

CONVERGENCIAS MEDIÁTICAS Y COMPLEJIDAD NARRATIVA: REVOLUCIONES DE LAS CULTURAS MEDIÁTICAS A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN EN LA FICCIÓN TELEVISIVA

MEDIA CONVERGENCE AND NARRATIVE COMPLEXITY: MEDIA CULTURE REVOLUTIONS THROUGH EXPERIMENTAL INITIATIVES IN TELEVISION FICTION

Jonathan Lucero Córdova, Mgtr.

 <https://orcid.org/0000-0003-4185-5956>

Universidad Andina Simón Bolívar (Quito, Ecuador)

jonathanlucero1@gmail.com

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Recibido: 15 de febrero de 2023

Aceptado: 28 de julio de 2023

RESUMEN

El presente trabajo es una indagación analítica acerca de la evolución y convergencia de las estructuras estéticas y narrativas en las producciones televisivas de consumo masivo y sus posibles implicaciones en la forma en que los espectadores cambian la forma de interpretar y entender la realidad. Con este objetivo se ha tomado en consideración producciones icónicas desde la década de 1980 hasta la actualidad; este recorrido histórico demuestra cómo la complejidad narrativa y la experimentación en los discursos audiovisuales de alcance masivo se han visto potenciadas a partir del uso de estrategias transmediáticas, dando lugar a nuevas formas de pensar y entender las imágenes y su rol como referentes culturales primordiales de la civilización occidental. Hacia el final del artículo, se plantean posibles líneas de investigación futura sobre este tema, vinculadas a la antropología visual, la recepción de medios, la semiótica y los estudios culturales.

Palabras clave: Convergencia, transmedia, metas narrativas, medios masivos, semiótica

ABSTRACT

This article is an analytic exercise about the evolution and convergence of aesthetic and narrative structures in mass media tv products and its implications on how spectators change their ways of interpreting and understanding reality. With this objective, iconic productions from the 1980s to



the present have been taken into consideration; this short historical journey shows how the narrative complexity and experimentation in mass media audiovisual discourses have been enhanced through the use of transmedia strategies, causing the emergence of new ways of thinking and understanding images and affecting its role as primordial cultural references of the western civilization. Towards the end of the article, possible lines of research on this topic are mentioned, linked to visual anthropology, media reception, semiotics and cultural studies.

Keywords: Convergence, transmedia, metanarratives, semiotics, mass media

INTRODUCCIÓN

Son muy escasos los seres humanos que podrían afirmar estar completamente libres de toda influencia que los productos audiovisuales de su época y de su contexto pudieran haber ejercido sobre ellos. Salvo poquísimos casos, marcados fundamentalmente por un alejamiento consciente de la influencia de las cada vez más omnipresentes pantallas, los sujetos nos hacemos sujetos en mayor o menor medida por la influencia de lo que consumimos a través de ellas.

La producción mediática audiovisual ha crecido exponencialmente durante las últimas dos décadas y cientos de trabajos académicos se han dedicado a indagar la influencia del tiempo de exposición y los hábitos de consumo de los sujetos espectadores. Aún antes de alcanzar las cotas de producción actuales, ya era claro para muchos investigadores que “el advenimiento del dispositivo televisivo fue [para el siglo XX] como la fotografía para el siglo XIX: cambió para siempre el contacto que los hombres mantenemos con los lenguajes verbales, las imágenes y lo real” (Carlón, 2004, p. 103). No obstante, las reflexiones contemporáneas respecto a la forma en que nos afectan las estructuras narrativas de las producciones audiovisuales que consumimos actualmente, no son del todo habituales.

La velocidad de producción y consumo audiovisual a través de plataformas de reciente creación como youtube y los servicios de televisión vía streaming obligan a los sistemas de producción a estar en constante evolución. Aun cuando en la década de 1990 e inicios de la década del 2000 parecía que no, hay una cantidad limitada de formas de narrar la misma historia.

Esta circunstancia es relevante por múltiples motivos. Este ensayo intenta indagar sobre la tesis de que las estructuras narrativas que cimentan las imágenes consumidas masivamente determinan unas ciertas condiciones de lectura e interpretación para los sujetos espectadores que trascienden a la narración ficcional e imprimen en estos unas determinadas condiciones de lectura y construcción de lo real.

Los procesos de desarrollo de nuevas formas narrativas no han seguido un trayecto aleatorio ni arbitrario. Por ello, se buscará establecer las condiciones para entender la influencia de dos hitos de la televisión que han forzado los límites de las formas narrativas habituales y han conducido a los sujetos espectadores a nuevas formas de leer y entender las narraciones audiovisuales y por ende la realidad. Después de todo, lo que los productos mediáticos median es justamente la relación que establecemos con aquello que llamamos realidad. Dicho de otro modo, “no vemos la naturaleza, o la inteligencia, o la motivación humana o ideológica como «es» sino como son nuestras lenguas; y éstas son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios son nuestras metáforas, y éstas crean el contenido de nuestra cultura” (Postman, 2012, p. 19).

REVISIÓN DE LITERATURA

Linealidades versus narraciones cuánticas

La experiencia de consumo de narraciones ficcionales dentro del contexto latinoamericano en las décadas previas al estallido de medios y mediaciones ligadas a la emergencia del internet como sistema dominante para la circulación de contenidos, tendía a girar en torno a producciones televisivas perfectamente representativas del concepto de *enlatado*. En este apartado podemos mencionar sitcoms como el clásico fenómeno regional *El chavo del 8*, o las eternamente revisitadas *Full House* y *Friends*; o incluso la serie infantil de superhéroes *Power Rangers*, por mencionar algunas de las más exitosas y genéricas del pasado reciente. Todas estas producciones alcanzaron el éxito basándose en estructuras bastante conservadoras, tanto a nivel estético como narrativo.

En todos los casos mencionados es posible hallar una estructura estético-narrativa estable, donde las acciones llevadas a cabo por los personajes no suelen cambiar las condiciones generales en las que transcurre el relato. Los héroes se enfrentan a situaciones que permiten la emergencia de *gags* o el fortalecimiento de relaciones ya existentes que no ponen en juego la regularidad del universo narrativo preestablecido, el cual no crece ni se transforma en demasía, más allá de la aparición de nuevos personajes que ocupan el lugar de aquellos que van desapareciendo.

De este modo, a través de la hegemonía de esta modalidad de contar historias, los sujetos espectadores aprendemos a relacionarnos con los relatos a través de ejercicios de lectura constantes y persistentes, que fijan regularidades en las estructuras narrativas y estéticas a las que accedemos, generando unas condiciones de lectura e interpretación bien definidas, fijas, sencillas de mapear y de muy fácil acceso para nuevos espectadores. En definitiva, se establece

un sistema de serialidades y reiteraciones con “variaciones diversas sobre las mismas secuencias y ritmos; el placer sobre lo mismo, en las variaciones que crean innovación sobre lo conocido” (Rincón, 2006, p. 33).

Las regularidades antes mencionadas en las estructuras estético-narrativas de las ficciones televisivas de consumo masivo no aparecieron de un día para otro: son resultado de las condiciones previas de producción y consumo planteadas por las ficciones televisivas que les precedieron. Eventualmente las condiciones socioculturales y políticas afectaron la continuidad en las temáticas y contenidos abordados. También la aparición de nuevas formas de mediación generó la emergencia de nuevas condiciones de consumo.

Pese a ello y a que las mediaciones a veces presionan esas regularidades hasta sus límites, son los rasgos estéticos y las estructuras narrativas las que terminan rompiendo esas fronteras y ampliando las posibilidades de lectura, interpretación e interacción de los espectadores. Este es el caso de la icónica ficción televisiva *Lost* (2004 – 2010) y su complejo uso del tiempo y del espacio, que se atrevió a romper radicalmente con las regularidades esperadas en las ficciones televisivas *mainstream* de la época.

En el ámbito cinematográfico de consumo masivo ya se habían explorado posibilidades narrativas en relación a la ruptura de la linealidad espacio-temporal a través de filmes como *Pulp Fiction* (1994), *Memento* (2000) o *21 gramos* (2003). También se establecieron narrativas complejas sobre realidades paralelas en superproducciones como las de la saga de *The Matrix* (1999-2003). En televisión existe un antecedente nada convencional sobre la exploración de narrativas experimentales con *Twin Peaks* (1990-1991), del icónico director David Lynch. Sin embargo, se podría afirmar que la televisión no exploró plenamente estas nuevas posibilidades, o al menos no desde una producción de consumo masivo, sino hasta la aparición de *Lost* (Abrams, 2004)

La exitosa serie de seis temporadas creada por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams, y Damon Lindelof se constituye como una anomalía en su punto de origen, pero estableció las condiciones para que otras producciones posteriores pudieran desarrollar nuevas modalidades estético-narrativas. De manera análoga a la presunta decadencia de la audiencia de masas para pasar a la constitución de la comunicación interactiva fundada por el afianzamiento del internet como red de redes a inicios del nuevo milenio (Castells, 2000, p. 424), el relato acerca de las vicisitudes de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo arrojados a su suerte en una isla misteriosa

abandona rápidamente la noción de linealidad y en lugar de brindar respuestas a sus espectadores, va construyendo una compleja mitología a lo largo de sus seis temporadas, utilizando continuamente recursos como *flashbacks*, *flashforwards* y la visita constante a realidades alternativas.

La no linealidad del relato no se estableció simplemente como un recurso narrativo más, sino que ocupaba un lugar central en el desentrañamiento de los misterios que los guionistas planteaban. Los espectadores fueron empujados a establecer otras formas de entender la temporalidad y los acontecimientos que la habitan.

Esto es lo que hace de *Lost* fue una serie revolucionaria: obligó a su audiencia a desaprender ciertos códigos interpretativos de la televisión, al tiempo que los empujaba a aprender otros nuevos. Como producto de su época, *Lost* fue la vía de paso de la linealidad habitual de los relatos televisivos, a la construcción de relatos rizomáticos impregnados de la aspiración a convertirse en multiversos, en un ejercicio que ha sido llamado “ficción cuántica” (Carrión, 2015, p. 49), y que no solo es metáfora de cómo funciona la comunicación en internet, sino que además se vuelve dependiente de los espacios de interacción que esta habilita bajo la forma de nuevas mediaciones, tal como se reconoce cuando se afirma que:

Lost es un ejemplo acabado de la convergencia cultural teorizada por Henry Jenkins, ya que verla [...] por TV fue solo una parte muy menor de la experiencia transmediática – videojuegos, bases de datos, sitios oficiales y extraoficiales, spoilers– que la convirtió en uno de los primeros experimentos en narrativa total interactiva, decretando de paso la muerte de la televisión convencional. (Piscitelli, 2010, p. 20)

Por lo tanto, se puede afirmar que *Lost* es el ícono principal de un selecto conjunto de productos televisivos que han tenido la capacidad de re-educar a los espectadores, habilitándolos y entrenándolos para el consumo de nuevas estructuras estético-narrativas y nuevos códigos audiovisuales de lectura e interpretación. Dicho de otro modo, han ejercido una labor pedagógica en las audiencias.

Está claro que estos procesos pedagógicos son en sí mismos ejercicios de desarrollo narrativo experimentales que han tenido la suficiente capacidad de difusión comercial para generar cambios en la forma de consumo y de relacionamiento con las narrativas audiovisuales en general. A través de la complejidad de la narrativa, la riqueza estética y los metarrelatos introducidos como subtextos, estas historias han favorecido la formación de comunidades de espectadores que a su vez crean y reproducen contenidos.

A la par de producciones como *Lost* que construían colaborativamente universos narrativos junto con sus audiencias, se establecían las bases para entender este fenómeno desde el campo de la comunicación. Ya en ese entonces se teorizaba acerca de cómo “la fragmentación del relato y la pantalla, el ritmo acelerado y el desarrollo de estructuras narrativas cada vez más complejas son algunas de las características de la que hemos denominado *hipertelevisión*” (Scolari, 2013, p. 287).

1953,1986, 2019. Disolución del tiempo, globalización y visualidades

Lost sería la representación más icónica de la convergencia entre comunicación digital interactiva y televisión, pero tras este producto aparecerían muchos otros con las mismas aspiraciones. Algunos se adquirieron rápidamente el estatus de shows de televisión de culto, tales como *Fringe* (2008-2013) o las malogradas *Flashforward* (2009) y *Heroes* (2006-2010). Sin embargo, pese a haber apostado intensamente al mismo tipo de interacción digital, contenido transmediático y complejidad estético-narrativa, ninguna de ellas tuvo la misma relevancia masiva que su predecesora.

La forma de consumir televisión cambió radicalmente desde que *Lost* llegó a su fin. Las plataformas de streaming se han ido convirtiendo en la principal forma de consumo televisivo en muchas partes del mundo, y esto ha permitido (en cierta medida) la descentralización de la producción, así un cambio significativo en la forma de concebir con claridad cómo están conformadas las audiencias.

En este contexto, a inicios del 2019 la plataforma Netflix estrenó la producción alemana *Dark*. El relato se desarrolla a lo largo de tres temporadas que se desarrollan fundamentalmente en líneas de tiempo separadas entre sí por 33 años y pertenecientes a tres distintas realidades o multiversos. En algunos casos se ha descrito el relato de esta producción del siguiente modo:

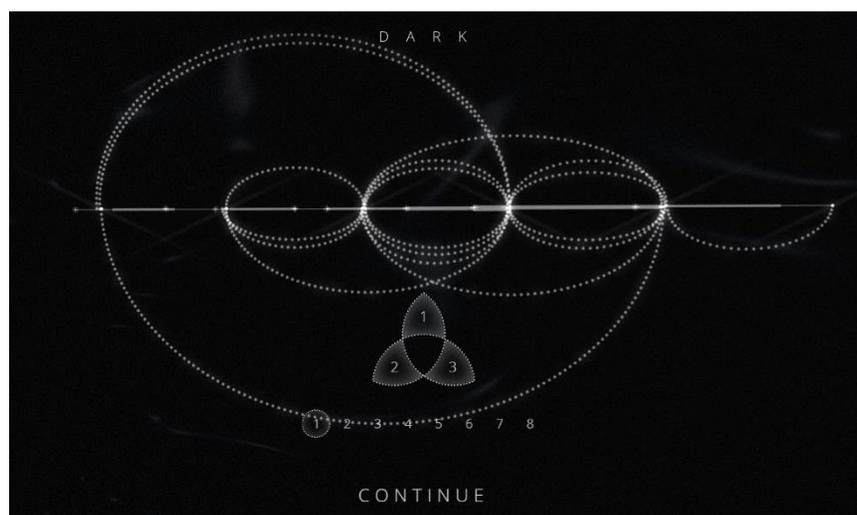
Dark proposes a flow of distinct space-time experiences, which are recursive and retroactive. Its multimodal causal plot, articulated in a recurring spatiality and immersed in disparate temporalities, allows us to have a multifaceted view of its characters. Thus, sometimes we get involved through the view of a character in 2019, in other moments we get another perspective in 1986, and lately we experience a third point of view in 1953. (Moreira Santos, 2020, p. 9)

La complejidad narrativa de *Dark* se constituyó como una nueva vuelta de tuerca que forzaba al máximo las capacidades de lectura e interpretación de los sujetos espectadores. En lugar de que esto implique un obstáculo para su acceso, el desafío fue aceptado por una cantidad enorme de usuarios de la plataforma a nivel mundial.

Este nuevo grado de complejidad propuesto por *Dark* estuvo acompañado de un elemento que no fue muy protagónico en las producciones icónicas mencionadas previamente: la experiencia estética que ofrecía la serie alemana a nivel visual competía en protagonismo con la estructura narrativa y en muchas ocasiones ambas se vinculaban armónicamente para atrapar al sujeto espectador en su(s) universo(s). En un mundo eminentemente dominado por las imágenes, la complejidad narrativa de *Dark* fue acompañada por una precisión sobrecogedora en la dirección de arte y la fotografía, haciendo uso de una gama de recursos visuales tan sencillos como efectivos no solo para acompañar la trama, sino también para constituirse como un protagonista más de la experiencia.

Figura 1.

Captura de pantalla de la página web de la serie *Dark* (*Dark: The End Is the Beginning, s/f*)



Sin duda alguna, el fenómeno televisivo de *Dark* también requirió de procesos de la participación de comunidades de sujetos espectadores que activamente desarrollaron hipótesis, diagramas explicativos, reflexiones que vinculaban el relato con eventos políticos contemporáneos e infinidad de otros contenidos. A diferencia de *Lost*, que activamente generó producciones que alimentaban a las audiencias con contenidos transmediáticos como webisodios, comics y otros, la madurez de las comunidades de sujetos espectadores que se vive

actualmente (en términos de desarrollo de redes de circulación, no de criterio), permitió que los creadores de *Dark* no tuvieran que involucrarse demasiado en la producción de contenidos adicionales, pues esto quedó en manos de las audiencias.

Metanarrativas y traumas

En función de toda la indagación desarrollada hasta el momento, es posible afirmar que la televisión, a partir de sus propias narraciones, transfigura su propia historia, su forma de ser leída y entendida, y sus usos posibles por parte de los sujetos espectadores. Estos últimos a su vez transforman las condiciones desde las cuales pueden establecer interpretaciones sobre lo visto, y esto no afecta únicamente su relación con las producciones audiovisuales, sino con la realidad misma. Si se entiende al universo audiovisual como elemento esencial de las culturas mediáticas, es necesario reconocer cómo las estructuras estético-narrativas de las historias que contamos influyen en la forma de “abrir el significar a nuevos modos sociales” (Rincón, 2006, p. 18).

Probablemente la complejidad narrativa que involucra las nociones de tiempo y espacio no sea la única forma de construir modos nuevos de entender la realidad. Al tiempo que este texto se escribe, la aparición de relatos autorreflexivos en la televisión da cuenta de la emergencia de nuevas formas de entender al medio en sí, a los cambios que este ha atravesado, y a la reflexión sobre cómo ambas cuestiones afectan a los sujetos espectadores.

La mini-serie *Wandavision* (2021) es una buena muestra actual de cómo la televisión puede ser capaz de alcanzar un alto grado de auto reflexividad, a la vez que se permite abordar de manera original una problemática tan inherentemente humana como la forma en que los seres humanos lidiamos con el luto y el trauma (Jones, 2022). La trama de este show tiene como conflicto central a forma en que un personaje poderoso intenta lidiar con la pérdida de un ser querido, para lo cual recurre a estrategias de negación coherentes con su poder dentro de su universo narrativo.

Dichas estrategias funcionan como disparador argumental para un despliegue de recursos estilísticos que capítulo a capítulo parecen hacer un desmontaje técnico y estético, casi pedagógico, sobre las tecnologías y formas de producción utilizadas en distintos momentos evolutivos de la televisión estadounidense. Durante los seis primeros episodios la dirección de arte llega a modificar no solo el vestuario y los elementos del set, sino también la colorización, la forma de construir los planos e incluso la relación de aspecto o *Aspect Ratio* de la imagen en pantalla, para emular las condiciones de visualización de la televisión desde la década de 1950 hasta la fecha. En cuanto a la construcción de planos, estos se ajustan a las dinámicas de

producción de icónicos shows que van desde “The Dick Van Dyke Show” (1961-1966), plagada de encuadres frontales y simples, hasta una imitación y homenaje a shows como “Modern Family” (2009-2020), de la que se toma el recurso de falso documental.

Figura 2.

Captura de pantalla del menú de entrada a la serie WandaVision en la plataforma Disney + (Shakman, 2021)



Producciones como Wandavision tienen la capacidad de poner en discusión el lugar que ocupamos los sujetos espectadores respecto al medio, a nosotros mismos y a la comunicación en general. Al igual que Dark, resulta un ejercicio experimental en que la estética y la narrativa resultan inmersivas a partir de su complejidad. No obstante, la serie del Universo Marvel sostiene un relato vinculado a una problemática más clásica, en la que la trama se resuelve de una manera más convencional.

Curiosamente, pese a la complejidad de esta producción, se asume que Wandavision se constituyó como la mejor oportunidad de Marvel para reconectar con las audiencias hambrientas por contenido en tiempos de pandemia, a la vez que representa “un texto transmediático ideal porque permite a las audiencias una entrada fácil al densamente hipertextual entorno del Universo Cinematográfico de Marvel” (Webster et al., 2022, p. 6).

Esto no implica de ningún modo que el espectador vuelva a tomar un rol pasivo en la construcción de las ficciones audiovisuales de carácter masivo. Mas bien implica un giro adicional en la construcción de las narrativas transmediáticas, en la que el espectador ya no solo es una entidad productiva a la cual se le plantea un desafío intelectual, como sucede con los intentos de los espectadores de Dark por desentrañar sus misterios; sino que se puede afirmar que se brindan las condiciones para que el espectador comprenda cuál es el lugar desde el cual genera puntos de identificación y distanciamiento con el universo narrativo que se le propone. De hecho, WandaVision plantea un relato meta-textual en el cual el espectador es invitado a reflexionar sobre lo que la televisión significa para él a un nivel más íntimo y personal.

CONCLUSIONES

Resulta difícil tratar de hacer un ejercicio prospectivo sobre la siguiente vuelta de tuerca que hallaremos en las narrativas televisivas. Lo que es claro que es que los relatos actuales están muy lejos de limitarse a una experiencia ficcional que se agota en sí misma. A partir de la constitución de universos narrativos transmediáticos, las historias que consumimos se expanden tanto en extensión como en complejidad. Esto afecta a los códigos establecidos en las plataformas de consumo mediático, cuyas reglas se transforman continuamente y habilitan a creadores y espectadores a la experimentación constante.

Esto no implica de ningún modo la extinción de modelos estético narrativos más conservadores y estables, pero sí da cuenta de la posibilidad de que a través de la construcción de relatos contemporáneos se explore nuevas formas, estilos y estructuras para las historias en las cuales los sujetos espectadores nos vemos reflejados y en función de las cuales establecemos parámetros de interpretación de la realidad. Si aceptamos la tesis de que las historias que una civilización cuenta sirven como referentes culturales o como ejes de transmisión de ideales fundamentos éticos, es sumamente relevante preguntarse cuáles son los efectos de la disolución de los códigos con los que tradicionalmente leemos y pensamos el mundo sobre todo en lo que se refiere al conjunto de ideales y principios que las sociedades adoptan y reconocen como propios.

Por otro lado, en el ámbito del análisis de la producción audiovisual, lo expuesto sería indicativo del cambio de paradigma evidente respecto a la televisión como medio: esta pasó de ser una plataforma audiovisual marcada por la simplicidad y cotidianidad de los relatos que la poblaban, a ser capaz de generar sus propios códigos estéticos y narrativos con el fin de contar historias que no podrían ser contadas del mismo modo a través de otras plataformas como el cine. Además, la posibilidad de poder tener buenos resultados comerciales incluso explorando

los límites de los códigos estético narrativos en una plataforma, favorece la aparición de propuestas originales que impulsen la indagación de la potencia de los relatos audiovisuales y la convergencia entre lo nuevo y lo clásico (Jenkins, 2006).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abrams, J. J. (Director). (2004, 2010). *Lost*. Buena Vista Television, Disney-ABC.
- Carlón, M. (2004). *Sobre lo televisivo: Dispositivos, discursos y sujetos*. La Crujía.
- Carrión, J. (2015). *Teleshakespeare: Las series en serio*. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Castells, M. (2000). *La era de la información. La sociedad red* (Vol. 1). Alianza Editorial.
- Dark: The end is the beginning*. (s/f). Recuperado el 23 de junio de 2021, de <https://dark.netflix.io/index.html>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jones, B. (2022). The Evolving Portrayal of Female Emotions in the Marvel Cinematic Universe. *Journal of Feminist Family Therapy*, 34(1–2), 196–202. <https://doi.org/10.1080/08952833.2021.2017615>
- Moreira Santos, M. (2020). *Dark: A reflection on time, space and causality from the view point of Complexity*. 11. <https://doi.org/10.25768/20.04.01.027>
- Piscitelli, A. (2010). *Lost: Un viaje al centro de la complejidad y la indeterminación, que no está en ninguna parte*. En *Lostología: Estrategias para entrar y salir de la isla* (pp. 17–31). Editorial Cinema.
- Postman, N. (2012). *Divertirse hasta morir: El discurso público en la era del “show business”* (E. Odell, Trad.). Ediciones de la Tempestad.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas: O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Hipermediaciones elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.
- Shakman, M. (Director). (2021). *WandaVision*. Disney Plus. <https://www.disneyplus.com/es-419/series/wandavision/4SrN28ZjDLwH>
- Webster, L., Leaver, T., & Sandry, E. (2022). Transmedia storytelling during the COVID-19 pandemic: Marvel’s WandaVision and Zack Snyder’s Justice League. *First Monday*. <https://doi.org/10.5210/fm.v27i7.11784>