en *Metaphor and Symbol* 29, pp. 151-70.

Wulff, Hans J. (1999): *Darstellen und Mitteilen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films*, Tübingen: Narr Verlag.

Wuss, Peter (1999): *Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*, Berlin: Edition Sigma.

Títulos Publicados

colección Periodística

1-El Titular. Manual de titulación periodística. *Antonio López Hidalgo.*
2-Del papel a la pantalla. La prensa en internet. *Concha Edo Bolós.*
3-Géneros periodísticos complementarios. Una aproximación crítica a los formatos del periodismo visual. *Antonio López Hidalgo.*
4-Periodismo informativo e interpretativo. El impacto de internet en la noticia las fuentes y los géneros. *Concha Edo Bolós.*
5-Producción periodística y nuevas tecnologías. Estrategias de la prensa ante la convergencia mediática. *Pedro Antonio Rojo Villada*.
6-Historia crítica del fotoperiodismo occidental. *Jorge Pedro Sousa*.
7-El editorial. Un género periodístico abierto al debate. *María Ángeles Fernández Barrero*.
8-La televisión digital en España. *Gema Alcolea Díaz*.
9-La construcción del mito a través de la Prensa. El caso Bin Laden. *Flora Marín; José I. Armentia; José M. Caminos; Aintzane Alberdi*.
10-El periodista on line: de la revolución a la evolución. *Bella Palomo Torres.*
11-Desafíos de la Comunicación Local. Guía para la práctica de la información en los ámbitos de proximidad. *Xosé López García.*
12-Los heraldos de acero. La propaganda de guerra y sus medios. *Adrián Huici Módenes* (coordinador).
13-El periodista en su soledad. *Antonio López Hidalgo.*
14-¡Peligro! Periodistas. Un análisis crítico del oficio de informar. *Luis Mínguez Santos.*
15-Cibermedios. El impacto de interet en los medios de comunicación en España. *Ramón Salaverría* (coordinador).
16-El zumbido del moscardón. Periodismo, periódicos y textos periodísticos. *José Luis Martínez Albertos.*
17-Teoría del periodismo. *Felipe Pena de Oliveira.*
18-Noticias a la carta. Periodismo de declaraciones o la imposición de la agenda. *Miguel Ángel Vázquez Bermúdez.*
19-La eficacia de lo sencillo. Introducción a la práctica del periodismo. *Fernando Sabés Turmo; José Juan Verón Lassa*.
20-La enseñanza del ciberperiodismo. De la alfabetización digital a la alfabetización ciberperiodística. *Santiago Tejedor Calvo*.
21-La radio en Iberoamérica. Evolución, diagnóstico y prospectiva. *Arturo Merayo Pérez* (coordinador).
22-Dramaturgia audiovisual. Guión y estructuras de informativos en radio y televisión. *Michel D. Suárez Sian.*
23-El Candidato. Manual de relaciones con los medios. *Julio César Herrero; Amalio Rodríguez Chuliá.*
24-Transformar la televisión. Otra televisión es posible. *Bienvenido León* (coordinador).
25-Ciberperiodismo en la proximidad. *Xosé López García.*
26-La gestión de la información en la administración local. *Fernando Sabés Turmo y José Juan Verón Lassa.*
27-Pensamiento comunicacional latinoamericano. Entre el saber y el poder. *José Marques de Melo.*
28-Gabinetes de comunicación on line. Claves para generar información corporativa en la red. *Berta García Orosa.*
29-Los retos de las televisiones públicas. Financiación, servicio público y libre mercado. *Rosario de Mateo Pérez y Laura Bergés Saura*.
30-Gestión de empresas de comunicación. *Rosario de Mateo; Laura Bergés y Marta Sabater.*
31-Telerrealidad. El mundo tras el cristal. *Bienvenido León* (coordinador).
32-La especialización en el periodismo. Formarse para informar. *Idoia Camacho Markina* (coordinadora).
33-El cambio mediático. *Francisco Campos Freire* (coordinador).
34-Evolución tecnológica y cibermedios. *María Ángeles Cabrera* (coordinadora).
35-Cómo elaborar informativos en radio. *Juan Tomás Luengo*.
36-La telaraña mediática. Cómo conocerla, cómo comprenderla. *Ramón Reig.*
37-Desarrollos del periodismo en internet. *Mariano Cebrián Herreros* (coordinador).
38-El reportaje periodístico. Una radiografía de la realidad. *Begoña Echevarría.*
39-La metamorfosis del periodismo. *Xosé López García*.
40-Informativos para la televisión del espectáculo. *Bienvenido León* (coordinador).
41-Lobby y comunicación. el lobbying como estrategia comunicativa. *Antonio Castillo Esparcia.*
42-La comunicación en el hospital. La gestión de la comunicación en el ámbito sanitario. *Carmen Costa Sánchez.*
43-Claves para gestionar la comunicación política local. *Rocío Zamora Medina* (editora).
44-El nuevo escenario mediático. *Francisco Campos Freire* (coordinador).
45-Del gabinete de prensa al gabinete de comunicación. *Ana Almansa Martínez.*
46-La gestión de la comunicación en las organizaciones. *Miguel Túñez.*
47-La televisión pública a examen. *Bienvenido León* (coordinador).
48-Periodismo en televisión. Nuevos horizontes, nuevas tendencias. *Andreu Casero Ripollés y Javier Marzal Felici* (coordinadores).
49-La columna. Literatura y periodismo en un género plural. *Antonio López Hidalgo.*
50-Periodismo empresarial e institucional. *Mariano Cebrián Herreros*.

51-La entrevista periodística. Voz impresa. *Begoña Echevarría Llombart.*
52-Movimientos periodísticos. *Xosé López García.*
53-La televisión ante el desafío de internet. *Bienvenido León* (coordinador).
54-Áreas del periodismo. *Bernardino Cbrián; Luis María Mirón* (coordinadores).
55-Periodismo de inmersión para desenmascarar la realidad *Antonio López Hidalgo y Mª Ángeles Fernández Barrero*.
56-Norma y estilo en los libros de redacción. Hacia un modelo lingüístico del discurso informativo *Javier Vellón Lahoz*.
57-Entretenimiento televisivo basado en hechos reales. Géneros, formatos y tendencias *Bienvenido León* (coordinador).
58-Detrás de las cámaras. Un manual para profesionales de la televisión *Bienvenido León* (coordinador).
59-Periodismo, medios de comunicación y cambio climático *Bienvenido León* (coordinador).
60-Nuevas miradas al documental. *Bienvenido León* (coordinador).
61-Políticas de impulso a las industrias audiovisuales. Ley Audiovisual y Plan de Ordenación e Impulso al Sector Audiovisual de Andalucía. *Francisco Javier Gómez Pérez* (coordinador).
62-Periodismo digital: redes, audiencias y modelos de negocio. *Guillermo López García.*
63-Nuevos y viejos paradigmas de la Televisión Pública. Alternativas a su gobierno y (des)control. *Ana María López Cepeda.*
64-Fundamentos del marketing digital. *José Sixto García.*
65-Periodismo literario. El arte de contar historias *Luis Guillermo Hernández.*
66-Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros hasta Joe Sacco *Diego Matos Agudo.*
67-Generación efímera. La comunicación de las redes sociales en la era de los medios líquidos *José Manuel Noguera Vivo.*
68-Gestión profesional de redes sociales. Rutinas y estrategias de *Community Management* *José Sixto García.*
69-Periodismo narrativo en América Latina *Antonio López Hidalgo* (coordinador).
70-Persuasión y neurociencia. Apelar al cerebro. *Francisco Javier García Sanz y José Rúas Araújo*
71-El periodismo que contará el futuro *Antonio López Hidalgo*

colección Publicidad

1-Aproximación a la estructura de la publicidad. Desarrollo y funciones de la actividad publicitaria. *Jorge David Fernández Gómez* (coordinador).
2-Publicidad y cambio social. Contribuciones históricas y perspectivas de futuro. *Jesús Bermejo Berros* (coordinador).
3-Publicidad y cultura. La publicidad como homologador cultural. *Mª Cruz Alvarado y Mª Isabel Martín* (coordinadoras).
4-Publicidad y ciudad. La comunicación publicitaria y lo urbano: perspectivas y aportaciones. *Antonio J. Baladrón; Esther Martínez; Marta Pacheco* (coordinadores).
5-Nuevas tendencias en la publicidad del siglo XXI. *María Isabel Martín Requero y Mª Cruz Alvarado López* (coordinadoras).
6-Moda, comunicación y sociedad. *Grupo de Análisis de la Comunicación.*
7-Publicidad y sociedad. Un viaje de ida y vuelta. *Juan Rey* (coordinador).
8-Publicidad y consumo. *Luis Martín Rodrigo* (coordinador).
9-La publicidad en el contexto digital. Viejos retos y nuevas oportunidades. *Marta Pacheco* (coord.).
10-Por el cambio. Treinta años de propaganda política en España. *José Alfonso Arregui*.
11-Publicidad y lengua española: un estudio por sectores. *María Victoria Romero Gualda* y *Sara Robles Ávila* (coordinadoras).
12-Otros fines de la publicidad. *Susana de Andrés del Campo* (coordnadora).
13-De la nada al consumo: desde los orígenes a 1960. Historia de la publicidad y de las relaciones públicas en España (vol. 1). *Mercedes Montero* (coordinadora).
14-La edad de oro de la comunicación comercial: desde 1960 hasta 2000. Historia de la publicidad y de las relaciones públicas en España (vol. 2). *Mercedes Montero* (coord.).
15-Publicidad, innovación y conocimiento. *Luis Rodrigo Martín* (coordinador).
16-Literatura y publicidad. El elemento persuasivo-comercial de lo literario. *Asunción Escribano*.
17-El discurso publicitario. Bases simbólicas, semióticas y mitoanalíticas. *Pedro A. Hellín Ortuño y César San Nicolás Romera.*

colección Contextos

1-El terror en el cómic. *Jorge D. Fernández; Jesús Jiménez Varea; Antonio Pineda* (eds.).
2-Las Comisiones Fílmicas. Un nuevo dispositivo para la promoción audiovisual. *Marcelo A. Martínez Hermida* (director).
3-La Comunicación Publicitaria. Antecedentes y tendencias en la Sociedad de la Información y el Conocimiento. *Raúl Eguizábal Maza* (coord.).
4-E-comunicación. Dimensiones sociales y profesionales de la comunicación en los nuevos entornos tecnológicos. *Juan Miguel Aguado Terrón* (coord.).

5-Contenidos.eu. Las nuevas tecnologías de la información ante la diversidad cultural y lingüística de Europa. *Mª Paz Hinojosa Mellado* y *Pedro Antonio Rojo Villada.*
6-Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis. *Joaquín Marín Montín* (coordinador).
7-Internet y libertad. Ampliación tecnológica de la esencia humana. *Mª Asunción Gutiérrez.*
8-El cine ¿muerte o transfiguración? La disolución del lenguaje cinematográfico en el universo audiovisual. *Antonio G. Ruiz Jiménez.*
9-El investigador en su laberinto. La tesis, un desafío posible. *Francisco Perujo Serrano.*
10-Rompiendo moldes. Discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI. *Piedad Fernández Toledo* (coordinadora).
11-La televisión digital terrestre en Murcia. *Pedro Hellín; Pedro A. Rojo; César San Nicolás.*
12-El cine y otras miradas. Contribuciones a la educación y a la cultura audiovisual. *Víctor Manuel Amar Rodríguez.*
13-Imaginar la realidad. Ensayos sobre la representación de la realidad en el cine, la televisión y los nuevos medios *Marta Torregrosa Puig* (coord.).
14-Memoria histórica e identidad en cine y televisión. *Juan Carlos Ibáñez* y *Francesca Anania* (coordinadores).
15-Los niños y el negocio de la televisión. *Pilar Fernández Martínez* y *otros*.
16-Historia y estética del videoarte en España. *Ana Sedeño Valdellós* (coordinadora).
17-La revolución digital y la Sociedad de la Información. *Guiomar Salvat* y *Vicente Serrano.*
18-Industrias culturales. El modelo nórdico como referencia para España. *Mariano Cebrián; Javier Maestro; Ángel L. Rubio* (editores).
19-Yo, mi, me, conmigo. El triunfo de la Generation Me en los discursos comunicacionales. *Susana Torrado; Gabri Ródenas; José Gabriel Ferreras* (coordinadores).
20-Les damos un repaso a los superhéroes. Un estudio multidisciplinar. *Sara Robles* (coordinadora).
21-Españolas en un país de ficción. La mujer en el cine franquista (1939-1963). *Fátima Gil Gascón.*
22-Deporte, comunicación y cultura. *Joaquín Marín Montín* (coordinador).
23-Qué es un niño hoy. Reflexiones sobre el cambio. *Alejandra Walzer* (coordinadora).
24-La Guerra Civil televisada. La representacción de la contienda en la ficción y el documental españoles. *Sira Hernández Corchete* (editora).
25-Revistas femeninas de alta gama. Crónica de un desdén. *María Garrido Rodríguez.*
26-Periodismo y memoria histórica. La contribución del periodismo en la recuperación de la memoria histórica a partir de testimonios orales. *Margarita Antón Crespo; María Estrella Alonso del Barrio; Ana Fuertes Zapatero* (coords.).
27-Las Brigadas Internacionales.Estudio multidisciplinar sobre los testimonios orales de sus protagonistas. *Ana Fuertes Zapatero; María Cadilla Baz* (coords.).
28-El reportero Billie Wilder. *Simón Peña Fernández.*
29-Cortometrajes de Kimuak. Semillas del cine vasco. *Ainhoa Fernández de Arroyabe Olaortua; Nekane E. Zubiaur Gorozika; Iñaki Lazkano Arrillaga*.
30-Cine documental e inmigración en España. Una lectura sociocrítica. *Pablo Marín Escudero.*
31-Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich. Cuando el cine alemán se afilió al nazismo. *Marco da Costa*.
32-Cine vasco. Una historia política y cultural *Rob Stone; María Pilar Rodríguez.*
33-La memoria televisada: «Cuéntame cómo pasó» *Laura Pousa.*
34-Crisis económica e implantación de la Sociedad de la Información (Países Nórdicos & España). *Juan José Fernández-Sanz, Kirsti Baggethun y Julio Larrañaga-Rubio* (editores).
35-Las Industrias culturales y creativas y su Índice de potencialidad. *Antonio Castro Higueras.*
36-Soñando sobre ruedas. Brand Placement del sector del automóvil en el cine de los Estados Unidos *Alicia Martín García.*
37-Cine y Series. La promiscuidad infinita *Alberto N. García Martínez* y *María J. Ortiz (editores).*
38-Competencias mediáticas en medios digitales emergentes *Ignacio Aguaded* y *Luis M. Romero-Rodríguez (coords.).*

colección Comunicación Crítica

1-Comunicación, globalización y democracia. Crítica de la economía política de la comunicación y la cultura. *Fernando Quirós; Francisco Sierra* (dirs.)
2-Comunicación, educación y desarrollo. Apuntes para una Historia de la Comunicación Educativa. *Francisco Sierra Caballero.*
3-Cultura Popular y Medios de Comunicación. Una aproximación desde Andalucía. *Manuel Bernal Rodríguez* (coord.)
4-Tecnología y contextos mediáticos. Condicionamientos socioeconómicos y políticos de la comunicación de masas en la Sociedad de la Información. *Pedro Antonio Rojo Villada*.
5-Comunicación y cognición. Bases epistemológicas de la complejidad. *Juan Miguel Aguado.*
6-Propaganda y comunicación. Una aproximación plural. *Adrián Huici Módenes* y *Antonio Pineda Cachero* (coords.)
7-Crítica feminista y comunicación. *Mª José Sánchez Leyva*; *Alicia Reigada Olaizola* (coords.).
8-Tecnopolítica en América Latina y el Caribe *Francisco Sierra y Tomasso Gravante* (coords.).
9-Ciudadanía digital y democracia participativa *Francisco Sierra, Salvador Leetoy y Tomasso Gravante* (coords.).

colección Espacio Iberoamericano

1-La Comunicación Mundo: releer un mundo transfigurado por las comunicaciones. *Antonio Pasquali.*
2-Comunicación política en México. Retos y desafíos ante el proceso democratizador global. *Silvia Molina* y *Norma Pareja* (coordinadoras).
3-Qué pasa con el estudio de los medios. Diálogo con las Ciencias Sociales en Iberoamérica. *Raúl Fuentes Navarro, Enrique E. Sánchez Ruiz y Raúl Trejo Delarbre.*
4-Comunicación y culturas del consumo. *Maria Aparecida Baccega* (coordinadora).
5-Educación, ciencia y cultura. Miradas introspectivas a las comunidades universitarias en México. *Lucila Hinojosa Córdova* (coordinadora).
6-Políticas de comunicações. Um estudo comparado: Brasil, Espanha, Estados Unidos, México e Venezuela. *Sayonara Leal; Murilo César Ramos; Elen Geraldes* (orgs.).
7-Matrices culturales del neoliberalismo: una odisea barroca. *Eliseo R. Colón Zayas*.
8-Pluralismo menguante. Elecciones y libertad de expresión en la Venezuela de Chávez (1999-2012). *Andrés Cañizalez*.
9-Comunicación aplicada. Teoría y método. [Comunicação aplicada. Teoria e método.] *Damián Fernández Pedemonte* (coordinador).
10-La mediatización social. *Pablo Arredondo Ramírez.*
11-Frentes digitales. Totalitarismo tecnológico y transcultura. *Antonio García Gutiérrez.*
12-La comunicación pensada desde América Latina (1960-2009). *Erick Rolando Torrico Villanueva*.
13-Comunicación, campo(s), teorías y problemas. Una perspectiva internacional *Eduardo Vizer* y *Carlos Vidales* (coordinadores).
14-Centralidad y marginalidad de la comunicación y su estudio *Raúl Fuentes Navarro.*

colección Textos Iberoamericanos

1-Estudios de cultura, comunicación y tecnologúas de la información [vol. V]. *Lucila Hinojosa Córdova* (coordinadora).
2-La Radio, un medio en evolución. *Xosé Ramón Pousa; Hernan Antonio Yaguana.*
3-Consumo cultural, educación, seguridad y salud. Abordaje multidisciplinar desde la comunicaicón social. *Lucila Hinojosa Córdova* (coordinadora).
4-Comunicación política y elecciones federales en México. *José Antonio Meyer* (coordinador).
5-Telecomunicaciones y TIC en México. *Alma Rosa Alva de la Selva*.
6-Comunicación y contextos sociales en México: investigaciones y reflexiones *Patricia Liliana Cerda Pérez* (coordinadora).
7-Comunicación digital, redes y procesos en América Latina *Carlos Arcila Calderón et al*.
8-Comunicación política, instituciones y gobernabilidad en México *Angélica Mendieta y José Luis Estrada*.

colección Metodologías Iberoamericanas de la Comunicación

1-Confiar en la Prensa o no. Un método para el estudio de la construcción mediática de la realidad *José Luis Piñuel Raigada; Juan Antonio Gaitán Moya; Carlos Lozano Ascencio.*
2-Perspectivas metodológicas em Comunicação. Novos desafios na prática investigativa *Efendy Maldonado Gómez de la Torre; Jiani Adriana Bonin; Nísia Martins do Rosário* (organizadores).
3-Comunicación, semiosis y sentido. El relativismo teórico en la investigación de la comunicación *Carlos Vidales Gonzáles.*
4-Panorâmica da Investigação em Comunicação no Brasil. Processos receptivos, cidadania, dimensão digital *Efendy Maldonado Gómez de la Torre* (coordinador).
5-E-Reputación. La construcción de la reputación online y su vulnerabilidad *José Luis Piñuel Raigada y Jerôme Ferret* (coordinadores).
6-Tendencias metodológicas en la investigación académica sobre Comunicación *Carmen Caffarel Serra; Juan Antonio Gaitán Moya; Carlos Lozano Ascencio; José Luis Piñuel Raigada* (editores).

colección Papel Prensa

1-Cuentos que fueron noticia. *Antonio López Hidalgo.*
2-Crónicas de la polución. Un recorrido nostálgico por Sevilla. *Francisco Gil Chaparro.*
3-De la vida y otras anécdotas. *Antonio López Hidalgo.*
4-Tiranía de la memoria. *Miguel R. Aguilar Urbano.*
5-Los años broncos. *José Nevado Infante*.
6-Cosas que cuentan. *Isaac López Redondo*.
7-El ruido y las nueces. *Antonio López Hidalgo*.

colección Historia y Presente

1-Historia de la idea laica en Francia en el siglo XIX. *Georges Weill.*
2-El periódico. Orígenes, evolución y función de la prensa periódica. *Georges Weill.*
3-Los «paseados» con Lorca. El maestro cojo y los dos banderilleros. *Francisco Vigueras Roldán.*
4-Monografía de la prensa parisina [Los periodistas]. *Honoré de Balzac.*
5-El alma y la ley. Tolstói entre juristas. España (1890-1928). *José Calvo Gonzálezz*
6-Los informes de los Fugger. Cartas de aviso inéditas de los corresponsales de la Casa Fugger (1568-1605). *Victor von Klarwill* (comp.)
7-Ucrania. De la Revolución del Maidán a la Guerra del Donbass. *Rubén Ruiz Ramas* (coordinador).
8-La Prensa Hispánica en el exilio de Londres (1810-1850) *María José Ruiz Acosta* (editora).
9-La guerra de civilizaciones no tendrá lugar. Coexistencia y violencia en el siglo XXI *Raphaël Lioger.*
10-Caso ERE. Las entrañas de la corrupción institucional en Andalucía. *Juan Esteban Poveda Sánchez.*
11-Sistema mediático y propaganda en la Rusia de Putin. *Adrián Tarín Sanz*; *Marta Ter Ferrer* y *Miguel Vázquez Liñán (editores).*
12-Abajo los Borbones, Viva el Rey. Revolución, República y Restauración en España a través de la prensa hispalense (1862-1874). *José Enrique Lorite Luque*.

colección Periodismo Especializado

1-Periodismo de Viajes. Análisis de una especialización periodística. *Mariano Belenguer Jané.*
2-Periodismo e Industria de la Moda. Claves prácticas. *Concha Pérez Curiel y Ernesto Naranjo.*

colección Tiempos

1-Comunicación y desarrollo: pasos hacia la coherencia. *Raquel Martínez-Gómez y Mario Lubetkin* (coordinadores).
2-La prensa y la cooperación internacional. Cobertura de la cooperación para el desarrollo en nueve diarios europeos. *Marcial Murciano* (director).
3-Políticas, redes y tecnologías en la Comunicación para el Desarrollo. *Raquel Martínez-Gómez* y *Mario Lubetkin* (coordinadores).

colección Ciencias Sociales

1-Género y antropología social. *Yolanda Aixelà Cabré.*
2-Un lugar en su sitio. Narrativas y organización cultural urbana en el espacio latinoamericano. *Hugo Gaggiotti.*
3-La política exterior de la Unión Europea hacia Cuba (1993-2003). *Nerea Vadillo Bengoa.*
4-Poéticas de la persona. Creación, responsabilidad y vigencia en la Comunicación Pública y la Cultura. Estudios en homenaje a Juan José García-Noblejas *Ruth Gutiérrez* (coordinadora).
5-Más Ciencia. Cómo trabajar la divulgación científica desde las Radios Universitarias *Paloma Contreras Pulido; Macarena Parejo-Cuéllar* (coordinadoras).
6-La comunicación digital en Aragón. Antecedentes, estado actual y tendencias. *Carmen Marta-Lazo* (coordinadora).
7. Comunicar el cambio climático: de la agenda global a la representación mediática. Actas de XXVIII CICOM Congreso Internacional de Comunicación. *Bienvenido León* (editor). [E-book]
8-Persiguiendo mi sombra. Pecado, culpa y sociedad en la España de Franco. *Juan Maestre Alfonso.*

colección Psicología

1-Psicología social de la salud. Fundamentos teóricos y metodológicos. *José María León y Silvia Medina Anzano.*
2-Una aproximación a la psicopatología desde la perspectiva fenomenológica. *Antonio Sánchez-Barranco Ruiz.*

colección Educación

1-Conflictividad en las aulas. Guía práctica de intervención. *Francisco Ceballos López*.
2-Sociología de la familia. Carmen Jaulín Plana.
3-El hecho religioso y la enseñanza laica. La experienca francesa. *Mireille Estivalèzes*.
4-Organización y gestión de talleres de animación a la lectura en la biblioteca pública. *Esperanza Pozo Fernández*.
5-El taller de animación a la lectura en el aula y la biblioteca escolar. *Esperanza Pozo Fernández*.
6-El trabajo colaborativo del profesorado. *José Manuel Lavié Martínez*.
7-Objetos de aprendizaje. Guía metodológica para el diseño y evaluación de objetos de aprendizaje basados en los principios de individualización y personalización. *Mª Eugenia Treviño Tejeda*.
8-La gestión universitaria. Una aproximación a la dirección de centros y departamentos. *Diego Castro Ceacero*.
9-Oposiciones al Cuerpo de Maestros. Claves para realizar la programación didáctica. Trucos para opositores, criterios de evaluación del Tribunal y ejemplos reales para triunfar en la defensa oral. *Jesús Molina Saorín* (coordinador).
10-Didáctica y comunicación no verbal. Víctor M. Amar Rodríguez.

CS COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

Contacto:

Avda. Juan Pablo II, 42, Ático A. 37008 Salamanca.
Tlf: (+34) 923 626 722 / 980 588 175

info@comunicacionsocial.es

www.comunicacionsocial.es