

# Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático

Rosa Álvarez Berciano  
Universidad Pompeu Fabra  
rosa.alvarez-berciano@upf.edu

---

## Resumen

El fenómeno de las narrativas transmedia, producto de la experimentación de la ficción televisiva en un marco multimedia y multiplataforma, plantea numerosos desafíos que no solo conciernen a decisiones de la industria y sus líneas de producción sino asimismo a la reflexión y el análisis que establecen como objeto de estudio estas nuevas formas. El aparato metodológico-conceptual aplicado y ensayado con medios y formas de expresión de la era predigital es puesto a prueba constantemente en la actualidad por las narrativas *desplegables*. En este texto, y apoyándonos en nuestra experiencia de la producción ficcional más reciente, nos referiremos a un concepto clave para el desenvolvimiento de la narración transmediática: la serialidad, muy precisamente cómo las formas de estructurar y organizar la narración son reformuladas en el nuevo y complejo contexto mediático, y en esta dirección, las tensiones generadas en torno a estas narrativas entre, por un lado, las demandas que se asocian a modalidades de consumo propias de un medio tradicional que no ha cambiado básicamente sus protocolos consolidados en la era analógica, y por el otro, las nuevas formas de acceso y uso de los contenidos propiciados por las nuevas tecnologías.

**Palabras clave:** televisión, ficción, serialidad, narrativas transmedia, interacción.

---

## **Abstract:** *Tensions of serial narrative in the new media system*

The phenomenon of the transmedia narrative, as a result of the experimentation of the fiction in television in a multiplatform and multimedia frame, arises multiple challenges which not only affect to the decisions in the industry and its production lines, but also to the reflexion and analysis, which establish new forms as an object of study. The methodological and conceptual apparatus applied and tested with the media and forms of expression in the predigital era is constantly examined nowadays by the transmedia narratives. In this text and basing our experience in the most recent fictional production, we do refer to a key concept for the transmediatic narration development: the serialized form, precisely as the way of structuring and organizing the narration are reformulated in a new complex media context, and this way, the generated tensions caused by these narratives, by both the demands associated to categories of consumption related to a traditional medium which has not changed basically its consolidated protocols in the analogical era, and by the new ways of access and usage of the contents encouraged by the new technologies.

Se olvida a menudo el hecho de que la narrativa *maestra* sobre la que se construye el universo narrativo transmedia tiene su origen y financiación en el medio televisivo. La opción por una fuerte serialidad, que pareció poco aconsejable al *prime time* en otros tiempos, es en este sentido un reto y un riesgo de peso, cuando, además, implica también por parte del espectador una atención y absorción sin precedentes en la cultura popular de épocas previas y desde luego ajena aún hoy a la forma de consumo de una gran parte de los espectadores de visionado periódico. Conciliar los intereses del mercado televisivo con los de un mercado más abierto y menos previsible es tarea prioritaria de los creadores. Con este objetivo, la negociación entre apertura y cierre narrativos es a la vez una herramienta recomendable y anacrónica. Fracasos, por ahora relativos, de conciliación entre estos dos requerimientos, como veremos, son manifiesta evidencia de una etapa de transición marcada por la problemática colaboración, hoy por hoy, entre culturas tan diferentes como la de la televisión y la de la red.

Esa es la razón por la que, prescindiendo de méritos literarios, hemos querido comenzar este texto con la reproducción del diálogo que tiene lugar en la escena final del episodio número siete («We Meet Mr. Jones») de la primera temporada de la serie norteamericana *Fringe* (2008). La ficción que emite la cadena Fox narra la actividad de una división especial del FBI al enfrentarse a realidades extraordinarias generadas por un mundo paralelo<sup>1</sup> en el que habitan inquietantes dobles de nuestros personajes. El diálogo reproducido a continuación tiene lugar entre la protagonista, la agente del FBI Olivia Dunham, y su jefe, Philip Broyles, el agente encargado de dirigir la unidad especial. Durante el episodio se ha desarrollado una trama que enfrenta a la protagonista con un enigmático personaje, Mr. Jones, que puede proporcionarle valiosa información.

— Agente Olivia Dunham: Bien, ¿pero qué hay de las respuestas? La pregunta que Jones le hizo a Smith, y la respuesta que obtuvo (...) Sabemos que el agente Loeb estaba infectado, pero no sabemos por quién. Jones dijo que no había sido él. ¡No sabemos nada!

— Agente Philip Broyles: Usted tiene un problema, agente Dunham, no se satisface fácilmente. Usted lo quiere todo, y lo quiere ya. En su mente una pequeña victoria no es una victoria. Salvó la vida de un hombre pero eso no es suficiente para usted.

— Agente Olivia Dunham: Señor...

— Agente Philip Broyles: Le diría que abandone esa postura. Que deje de quejarse de lo que no sabe. De lo que no controla o de lo que no puede cambiar. Le diría que descanse mientras pueda, porque mañana volveremos a hacer lo mismo nuevamente. Y tendrá un millón de respuestas y un millón de nuevas preguntas. Podría decirle todo eso, pero no lo haré. Gracias a su insatisfacción es tan buena. Puedo decir que es alguien con quien estoy orgulloso de trabajar.

1. *There's more than one on everything* es la premisa de la serie y el título de uno de sus episodios.

## Mañana volveremos a hacer lo mismo

Pues bien, si hemos elegido esta serie y esta escena para comenzar es por tres conceptos que conciernen directamente al fondo de reflexión de este texto. En primer lugar, *Fringe* (2008, Fox), en cuya creación ha participado J. J. Abrams, el creador de *Perdidos* (junto a Alex Kurtzman y Roberto Orci), es un perfecto ejemplo de narración transmedia, pensada para ser experimentada en el nuevo ecosistema multimedia y multiplataforma, a través de sitios de internet, de redes sociales, foros, comunidades de fans, juegos, podcasts, etc., en los términos en los que ciertas ficciones se plantean hoy su existencia más allá del televisor (Jenkins, 2008).

En segundo término, el diálogo aquí reproducido presenta de forma autoconsciente la naturaleza del proyecto narrativo serial abierto, su estructura, y las estrategias y recursos de que se dota para abrir oportunidades de intervención, estimular el deseo de saber, facilitar las operaciones de anticipación y multiplicar las operaciones de interacción. No cabe duda de que los comentarios del agente Broyles tienen una lectura dentro de la diégesis, pero es mucho más evidente en este párrafo el valor reflexivo por el que se incorpora de forma explícita al hipermovilizado espectador en el mundo proyectado por la protagonista. Broyles le pide paciencia a su subordinada, porque «mañana volveremos a hacer lo mismo nuevamente».

No es la única referencia al trabajo del espectador, a quien se le advierte constantemente de que, en el tiempo largo del relato serial, son muchos los desafíos que tendrá por delante («¡No sabemos nada!»). Las palabras de Broyles apuntan también, de forma reflexiva, al delicado equilibrio entre goce aplazado y necesaria satisfacción puntual cuyo logro es garantía de permanencia del espectador. Es evidente que, como muchos otros textos, *Fringe* ha debido prever varias prácticas de consumo y trabajo interpretativo (Eco, 1987), pero si nos ceñimos al parlamento de Broyles en esta escena vemos cómo a la serie le gusta más la conversación con los espectadores más implicados y especulativos, dispuestos a alargar la campaña de juego<sup>2</sup> no importa cuántas nuevas preguntas, enigmas, claves cueste, en un continuo aplazamiento, como corresponde a la organización narrativa y el goce del serial.<sup>3</sup> Será así como el universo ficcional entre en un movimiento expansivo sin que en el juego de

2. A la altura de la cuarta temporada (2011), y a pesar de la amenaza de cancelación en la tercera, todavía podemos oír en boca de la protagonista la promesa de duración: «a veces las respuestas te llevan a más preguntas» (T04E1).
3. Habría que examinar esa afirmación del agente Broyles respecto a su insaciable e hiperactiva subordinada: «Lo quiere todo, y ahora», a la luz de las conclusiones arrojadas por los primeros estudios sobre la recepción del serial, según los cuales, el continuo aplazamiento entre el deseo y su cumplimiento se opondría a «la dominante narrativa masculina». «Loving with a vengeance. Women's narrative pleasures», texto de Jane Feuer sobre la obra pionera de Tania Modleski *Loving with a vengeance*, publicado en *Jump Cut*, núm. 29, febrero de 1984, págs. 28-29. Accesible en: <<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC29folder/FeuerOnModleski.html>>.

respuestas y nuevas preguntas se resuelva finalmente el misterio de sus agujeros negros.<sup>4</sup>

### Sinergias fallidas: esto no es la red

Sobre el carácter representativo como experiencia transmedia, y la referencia a su funcionamiento estructural, hay aún un tercer motivo para convocar aquí esta ficción: el fracaso de las cadenas generalistas en abierto cuando intentan retener y recuperar espectadores a partir de experimentar con nuevas formas de acceso a los contenidos o la simulación de sinergias entre la emisión convencional y los nuevos medios.

El primer experimento (2009) basó su estrategia en la escasamente sutil integración de la red social Twitter en la ventana de difusión ordinaria de la serie, a modo de pantalla enriquecida en la que los espectadores podían seguir su ficción favorita (redifusión, en realidad) y los comentarios en tiempo real de la red social. El fracaso venía en el sueldo: la fórmula experimentada con éxito por programas de plató con un alto nivel de redundancia fue experimentada como una distracción sin objeto en el caso de *Fringe*. También con *Fringe* en el centro, la Fox intentó aún otro experimento que pudo leerse como la prueba de la influencia de los fans en las decisiones de programación, pero que, en todo caso, fue un claro indicio del *impasse* y la desorientación que presiden hoy las decisiones de la industria cuando esta pretende cortar la hemorragia de espectadores. La drástica y *contra natura* medida tomada por la Fox, titulada muy significativamente *Free Remote*, consistió en reducir la duración de los cortes publicitarios a cambio de cobrar un precio *premium* a los anunciantes. La campaña tenía dos objetivos: por un lado, garantizar a los anunciantes un espectador más atento, ya que sobre la eficacia de impacto del *spot* convencional hace años que hay dudas más que razonables. Por otro, y puesto que *Fringe* no bajaba en popularidad –globalmente consideradas todas las actividades y muestras de adhesión de los fans–, pero sí en datos de audiencia en su emisión televisiva ordinaria, creyeron los ejecutivos de la cadena que estos recortes traerían de vuelta ante el televisor a espectadores cuyos hábitos de consumo les alejaban de él.<sup>5</sup>

El proyecto *Free Remote*, al igual que ese otro desesperado experimento sinérgico entre televisión y la red social, fracasó al intentar canibalizar la cadena

4. Funcionamiento literalmente expuesto por la protagonista en el primer episodio de la cuarta temporada: «Sé lo que significa tener un agujero en mi vida. Ha estado ahí desde que puedo recordar».
5. Las cadenas no ignoran, por otro lado, que los programas más populares en televisión no son los más comentados en las redes sociales. Puede accederse al informe de la compañía Networked Insight, que mide el impacto de las marcas en las redes sociales, «The most watched Tv shows are not the most talked about online», en <<http://techcrunch.com/2008/10/27/the-most-watched-tv-shows-are-not-the-most-talked-about-online/>>.

en las actuales situaciones de consumo que se producen a través de medios y servicios que, entre otros efectos preocupantes, permiten ignorar la publicidad. Con su iniciativa, los profesionales de Fox mostraron su incapacidad para prever la naturaleza y los mecanismos de implicación que se abren paso en los nuevos medios y en torno a determinadas marcas y franquicias (Jenkins, 2008). En lugar de considerar globalmente el universo ficcional creado en torno a la serie *Fringe*, y su voluminoso grupo de *usuarios*, la operación *Free Remote*, queriendo ponerse al día, no propuso otra cosa, paradójicamente, que el retorno de un medio tradicional a sus cuarteles de invierno.

Poco más de dos décadas separan la operación *Free Remote* de la Fox del lema *Remote Control Friendly* que presidió la creación de ficción narrativa en tiempos de feroz competición entre cadenas. En este segundo caso, se trataba de responder a la presión introducida por la implantación de las tecnologías del cable y el satélite y el efecto colateral multiplicador de difusores, que disparó por fuerza el ingenio narrativo de los guionistas de televisión. El reto en aquellos tiempos fue estructurar la narración y dotarse de recursos para atrapar por los cabellos (como hubiera dicho Eisenstein) a ese espectador solicitado por múltiples y variadas ofertas en el televisor. Así se avivó entonces el ritmo de la narración, se movilizaron como nunca los elementos dentro del cuadro, y a la cámara en mano se le agravó aquella enfermedad nerviosa que puso en escena con clamor general *Canción triste de Hill Street (Hill Street Blues, 1981-1987)*.

Entre aquel escenario y el actual el salto ha sido de consideración, porque en el mundo digital e interactivo del siglo xxi ya no se trata de un medio, sino de tecnologías, canales, formas de expresión, situaciones y prácticas de consumo que introducen cambios de difícil encaje por parte de los medios de la era analógica y sus rutinas de producción y programación. Y sin embargo, y sorprendentemente, los dos experimentos de la Fox parecen encaminarse anacrónicamente hacia objetivos parecidos a los que dictó en su momento la existencia de prototipos narrativos preparados para neutralizar el mando a distancia. Como si la industria aún viviera en la época en la que se forjó el mito interactivo del *zapeador* compulsivo.

## La apertura serial: negociación y conflicto

Pero las instituciones televisivas, que fracasan con anacrónicos recursos de recuperación, muestran, en cambio, como veremos a continuación, más capacidad estratégica y, desde luego, talento cuando se trata de que los creadores prevean en sus narraciones al *nuevo* espectador. *Fringe*, en la estela de *Perdidos*, es un ejemplo de replanteamiento de la serialidad tal como se produce y demandan las narrativas contemporáneas (Harrigan y Wardrip-Fruin, 2009). Pero es un ejemplo entre otros, porque si una realidad se impone es la del sorprendentemente variado espectro de propuestas entre las ficciones actuales. Generalizar a la hora de cualificarlas (Allrath y Gymnich, 2005) y afirmar

que son formal y narrativamente más complejas, frecuentemente de formato serial; que exigen más implicación por parte del espectador y que ofrecen más dificultades de lectura nos parece tan necesario a la definición como distinguir entre las que tienen mayor o menor conciencia estratégica del entorno digital e interactivo, las que podemos diferenciar por el tipo de relación comunicativa que promueven y, finalmente, las que explotan más decididamente la dimensión más lúdica.

Se ha dicho que la serialidad es un rasgo característico de las narrativas transmedia porque facilita la construcción de vastos y poblados mundos ficcionales. Pero utilizar hoy el concepto de serialidad requiere diferenciar claramente organizaciones narrativas y públicos previstos de la ficción actual, de los asociados a formas seriales que atraviesan la historia de la televisión y precedieron al estallido digital. Nunca antes la ficción serial tuvo en su horizonte, en los términos en los que hoy se plantea, retos parecidos. Las series dramáticas de episodios autoconclusivos o con un bajo grado de continuidad argumental fueron consideradas hasta los años ochenta como las formas narrativas más aptas para su inclusión en la programación, y las de menor riesgo para su comercialización en el mercado internacional. Las series de episodios cerrados convenían tanto al espectador regular como al casual,<sup>6</sup> y sobre todo a la menguante capacidad de atención que diversos estudios les estaban diagnosticando a los públicos de la televisión. Pero desde los ochenta, la narrativa serial fue cambiando de estatus:<sup>7</sup> no solo abandonó su gueto de la programación diurna y su confinamiento en el mercado local, sino que comenzó a contaminar abiertamente las series de episodios con fuerte unidad narrativa individual.

A partir de ese momento, la negociación entre la autonomía episódica y la continuidad serial se convierte en una necesidad, que hoy aspira al arte. Porque, si para poder darle sentido a lo que sucede en un episodio el espectador ha tenido que echar mano de su enciclopedia personal, es evidente que para ganarse a un modelo de espectador se está excluyendo a otro. Las actuales series mantienen en este punto un delicado equilibrio entre la exigencia más estricta del seguimiento secuencial y la de una cierta autonomía episódica. Paradójicamente, una relativa autosuficiencia episódica tiene aún otro valor

6. El informe realizado por Walter Thompson en 1992 sobre la fidelidad de los espectadores a las series de ficción arrojó un nada esperanzador resultado: la mayoría de los telespectadores se saltaba dos de cada cuatro episodios. *Variety*, 24 de agosto, 1992, pág. 15.
7. Para empezar, el serial estaba *sacando del armario* a cantidad de espectadores, teóricamente no coincidentes con el perfil de público objetivo del formato, como lo demuestra el personaje que introduce el cineasta italiano Nanni Moretti en su filme de 1993 *Caro Diario*: un amigo del protagonista que olvida el respeto que le debe a sus facultades intelectuales y no puede impedirse perseguir por Italia a turistas norteamericanos que le den noticias sobre su serial preferido, *The Bold and The Beautiful* (*Belleza y poder*, 1987), una *soap opera* que se estrenó en Estados Unidos en 1987 y que pertenece a la generación de seriales de *daytime* importados con éxito por las cadenas privadas europeas de la era de la desregulación.

estratégico de primer orden, y es el de reducir los riesgos de desorientación y de sensación de incoherencia narrativa e inconsistencia temática que pueden surgir por efecto de la apertura serial (Krzywinska, 2009). La mayoría de estas series –respondan al modelo clásico o estén más verdidas a la proliferación de contenidos en los nuevos medios– procura cerrar tramas en cada episodio, o, como mínimo, conseguir cierta impresión de unidad episódica mediante recursos que pueden ser de orden temático, narrativo, de estilo. La primera temporada de *Fringe* –que, no hay que olvidarlo, es una producción para una cadena generalista que emite en abierto– cuenta con episodios autoconclusivos claros: un caso cerrado por episodio, clásicamente abrochado con la consagrada previsión intertextual inmortalizada por D. W. Griffith: la fórmula del *salvamento en el último minuto*. Sin restarle importancia al seguimiento secuencial, porque si es verdad que, como decíamos al principio, a las respuestas sucederán siempre nuevas preguntas, también lo es que a medida que pasa el tiempo contamos con más piezas de ese puzzle para el que no hay un final anunciado, aunque pensemos con Frank Kermode que sí hay «el sentido de un final». Afirma Kermode que «utilizamos ficciones para permitir que el fin confiera organización y forma a la estructura temporal» (Kermode, 1983: 51). Situándose ya en el territorio de las narrativas en entornos digitales e interactivos, Janet H. Murray reflexiona sobre la «renuncia a la conclusión» como virtud y propiedad de estos nuevos relatos. Hay razones, afirma Murray, para desear y temer a la vez los finales, porque es «doloroso romper el trance de inmersión» y salir otra vez al mundo real, como ocurre en la experiencia de los videojuegos, pero también en las narrativas de larga duración, y la implícita negativa común a enfrentarse a un final (Murray, 1997: 185).

Es evidente que las cadenas generalistas en abierto siguen reclamando una fuerte autonomía episódica, como lo prueba una serie como *The Good Wife* (2009, CBS), el drama legal producido por los hermanos Ridley y Tony Scott que de forma muy sutil en la caracterización eleva el género por encima de la media. Es igualmente cierto que las ficciones narrativas para estas cadenas en abierto son hoy mucho menos redundantes y entregan al espectador información al ritmo fuerte que corresponde a la era de la informática. Pero incluso series que están más vinculadas al goce cinéfilo y a las cadenas de pago, como *Los Soprano* (1999-2007, HBO), el shakesperiano *western Deadwood* (2004-2006), *Mad Men* (2007, AMC) o la más reciente, el excelente y un tanto escabroso drama político *Boss* (2011, Starz), salen airoasas de esta negociación de cuyo resultado depende en muchas ocasiones, y aunque se trate de cadenas codificadas, la suerte de la serie.<sup>8</sup>

8. El caso de la fuertemente serializada *The Wire* (2002-2008, HBO) es caso aparte, porque si bien respeta la unidad temática por temporada (correspondencia de cada temporada con el protagonismo de una institución), ofrece escasa unidad por episodio. Hay tramas que se abren para pasar al estado de células durmientes que solo con el tiempo vuelven a retomarse, al margen de la escasa gratificación que el espectador puede obtener a partir de las previsiones intertextuales que le hubiera proporcionado una narración más respetuosa con el género procedimental.

Si la negociación es delicada, también es cierto que puede observarse una cierta resistencia (o sentido de la oportunidad, si la visión es a medio plazo) frente a recurrentes estructuras de continuidad de eficacia probada, o recursos convencionales de implicación del espectador. *The Killing* (2011, AMC) se niega no solo a la disyunción estándar de final de episodio, sino a cerrar con la temporada su trama central —el misterioso asesinato de una joven— y deja al final un montón de sospechosos con pocos descartes, como puede comprobarse en el juego instalado en la página oficial de la serie, *SuspectTrucker*.<sup>9</sup> Reclaman estas series la libertad de acción por la que militaría en otro tiempo un cine independiente: menor previsibilidad de las conductas de sus personajes, renuncia a previsiones intertextuales generalmente relacionadas con el género y al seguimiento de cualquier tópico o moda narrativos (el de los *flashbacks*, por ejemplo). En todos los casos se trata de elevar el nivel de un género y lo que se espera de él: ser avaro con las explicaciones (*The Walking Dead*)<sup>10</sup> e intolerante con el cliché narrativo. La incomodidad declarada de algunos autores con el medio y sus demandas no necesariamente coincide con series vinculadas a la cinefilia. Ronald D. Moore, creador de una de las narrativas con más leal afición, *Battlestar Galactica* (2003-2009, Sci-Fi Channel), confesaba su disgusto con un episodio porque «no parecía *Galactica*» sino «televisión», es decir, «narración confortablemente previsible: siempre sabes adónde quiere llegar».<sup>11</sup>

En cualquier caso, las soluciones que encuentra la forma serial para poder circular entre medios y plataformas sin abandonar por el camino a demasiada gente requiere que una buena reserva de talento sea empleada por los creadores en construir «continuidad», que, como todos sabemos, es en las ficciones narrativas más un efecto que una realidad. La autoconciencia de ello lleva a muchas series a una particular elección de estructura serial, o a diegetizar directamente los mecanismos que convierten los fragmentos en continuidad, como sucede en una escena de reflexiva autocrítica en el episodio «The wheel» (T01E13) de la serie *Mad Men* en la que se hace equivaler los mecanismos que basan la narrativa serial a los del montaje de fotografías de un carrusel, ensambladas las imágenes «tanto más por nuestros deseos de ver patrones y causalidad entre sucesos como por lo que la misma narrativa establece» (O'Sullivan, 2011: 122).

Conseguir un efecto de continuidad material como el que reclama el siempre muy convencional espectador —por muy tecnologicado que esté— tiene en los resúmenes que abren los episodios, y cada vez más en las anticipaciones al final, un instrumento de indudable valor que en ocasiones desborda los límites de esta función para convertirse en material informativo de primer orden in-

9. Se puede acceder al juego, «Tras la pista del sospechoso», en: <<http://suspecttracker.amctv.com>>.

10. Norma que han roto los creadores de la serie con base en una historietita al introducir explicaciones de la plaga de zombis en los webisodes que preparan el estreno de la segunda temporada. Véase el blog oficial de Henry Jenkins *Confessions of an Aca-Fan*: «Making My Peace with The Bicycle Girl: Reflections on The Walking Dead Web Series». Accesible en: <<http://henryjenkins.org>>.

11. Podcast de Ronald D. Moore, productor ejecutivo y creador de *Battlestar Galactica*, accesible en: <[http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Black\\_Market](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Black_Market)>.



cluso para quien no se ha perdido el episodio anterior.<sup>12</sup> Generalmente, en los fragmentos recordatorios se intenta refrescar la memoria del espectador regular, y poner en situación al recién incorporado, en tanto que las anticipaciones son una especie de *bonus* que, dejando entrever retazos de futuro, dispara en la mente del espectador la previsión de desarrollos posibles, «concebibles» (Dolezel, 1999; Ryan, 1991).<sup>13</sup> Y tales conjeturas constituyen, como bien conocen los conductores de las series, el mejor instrumento de continuidad entre hiatos, el material con el que se espera rellenar el vacío creado por la espera entre episodios o entre temporadas. *Fringe*, como otras series en su línea, concentró con esta intención varias revelaciones cardinales al final de su primera temporada, sin que el recurso pareciera tener la arbitrariedad del *cliffhanger* estándar, sino la intención de empujar al espectador a rebobinar y encontrar sentido y coherencia —o su falta— a lo sucedido, más alguna clave o pista perdida por el camino en el primer visionado. La vida de la serie se prolonga así entre episodios, entre temporadas, en ocasiones más allá incluso del final de la serie, con la oportunidad de generar nuevos contenidos, autorizados o no, que rellenarán los tiempos elididos, profundizarán en las biografías de los personajes, imaginarán desarrollos alternativos o darán vida a secuelas o precuelas sobre personajes principales o secundarios.

Las dos temporalidades, la del relato y la de lo relatado, encuentran así nuevas formas de alterarse y expandirse. Formas novedosas de tratamiento del tiempo narrativo se han convertido en seña de identidad de las ficciones contemporáneas. No puede ser más que por sentido de la oportunidad que la reescritura de la línea del tiempo esté en la base argumental de *Fringe*, que, con esta coartada, se otorga el privilegio de *borrar* personajes. En la serie, el desfase temporal entre el mundo *real* y el mundo paralelo introduce argumentalmente una forma más de alteración de la lógica del relato lineal que junto a todas las formas de anacronía (Genette, 1989) explotadas por las series actuales se convierten en instrumentos eficaces de dosificación de lo que la narración da a ver y conocer al espectador en cada momento.<sup>14</sup>

12. Antes de los cortes publicitarios *Fringe* entrega una imagen con una letra de su particular alfabeto glífico que finalmente reunidas compondrán la palabra que resume la esencia temática del episodio. Por su parte, *Juego de tronos* (2011, HBO) abrió un juego de cinco puzzles interactivos, *The Maester's Path*, que precedió el estreno de la serie, cuyo premio consistió en la primicia de un fragmento con alguno de los personajes protagonistas que debutarían en la HBO. Muchos de los participantes conocían los libros de Georges R.R. Martin en los que se inspira la serie.
13. Aplicando la teoría de mundos posibles a la simulación por ordenador de los procesos mentales (inteligencia artificial), Marie-Laure Ryan recoge lo aportado por la tradición de estudios que le han precedido y vuelve sobre la teoría de los mundos posibles «alternativos» presentados como construcciones mentales elaboradas por los habitantes del mundo ficcional que los inscribe (*private narratives*), no importa que estas potenciales historias sean finalmente confirmadas por el universo textual realizado o permanezcan en estado de virtualidad.
14. Una actividad que prospera en ciertas comunidades de fans es la de reconstruir en temporalidad lineal relatos con profusión de anacronías. Es el caso de la comedia *Cómo conocí a vuestra madre* (*How I Met Your Mother*, 2005) o de *Perdidos* (*Lost*, 2004-2010).

## Impulso enciclopédico y autoría negociada

Hablar de continuidad narrativa en una textualidad que atraviesa medios, lenguajes y plataformas generando nuevas contribuciones a la historia exige examinar no solo los recursos de que se dota el texto canónico para solventar discontinuidades perceptibles durante el visionado periódico en medio tradicional, sino también todos aquellos procedimientos que, aun asumiendo que, ficcionales o no, estos mundos, intrínsecamente incompletos e inconsistentes, «esconden cuidadosamente sus profundas fracturas» (Pavel, 1986: 73), permiten conservar una cierta impresión de cohesión, que no importa los vuelcos narrativos a los que oportunamente se vaya a someter ha de *parecer* integrado y centrado. Pese a que no falten tampoco formas de organización con una orientación mucho más centrífuga, como las que se producen en torno a un fenómeno como *Dr. Who* (Cornell y Orman, 2009); o la multiplicidad de universos narrativos (*multiversos*) a partir de personajes del cómic, que llevan al límite las posibilidades de integración en una totalidad coherente.

Algunos de los retos a los que se enfrenta toda narración en marcha asomaron ya en la era analógica, con la multiplicación de difusores y la emergencia de lo que dio en llamarse *flexinarrativas*: formas mixtas de serialidad abierta con cierta autosuficiencia episódica. La cuestión es que las nuevas series fuertemente seriales y con una dimensión más lúdica han forzado hasta límites sin precedentes en la cultura popular anterior la dificultad interpretativa, movilizando con este objetivo nuevas formas de relación comunicativa. Esta interacción, que estaba en periodos precedentes más sostenida por la intertextualidad explícita, lo que Roland Barthes llamaría citas con «entrecomillado» (Barthes, 1987),<sup>15</sup> hoy no solo se apoya en el juego dentro de las competencias adquiridas dentro de una misma textualidad, sino que tal inclinación, siéndole propia a la naturaleza de las narrativas transmedia, es también uno de los obstáculos para la conciliación de públicos diversos, porque, como modalidad de implicación, la intratextualidad exige, como venimos diciendo, una relación de entrega, atención, paciencia y perseverancia difícilmente generalizables.

Es verdad que *Fringe* está repleta de situaciones narrativas hipercodificadas, citas y homenajes de todo calado, pero la competencia intertextual, generalmente una puesta a prueba, bien explícita, de la cinefilia o telefilia más mitómana, como recurso que facilita la lectura y fomenta previsiones por parte del lector, ha dejado de tener ese papel central que tuvo en los culturalmente hiperconscientes años ochenta y primera mitad de los noventa, cuando esta

15. No nos referimos en este punto a acepciones que desde el dialogismo de Mijaíl Bajtin a Julia Kristeva o Roland Barthes postulan la intertextualidad como esa inclinación natural de todo discurso a entrar en diálogo con otros discursos. El texto, él mismo entretexo de otro texto, afirma Barthes, «está entretrejido de citas, referencias, ecos: lenguajes culturales (...) precedentes o contemporáneos, que lo atraviesan de lado a lado en una amplia estereofonía». Pero «las citas que forman un texto son anónimas, ilocalizables, y no obstante, *ya leídas antes*: son citas sin entrecomillado» (Roland Barthes, 1987: 77 y 78).

modalidad intertextual y reflexiva triunfó como la más popular forma de organización narrativa (Hutcheon, 1985), a cambio de confiar la orientación del trabajo interpretativo, y la capacidad de anticipar conductas y desarrollos, mucho más a la relación no del texto con otros textos, sino a las referencias internas entre fragmentos del texto, es decir, a las competencias adquiridas a través de la experiencia del texto. La lógica de implicación que genera la mecánica intertextual distinguía entre el espectador que entendía un chiste privado sobre *Ciudadano Kane*, y el que no. Pero es dudoso que, con relación a la serialidad abierta actual de larga duración y desarrollos expansivos, alguien se sienta más distinguido por reconocer el objeto de un homenaje que por extraer sentido gracias al conocimiento profundo del texto y todos sus avatares. Y para eso se necesita memoria. Escribe Janet Murray que la capacidad de almacenamiento de información de los medios digitales «han extendido la memoria humana» hasta límites sin precedentes, y lo más importante es que esta capacidad de almacenamiento «despierta expectativas enciclopédicas» que convierten al ordenador «en un medio atractivo para la narrativa» y sus creadores, dotados así de la capacidad para «representar el mundo con amplitud y minuciosidad» (Murray, 1999: 94 y 95).

Si las narrativas seriales son hoy autoconscientes lo son sobre todo a razón de su propia naturaleza como artefacto generador de historias capaces de promover la participación activa de sus destinatarios. Queda poco del alarde exhibicionista —y habrá quien dirá, elitista— de los desinhibidos experimentos metaaficionales de finales de los ochenta y comienzos de los noventa. Si hoy un autor cree conveniente explicar por qué ha estructurado un episodio como lo ha hecho, o por qué ha empujado a actuar a un personaje de una forma determinada, o quiere romper visiblemente con alguna de las convenciones narrativas, este autor no lo llevará a la pantalla, sino que dialogará extratextualmente con sus fans: basta un sitio en internet y gente dispuesta a escuchar (Kompere, 2010). En un largo podcast autocrítico, Ronald D. Moore<sup>16</sup> se explica largamente a sus fans sobre un episodio (T02E14) del que «no está particularmente orgulloso». Reconoce Moore errores conceptuales, de verosimilitud, de estructura narrativa. La comunicación horizontal propia de la red es simulada por esta relación comunicativa que, en realidad, no tiene la paridad propia de la relación entre usuarios; como, por otro lado, tampoco la tiene la relación entre jugadores y autores que diseñan los entornos en los que va a determinarse la «actuación» de aquellos (Murray, 1999). Pero, se hace *como sí*, en términos del *make-believe* que estaría en el fondo de todas las representaciones (Walton, 1990), aprovechando la buena disposición de los fans a entrar en un juego del que interesa sobre todo la intensidad y duración de la experiencia que promueve.<sup>17</sup>

16. Podcast accesible en: <[http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Black\\_Market](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Black_Market)>.

17. Véase el interesante caso de *The Beast*, el juego de realidad alternativa promovido por Microsoft y Dream Works que precedió en 2001 a la película de Steven Spielberg *A.I. Inteligencia artificial*. (*A.I.*, 2001). Véase Jane McGonigal, *This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play*, accesible en: <<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>>.

## La mosca en la pared: televisión de hiperatención

Ciertamente tal diálogo sería difícilmente imaginable sin la red. Pero tampoco sin la desusada atención que requieren las narrativas con más conciencia estratégica del entorno digital e interactivo y los nuevos roles de sus usuarios. Distinguir cualitativamente a los espectadores ha sido desde los ochenta una tarea que la industria de las cadenas menguantes y mercado fragmentado se ha autoimpuesto como prioritaria para afinar, de cara a la satisfacción de los anunciantes, la identificación de paquetes de espectadores, ya no evaluados por los habituales indicadores demográficos (edad, género, ingresos, cultura), sino mejor definidos por el grado de atención, adhesión o implicación ante un programa. Pero las estrategias en un contexto monomediático que respondían a una política antifugas han dejado de ser útiles cuando se requiere la previsión y planificación de prototipos que generen respuestas diferentes en diferentes medios y plataformas.

En tiempos del cine directo, la expresión «la mosca en la pared» (*fly-on-the-wall*) servía para ilustrar la perseguida invisibilidad de la cámara y la pretensión, de paso, de contradecir el principio de incertidumbre de la física de Heisenberg: la observación modifica lo observado. En las narrativas actuales más verdidas al juego, el espectador sabe que entre sus tareas está precisamente la de percibir cualquier mosca en la pared, y lo de la transparencia le suena tan remoto como el cine mudo. Ocurre así que en este nuevo espacio han de convivir por fuerza una televisión de hiperatención –en el sentido también en el que concebimos la relación con los hipertextos– y el consumo distraído de la *patata de sofá*. Un fan de *Fringe* examina minuciosamente la imagen en pantalla buscando las claves de un mensaje disimuladas en el decorado (mensajes ocultos: *easter eggs*), fijándose en la prensa que hay depositada en la mesa en un segundo plano para percibir un desfase temporal, o rastreando en un plano general la figura poco visible del llamado «observador». Esta demanda de atención que hoy proponen las narrativas televisivas hubiera sonado a suicida en aquel tiempo de la lucha por la supervivencia entre cadenas. La cuestión ahora es si la distancia entre ambas conductas extremas de consumo de los programas está en vías de acortarse por contaminación de *buenas prácticas*, o va a mantenerse el restringido club de los hiperconectados y movilizados espectadores sin poder asegurar en cuánto tiempo y en qué grado se convertirá en la influyente fuerza de cambio desde hace años pronosticada.

En realidad, y por lo que concierne a la naturaleza y grado de implicación de los espectadores en los universos narrativos desarrollados por los fenómenos transmedia, la única evidencia en rigor es la dificultad para identificar muchos rasgos comunes entre las distintas experiencias. No se nos ocurre que puedan tener mucho en común aquellos que frecuentan los paratextos que suplementan información sobre las estrellas preferidas de sus programas, con esos otros que intentan darle un sentido a mensajes cifrados; con los que emplean horas de apasionado debate sobre religión, mitos o cualquier otra materia de relevancia planteada por su serie (*Battlestar Galactica*), o pasan más

tiempo fisgoneando en el ordenador de un personaje ficticio que en el suyo propio (Dawson's Desktop).<sup>18</sup> Desde *Héroes* o *Battlestar Galactica* a *The Walking Dead*, de *Rubicon* a *The Killing*, de *True Blood* a *Dexter* o *Breaking Bad*, de *Juego de tronos* a *Homeland* el tipo de relación comunicativa, las competencias pertinentes, la exigencia de dedicación, los valores cognitivos no pueden responder a una pluralidad más heterogénea. Es evidente por otro lado que determinadas narrativas acortan distancias con el juego, aunque el espectador tiene aún poca capacidad para intervenir en la narrativa que está experimentando y, por tanto, es menor la ilusión de control: en general y salvo excepciones se limita a hacer en todo momento previsiones sobre desarrollos ulteriores, de modo que la gratificación solo podrá proceder del grado de acierto al confrontar anticipaciones con resultados en cuya planificación solo indirectamente ha tenido que ver. Entre el modelo Tetris y el de los complejos juegos en línea que incluyen mecanismos en su diseño para incorporar las acciones de ciertos participantes en la experiencia de otro jugador (McGonigal, 2004), las narraciones televisivas se encuentran en algún punto intermedio donde, con el oficio de los directores de juegos de rol, los *showrunners* *pastorean* sus campañas.

## Conclusiones

Hemos visto cómo la organización serial y la atención desusada que reclaman las nuevas narrativas preparadas para circular y ser experimentadas libremente entre medios y plataformas no le sientan bien a la televisión tradicional. Pero la vieja industria televisiva es la financiadora, el lugar de origen del material canónico. Aunque no sepa muy bien el veterano medio cómo sacar provecho de todo ello. Muchas de las series más novedosas, si bien consiguen negociar un delicado equilibrio entre la satisfacción a largo plazo y la gratificación puntual, lo que las hace más viables para su emisión regular tradicional, no cobran todo su valor, en cambio, cuando su existencia se limita a este visionado. Las cadenas prueban y descartan formas de identificar y controlar un negocio que supondrá cambios profundos en la institución, en la economía, en la producción de contenidos. La clase de espectador hiperconectado e hipermovilizado representa aún una minoría a la que se le augura una influencia creciente. Mientras tanto, y desde el mosaico actual, el mayor obstáculo para la pregonada convergencia será precisamente identificar y reconocer la diferencia.

18. From «Dawson's Creek» to «Dawson's Desktop»: TV-Web Synergy in a Multimedia World. Accessible en: <[http://citation.allacademic.com//meta/p\\_mla\\_apa\\_research\\_citation/1/7/2/7/3/pages172730/p172730-23.php](http://citation.allacademic.com//meta/p_mla_apa_research_citation/1/7/2/7/3/pages172730/p172730-23.php)>.

## Bibliografía

- ALLRATH, GABY; GYMNICH, MARION (2005). *Narrative Strategies in Television Series*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- BARTHES, ROLAND (1987). «De la obra al texto». En: *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós, págs. 73 a 82.
- CORNELL, PAUL; ORMAN, KATE (2009). «Two Interviews about *Doctor Who*». En: Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin (eds.). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, Massachusetts/Londres: MIT Press, págs. 33 a 40.
- DOLEZEL, LUBOMÍR (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros S.L.
- ECO, UMBERTO (1987). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- GENETTE, GÉRARD (1989). *Figuras III*, Barcelona: Lumen.
- GEOFF KING; KRZYWINSKA, TANYA (2006). «Gameplay and its contexts». En: *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogames form & Contexts*. I.B. Tauris & Co Ltd., págs. 8 a 75.
- HARRIGAN, PAT; WARDRIP-FRUIIN, NOAH (eds.) (2009). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, Massachusetts/Londres: MIT Press.
- HUTCHEON, LINDA (1985). *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Nueva York/Londres: Methuen.
- JENKINS, HENRY (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- JENKINS, HENRY (2004). «Game Design as Narrative Architecture». En: Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (eds.). *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts Institute of Technology.
- KERMODE, FRANK (1983). *El sentido de un final. Estudios sobre la teoría de la ficción*. Barcelona: Gedisa.
- KOMPARE, DEREK (2011). «More moments of television. Online cult television authorship». En: Michael Kackman et al. (eds.). *Flow television. Television in the Age of Media Convergence*. Nueva York: Routledge, págs. 95 a 113.
- KRZYWINSKA, TANYA (2009). «Arachne Challenges Minerva: The Spinning Out of Long Narratives in *World of Warcraft* and *Buffy The Vampire Slayer*». En: *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Massachusetts/Londres: MIT Press, págs. 385-398.
- HUTCHEON, LINDA (1985). *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Nueva York, Londres: Methuen.
- MURRAY, JANET H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- MCGONIGAL, JANE (2004). «This is not a game: Immersive Aesthetics and Collective Play». Melbourne 2003. <<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>>

- O'SULLIVAN, SEAN (2011). «Space Ships and Time Machines: *Mad Men* and the Serial Condition». En: Gary R. Edgerton (ed.). *Mad Men. Dream Come True TV*. Nueva York: I.B. Tauris
- PAVEL, THOMAS G. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, Londres: Harvard University Press.
- RYAN, MARIE-LAURE (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana: University Bloomington & Indianapolis Press.
- SPIGEL, LYNN; OLSSON, JAN (eds.). (2004). *Television after Television. Essays on a Medium in Transition*. Duke University Press.
- WALTON, KENDALL L. (1990). «Representation and Make-Believe». *Mimesis as Make-Believe. On the Foundation of the Representational Arts*. Harvard University Press, págs. 11-69.

---

**Rosa Álvarez Berciano** es profesora asociada de la Universidad Pompeu Fabra, Estudios de Publicidad y Relaciones Públicas. Licenciada en Químicas por la Universidad Complutense de Madrid y en Filología Hispánica por la Universidad de Barcelona. Doctora en Comunicación Audiovisual y Publicidad por la Universidad Autónoma de Barcelona. Autora de numerosos artículos y libros sobre la producción audiovisual, su carrera profesional se ha desarrollado en el marco académico y de la empresa privada. El análisis de las formas audiovisuales en el marco definido por las nuevas tecnologías es actualmente su principal línea de investigación.

---