



MAESTRÍA
EN DE LA FILOSOFÍA
CULTURA



Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

**Facultad de Filosofía
“Dr. Samuel Ramos Magaña”**

**Instituto de Investigaciones Filosóficas
“Luis Villoro Toranzo”**

Tesis

***Complex TV*, un estudio fenomenológico de sus efectos**

**Que para obtener el grado de:
Maestra en Filosofía de la Cultura**

**Presenta:
Jessica Nohemí Coria Barragán**

**Asesor:
Dr. Bernardo Enrique Pérez Álvarez**

Morelia Michoacán, Julio del 2025

Índice

Resumen ... 5

Abstract ... 5

Introducción ... 6

Marco Teórico: Introducción a la Fenomenología ... 16

I. La serie de televisión ... 23

1.1 La serie de televisión como objeto intencional ... 23

1.2 El tiempo fenomenológico en la serie de televisión ... 30

1.3 El espacio fenomenológico en la serie de televisión ... 37

1.4 La narrativa ... 43

1.4.1 La ficción ... 46

1.4.2 Mímesis I ... 48

1.4.3 Mímesis II ... 50

1.4.4 Mímesis III ... 54

II. La ficción televisiva ... 56

2.1 La televisión tradicional ... 56

2.1.1 Los años cincuenta ... 57

2.1.2 Los años sesenta ... 59

2.1.3 Los años setenta ... 60

2.1.4 Los años ochenta ... 61

2.1.5 Los años noventa ... 65

2.2 La *Complex TV* ... 67

2.2.1 Nuevo público ... 71

2.2.2 Nueva distribución ... 72

2.3 Las series de televisión hoy ... 74

2.3.1 *Broadcast* ... 75

2.3.2 Clasificación de dos polos ... 77

2.3.2.1 *Complex TV*: Color Negro ... 77

2.3.2.2 *Traditional TV*: Color Azul ... 79

2.3.2.3 Híbridos que se inclinan hacia la *Complex TV*: Color Amarillo ... 80

2.3.2.4 Híbridos que se inclinan hacia la *Traditional TV*: Color Naranja ... 80

2.3.2.5 *Dark Anime & Light Anime*: Tonos de rojo ... 81

2.3.3 *Streaming* ... 81

2.3.3.1 *Netflix* ... 86

2.3.3.2 *Prime Video* ... 89

2.3.3.3 *Disney* ... 90

2.3.3.4 *Warner* ... 92

2.3.3.5 *Paramount* ... 93

2.3.3.6 *NBC* ... 94

2.3.3.7 *Apple TV* ... 94

2.5.8 *AMC y STARZ* ... 95

III. Los efectos ... 96

3.1 El poder filosófico de la ficción ... 96

3.1.1 La gracia de la verosimilitud ... 96

3.1.2 El espiral de la triple mimesis en acción ... 97

3.1.3 La participación de la ética ... 100

3.1.4 *The Good Place* ... 102

3.1.5 El viaje de Eleanor ... 106

3.1.6 Una nueva perspectiva sobre el paraíso ... 107

3.2 Series como referencia al mundo ... 111

3.2.1 El universal empírico ... 111

3.2.2 Modelos mentales y memoria a largo plazo ... 117

3.2.3 Memoria abstracta y conocimiento social general ... 120

3.2.4 Estado de ficción mentalmente irrelevante ... 121

3.3 La serie de TV como vivencia ... 123

3.3.1 La intersubjetividad ... 124

3.3.2 El sentido narrativo propio ... 124

3.3.3 Asociaciones y despertares ... 125

3.3.4 La experimentación del presente vivo ... 126

3.3.5 Comunicación del presente inmanente y trascendente ... 128

3.3.6 Espacio visual emula al natural ... 130

3.3.7 Cosa en apercepción unitaria ... 131

3.3.8 Catálogo de vivencias condensadas ... 131

3.3.9 Vivencias comprobables y compartidas ... 132

4. Conclusiones ... 133

4.1 La serie de televisión como objeto intencional que es un tipo especial de vivencia compartida ... 133

4.2 La serie como referencia dentro de la realidad mental y parte de una red cultural de significación que ejerce poder sobre la sociedad ... 137

4.3 Definición de *Complex TV* ... 139

Glosario fenomenológico ... 145

Referencias ... 149

Material Adicional ... 159

Anexos ... 160

***Complex TV*, la experiencia estética de la industria cultural.**

Un estudio fenomenológico de sus efectos.

Resumen

Investigación que analiza a las series de televisión, específicamente al género *Complex TV*, a través de la fenomenología husserliana y los estudios narrativos ricoeurianos. Se busca definir las en su condición de objeto intencional y desde la manifestación de su narratividad para así descubrir las maneras en que resultan un tipo especial de vivencia que sirve como referencia 'preverídica' dentro de la realidad mental de los espectadores y participa de una red cultural de significación que ejerce un poder filosófico, también sobre la sociedad.

Palabras clave

Series, Ficción, Narrativa, Intencionalidad, Vivencia.

Abstract

Investigation that analyses television series, specifically the *Complex TV* genre, through husserlian phenomenology theories and ricoeurian narrative studies. Based on their intentional object condition and through the manifestation of its narrativity, series are defined in order to discover the ways in which they result in a special kind of experience that works as a 'pre-veridical' reference inside the mind reality of the spectators and participates in a cultural network of meaning, that exerts a philosophical power, upon society as well.

***Complex TV*, la experiencia estética de la industria cultural.**

Un estudio fenomenológico de sus efectos.

Introducción

Presento esta investigación como continuación a mi tesis de licenciatura en la que analicé a la *Complex TV* mediante la Estética de la Recepción. En ésta, seguí la revolución en el medio que provocó este género naciente, y demostré que rompió con el horizonte de expectativas de su público a razón de su complejidad, innovación y arte, por lo cual recibió valor estético. En esta ocasión, quiero llevar este mismo objeto de estudio a los lentes de la fenomenología para averiguar de qué maneras las narrativas de este conjunto de textos, tan presentes y actuales dentro de la cultura moderna, influyen a sus consumidores, tanto a un nivel cognoscitivo como social.

La primer parte de la investigación se dedica a definir a la ficción televisiva serializada como objeto intencional, describiendo mediante teorías husserianas los procesos del pensamiento que se ponen en práctica al percibir estos objetos, específicamente en lo que se refiere a tiempo, espacio y significación. En cuanto a la narrativa, tomo de las definiciones de Paul Ricoeur y Peter Goldie, para reconstruir su funcionamiento dentro de estos particulares textos audiovisuales.

A continuación, se define al género *Complex TV* en específico, entendiéndolo siempre en comparación con su contrario, la *Traditional TV*. Se hace un recorrido histórico sobre los títulos que dominaron los índices de audiencia desde los inicios del medio hasta la revolución del mismo, cuando surge este tipo de televisión que es tridimensional, artística y profunda, y por consecuencia complejiza de un modo u otro lo producido a partir de entonces. Al final de este apartado se incluye una actualización, que sirve para dar cuenta del estado de la ficción televisiva actual, así como sus distintas tendencias y prácticas de consumo.

Por último viene el análisis, donde todo lo definido es analizado con el afán de descubrir cuáles son los efectos producidos en el lector debido a la

activación de estos textos. Se hace manifiesto el poder filosófico que la ficción alcanza por medio de la verosimilitud y la participación ética, que se lanza contra el orden social y permite que diferentes textos, junto con sus diferentes temas y perspectivas, interactúen y discutan en un ejercicio filosófico global autoregulado. Para este caso se toma el ejemplo de la serie *The Good Place*, que entra en debate con enseñanzas subyacentes a textos antiguos. De igual manera, se analiza cómo las series de televisión sirven al espectador como referencia al mundo, pues construyen su realidad mental desde la intuición del objeto tanto como cualquier otro fenómeno, engrosando su identidad a cada perfil nuevo que le asignan, volviendo a su estado de ficción algo mentalmente irrelevante. También se examinan las maneras en las que el intencionar de las series resulta idéntico al intencionar del suceder, asignándole la categoría de vivencia no común, sino alternativa.

Planteamiento del problema

En 2017 presenté una investigación que analizó a la ficción televisiva a través de las décadas mediante la perspectiva de la Estética de la Recepción. Di cuenta de cómo, a finales de los noventa, las narrativas televisivas ficcionales cambiaban de temas, estilos y métodos, dando paso a lo que estudiosos de ciencias de la comunicación y medios culturales llamaron *Complex TV*, *Quality TV* o *Tercera Edad de Oro de la Televisión* (Feuer [editor] 1984, Thompson: 1996; 2007, Pérez [editor]: 2011, Fuller: 2013, Kroener: 2013, Martin: 2014). Mediante la investigación expuse cómo este nuevo género rompió con el *horizonte de expectativas* de su público (Jauss: 1987), instaurándose como algo novedoso y popular, utilizando además en su estructura narrativa el modelo de la tragedia que lleva a la *catarsis*, expuesto por Aristóteles en *El Arte Poética* (1948).

En la actualidad, la televisión compleja continúa siendo el producto comercial con aspiraciones estéticas que se encuentra vigente y procura seguir sorprendiendo y cautivando a su audiencia con sus personajes atormentados y sus narrativas innovadoras. El público a su vez, permanece selectivo y atento, abrazando este entretenimiento como partícipe en su vida. En esta investigación me propongo tomar nuevamente a este género como

objeto de estudio, ya que me parece que es un fenómeno que ha marcado culturalmente la actualidad del cual queda mucho por definir. Tomando un enfoque filosófico en esta ocasión, me he valido de la fenomenología para aportar una definición del objeto de estudio, así como para identificar una serie de efectos ejercidos sobre el televidente y la sociedad en la que éste se desarrolla. De este modo, la misma base teórico - metodológica me ha servido para analizar y teorizar sobre los efectos ya localizados.

La primer razón por la cuál elegí esta teoría, es que me interesa seguir la línea metodológica de la Estética de la Recepción. Esta teoría viene de la Hermenéutica, que a su vez se basa en la Fenomenología. Dado que quiero continuar basándome en sus conceptos, métodos y valores, requiero de teorías que sean compatibles y me permitan continuar concentrándome en la experiencia del lector frente a estos productos culturales.

Una segunda razón, se refiere a mi interés por concentrarme en los efectos de los textos a un nivel tanto cognoscitivo como social. Me gusta la fenomenología porque parte de la sensibilidad y se concentra en los procesos del pensamiento. Esta característica suya me permite describir y explicar, desde una perspectiva filosófica, a los procesos mentales que atraviesa el lector durante su experiencia. Para poder analizar la lectura de estos textos como experiencia del lector, necesito establecer cómo funciona la aprehensión de la cosa, o el objeto intencional. De esta manera, me será posible explicar los efectos que se producen en el sujeto como aspectos que conforman su realidad mental. Me interesa considerar la relación entre los tres componentes de la experiencia humana sin dejar ninguno fuera: el ser, el intencionar y lo intencionado; o en este caso: el lector, la lectura y la obra.

Preguntas de Investigación

Esta investigación será guiada por las siguientes preguntas: ¿Qué conjunto de procesos mentales se llevan a cabo para intencionar al objeto temporal serie de televisión?, ¿Que fue en sus inicios y qué es actualmente la *Complex TV*?, ¿Por qué se experimenta como un tipo especial de vivencia compartida?, ¿De qué maneras la *Complex TV* sirve como referencia dentro

de la realidad mental de sus espectadores?, ¿Cómo es que la *Complex TV* forma parte de una red cultural de significación y referencia que ejerce un poder filosófico sobre sus lectores y la sociedad?

Antecedentes

Antes de hacer un recuento de los estudios presentados sobre mi objeto de estudio, me gustaría hacer un paréntesis para hablar sobre el título que lleva el objeto de estudio. En mi investigación previa, me referí a éste como *Quality TV*. No obstante en esta investigación he optado por llamarlo *Complex TV*. Dado que se trata de un fenómeno ya conocido dentro de los estudios mediáticos, ambos conceptos son utilizados de manera indistinta para referirse a lo mismo. En lo personal, creo que ambos conceptos son válidos. Los estudiosos del tema sin embargo, han preferido más el primer nombre y se popularizó, razón de que yo también lo utilizara en un principio, sin importarme mucho lo que pudiera implicar, o si estaba mal acuñado.

El término *Quality TV* apareció por primera vez en 1984 en la obra *MTM: Quality Television*, de Feuer (editor). La MTM fue la casa productora que lanzó *Hill Street Blues*, una de las primeras series etiquetadas como televisión compleja en este trabajo y otros posteriores. Después de este trabajo, fue Robert J. Thompson quien situó a la *Quality TV* en el foco de los estudios televisivos, con una lista de características para las series que la conforman.

El problema que surge con este término, es que utilizarlo significa reconocer que lleva en él un juicio de valor. Los parámetros que la denominación calidad debe cumplir son en todo momento subjetivos. Las características de la televisión compleja se erigen siempre en comparación con lo que llamo la televisión tradicional, dando a entender que son mejores que ella. Esto nos lleva a preguntarnos, ¿es cierto que no había calidad en la televisión antes del surgimiento de esta tipología?

En lo personal, no lo creo así. La *Complex TV* no surge de la nada, sino que cada una de las series analizadas que fueron anteriores a ella marcaron pequeños hitos que le allanaron el camino. La televisión se fue desarrollando

según su tiempo, no obstante por la manera en que se mantuvo con las mismas características durante mucho tiempo, la llegada de este nuevo género contrastó fuertemente con el anterior. No creo que la televisión compleja sea inherentemente mejor que la televisión tradicional, y no creo que no haya obras fuera de las reconocidas como *Quality TV* que tengan calidad, o valor estético. No obstante, en cuanto a la complejidad se trata de un tema distinto ya que, como veremos, la ficción televisiva es compleja por sí misma a nivel experiencial. Pero en términos de narrativa, producción, distribución y consumo, sí que existieron formas en las que estos productos se fueron complejizando, sobre los que reflexionaremos más adelante. Es por eso que me decidí por esta tipología por encima de la otra, pues creo que puede sostenerse suficientemente de otros fundamentos que no se remitan únicamente a un conjunto de juicios basados únicamente en el gusto.

Ahora bien, los estudios sobre televisión compleja han sido esporádicos dentro de la academia, pero muy puntuales, con artículos de revista, tesis de maestría y doctorales circulando al tema, desde disciplinas como el estudio de las Artes, Comunicaciones, Medios, Cine, Lenguaje, y por supuesto Filosofía. Dentro de una búsqueda por la web pude encontrar trabajos que exploran este cambio que tuvo la televisión, como en su momento yo lo hice, tomando diferentes perspectivas.

A algunos estudiosos les resultó fascinante cómo las reglas para distribuir contenido televisivo cambiaron con la llegada del internet y cómo esto modificó la manera de sus narrativas (Martinez: 2019, McCredie: 2018, Castellano y Meimardis: 2021). Otros cuantos tomaron una sola, o bien una selección de series de televisión para dar cuenta de los efectos de este cambio, llamándola la *post - network era* (Collins: 2014, Hill: 2014, Stewart: 2014, Galope: 2016, Grandy: 2019, Escurignan: 2022). También hay investigaciones que analizan este cambio refiriéndose a un género en específico, como el horror, la comedia, el drama o el thriller (Shelton: 2012, Rendell: 2017, McLachlan: 2019, Young: 2021). Son interesantes los estudios que toman en cuenta la perspectiva de las audiencias y cómo éstas también han sufrido cambios importantes como consumidores y fans (Gilbert: 2014,

Diego, Etayo y Pardo: 2011, McCormick: 2019). En cuanto a análisis fenomenológicos, encontré unos cuantos. Uno de ellos, en vez de analizar *Complex TV*, se dedica a un análisis de lo que llama “tv de baja calidad” (De Castro: 2015). A otro le interesa la intersubjetividad estadística, para hacer una fenomenología de las audiencias televisivas (Ferencz-Flatz: 2017). Otro se avoca a la recepción del público adolescente (Bird: 2004) y uno más toma una selección de series y películas con narrativas inmersivas para realizar un análisis hermenéutico fenomenológico (Domingo: 2015). Me interesa mucho cómo abordan estos autores sus preguntas usando esta teoría, así que espero sean de ayuda a mi investigación.

Otros estudios filosóficos de la *Complex TV* toman acercamientos desde teorías diferentes como la semiótica (Woolley: 2015, Grube: 2022) y un interesante estudio desde el lente rizomático deleuziano (Brock: 2018).

Justificación

Me parece que analizar a la *Complex TV* desde los estudios filosóficos es importante porque se trata de textos muy presentes dentro de la vida y cultura actuales. La televisión como invento mismo ha modificado la vida de los seres humanos desde que fue introducida a los hogares, y en la actualidad el streaming es uno de los principales medios de entretenimiento del capitalismo americano moderno. Me parece importante averiguar mediante este análisis qué genera la *Complex TV* en sus consumidores; cómo los transforma.

Es algo que a mí como su espectadora me resulta de interés y sobre cuyos resultados me gustaría poder reflexionar. Creo que otros consumidores interesados también en cómo la cultura mediática crece a nuestro alrededor, cambia cada día y domina mucho de nuestro tiempo libre podrían compartir este mismo interés. No cuento con lo que Gadamer llama *distancia histórica* (1992) para someter a juicio moral sus razones y efectos, además los considero mucho más complejos como para sólo ser etiquetados de correctos e incorrectos. No obstante, no es mi afán emitir juicios, sino sentar este tipo de investigación como un precedente para cuando exista dicha

distancia histórica, como una determinación por comprender nuestro presente desde una distancia crítica.

También, siendo la *Complex TV* una plataforma muy particular para la narrativa de ficción, participa en un debate digno de análisis que toma su relevancia de la importancia misma de las historias en relación con su significado para el ser humano. Ricoeur piensa que el tiempo sólo puede llamarse tiempo humano cuando se articula en narración, y la narración sólo alcanza su plena significación cuando se convierte en condición de la existencia temporal (2004: 113). Asimismo, Goldie cree que nuestras vidas sólo pueden ser comprendidas por medio de una estructura narrativa, y que todos tenemos un sentido narrativo interno que subyace a la comprensión propia, de otros y del mundo (2010: 1, 118). Las narraciones son importantes para el ser humano, y la *Complex TV* se ha convertido en un ejemplo prominente de ellas.

En la presente investigación, yo me concentro en este fenómeno, no obstante las propuestas generadas bien pueden ser aplicadas a cualquier pieza de narrativa que forme parte del mundo de la referencia. A final de cuentas, lo que me interesa demostrar mediante herramientas filosóficas es que las ficciones televisivas son, en su aprehensión, parte de una red de significación y referencia que subyace a la cultura y que, como Ricoeur mismo lo plantea: “a las obras de ficción debemos en gran parte la ampliación de nuestro horizonte de existencia” (2004: 152).

La *Complex TV* es un producto cultural que ha sido disruptivo y continúa vigente. No obstante, filosóficamente, es un terreno explorado a medias, que puede decir bastante sobre la forma en que contamos e interpretamos historias, y la significativa manera en la que éstas permean, transforman e influyen nuestro proceder sobre el mundo.

Hipótesis

La experiencia narrativa de la *Complex TV* se manifiesta como un tipo especial de vivencia compartida que sirve como referencia preverídica dentro

de la realidad mental de los televidentes y participa de una red cultural de significación que ejerce un poder filosófico sobre lectores y sociedad.

Objetivos

La presente investigación se divide en dos secciones. La primera se trata de la conceptualización del objeto de estudio y la segunda es su aplicación a una serie de propuestas teóricas.

En la primer sección, es de mi interés articular una definición de la ficción televisiva serializada como objeto intencional con temporalidad intrínseca, entrando en detalle sobre los procesos mentales mediante los cuáles se intenciona. Después, en las especificaciones a las que responde la tipología *Complex TV* en específico, pretendo definir cómo surge y en qué se convierte este género.

Todos los conceptos introducidos en la primer sección serán retomados en la segunda, dado que articularé su aplicación teórica. Corresponde aquí, explicar porqué considero a la *Complex TV* como un tipo especial de vivencia compartida; así como explicar cómo la *Complex TV* funciona de referencia al mundo dentro de la realidad mental de los televidentes. En cuanto a los efectos sociales, presentaré la propuesta sobre cómo la *Complex TV* participa de una red cultural de significación que se lanza contra el orden moral y social de la existencia humana, influenciándola incluso hasta la reflexión filosófica, o actitud fenomenológica.

Metodología

Los conceptos que requiero para la primer etapa del análisis parten de la noción de intencionar como acto de conciencia que se dirige a un objeto. Para esto me valdré de la *Introducción a la fenomenología* de Robert Sokolowski, (2000). Mediante este manual, y partiendo de este concepto, podré abordar aquellos que se le relacionan. Así podremos adentrarnos en el tipo de intencionar que requiere el experimentar una serie: la conciencia de imagen, que es una forma de figuración, que a su vez es imaginación. Para este fin sigo con Sokolowski, pero lo complementan los estudios de Roberto J.

Walton, en *Imagen y Sentido* de Gibu y Xocolotzi (editores, 2016) y *La mente fenomenológica*, de Gallagher y Zahavi (2014).

Los conceptos alrededor de la construcción del tiempo y los tipos de percibir que conllevan son muy importantes para comprender el intencionar de la serie. La memoria, el recuerdo, la anticipación. La noción del presente vivo con sus impresiones, retenciones y protenciones. La distinción entre tiempo objetivo como tiempo del mundo y tiempo subjetivo como tiempo interno y, detrás de éste, la conciencia interna del tiempo. Todo esto lo referiré aún a Sokolowski, pero sobre todo directamente de Edmund Husserl, en las *Lecciones Fenomenológicas de la Conciencia Interna del Tiempo* (2002). Para discutir sobre la aprehensión de los personajes, requerimos el concepto de intersubjetividad. Me gusta para esta finalidad la explicación de Arie Verhagen en *Constructions of Intersubjectivity* (2005). No obstante, para este tema, así como para el asunto del espacio físico acudiré a Husserl nuevamente, en *Ideas Relativas a una Fenomenología Pura y una Filosofía Fenomenológica, Libro Segundo* (2005). Bastante útil para el diferenciar el espacio físico del espacio cinematográfico me resulta el artículo de Alexander Sesonske "Cinema Space", en el *Explorations of Fenomenology* (1973) de Richard M. Zaner (editor).

Al entrar en concepto de narrativa, retomo las teorías anteriormente utilizadas de Jorge Volpi en *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción* (2011) y Wolfgang Iser en *El Acto de Lectura* (1987). No obstante, las referencias principales en cuanto a este específico son Paul Ricoeur con *Tiempo y Narración I* (2004) y Peter Goldie con *The Mess Inside: Narrative Emotion and the Mind* (2012). Es especialmente idónea la teorización de Ricoeur, ya que él toma por importantes los tres procesos de la experiencia narrativa: la precomprensión de la trama, la configuración de ella, y su reconfiguración mediante la lectura. O como él les llama, mimesis I, II y III. Esta teorización es totalmente compatible con la que he trabajado antes, que se traduce en analizar el horizonte expectativas del lector con respecto al nuevo texto, la estructura formal de éste y por último, su recepción, cuya aprehensión forma parte con el proceso que se inicia nuevamente a la

aparición de un nuevo texto. Con ayuda de estos autores, delimito el concepto de narrativa que utilizaré para el análisis, mientras lo adapto a las características formales propias de mi objeto de estudio.

En cuanto a la definición del género *Complex TV* en específico, profundizo en las descripciones recabadas en la tesis precedente donde pude definir a la *Complex TV* mediante estudiosos precursores del tema como Oliver Kroener (2013), Brett Martin (2014), y Sean Fuller (2013). No obstante, en este trabajo ofrezco una actualización sobre la evolución del género, en cuánto a cómo se configura y cómo se consume; desde su nacimiento hasta la actualidad.

Ahora bien, el objeto de estudio de esta investigación, como ya se mencionó, es el género de ficción televisiva serializada denominado *Complex TV*. Voy a referirme a él de dos maneras; generalizando sobre él como una unidad género, y especificando con ejemplos y series en concreto. Esta manera de trabajar la utilicé en la investigación anterior, que proyecté mediante la aplicación de la Estética de la Recepción al análisis de productos culturales masificados.

En primer lugar, y como hace Jauss (1976: 163), se rechaza el psicologismo. No nos vamos a preguntar por las premisas que guían la comprensión y juicio de cada lector. Tampoco por las facilidades o limitantes sociales, económicas y geográficas que lo llevan a preferir cierto contenido por encima de otro. El conjunto de factores que lo llevan a gustar de la obra no interesan, se trata de estudiar la recepción, no la sociología del gusto. Esta investigación no hace estudios psicológicos, ni antropológicos, ni de mercado. El método al que me remito como el sistema de referencias que nos va a guiar entre los género, es el horizonte de expectativas. Éste se conforma por las recepciones y efectos de un texto sobre su audiencia y mediante él, podremos analizar a la experiencia literaria del lector.

Se requieren datos para sustentar este sistema, y mi propuesta consistió en extraerlos de los números de rating y mercadeo. Siendo productos masificados, puedo colgarme de la ley de oferta y demanda para determinar

hasta cierto punto las preferencias del público. Estos datos son prueba comprobable de la existencia de una recepción activa en el horizonte de expectativas de los textos a analizar. Datos que pueden agregarse a éste son los que el público arroja por medio de redes sociales. Fenómenos como el *hashtag*, *trends*, *viralidad* y en general la actividad en línea de los *fandoms*, constituyen prueba de una recepción activa, además de perspectiva sobre temas sociales e identitarios. De esta manera fue como reconstruí el horizonte de expectativas de los textos analizados en la investigación previa, y pude medir el tamaño de la ruptura que tuvo el horizonte de expectativas de la televisión tradicional frente a la irrupción de la *Complex TV*. En esta reconstrucción, me concentré en las series de tv más exitosas; con mayor audiencia y tiempo al aire. De esta manera pude darme cuenta de las narrativas y temas que entraron en contacto con la mayor parte de la población norteamericana, y hacerme una idea de cómo lucía su horizonte de expectativas y sus cambios a lo largo del tiempo. Para esta nueva investigación, en lo que se refiere a la parte social, quiero recabo mis datos de la misma manera, enfrentándome a las dificultades que el cambio de plataforma trajo consigo. Me concentro principalmente en las series de *Complex TV* más importantes, populares y disruptivas que han existido. La herramienta del horizonte de expectativas es compatible con el concepto de mimesis I de Ricoeur, así que este método y estos datos aún me resultan muy útiles ahora.

Marco Teórico: Introducción a la fenomenología

Ideada originalmente por el matemático y filósofo alemán, Edmund Husserl (1859 - 1938), y desarrollada posteriormente por las voces de filósofos como Martin Heidegger (1889 - 1976), Emmanuel Levinas (1906 - 1995), Jean-Paul Sartre (1905 - 1980), Maurice Merleau-Ponty (1907 - 1970) y Paul Ricoeur (1913 - 2005), la fenomenología es la ciencia filosófica que estudia la experiencia humana y los modos en que las cosas se nos presentan a través de ella. En el año 2000, Robert Sokolowski publica su versión de una *Introducción a la fenomenología* que resulta en un manual accesible y nada pretencioso, con el que sienta las bases para apoyarnos

con tal labor. A opinión de Sokolowski, la fenomenología puede restaurar el sentido de la filosofía para que se enfrente a las problemáticas del pensamiento moderno. Haciendo uso de su “capital intelectual” abundante y su “energía filosófica” provechosa (2000: 10), en esta investigación me valgo de la fenomenología, tal como la desglosa Sokolowski, para basar el análisis de la *Complex TV* como objeto intencional que pertenece a la experiencia humana moderna. Citando en todo momento a Sokolowski, a continuación presentaré las ideas y términos en los que sustentaré esta investigación. El propósito será únicamente de darles explicación, para volver a ellos en el momento de su aplicación.

Iniciaremos, como Sokolowski, con el término que se sitúa al “centro de la reflexión filosófica” y “nos ayuda a reivindicar el sentido público del pensamiento, del razonamiento y la percepción”, y no como algo encerrado dentro de la burbuja de nuestra mente (2000: 22). Se trata de la *intencionalidad*, pero no entendida como intención en el sentido práctico de la palabra, sino desde una nueva noción fenomenológica que se refiere a lo mental, o cognoscitivo. Sokolowski nos explica que “todo acto de conciencia que ejecutamos, toda experiencia que tenemos, es intencional” y va “dirigido hacia un objeto de algún tipo” (2000: 17,18). Es desde las diferentes estructuras que encontramos en la intencionalidad que podemos explicar el conocer humano.

Para profundizar en este concepto, consideremos que sólo somos capaces de percibir ciertos *perfiles* de un objeto material. Nunca podemos percibir la suma de sus lados en su totalidad, siempre unos cuantos de ellos estarán limitados para nosotros, dependiendo desde donde nos encontremos con el objeto. Puedo ver una hoja de papel por un lado, esto quiere decir que intenciono este perfil en *presencia*. Sin embargo, no negaría la existencia del otro lado del papel sólo porque no puedo verlo al mismo tiempo. Este perfil también está dado, sólo que de forma *ausente*. La hoja de papel, así como otros objetos materiales, son una combinación de *intenciones presentes y ausentes*. Este es un pequeño ejemplo para entender que “toda experiencia implica un compuesto de presencia y ausencia” (2000: 28).

Sokolowski considera erróneo concluir que un objeto es sólo la suma de sus perfiles, sino que posee una identidad, que pertenece a una dimensión diferente a la de sus lados. Esta identidad puede también ser intencionada en presencia y ausencia. También debemos considerar, que una identidad puede ser “percibida a través de perfiles que todavía no hemos activado” (2000: 41), como en el caso de un evento, que es experimentado de diferentes maneras según la condición del involucrado. Aún así, “la identidad del evento se mantiene en todas ellas” (2000: 41). A esta forma estructural le llama *identidad en multiplicidad*. Es fundamental para el análisis fenomenológico, pues Sokolowski menciona que lo que hace es “describir la multiplicidad que es propia para un objeto dado” (2000: 44). En este caso, “una fenomenología del arte describiría las diversas multiplicidades mediante las cuales los objetos artísticos se presentan y son identificados” (2000: 44). Cuando incluimos a la percepción de otros, “la misma identidad asume una objetividad más profunda” (2000: 44), ya que “la misma dimensión de estar ahí para los otros igual que para mí aumenta el ser y la identidad de la cosa” (2000: 45)

También sucede, con un tipo de objeto temporal como el del evento, que su estructura de presencias y ausencias se manifiesta de maneras diferentes. Cuando anticipo o recuerdo un evento, lo intenciono en ausencia, y es sólo cuando se está desarrollando frente a mí que lo intenciono en presencia. Este intencionar en presencia, tenerlo frente a mí, en el vocabulario fenomenológico se le llama *intuición* (2000:47).

Podemos hablar de un *cumplimiento graduado* cuando esas intenciones vacías se van acumulando hasta llegar a la intuición, o bien, *cumplimiento aditivo* cuando se acumulan los perfiles de la identidad en sí y se conoce más sobre él, se experimenta desde diferentes perspectivas (2000: 54).

Otra forma estructural importante es la de *partes y todos*. Un todo se conforma por partes, que pueden ser *pedazos* o *momentos*. “Los pedazos pueden subsistir y presentarse aun separados del todo” (2000: 34), como la hoja que es una entidad independiente aunque fuera una parte de un

cuaderno. “Los pedazos, entonces son partes que pueden convertirse en todos” (2000: 34).

Sin embargo, “los momentos son partes que no pueden subsistir o presentarse aparte del todo al cual pertenecen” (2000: 35) como “la visión que no puede ocurrir más que como dependiente del ojo” (2000: 35). Los momentos, como “el tipo de parte que no puede convertirse en un todo” (2000: 35), se encuentran mezclados entre ellos y en sus todos. Esto nos lleva a distinguir a las partes como *fundadas y fundantes*. Un momento puede estar fundado en otro como “la visión está fundada en el ojo, y el ojo funda o soporta la visión” (2000: 35).

La necesidad de distinguir los todos de las partes, explica Sokolowski, yace en que, si separamos lo inseparable, o queremos darle tratamiento de pedazo a un momento, comenzarán a surgir dudas filosóficas irresolubles que podríamos ahorrarnos. Los momentos son esencialmente abstractos, y no van a presentarse nunca de manera concreta (2000:37).

Es evidente que, no podríamos realizar estas reflexiones que llevamos hasta ahora mientras estamos absortos en el proceder práctico que nos exige la existencia. Es necesario neutralizar este intencionar para poder reflexionar sobre el mismo. A este ejercicio se le llama, tomar la *actitud fenomenológica*, o *trascendental*. Se distingue ésta de la *actitud natural*, que es ése proceder normal que tomamos respecto al mundo cuando vamos intencionando lo que nos rodea. La actitud fenomenológica es el nuevo “enfoque que tenemos cuando reflexionamos sobre la actitud natural y todas las intencionalidades que ocurren dentro de ella” (2000: 57). Es así como filosofamos y podemos develar la naturaleza de la intencionalidad y sus estructuras. Y este *mundo*, al que nos referimos, constituye ese todo último, “un contexto, un escenario, un fondo o un horizonte para todas las cosas [...] que pueden ser intencionadas” (2000: 59). Es una cosa única en su clase, donde tenemos en el centro a *el/yo*. Éste es “la entidad para la cual se pueden dar el mundo y todas las cosas en él, la que puede recibir al mundo en conocimiento” (2000: 60). Por supuesto, hay muchos yos, muchos seres racionales, pero el principal

siempre es uno, o sea yo, (o en este caso tú, lector). Con respecto al mundo y el yo, “pueden ubicarse todas las demás cosas” (2000: 60).

Estas afirmaciones, evidencias irrefutables, se clasifican como *apodícticas*, y son simplemente las “cosas que no podrían ser de otra manera” (2000: 76). No obstante, esto no quiere decir que a veces a una afirmación apodíctica le falte *adecuación*, que sea “depurada de toda vaguedad” (2000:76), profundización en sus implicaciones.

El término *trascendental*, que aparece aquí y allá, no significa otra cosa que ir más allá, y es propio de la actitud fenomenológica, que trasciende a la actitud natural y la neutraliza para poder diseccionarla (2000: 76).

Con estas ideas claras, podemos avanzar hacia las diferentes formas de intencionalidad. Comenzaremos con la *percepción*, que como ya vimos, nos presenta un objeto que se da en multiplicidad de perfiles, en una mezcla de presencias y ausencias. Este objeto tiene una identidad que se da en una dimensión diferente, y puede también presentarse a modo de *recuerdo*, por medio de la *memoria*, que funciona como “un tipo de ausencia mucho más radical” (2000: 86). Recordar se trata de evocar percepciones del pasado, reactivarlas y volverlas a vivir, trasladando mentalmente al yo de aquí y ahora al entonces (2000:87).

Parecido a recordar es *imaginar*, ya que en ésta también desplazamos al yo a “alguna clase de ninguna parte y ningún momento” (2000: 91), a un perpetuo *como si*. *Anticipar*, es una forma de imaginar, pero un tipo de imaginación realista, que no se desarrolla “en el reino de la fantasía pura” (2000: 93). Cuando planeamos, predecimos o esperamos, estamos anticipando, o sea, imaginando bajo ciertas circunstancias un futuro que aún no ha llegado a suceder, desplazando el yo al lado contrario que en la memoria (2000:93).

Otro intencionar de este tipo, es el *figurar*. Mediante el figurar “vemos un objeto que representa a otro” (2000: 86), como cuando estamos ante un dibujo, que esencialmente se trata de colores plasmados en papel, pero vemos en él un paisaje o un rostro. La *intención figurativa* está fundada en la

percepción, pero pertenece a un tipo especial de intención compuesta, donde “modificamos la manera en que tomamos la cosa que se nos presenta” (2000: 99). Otra intención de esta clase es la *intención significativa*. Esta es la que aplicamos por medio de las palabras, al leer algo e intencionarlo en vacío. Intencionamos el trazo, la idea, la palabra misma; que está ahí de base para otra cosa ausente (2000: 101). La figuración y la significación son intencionalidades diferentes, pero interactúan entre ellas todo el tiempo (2000: 107).

Pasemos a la última intención, la *intención categorial*. Sokolowski la describe como “un tipo de intencionalidad más austera y más puramente racional” (2000: 113). La intención categorial es “el tipo de intención que articula un objeto, que agrega sintaxis a lo que experimentamos” (2000: 113). Relaciona objetos entre sí, los ordena, se refiere a sus estados. De una percepción simple pasamos a una compleja, donde ya no sólo intencionamos una hoja de papel, sino que la intencionamos como una hoja de papel sellada, o una hoja de papel que se fue volando, o una hoja de papel unida a otra por medio de un clip. Al movernos de la percepción simple del objeto hacia la percepción de una parte que pertenece a éste y articular ambas, ya no sólo lo percibimos como el todo y su parte, sino como “el todo conteniendo la parte” (2000: 115). De esta manera es como nos volvemos conscientes del estado de las cosas.

A continuación, consideraremos la teoría fenomenológica del tiempo, comenzando por los tres niveles de estructura temporal que Sokolowski destaca. En primer lugar tenemos al *tiempo del mundo, trascendente u objetivo*. Se refiere al “tiempo de los relojes y los calendarios” que “pertenece a los procesos y eventos del mundo” (2000: 166). Es público, verificable, y todos estamos de acuerdo respecto a él. El segundo nivel es el *tiempo interno, inmanente o subjetivo*. Éste “pertenece a la duración y secuencia de los actos y experiencias mentales” (2000: 166). Este tiempo, en cambio, es privado y pertenece a nuestra vida consciente, el tiempo del mundo no puede medirlo. Mediante éste ordenamos nuestras intenciones, sentimientos, experiencias, etcétera. Por último, tenemos la *conciencia del tiempo interno*,

que va más allá del segundo nivel, ya que es el “estar consciente de [...] dicha temporalidad interna” (2000: 166). Este tercer nivel sirve para dar cuenta de lo que se experimenta en el segundo nivel, ya que para esto él no se vale de sí mismo. No hay nada más básico que este nivel, “es el contexto último, el horizonte final, el punto de partida” (2000: 167). Desde aquí se da la percepción.

Ahora bien, para abordar la concepción del tiempo, tenemos la noción del *presente vivo*. Sokolowski deja en claro que nuestra manera de concebir el suceder no se compone de una progresión de presentes, sino que “tenemos directamente dado un sentido de pasado y de futuro” (2000: 172) en todo momento, donde “todo lo que se da en la percepción se da como desvaneciéndose y también como llegando a presencia” (2000: 172). El presente vivo es nuestra “experiencia inmediata plena de temporalidad que tenemos en cualquier instante” (2000: 172). Tres momentos componen al presente vivo, la *impresión*, *retención* y *protención*. Se trata de partes de un proceso que no podrían darse por sí mismas, son inseparables. La retención se dirige al pasado, retiene el presente vivo transcurrido, precediendo al recuerdo. La protención se dirige en cambio al futuro, anticipando a la anticipación misma, siendo más básica e inmediata que ella, como una noción primera de que algo viene. Tanto la retención como la protención permiten que el recuerdo y la anticipación sean posibles (2000: 172, 173).

Consideremos por último a la *intuición eidética*, que será el último concepto explicado por Sokolowski que incluiré en este apartado. Este concepto se refiere a la “intelección de una esencia [...], la captación de un *eidos* o una forma” (2000: 223). Mediante ésta, como con las otras intencionalidades, sintetizamos la identidad de un objeto, las características sin las cuales dejaría de ser lo que es. Su desarrollo se da en tres niveles. Primero tenemos la *tipicidad*, que es cuando “tenemos experiencia de varias cosas y descubrimos similitudes entre ellas” (2000: 224). Por ejemplo, si he sido expuesto a la creencia común de que los perros chihuahua son nerviosos, advertiré ese comportamiento si me topo con uno, aunque todavía ni siquiera haya hecho un juicio explícito al respecto. Solamente estandarizo

mi pensar. En el segundo nivel está el *universal empírico*, donde de verdad experimentamos y tenemos evidencia empírica de la cosa. Aquí ya “no solo reconocemos similares, sino lo mismo, un uno en muchos” (2000: 223). Para nosotros ya perros chihuahua es lo mismo que nerviosos, por que así lo han sido todos los que hemos conocido. Esta evidencia es claro, refutable por experiencia posterior, ya que nos basamos únicamente en lo que hemos experimentado, ignorando que existe por ahí algún perro chihuahua que no presenta esta característica.

En el *universal eidético*, la última etapa, “nos esforzamos por alcanzar un rasgo que sería inconcebible que no tuviera la cosa” (2000: 225). Por medio de la imaginación, buscamos esa característica, para estirar su esencia y así encontrar sus límites. Si al descartar datos que creíamos fundamentales a la cosa, pero aún así preservamos su integridad, estos no pertenecían a su forma. Si ocurre lo contrario, descartamos un dato y su definición se quiebra, éste era eidéticamente necesario, la cosa dejaría de ser lo que es sin él. Este es un ejercicio muy útil para realizar definiciones y análisis de objetos intencionales, exactamente como el que en esta ocasión me ocupa.

1. La serie de televisión

1.1 La serie de televisión como objeto intencional

La ficción televisiva serializada (o serie de televisión), es una narración ficticia dividida en capítulos con cierta duración para cada uno de ellos. Podría parecer que una característica importante es que su duración total sea mayor a su afín, el filme. Sin embargo, esta no es una característica esencial, como sí lo es su division en partes. El ser humano la experimenta mediante tecnologías que soportan la emisión de imágenes sonoras y auditivas. Esto quiere decir que un ser humano, para poder *intencionarla*, o bien, experimentarla como acto de conciencia (Sokolowski, 2000, p. 17), requiere del soporte audiovisual, que implica la manifestación de luz, color y sonido de una forma y orden articulados. Al ser susceptible de ser intencionada, se convierte en un *objeto intencional* (Sokolowski, 2000, p. 17).

Dentro de este intencionar se desarrolla una historia, que percibimos mediante la *conciencia de imagen*, que es una forma de *figuración*, que es a su vez *imaginación*. Sokolowski (2000) describe a la figuración como ver “un objeto que representa a otro” (2000, p. 99). En realidad, nosotros vemos una imagen en una emisión de luces y colores, pero la neutralizamos para percibirla como algo más. Algo presente, lo percibo como fantástico, intencionado como si no fuera real. Ya no veo a los actores, sino a los personajes. Robert Walton (2016), explicando a Husserl, nos ayuda a entender que la serie de televisión, como la literatura y otras formas de narrativa, es una *ficción perceptiva* que se vive en el *como-sí*, como si estuviéramos ahí. La ficción es una imaginación *atada* a los referentes que ella misma proporciona. (p. 31, 34)

Estos personajes están dentro de situaciones culturales que imitan a la realidad. Ya sea que sus acciones provoquen que la trama se desarrolle o viceversa, su espectador la sigue en su continuidad, identificándose y disintiendo con los personajes en distintos niveles a lo largo de ella. Aquí toma parte la *intersubjetividad*, que Arie Verhagen (2005), explicando a Husserl, explica como “la acción intencional [...] nos permite tomar la perspectiva del otro”, de ver a otras personas como “agentes tan intencionales y tan mentales como uno mismo” (p. 2). Sin esta habilidad, el juego narrativo no sería posible, mucho menos ameno, ya que no seríamos remotamente capaces de involucrarnos en él de la manera que lo hacemos. La intersubjetividad permite habilitar nuestra capacidad de ser afectados por los efectos de la historia e involucrarnos emocionalmente por los destinos de los personajes. De hecho, Gallagher y Zahavi (2013) se basan en estudios neurológicos para afirmar que “las mismas áreas de mi cerebro que se activan cuando realizo una acción intencional también se activan cuando veo que alguien realiza una acción igual o similar” (pp. 251-252).

Queda claro entonces que una serie de televisión no puede manifestarse sin tecnología que soporte lo audiovisual. Puede sólo escucharse, pero representaría una experiencia incompleta. Sin embargo, si una serie de televisión está diseñada para sólo ser vista, o se le adapta para tal fin con

ayuda de subtítulos u otros medios, puede ser experimentada de mejor manera. Diría que una serie es esencialmente visual. Otra característica esencial a las ficciones televisivas serializadas es que vienen cifradas mediante un lenguaje, ya sea que lo tomen de alguna cultura o que la misma serie la proponga, sin importar si la significación viene por parte de los sonidos, imágenes, o una combinación de ambos.

Esta *intención figurativa* en conciencia de imagen, interactúa con la *intención significativa*, ya que para poder comprender la serie muchas veces requerimos entender uno o varios lenguajes. Este *significar*, consiste en intencionar en vacío las letras o sonidos, considerándolos como base de algo más, algo que está ausente (Sokolowski, 2000, p. 101). Este proceso se lleva a cabo al interpretar cualquier lenguaje, algo que es necesario para comprender la serie y acceder a la experiencia exitosamente.

Resulta esencial también, que la serie tenga cohesión y coherencia en mayor o menor medida, ya que, de presentarse sin ésta, se trataría de otro tipo de producto sin narrativa. La narrativa le es esencial a la serie de televisión, ya que sin ella, los personajes y eventos de la historia no podrían relacionarse, ni darse en un tipo complejo de *intención categorial*. La narrativa articula los eventos, le agrega sintaxis a lo que experimentamos. Ordena, relaciona y nos ayuda a relacionar a los eventos entre sí. (Sokolowski 2000, p. 113). De esta manera, somos capaces de ver una acción como consecuencia de otra acción, causada por una decisión, etcétera.

Como objeto intencional, las series tienen *aspectos, lados o perfiles*. (Sokolowski, 2000, p. 28). No obstante, la serie no es simplemente la suma de sus lados, sino que tiene una *identidad*, una concepción completa que pertenece a una dimensión diferente a la de sus lados (Sokolowski, 2000, p. 41). Las formas en las que una serie manifiesta su identidad son muchas, y están principalmente ligadas a su receptor. Se comparten las formas intencionales básicas con los demás, sin embargo, su identidad se da en ellos desde diferentes contextos y perspectivas. Por ejemplo, el receptor puede ser conocedor de los temas tratados por la narrativa, puede estar

experimentando la narrativa por segunda vez o puede acercarse a ella desde un prejuicio, etcétera. Aún así, la identidad de la serie se mantiene en todas ellas. A esta forma estructural se le llama *identidad en multiplicidad* (Sokolowski, 2000, p. 41). Mediante este concepto, podríamos describir todas estas multiplicidades mediante las cuales las series se presentan y son identificadas. (Sokolowski, 2000, p. 44). Una serie de televisión puede ganar una identidad muy profunda, si tomamos en cuenta que muchas personas pueden percibirla en infinitud de maneras. Sokolowski (2000) apunta que “la misma dimensión de estar ahí para los otros igual que para mí aumenta el ser y la identidad de la cosa” (p. 45).

Tanto los aspectos y perfiles del objeto intencional, como su identidad en sí, se manifiestan en una combinación de intenciones *presentes y ausentes*. La intención presente se refiere al momento cuándo el objeto se presenta frente a mí, está ahí, y así lo percibo e intenciono. Una serie se da en presencia cuando nos sometemos a su observación, cuando nos valemos de la tecnología, reproducimos su contenido virtual y nos involucramos dentro de la narrativa. Este intencionar en presencia, tenerlo frente a mí, es la *intuición* (Sokolowski, 2000, p. 47).

La intención ausente ocurre cuando un perfil del objeto intencional está oculto para nosotros, pero aún así sabemos que existe, aunque no podamos percibirlo en ese momento. La identidad del objeto también se da en ausencia cuando no tenemos al objeto frente a nosotros, sin embargo podemos pensar en él (Sokolowski, 2000, p. 28, 41). Cuando la serie es mencionada, por otros o por nosotros mismos, la intencionamos en ausencia. La reconocemos como una cosa que existe en el mundo, y que ha sido experimentada por otras personas en este u otros momentos. Si ya vimos la serie, existirá en nuestra *memoria*, por medio del *recuerdo*. La evocaremos como una percepción del pasado, trasladándonos mentalmente a lo que intencionamos entonces (Sokolowski 2000, p. 87). En cambio, si apenas expresamos tener interés o intención de verla, existirá en su anticipación. Esperaremos verla, planearemos cuándo, usaremos la imaginación para pensar en lo que sucederá en ella, haremos predicciones. En general, nos

imaginaremos intencionando la serie en un futuro que no ha llegado a suceder (Sokolowski, 2000, p. 93). La serie puede existir en ambas, anticipación y recuerdo, cuando pausamos y salimos de ella para dedicarnos a otras actividades, o bien cuando en su formato por entregas, esperamos a que se estrene el capítulo siguiente. Podemos así, recordar el capítulo visto y anticipar el siguiente.

Todas estas intenciones vacías, toda esta planeación, predicción y espera, son anticipaciones que se van acumulando hasta llegar a la intuición, al momento en que por fin nuestra intención es llena. Esto convierte a la experiencia en un *cumplimiento graduado*. (Sokolowski, 2000, p. 54) Si al terminar la serie queremos investigar más sobre ella, o bien nos topamos con una publicación: una reacción, reseña, crítica, *fanart* o *meme*; aprenderemos sobre las diferentes perspectivas que ha acumulado en el intencionar de otros, y nos hallaremos ante un *cumplimiento aditivo* ya que de alguna forma conocimos más sobre ella, sobre sus multiplicidades (Sokolowski. 2000, p. 54). También si volvemos a verla desde circunstancias diferentes, acumulará perspectivas para nosotros, es posible que comprendamos algo que no habíamos entendido, o notemos algo que antes nos había pasado desapercibido. Wolfgang Iser (1987), en su estudio del acto de lectura menciona que “la experiencia de la segunda lectura de un texto literario produce con frecuencia una impresión que difiere de la segunda lectura” (p.105). Considero que la activación de la serie de televisión, en muchos aspectos se lee como el texto literario, en el sentido de que, comparten a la narrativa como momento categorial mayor.

En cuanto a las relaciones de *fundamentación entre sus partes*, una serie de televisión es un *todo*, una entidad independiente y completa. Ahora bien, este todo se puede dividir en *piezas* o *pedazos*, que pueden ser, subsistir y presentarse aún separados del todo (Sokolowski, 2000, p. 34). Estos son sus capítulos. Sus escenas o sus diálogos también, ya que pueden ser citados y sacados de contexto. Una pieza que puede convertirse en todo es su música, que tiene sentido por sí sola fuera de la serie. El momento, como parte que no pueden subsistir sin su todo, sería el contexto fundado en

la narrativa que sólo existe dentro de ella. La narrativa misma vendría siendo un momento mayor, un *abstractum*, ya que, está fundado en cualquier lenguaje o lenguajes que la serie utilice (Sokolowski, 2000, p. 35). Con sus personajes existe un caso peculiar, ya que estos pueden ser sacados de sus narrativas e insertados en otros universos sin problema, pero si esto atenta contra la continuidad de la narrativa de la que provienen, tiene que establecerse que las situaciones vividas por estos personajes no son oficiales, no son *canon*.

La serie de televisión ocurre como un todo únicamente en el recuerdo, ya que solamente al verla concluida existe como algo completo, y al estar concluida ya no existe como una intención llena, sino vacía. Más adelante podremos citarla, oír que hablan de ella, ver algún promocional, y nuestra intencionalidad se encontrará diferente a cuando no la habíamos experimentado aún, estará completa.

En cuanto a la temporalidad en las series de televisión, había mencionado que sus capítulos poseen una duración. Ésta duración se mide en *tiempo trascendente*, que Sokolowski (2000) explica como “el tiempo de los relojes y los calendarios” que “pertenece a los procesos y eventos del mundo” (p. 166). Sin embargo, al experimentar la narrativa, además de experimentar el tiempo trascendente que pasamos viéndola y nuestro tiempo *inmanente* o mental, el tiempo narrativo referente a la historia y el tiempo inmanente del personaje. El tiempo inmanente “pertenece a la duración y secuencia de los actos y experiencias mentales” (Sokolowski, 2000, p. 166)- Son necesarios diferentes recursos semánticos, cinematográficos y narrativos para que el tiempo inmanente de los personajes pueda ser comunicado en caso de que esto sirva a la trama.

Aunque la narrativa también puede hacer uso de sus recursos para incorporar modificaciones en el orden de los eventos para que el tiempo no aparezca como lineal, esencialmente percibimos a la narrativa como un *presente vivo*, ya que se asemeja a como percibimos el suceder mismo. Para la narrativa es fundamental que, como explica Sokolowski (2000), tengamos “dado un sentido de pasado y futuro”. Que todo se de como en la percepción

“como desvaneciéndose y también como llegando a presencia” (p. 172). La ausencia del pasado y el futuro permanecen presentes en toda nuestra experiencia, en *impresión*, *retención* y *protención* simultáneas. Retención referente al pasado, que retiene al presente vivo transcurrido y precede al recuerdo. La protención se dirige entonces al futuro, anticipando a la anticipación misma, como una noción primera de algo que viene. Tanto la retención como la protención permiten que el recuerdo y la anticipación sean posibles (Sokolowski, 2000, pp. 172-173). Como he dicho, este proceso que se debe a nuestra percepción del suceder mismo, aplica a como percibimos las narrativas audiovisuales como la serie de televisión.

De hecho, dentro del juego narrativo, la anticipación es algo muy importante, ya que cuando experimento una narrativa, estoy creando anticipaciones todo el tiempo que, al no cumplirse van quedando descartadas. Cuando dentro de la historia ocurre algo que no esperaba, es por que ya había hecho una anticipación que fue rechazada, y como resultado experimento sorpresa. Sucede algo parecido con el texto literario, donde el lector llena con su imaginación espacios de indeterminación que el texto va dejando. Wolfgang Iser explica este fenómeno (1987) donde “el lector llenará o eliminará continuamente vacíos (p. 105).

Es un fenómeno interesante como los lectores contribuyen a aumentar la identidad de la serie de televisión mediante los juicios que emiten sobre ella. De la misma manera, la serie de televisión, al ser experimentada, contribuye a aumentar la *tipicidad* y el *universal empírico* entre los objetos en el mundo. Esto ocurre por que, durante la captación de la esencia de un objeto, Sokolowski (2000) explica que, sintetizamos su identidad mediante la *tipicidad* y el *universal empírico*. Se trata de niveles que se van alcanzando, el primero al tener “experiencia de varias cosas” y descubrir “similitudes entre ellas” y el segundo al reconocerlos ya no solo como similares sino como “lo mismo” (pp. 223-224). Los objetos, situaciones o fenómenos que percibimos mediante las series de televisión, mentalmente nutren esa tipicidad y universal empírico, aunque se hayan experimentado por medio de la ficción. Las intencionamos y agregamos a su identidad las características que

aprendimos de ellas, aunque se trate de aspectos no comprobables. Al llegar al *universal eidético*, el último nivel, haríamos un análisis exhaustivo para ver si dichos objetos sí se adecuaron a la realidad en sus representaciones. Si comprobamos que los rasgos que les añadimos son inconcebibles al objeto, podríamos agregarlos como parte de su identidad (Sokolowski, 2000, p. 225). Si no, podemos descartarlos. No obstante, este proceso casi nunca se realiza con cada objeto que conocemos y en nuestra mente su identidad podrá existir como creencia. Van Dijk (2000) explica este tipo de influencia en la mente humana como un recuerdo que se guarda en la memoria abstracta de la persona y es clasificado como “conocimiento social general”(p. 104), que vendrá a uso en algún momento de su vida.

Por último, debo aclarar, que llamarla serie de televisión es solamente un decir; una expresión heredada de la tradición donde se hace referencia al medio donde surgió y se dio a conocer en sus inicios. Sin embargo, podemos acceder a ellas por distintos medios de difusión, no sólo la televisión.

A continuación se profundizará en la experiencia temporal de la serie de televisión y los fenómenos mentales que provoca y utiliza, así como la constitución del espacio físico en pantalla.

1.2 El tiempo fenomenológico en la serie de televisión

Un aspecto fundamental para comprender al objeto serie de televisión, es la experiencia del tiempo. La serie de televisión es un objeto temporal con duración, por lo cual es necesario explicar cómo se intenciona con base en el tiempo en sus diferentes niveles, que se basan en el experimentar del tiempo de la existencia misma. Para comenzar debemos entender que la serie de televisión manifiesta su identidad en una combinación de presencias y ausencias. Husserl explica, en sus *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo* (2002), que en la captación de un objeto temporal, se distingue a la conciencia que percibe y a la conciencia que recuerda (2002: 61).

Robert Sokolowski nos explica la intención ausente. Ésta ocurre cuando el objeto intencional está oculto para nosotros, pero pensamos en él (2000:

28, 41). Cuando la serie es mencionada, por ejemplo, la intencionamos en ausencia. No obstante, la intención presente se refiere al momento cuándo el objeto aparece frente a mí. A este momento le llamamos la *intuición* (2000: 47).

Cuando la serie es experimentada, quiero decir, cuando se está reproduciendo en una pantalla y la estoy observando activamente; interpretando la narrativa a lo largo de su duración, la estamos intencionando en presencia. Nos vamos a concentrar en este tipo de intencionar a lo largo de esta descripción. Este intencionar en presencia de la serie de tv, también incluye fases de intencionar ausente dentro de él. Aún cuando estoy en su intuición presente, la activo en una mezcla de presencias y ausencias, como lo haría con cualquier otro objeto (2000: 27). Es decir, la serie de televisión en su reproducción sigue teniendo diferentes perfiles que no pueden darse al mismo tiempo, pero que se unen en un ejercicio mental que necesita tanto de la percepción como de la anticipación y el recuerdo para poder funcionar.

También tenemos que comprender la fundamental diferencia entre tiempo trascendente; o tiempo del mundo, y el tiempo inmanente, o tiempo de la experiencia mental (2000: 166). En la serie de tv, el tiempo trascendente es el de la duración de los capítulos, que está contado y se debe presenciar en su totalidad si se busca una experiencia completa. No obstante la serie se experimenta desde nuestro tiempo inmanente, que a su vez tiene base en nuestra conciencia interna del tiempo.

En el tiempo trascendente aprehendemos a los objetos como objetos temporales en el sentido de que toda la experiencia humana se basa en la temporalidad. No obstante los objetos temporales que tienen duración, o prolongación de tiempo dentro de ellos, los identificamos como vivencias, dado que se dan en el aparecer. A éstas se les aprehende en el tiempo inmanente. Husserl también les llama objetos temporales en sentido especial, por que “no solamente son unidades en el tiempo, sino que también contienen en sí la extensión del tiempo” (2002: 45). Ahora bien, la base del tiempo inmanente, es nuestra conciencia de dicho tiempo; la llamada conciencia interna del tiempo, que constituye al aparecer de la vivencia.

Por su parte, la vivencia se da mediante la percepción, y lo que percibo en todo momento son impresiones. Estas impresiones vienen siempre con un sentido de pasado y futuro inserto en ellas, ya que todo en la percepción se da “como desvaneciéndose y también como llegando a presencia” (2000: 172). La serie se manifiesta de igual manera.

Hablemos del capítulo, la unidad principal que representa a su división en partes. La serie es fundamentalmente visual, así que hablaremos principalmente de imágenes acompañadas por sonido. Éstas forman una unidad sucesiva con un resultado común, la forma de aprehensión, que se completa con la última fotografía (2002: 44). Es decir, podemos percibir lo que presenciamos porque relacionamos todos sus datos y aprehensiones simultáneas como un acto único, donde nuestra intuición se concentra en un ahora, y en el siguiente ahora, y en una sucesión de ahora, que no será pasado hasta que el último cuadro haya sido mostrado. Es por eso que expresamos ver una serie, o un capítulo de una serie, por que este es el objeto temporal unitario, al que se refiere la unidad de conciencia (2002: 60). No veo en verdad un capítulo, sino sólo la imagen y sonido presentes. Los fragmentos transcurridos sólo me son objetivos por que los llevo en el recuerdo, y éste los mantiene sujetos en la conciencia. Este mantener en la conciencia lo discurrido es la retención, el recuerdo primario de lo recién sucedido (2002: 46, 54).

Un recuerdo primario se convierte en secundario cuando es reemplazado por uno nuevo, y así, hasta que se hunde en las lejanías de la conciencia. De ahí podemos traer a presencia la rememoración, que se diferencia de la retención por que ya produce una objetividad duradera inmanente o trascendente. La retención en cambio sólo sostiene en la conciencia lo que acaba de pasar, que todavía funciona como el horizonte vivo del ahora (2002: 58, 65). De hecho, en *An Introduction to Husserlian Phenomenology*, Bernet, Kern y Marbach (1999), explican que la reproducción de los objetos temporales con duración como la serie no es en realidad presencia, es decir, no está dada en intuición inmediata, sino que es una reiteración de la

percepción inicial con su retención que es percibida como retrasada del origen del tiempo (1999: 104-105).

La rememoración puede llevarse a cabo de distintas maneras. Puede emerger en nosotros el recuerdo de un suceso, pero llegará no en su duración completa, sino de manera condensada, momentánea. (2002: 59). En el experimentar de la serie, la rememoración actúa como esa ausencia dentro de la presencia, necesaria para dar sentido a la intuición. Si ya hemos avanzado en la trama, necesitaremos rememorar diálogos, sucesos, escenas, capítulos e incluso arcos argumentales completos. Así, cuando sea necesario, los traeremos a presencia desde la memoria de esta forma unitariamente condensada. Va a depender de cada género cuál sea el nivel de atención requerida. Géneros como el de nuestro objeto de estudio, la *Complex TV*, requieren que el lector preste atención a los detalles, para rememorarlos según sea necesario, y así hacer sentido correcto de la trama.

Esto funciona por medio de la asociación, que es cuando el pasado entra a nuestra conciencia presente por medio de la rememoración. Husserl lo explica, esta vez en la colección *Analyses Concerning Passive and Active Synthesis* (2001). La asociación se da cuándo “algo en el presente evoca a algo en el pasado presentado de manera reproductiva” (2001: 166). Sucede de manera automática, pues la narrativa nos va dando pautas de lo que necesitamos recordar y, mediante el despertar, esto va a venir a nuestra conciencia en forma de imagen de manera irreflexiva. Algo que vemos u oímos, nos trae desde la conciencia vivida una reproducción a presencia automáticamente. A esta imagen Husserl le llama despertar, y la asociación son las razones por las que éste llegó a presencia (2001: 163).

Pueden ocurrir asociaciones personales, que no se relacionen con la misma narrativa. A veces “no nos damos cuenta cuáles son las conexiones de la asociación” (2001: 167). La asociación llega a nosotros disparada por algo, ocupando nuestro interés por completo, así que la conexión permanece olvidada. No obstante “cada memoria está abierta a la pregunta de cómo llegamos a ella” (2001: 168). Podemos estar viendo una serie que nos recuerde cierto evento, y después de la revelación repentina, ponernos a

reflexionar qué fue lo que disparó tal recuerdo. De esa forma encontramos la conexión que es un puente que va desde nuestro despertar hacia la asociación. Husserl comenta que:

[E]s cuestión de primero hacer comprensible en una manera más precisa cómo ciertos despertares surgen, específicamente, como una similitud entre una variedad de similaridades se convierte en privilegiada para construir un puente, y cómo cada presente puede, básicamente, entrar en relación con todos los pasados [...] con el reino entero de las cosas olvidadas” (169).

Así como cualquier otro objeto o vivencia puede generar despertares en el espectador, la serie de televisión es una experiencia que sirve a ello de manera muy especial, dado que su narrativa busca siempre la conexión con nuestros sentimientos. Esta es otra manera en la que la serie se relaciona emocionalmente con su audiencia, provocando el despertar de recuerdos de experiencias vividas. Así es como la identificación con un personaje o una trama puede atraparnos por sorpresa, porque despertó recuerdos en nosotros, y nos obligó a relacionarnos emocionalmente con ella.

Cuando estamos viendo el cuadro final del capítulo de una serie, la duración entera se ve como transcurrida y la memoria la guarda como ya completa (2002: 60). Es por eso que la experiencia de la serie de televisión solamente existe completa en el recuerdo. Cuando intencionemos de nuevo a la serie en ausencia, la tendremos en la memoria como una unidad acabada. Podremos rememorar partes de ella e incluso podremos reconstruir el recuerdo en su duración por medio de la evocación, y renarrarlo percibiéndolo de nuevo de manera vaga en un como-si (2002: 47, 59, 62). Husserl indica que

[E]l re-presentar es [...] un libre recorrer. Podemos llevarlo a cada evocación de manera <<más rápida>> o <<más lentamente>>, con distinción o confusamente, de un golpe a la velocidad del rayo o en pasos articulados, etc. (2002: 60)

Mientras más fresco esté en la memoria menos vago aparecerá, pero si se encuentra muy distante, regresará modificado y a veces erróneo (2002:

70-71). Este recuerdo de algo vivido por los lectores será entonces una reproducción vinculada a una fantasía, que será compartida por toda la audiencia de la serie.

Ahora bien, la sensación de futuro viene mediante la protención, que se refiere a lo que espero que suceda. Husserl las llama:

[I]ntenciones de expectativa cuyo cumplimiento conduce al presente [...] que constituyen vacíamente lo por venir como tal y que lo atrapan, lo traen a cumplimiento (2002: 73).

Si la protención se cumple, se convierte en impresión, pero si se rechaza se convierte en una retención de la protención fallida. Incluso cuando sí se cumple, podemos rememorarla como lo que fue una protención que sí se convirtió en intención. Cuando esto sucede, es por que esta protención ha sido traída de la conciencia vacía hacia lo evidente y constituye una especie de conato de anticipación.

Las protenciones funcionan todo el tiempo junto a la intención y retención para constituir nuestro experimentar del tiempo. Por lo tanto, al igual que la retención, no puede ser aprehendida como algo objetivo, ya que de serlo se convertiría en rememoración. Al igual, la protención puede ser traída a conciencia, a condición de agrandarse y volverse objetiva. Entonces se le llama anticipación, y es tal cual la predicción que hacemos sobre el futuro.

Las anticipaciones son importantes para la ficción narrativa, porque consisten en el futuro que irreflexivamente le creamos a los personajes en nuestra mente. Creamos anticipaciones con base en la trama, es decir, ésta nos va guiando hacia lo que quiere que esperemos de ella. Si la anticipación no se cumple, es por que la trama ha orquestrado un pequeño engaño. Nos ha encaminado hacia esa anticipación para después dar un giro, todo para lograr que experimentemos la sorpresa que significa esta anticipación rechazada. La sorpresa dentro de la serie es algo deseable y placentero, cuando nos hace experimentar algo diferente y emocionante. Ésta parte de la experiencia, que se busca lograr. Si nos remontamos a la *Poética* de Aristóteles podremos ver que el método de la tragedia está orquestrado

específicamente para llegar a esto. Primero se hace el “reconocimiento”, que provoca nos identifiquemos con un personaje. Después vendrá la “peripezia”, que es “la inversión de las cosas en sentido contrario” , o el giro de la trama, y con tal, el rechazo de nuestras anticipaciones. Para cuando llegue la “pasión” estaremos comprometidos y conmocionados, así que las acciones lamentables que ocurran en ésta nos provocarán pena (1452 a - 1452 b 86-91).

Muchas veces ni siquiera somos conscientes de que estamos confiando en una anticipación hasta que ésta es rechazada. Este fenómeno, también es un despertar, pues el rechazo de la anticipación te revela que esperabas algo de lo que ni siquiera estabas consciente. La asociación se da entre lo sucedido y lo pretendido. Entonces, se almacena como recuerdo esa anticipación rechazada que fue traída a conciencia.

La retención, impresión y protención se constituyen en la percepción como un acto único e indivisible. Debido a esto, es imposible definir un ahora que no sea ideal (2002: 61). Podríamos ralentizar el tiempo para encontrar a su núcleo verdadero, pero sólo lograríamos alargarlo hacia el infinito, y la percepción permanecería aún envuelta entre sus retenciones y sus protenciones. Un ahora ideal para la serie de tv, así como para el cine, sería lo que nos hemos referido como cuadro, o fotografía. Este sería el momento núcleo de la escena, cuyo conjunto entonces formaría ya al capítulo completo.

Dentro de la narrativa, los personajes van a tener su propio tiempo trascendente e inmanente que es distinto al nuestro. Vamos a encontrar que la trama utiliza diferentes recursos semánticos, cinematográficos y narrativos para dejarnos en claro en qué momentos el tiempo trascendente de su mundo es el que cuenta, y en cuáles momentos el tiempo inmanente de la mente de los personajes es el que quiere ser comunicado. De manera parecida a como veremos más adelante que sucede en el espacio de la pantalla; el tiempo de la serie se basa en nuestro experimentar de las vivencias, pero se salta algunas reglas. Por ejemplo, en el experimentar del tiempo trascendente consciente, hay que vivir cada segundo del tiempo que transcurre entre un evento y otro. En la serie, se corta ese tiempo muerto

para la trama con un simple cambio de escena, o cualquier otra transición. Ésta y otras reglas naturales pueden ser alteradas en la narración de una serie. Toda una vida puede ser resumida en unos pocos minutos, o bien, un momento puede alargarse por horas. No obstante todas ellas se comprenden con base en nuestro experimentar del tiempo. Los personajes mismos, emulan a la experiencia humana; son imitaciones nuestras, como diría Aristóteles (1447 a 1-3). Todos ellos son regidos por nuestra experiencia del tiempo, aún cuando exploran narrativas en dónde lo desafían.

Pablo Hermidá, quien explicara a Schutz (1998), explora las maneras en las que socialmente nos determina el tiempo. Explica como nuestro acervo de conocimiento es constituido a partir de nuestras experiencias vividas, y que éste se encuentra en constante proceso de transformación y enriquecimiento. También apunta cómo miramos hacia el futuro queriendo ‘domesticarlo’ mediante planes y acciones con base en anticipaciones (1998: 179-480). Los personajes que vemos en pantalla rigen sus vidas también bajo estas determinaciones temporales. Cuando están bien desarrollados, su pasado moldea su presente, y su futuro espera a ser sometido. Cuando ese futuro anhelado se rebela ante su dueño, lo hace caer en crisis, a veces dando paso a espacio para el cambio. Muchas series van a seguir este modelo de arco argumental que, al igual que la existencia misma, basa todo en la influencia y el experimentar del tiempo.

1.3 El espacio fenomenológico en la serie de televisión

Ahora bien, exploraremos la cuestión de espacio. Para hacerlo, me basaré en el artículo *Cinema Space* de Alexander Sesonske, publicado en *Explorations on Phenomenology* (1973) de Richard Zaner (editor); así como lo comparo con algunas consideraciones sobre el cuerpo estésico que Husserl presenta en *Ideas [...]. Libro segundo* (2005) .

Sesonske inicia puntualizando que, esencialmente, una película es algo que vemos. Por tanto, el cine sería un objeto espacial. No obstante, no podemos detenernos ahí, ya que una película “provee su propio espacio para reemplazar aquel de nuestro campo visual normal”. Este peculiar espacio que

se presenta para nuestra experiencia, es lo que Sesonke llama *espacio cinematográfico* (1973: 399). Para Sesonke, las circunstancias ideales en las que se nos presentan las películas aportan bastante a cómo las experimentamos. Cuando estamos en el cine, con el ruido del exterior eliminado y las luces apagadas, es más fácil vernos absorbidos por la única fuente de luz, movimiento y sonido. Podemos concentrarnos en el mundo que se devela ante nuestros ojos mientras nos olvidamos del nuestro. Sesonke explica que:

En esta situación, estamos muy susceptibles a ser absorbidos por completo en el objeto de nuestra atención. De nuestros sentidos , sólo la vista y el oído están activos, y la totalidad del mundo audiovisual presente para nosotros es aquella del filme. La más ligera invitación nos persuadirá de abandonar nuestras vidas ordinarias y vivir por completo dentro del mundo del filme. (1973: 399)

Mientras que esto es completamente cierto, la idea debe ser adaptada a nuestro objeto de estudio, dado que la serie de televisión en raras ocasiones se presenta de la misma manera que el filme. La imagen y el sonido de la televisión llama nuestra atención de tal manera que, aunque no estemos privados del mundo exterior, nos invita a anularlo de todos modos, de la misma forma que hacemos cuando leemos una novela o jugamos un videojuego. Podemos preferir ver series en algún lugar silencioso en nuestro hogar con luces bajas, pero las condiciones para ver series no van a ser siempre las mismas. Hay televisión hecha para mirarse en restaurantes, bares o salas de espera. Es posible que por eso las narrativas de la televisión tradicional se presentan ligeras y atractivas, para distanciarse de la experiencia más concentrada que ofrece el cine, haciendo más sobresaliente el cambio de narrativas y estéticas que vino con la *Complex TV*.

Considerados los requerimientos externos, el espacio que tanto el cine como la televisión ofrecen es esencialmente el mismo, y la mejor manera para abordar sus peculiaridades es mediante la comparación de éste con nuestro espacio normal, el espacio natural que todos los días habitamos.

Sesonke continúa puntualizando que nuestro espacio es, además de visual, tactual y kinestésico. Nuestras complejas experiencias dentro de él, se derivan todas de que podemos interactuar con él tocándolo, moviéndonos en él, así como observándolo. El espacio cinematográfico, en cambio, es puramente visual, siendo que dentro de él, no podemos tocar o manipular nada, ni desempeñarnos físicamente de ninguna manera. Únicamente su carácter visual nos envuelve, y lo hace de una manera objetiva, no como ocurriría con una ilusión. Cualquier experiencia tactual o kinestésica que pudiéramos tener al experimentar estas narrativas, se deriva de la visión (y de manera secundaria, claro, del sonido) (1973: 401).

Esto es porque logra emular a las reglas del espacio natural. Con todas ellas es completamente capaz de tomarse libertades, y aunque con frecuencia se ven alteradas, siempre ocurre con propósitos narrativos. De otra forma, necesita atenerse a ellas.

La primera de las reglas naturales que explica Sesonke es la continuidad. Él menciona que:

[E]ntre dos puntos o locaciones en el espacio hay una distancia constante. Por tanto, un objeto no puede estar en dos locaciones al mismo tiempo; un objeto no puede moverse instantáneamente de una locación a otra distante. (1973: 400)

Otras distinciones naturales que influencian nuestra experiencia son la distinción entre arriba y abajo, o la relación entre movimiento y esfuerzo, y otras yuxtaposiciones como oscuridad y luz, o tierra y cielo (1973: 400, 401).

Nosotros podemos relacionar estas reglas en pantalla por que nos desarrollamos visualmente dentro de la imagen que intencionamos por medio de ella. Podríamos decir que, la imagen de la televisión tiene dos dimensiones, la de la pantalla, que es un rectángulo dentro de una caja (o proyectado en una superficie), y la imagen que vemos dentro de ella. Sesonske escribe:

[P]odemos, si lo intentamos, atender a la composición entre el rectángulo bidimensional - o lo que llamo *espacio de la pantalla* - pero rara vez lo hacemos (1973: 402).

La parte que ocupa nuestra atención es el espacio tridimensional que se presenta dentro de ella. A éste, Sesonke le llama *espacio de la acción*. En él tenemos a nuestros personajes y sus situaciones, así como todas las cosas y lugares que los rodean. Todos éstos objetos se aparecen y nos convencen de que son espaciales al verse tan ordinarios, pero no siguen las mismas reglas del espacio natural.

Sesonke apunta que la diferencia central entre el espacio natural y el espacio de la acción es su discontinuidad entre sí. Él menciona:

Ningún punto de este espacio de la acción tiene ninguna relación de distancia fijada a ningún punto del espacio normal [...]. Nuestra relación a las locaciones centro del espacio de la acción es determinada por el espacio de la acción mismo, por el filme, y no por nosotros. (1973: 403)

Es por eso que necesitamos ser llevados a él visualmente, y no por ello debemos pensar que lo experimentamos con menor profundidad. Generalmente nos vemos tan inmersos en la acción de estos sucesos, que nuestra memoria puede guardar recuerdos de ellos que parecen propios.

Una diferencia secundaria entre ambos espacios, apunta Sesonke, sería que el espacio de la acción es también discontinuo de sí mismo. La serie misma nos previene de notarlo, pero cuando vemos una fotografía de cómo son los sets, o un detrás de cámaras, podemos sentir cómo esa ilusión se rompe. No se trata de un departamento o una cafetería donde hemos visto tantas veces pasar el rato a los personajes de nuestra sitcom favorita, sólo son pedazos de ella.

Estamos tan acostumbrados a ello, a engañarnos rellenando los espacios para hacer que se parezcan a los nuestros, que incluso se vuelven virales las narrativas expuestas en videos cortos subidos a internet dónde, inteligentemente, el creador de contenido hace diferentes tomas y aplica

diferentes efectos para crear una secuencia donde incluso todos los personajes pueden ser actuados por él mismo.

Con poco o mucho presupuesto, lo importante es la imagen creada que pasa a la edición y nos obliga a aceptar que, para que los personajes puedan llevar vidas normales como la nuestra, el espacio que vemos a su alrededor es aquel que los sujeta. Creo que la clave de su éxito también tiene que ver con que sucede de manera muy similar a como percibimos nuestro espacio de manera visual. En el espacio normal, nosotros somos capaces de enfocarnos en un punto, y de cierta manera observar su rededor hasta donde nos de nuestra vista periférica. El resto del espacio que ocupamos, pero no podemos ver, asumimos que sigue ahí, sin poder comprobarlo a menos que nos movamos dentro de él, nos giremos a mirarlo, o nos posicionemos en otro punto para tomar otra perspectiva.

Con el espacio cinematográfico sucede algo parecido, funciona con el enfoque puesto en cierto punto, y su rededor delimitado por la pantalla. El resto del espacio que los personajes habitan, lo asumimos como cierto de manera ideal, la diferencia radicando en que, somos incapaces de movernos en él para comprobarlo a voluntad, sino que estamos a merced de lo que se nos quiera mostrar. Asumimos el resto y nos basta con ello, y cuando se nos da otro enfoque, lo tomamos como prueba suficiente. “El espacio de la acción es percibido como contenido dentro de un cuadro, pero como ilimitado”, nos dice Sesonke (1973: 405).

No obstante, tanto en el espacio normal como en el espacio cinematográfico siempre hay un solo enfoque a la vez. Éste, y todos los demás hábitos que tenemos al percibir nuestro espacio hacen que pasemos por alto las diferencias y le concedamos realismo, incluso cuando juega con la fantasía. Concuerdo con Sesonke en afirmar que “este realismo permanece como una herramienta poderosa” (1973: 408).

Para Husserl, el cuerpo es el medio de toda percepción. Todo lo *real-cósico* del mundo tiene su referencia al cuerpo, además de que es el portador del punto de orientación cero, del aquí y el ahora, desde el cual el yo puro

intuye el espacio y el mundo entero de los sentidos (2005: 88). Toda cosa de mi experiencia es parte de mi entorno, en el cual mi cuerpo está inserto. Aprender mi cuerpo me permite aprender el de los demás, que es el primer paso hacia la intersubjetividad.

La experiencia cinematográfica, a pesar de ser puramente visual, debe todo al cuerpo, así como cualquier otra experiencia de los sentidos. Al posar la mirada sobre los objetos o las superficies, la vista nos va a traer características sensibles de ellas: colores que se relacionan con ciertas sensaciones, o brillos que se relacionan con ciertas texturas. Ambas características se perciben como propias de la cosa, no bien separadas en características visuales o características táctiles. Husserl explica:

Hay la misma cosa y hay sus propiedades, de las cuales unas son predominantemente o exclusivamente captadas visualmente (como los colores y sus diferencias), las otras táctilmente. La cosa no está separada por los dos grupos de apariciones, sino constituida en *apercepción unitaria* (2005: 102).

En la regla de la percepción, cada cosa que vemos es una cosa palpable y como tal, una referencia inmediata al cuerpo. El cuerpo visual coincide con el táctil, y en ambas características se constituye la cosa. Esta es la *precondición* misma que tiene la cosa para poder existir. Por eso es fácil experimentar al espacio cinematográfico como al normal, por cómo se sostiene de lo visual para remitirnos a lo táctil, ya que nos es imposible notar ambas características como separadas. Percibimos ambas como una misma, sucediendo tal vez en alguna parte, que no es ninguna más que en el espacio de la pantalla.

Ambas capacidades, la de llegar a la intersubjetividad mediante aprender el cuerpo del otro, y la de detectar las características de los objetos en *apercepción unitaria* de lo visual y lo táctil, nos permiten acceder a la experiencia cinematográfica. Gracias a ellas, nos será posible relacionar la presencia de un suceso ajeno con uno propio.

1.4 La narrativa

Es esencial para esta definición profundizar sobre el tema de la narrativa, así como adoptar ciertos términos a los cuáles volver al momento del análisis. Para esto, me basaré ampliamente en *Tiempo y Narración* de Paul Ricoeur (2004), y en el trabajo de Peter Goldie *The mess inside: Narrative, emotion and the mind* (2012). Dado que ambos autores no contemplan en su análisis específicamente a narrativas audiovisuales como el cine y la televisión, iré haciendo algunas aportaciones para aplicar sus teorías al objeto de estudio.

En su trabajo, Goldie explora la función de la narrativa en la percepción de la vida humana. Para él, nuestras vidas son comprendidas por medio de una estructura narrativa (2012: 1). Todos tenemos un *sentido narrativo propio* (*narrative sense of self*), donde nos percibimos como propietarios de un pasado, un presente y un futuro (2012: 118). Es una manera de pensarnos y reconocernos en el tiempo, como agentes que perduran. Como narradores internos funcionamos en el presente, pero como narradores externos funcionamos en el pasado y el futuro. De esta manera nos pensamos y relacionamos nuestro funcionamiento con el de otros y el mundo, ya que éste también tiene un sentido narrativo. Todas las personas y cosas con las que interactuamos las entendemos, no como que han entrado a la existencia en el momento en el que las percibimos, sino como insertos en el tiempo, con un pasado y un futuro también (2012: 119). Por supuesto que no conocemos el pasado de todas las personas y cosas, pero al entrar en contacto con ellas llenamos los vacíos con especulación. De esta manera, como nos percibimos en el tiempo, percibimos a otros (2012: 120).

Es evidente que este sentido narrativo propio podemos aplicarlo a otros gracias a la intersubjetividad. Quiere decir que al interactuar con otros, no solamente los comprendemos como agentes tan intencionales y mentales como yo, sino que también les añadimos un sentido narrativo del tiempo que se basa mucho en la suposición. Con los personajes de cualquier narración sucederá de igual manera, ya que para nosotros parecerán reales y compartirán todas estas características mentales y temporales con nosotros. Los entenderemos como insertos en su propio tiempo, y asumiremos cosas

de su pasado y futuro hasta el momento en que estos detalles vayan siendo revelados a lo largo de la historia.

La definición de narrativa que Goldie propone es la siguiente:

Una narrativa es la representación de una serie de eventos a la que se le da forma, organización y color, presentando dichos eventos, y a las personas involucradas en ellos, desde cierta perspectiva o perspectivas, de esta manera dándole estructura narrativa - coherencia, significación, valor evaluativo y emocional - a lo que es narrado (2012: 8).

Para Goldie, una narrativa es algo que tiene la capacidad de ser contado. No obstante, en su distinción de la crónica, la narrativa le da a los eventos una estructura que los transforma. Los presenta de tal manera que, dependiendo del punto de vista, pueden adquirir cierto aspecto, así como algún nivel de profundidad. Se vuelven sensibles, obtienen mérito.

Traducido este proceso en términos audiovisuales, podemos imaginar a la crónica como una especie de reportaje, donde los hechos son expuestos de manera puntual y clara, pero sin mucha profundidad de por medio. Si algunos puntos de vista son incluidos, rara vez pertenecen a los involucrados, y se espera que el oyente forme un criterio propio con casi nada. No hay tintes y no hay guía. Si estos hechos llegaran a ser narrativizados, dependiendo del formato, se estaría creando ya sea un documental, una película o una serie. Una perspectiva sería tomada, muy probablemente la de uno o varios personajes, y la narración nos iría llevando a través de la historia hasta su apropiada conclusión.

La coherencia se vuelve una característica importante debido a la manera en que conecta los eventos. Goldie menciona que en una narrativa, cosas están sucediendo siempre y es la coherencia la que se encarga de relacionarlas de alguna manera, ya sea mediante relaciones causales o de otro tipo. Y no sólo participan eventos, sino que hechos, datos, individuos y objetos también se ven relacionados por medio de ella (2012: 2).

Para poder continuar es necesario hacer expresa a la distinción entre narrativa como producto y narrativa como proceso (2012: 2). La narración como producto se refiere a la historia contada, y esta es una noción que puede tomarse de manera muy amplia. Se pueden incluir en ella todos aquellos productos que contengan una estructura narrativa; con narrador o no. Recordemos que para Goldie una narrativa se constituye como tal con base en el pensamiento mismo (2012: 3). Podemos pensar en narrativas, hablar de ellas, escucharlas, verlas, interactuar con ellas. Lo importante es que todas tienen una estructura que las ordena.

La narrativa como proceso, se refiere a la actividad de construir una narrativa. Goldie se refiere a este desarrollo como *entramado* (*emplotment*), mediante el cual la descripción de algunos eventos será dotada de estructura para así resultar en una narrativa, que tendrá coherencia, significación, valor emocional, etcétera. Goldie lo dividirá en cuatro etapas: el material en crudo, el proceso de entramado, el resultado del proceso (producto), y los posibles efectos para el lector - espectador (2012: 9). Lo importante sobre el proceso de entramado es que requiere agencia, es decir, es necesaria la intención e intervención humana para que se lleve a cabo (2012: 10). El autor agrega la perspectiva, presta la significación y entrega su aportación emocional.

En cuanto a la presente investigación, la aproximación al objeto de estudio es desde la lectura del producto ya terminado, pero tomo en cuenta su proceso de configuración basándome en estas teorías narrativas y en cómo me ayudan a verlo desde su reconfiguración. A la manera de la crítica literaria, más específicamente la Estética de la Recepción, se confía únicamente en lo que la lectura del texto tenga por decir, más aún con este tipo de textos audiovisuales, cuyo proceso de configuración tiene más etapas que el de un texto literario. Algunas de estas etapas, apenas se alcanzan a percibir en el producto final, pero son igual de necesarias durante el proceso.

Este proceso de entramado, podemos encontrarlo en la *mímesis II* de Paul Ricoeur. Para él la relación que existe entre la actividad de narrar una historia y el carácter temporal de la existencia humana no es accidental. Es más bien necesaria a un nivel transcultural. Menciona:

[E]l tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal (2004: 113).

La manera práctica en la que ordenamos nuestra cotidianeidad con respecto del futuro, presente y pasado, es para Ricoeur “el inductor más elemental con respecto a la narración” (2004: 125).

A medida que nos adentremos en el análisis, podremos observar cómo este poder que tiene la narración para articular el tiempo humano otorga fuerza a estas narraciones audiovisuales para que se inmiscuyan con más intensidad en nuestras vidas, desarrollándose en nuestras mentes de manera íntima y cotidiana, manteniéndose en nuestra memoria, no sólo de manera abstracta, sino unidas a una imagen y sonido específicos.

1.4.1 La ficción

Una narrativa, definida hasta este punto, puede aspirar a referenciar la verdad o no interesarse por ella en absoluto (2012: 6). Goldie cree que no hay nada sobre la naturaleza de la narración que excluya la posibilidad de ser fáctica. No obstante, también objeta que la mayoría de las narrativas deben tomarse como ficcionales, ya que no pueden aspirar a la objetividad de manera realista. Esto se debe a la perspectiva que la estructura narrativa forzosamente elige (2012: 150). Goldie incluso propone que, cuando el lector activa una narrativa, hace un trabajo doble, ya que interpreta lo que es narrado, pero también interpreta la perspectiva del narrador de lo que es narrado.

La serie de televisión y el cine son un buen ejemplo de que la narrativa es cuestión de perspectiva. Se puede ver sobre todo en como a veces dista mucho un texto literario de su adaptación a las pantallas. Hay tantos espacios de indeterminación en el texto literario, que resulta chocante para un lector de ambos textos cuando, en la adaptación, estos espacios son llenados desde la perspectiva estética de los artistas que trabajaron en la producción. En estos textos se ponen en contacto varias perspectivas que atienden diferentes

necesidades del texto, y todas ellas deben alinearse al final a una misma estética y tema, que aparezca con cohesión y coherencia en el producto final.

Una narrativa ficcional no es llamada así necesariamente en el sentido de que su contenido sea falso, sino en el sentido de que invita a la audiencia a imaginar o pretender que es verdadero. Se nos invita a creer que lo narrado pasó, o bien podría pasar, incluso cuando sabemos que no es así (2012: 153). Es necesario mencionar, que en el caso del cine y la televisión, la ficción ejerce un poder diferente, ya que la narración no se desarrolla de manera abstracta en nuestra mente. Al ser capaces de ver y escuchar a la acción, la narración entra en el mundo de la referencia por medio de dos formatos nuevos que se complementan. Se vuelve algo concreto en el sentido de que su precisa forma y sonido existen de igual manera junto con otras conciencias.

He citado ya en mi investigación previa a Jorge Volpi para referirme a la magia del juego ficcional. En su trabajo *El cerebro y el arte de la ficción* (2011), explica cómo a nivel neuronal, las reacciones de nuestro cerebro a la ficción, se parecen mucho a las reacciones a la realidad. Nos sorprendemos, enojamos, asustamos con la misma intensidad, si no es que más (2011: 21). Ya Aristóteles sabía esto, al hablar de los sentimientos que la tragedia puede provocar en sus espectadores. Cuando el lector se sumerge en una narrativa ficcional, sabe muy bien que lo que ve o lee no es real, pero decide suprimir este hecho y suplantarlos por la suposición de que, es muy posible al menos. Un lector bien sumergido en una narrativa, siente a sus personajes reales, y vive su mundo y su intriga, así como sus éxitos y fracasos.

Paul Ricoeur toma el concepto mimesis de Aristóteles, quien en su *Poética* define a la misma con este término, que se traduce como imitación, o representación. La poética es imitación de la vida, dice Aristóteles, y Ricoeur concuerda, no obstante entendiéndola, no como un calco de la realidad existente sino, como una imitación creadora (2004: 103).

Es en la configuración de la trama que se desarrolla la ficción, o el 'como si' metafórico de la fantasía (2004: 130). Esta expresión, 'como si', Ricoeur la

usa con el fin de acercarnos a la idea del artificio literario y alejarnos de la idea del engaño (2004: 141).

Para Ricoeur, la mimesis creadora es “el corte que abre el espacio de ficción”, es decir, sirve para separar al mundo real del metafórico, pero también para unirlos (2004: 103). Es decir que, al activar la serie de tv en la intuición de su reproducción, entramos a un mundo nuevo; propio de la serie, pero éste mismo entra a nuestro mundo por medio de nosotros.

Esta imitación creadora, esta representación que es vínculo y ruptura, Ricoeur la sitúa en tres etapas, que requieren cada una de la siguiente para poder funcionar de la manera orgánica que lo hacen. Estas son: *mimesis I*, el antes de la configuración de la trama, *mimesis II*, la creación y función base, y *mimesis III*, el después de la composición, que concluye y se renueva en el lector, mediante la lectura (2004: 104).

1.4.2 Mimesis I

Tanto mimesis I como mimesis III, permean a la configuración como tal: mimesis II, que tiene la función de mediar entre ambas. Ricoeur nos explica que, para poder llegar a la composición de la trama se necesita comprender al mundo de la acción, y enraizar cualquier innovación propuesta en esta comprensión. Si la trama va a ser una imitación de la acción, es necesario conocer la acción.

Ahora podemos entender qué tanto nos ha servido el análisis fenomenológico de la serie de tv hasta este punto. Nos ha ayudado a entender cómo interactuamos con el espacio natural y cómo experimentamos el tiempo, para después hacer evidente la manera en la que estos elementos se traducen en pantalla. Sabemos cómo interactuamos con el objeto temporal serie de tv, y en qué se basa el éxito de estas interacciones. Todo este conocimiento está detrás de mimesis I, ya que nos permite acceder al nivel narrativo antes de hacer uso de nuestros conocimientos sobre el mundo de la comunicación y la referencia.

Según Ricoeur, la acción se identifica por estos tres importantes rasgos: estructurales, simbólicos y temporales. Estos rasgos pertenecen a una red, de la que la acción obtiene toda su significación. Se debe comprender que las acciones implican fines, remiten a motivos y tienen agentes, que actúan a pesar de circunstancias (2004: 116).

Ricoeur nos dice:

[T]oda narración presupone, por parte del narrador y de su auditorio, familiaridad con términos como agente, fin, medio, circunstancia, ayuda, hostilidad, cooperación, conflicto, éxito, fracaso, etc (2004: 118).

En la narración audiovisual estos elementos funcionan tal y como en la narración literaria. Podemos identificar su rol a lo largo de la historia por cómo funciona, aunque no sea identificado. Todo sucede dentro y por medio de la acción. En este sentido el funcionamiento de la serie y el cine nos recuerda al del teatro, donde no contamos con un narrador que medie entre la acción y el lector, sino que la acción se desarrolla directamente ante nuestros ojos.

La narración asumirá que conocemos conceptos todavía más profundos que los listados arriba, conceptos incluso culturales. En las narraciones audiovisuales, se asumirá además que el espectador conoce el lenguaje cinematográfico usado para comunicar ciertas cuestiones, como manipulaciones en el tiempo y espacio, o la diferencia entre secuencias, etcétera. Se asumirá que el espectador reconoce el significado detrás de estos artificios porque lo ha visto antes, o bien que se hará una idea aunque lo vea por primera vez, porque crea exitosamente una metáfora de algo conocido en el mundo. Lo importante es que, para poder levantar la construcción de la trama, se necesita mimesis I, esta comprensión previa del hacer humano y su realidad temporal y simbólica (2004: 129). En palabras de Ricoeur:

La literatura sería para siempre incomprensible si no viniese a configurar lo que aparece ya en la acción humana (2004: 130).

Una obra nueva es innovación, es producción original, sin embargo sigue reglas y se adecúa a los paradigmas de la tradición (2004: 138).

Podemos pensar a esta primer mimesis desde el punto de vista del lector, el autor, y el texto mismo. El lector, para relacionarse con el texto requiere tener todos estos conocimientos previos de la acción y términos relacionados. Ricoeur dice que el lector recibirá el texto según su capacidad de acogida (2004: 148), capacidad que podemos entender como intelectual, cultural o lingüística. Esto provocará que su experiencia sea particular. Desde el punto de vista de la Estética de la Recepción, lo que Jauss llama horizonte de expectativas en *La historia de la Literatura como provocación* (1976) se vería incluido dentro de esta mimesis, ya en en nivel de la referencia. Todas esas esperanzas y prejuicios que el lector se forma antes de relacionarse con el texto, influyen su experiencia (1976: 162).

En cuanto al autor, y a todos los artistas que aportan al proceso creativo, éstos son también entes culturales y están inmersos en su ser temporal, en sus capacidades e intereses, y hacen recurso de todos ellos, a veces de manera muy intencional, otras no, para poder adentrarse en la configuración de la trama. Esto incluye al vasto conjunto de textos existentes que ellos conocen e irremediablemente los influyen al momento de su ejercicio creativo.

1.4.3 Mimesis II

La función de mimesis II no es sólo la de mediación entre I y III, sino entre sus elementos mismos. Toma una serie de acontecimientos y los convierte en una historia, mediante la adición de los rasgos discursivos. Éstos provocarán que la narración sea reconocida como mucho más que una simple secuencia de frases de acción. Ricoeur lo explica en términos semióticos:

Al pasar del orden paradigmático de la acción al sintagmático de la narración, los términos de la semántica de la acción adquieren integración y actualidad (2004: 118).

Más adelante nos indica que:

Este paso de lo paradigmático a lo sintagmático constituye la transición misma de mimesis I a mimesis II. Es el fruto de la actividad de configuración (2004: 132).

La intriga que mueve a los agentes, que determina su hacer y sufrir, encadena los acontecimientos y completa la acción. Esto convierte términos con significación virtual y heterogéneos, en términos con significación efectiva y compatibles entre ellos (2004: 119).

El proceso que se genera es que la dimensión de los acontecimientos, llamada la dimensión episódica, se combina en porciones variables con la dimensión configurante, que transforma los acontecimientos en historia. Esto resulta en el acto de construcción de la trama, que “extrae la configuración de la sucesión” (2004: 133). En términos más sencillos, remitimos nuevamente a lo que Goldie ya nos explicaba, una crónica sin carácter se convierte en narración con coherencia, estructura y algo así como una alma.

La mimesis II no sólo contiene al acto de la trama sino que también lleva en sí al acto poético, que “se revela al oyente o al lector en la capacidad que tiene la historia de ser continuada” (2004: 133). Al igual:

Continuar una historia es avanzar por medio de contingencias y peripecias bajo la égida de la espera, que halla su cumplimiento en la conclusión (2004: 134).

Y es en la conclusión dónde se nos permite al fin comprender la historia en su totalidad, siendo que ésta ya forma un todo. Podemos saber por qué la sucesión de episodios llevó a esa conclusión, si fue previsible, aceptable o congruente (2004: 134). Al final lo que esperamos, es que la historia haya resultado traducible en un sólo pensamiento, es decir, un tema (2004: 132, 134). Que el tema de la narración sea claro es un aspecto indispensable. Si el espectador, al final de la función, entiende cuál es la fuerza que ha mantenido a los eventos en curso hasta su conclusión y cuál es esa única idea que se ha querido comunicar, esa historia habrá tenido coherencia, y la narración será considerada aceptable, incluso buena.

Si pensamos tanto en la serie como en el cine, todo este proceso sintagmático ocurre todavía en el nivel narrativo literario. Cuando se tiene pensado crear un producto de este tipo, su narración se va a construir de la manera antes descrita cuando se pasa del desarrollo del argumento al del guión. La diferencia es que, este producto literario completo y logrado está lejos de ser el producto terminado, sino que apenas es el principio de un largo proceso en el que intervienen muchos otros expertos y artistas, que también prestarán de su perspectiva, visión y color al proyecto.

Le llamaremos a este proceso la post-configuración de la trama. Ésta se encargará de introducir a la narrativa al formato definitivo para el que fue pensada, al traducir los elementos discursivos en elementos audiovisuales. Si bien la narración ya parece estar completa en papel, muchas cosas van a cambiar todavía, antes de que llegue a ser un producto terminado y disponible para su lectura.

Dependiendo del formato elegido, será diferente el proceso y las personas que intervendrán en él. Por ejemplo, si hablamos de una serie o película animada, los artistas serán dibujantes y animadores, que aplicarán los efectos mediante el uso de tecnología y métodos especializados. Haciendo un recuento muy breve y superficial del proceso, comenzamos con los personajes de la serie animada, que deben ser diseñados a detalle, así como los sets dónde éstos se desenvolverán. Los artistas consideran colores, vestuarios, texturas y movimientos. Cuando el diseño está terminado, es necesario un proceso de storyboarding, para planear la secuencia de escenas y movimientos plano a plano. En el proceso de locución los actores de voz hacen su trabajo, marcando también una pauta temporal dentro de las secuencias y dando ese toque final al diseño del personaje con la personalidad que sus voces aportan. A partir de aquí inicia la intervención de los artistas de sonido, pues cuando el storyboard se anima, además de las voces se incluyen ya los efectos de sonido y la música. Dependiendo del tipo de tecnología o método elegido, el trabajo de animación de los artistas y expertos continúa en un meticuloso y ordenado proceso, que ya aquí incluye factores como iluminación y efectos especiales, entre otros. Llegando al final

del proceso, se pasa por la edición de imagen y sonido, y es entonces donde se llega a un producto terminado y presentable para su distribución.

Para un proyecto *live action* de televisión o cine, el proceso y las categorías cambian, ya que involucra a otro montón de artistas. Antes de siquiera comenzar la grabación deben elegirse locaciones, construirse y diseñarse escenografías, diseñar y probar vestuario y maquillaje, planear iluminación y hacer pruebas de cámara. Se debe considerar la tecnología que se usará después para la edición y los efectos especiales. Mediante un proceso de casting los actores que interpretarán a los personajes son seleccionados, y éstos se preparan según las exigencias de su papel. Se prepara una logística para la grabación y se reúne todo lo necesario para comenzar.

Durante la grabación, cada departamento debe ejecutar su área; el fotógrafo se encarga de la iluminación y el equipo de grabación, los vestuaristas, estilistas y maquillistas caracterizan a los actores, el director de arte mantiene la escenografía y locaciones, mientras que la producción se encarga de que todo funcione y todos tengan lo que necesitan para trabajar.

Cuando se tienen las grabaciones, es el editor quien comenzará a armar la historia con ellas, tomando el papel de configurante de la trama. Después intervendrá sobre las imágenes el diseñador sonoro, para proveerlas de atmósfera auditiva. Sobre esto se realizará la edición de arte sobre la imagen, tal vez corrigiendo color, o iluminación, o incluyendo los efectos especiales requeridos. Como siempre, dependiendo del tipo de proyecto, estas etapas pueden ser más o menos importantes. Algunas son básicas y por tanto vitales, mientras que de otras se puede prescindir.

Durante todo el proceso de post configuración será necesario contar con la tutela de una figura muy importante que se asegurará de que cada etapa del proceso se realice y de que la historia original y su idea sean respetadas en la medida de lo posible, para lograr un producto final coherente y evocador. Tanto en las producciones animadas, como las películas y series *live action*, la figura del director es importante, ya que, a la manera de un director de

orquesta, esta es la persona capaz de dirigir al equipo, corregir errores, y pensar al proyecto de manera general. Será su perspectiva la que predomine por encima de la de los demás artistas, dándole consistencia tanto a aspectos tanto estéticos como narrativos. Pienso que, durante todo este proceso de configuración y post configuración, son el escritor, el director y el editor los que llevan a cabo la labor más grande de agentes configurantes, ya que crean, desarrollan y supervisan la construcción de la trama.

Estando el producto final masterizado y listo para presentar a su público mediante los medios de distribución correspondientes, termina por fin esta post configuración, y con ella, la mimesis II de estos textos audiovisuales.

1.4.3 Mimesis III

Ricoeur considera que Aristóteles comprende cómo esta tercera mimesis cierra en el lector cuando habla de su catarsis. Al decir que la tragedia purga al espectador de emociones como compasión y temor, afirma que el recorrido de la mimesis concluye en éste (2004: 139).

Para Ricoeur, mimesis III “marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente o lector” (2004: 140). Al entrar al mundo del lector, entra en el mundo de la comunicación y la referencia. Ricoeur explica que la obra proyecta un mundo propio, y constituye su propio horizonte. Trae al lenguaje una experiencia nueva. Por supuesto que la experiencia que trae el cine y la televisión a la existencia no aporta sólo al lenguaje, sino al mundo de las experiencias estéticas en general. Y como una obra de formatos combinados, las maneras en las que puede referenciar y ser referenciada se multiplican. Esta nueva experiencia va más allá del sentido de la obra, y el lector la recibe según su capacidad, como dijimos, y lo hace suyo (2004: 111, 148, 150).

Es entonces el acto de lectura labor fundamental, que une no sólo a mimesis II con III, sino que incluye a mimesis I también. Desde el acto de lectura, mimesis I inicia desde que el lector construye sus expectativas, conociendo y comprendiendo paradigmas básicos, como tipos o géneros, que actúan como líneas directrices que regulan el encuentro entre texto y lector.

En palabras de Ricoeur: “regulan la capacidad que posee una historia para dejarse seguir” (2004: 147). Hacia mimesis II, la lectura “acompaña la configuración de la narración y actualiza su capacidad de ser seguida” (2004: 147). La lectura actualiza a la historia cuando la sigue, volviendo a la configuración misma un trabajo conjunto entre el lector y el texto. Al final el lector “remata la obra” completándola, llenando esos “espacios de indeterminación” que Iser explicara en *El acto de Lectura* (1987), y son todos esos datos o detalles que la obra deja inconclusos y el lector perfecciona (2004: 148). Goldie los explica como una falta de datos explicativos, y para completarlos necesitamos tener conocimiento del rango de posibilidades en el mundo real (2012: 21).

El cine y la televisión, siendo una narración como la descrita aquí, tienen sus espacios de indeterminación que buscan ser completados. No obstante, en estos ya no se incluyen detalles como la forma, tono o distribución de algo. Éstos se inclinan más por las conexiones que la narrativa tiene con el tema de la obra, o por las predicciones cumplidas o frustradas dentro de la historia, o también son nuestros despertares, esos momentos en los que el pasado es traído al presente por que la intriga que mueve la historia se ha doblado sobre sí misma.

Al final el texto dejará una serie de efectos e influencias sobre el lector. Mediante éstas, mimesis III se conectará con una nueva mimesis I, encerrando a la mimesis en un círculo que a Ricoeur preocupaba se entendiera como vicioso.

Aunque podemos notar como las tres mimesis están fuertemente conectadas, no sucede sólo de manera contigua. Elementos y acciones en una de ellas repercute en las demás, y juntas constituyen la vida de la ficción narrativa. Esta se lanza contra el orden moral y social de la existencia humana, e irremediablemente impacta sobre la experiencia cotidiana (2004: 151). Esto quiere decir que la narrativa ficcional no puede vivir encerrada en un mundo propio, y es este impacto lo que evita que el círculo de la mimesis se vuelva vicioso. El proceso se convierte más bien en un espiral, que interviene dentro de sí mismo, incluyendo en él a toda clase de narrativas,

siendo creadas, inspiradas, leídas, sentidas, aprendidas y referenciadas, una y otra vez hacia el infinito.

Lo maravilloso de este espiral, es que cualquier tipo de narrativa entra en él una vez esté afuera, en el mundo. La televisión y el cine comenzaron a ser partícipes de éste en cuanto se empezaron a crear, consumir y popularizar. No importa el medio o formato, mientras se trate de narrativa, el espiral de la mimesis constituirá su proceso de existencia y vida conocida.

Más aún, desde el debut del cine y la televisión, y con cada invención de nuevos formatos narrativos, la actividad de este espiral se engorda y se acelera, pues más historias intervienen en él y más narrativas participan del orden social y moral.

II. La ficción televisiva

2.1 La televisión tradicional

Este es un resumen de la reconstrucción de la historia televisiva americana que realicé en mi investigación previa. Mediante este texto expondré cuáles han sido los temas, tendencias y fórmulas más populares entre el público, qué hitos ha ido marcando la ficción televisiva a lo largo de su historia y qué medios de distribución ha adoptado.

Para entender los procesos que ha sufrido la ficción televisiva es necesario describir cómo era en sus inicios y cómo llegó a ser lo que es ahora. Dado que el estudio realizado utiliza como metodología a la Estética de la Recepción, el punto de vista del espectador y su actividad son los tomados en cuenta. En la actualidad, gracias al internet y las redes sociales, la recepción, actividad y preferencias de los espectadores pueden conocerse de muchas maneras. No obstante, hacia el inicio de la televisión, el dato que más confiable y útil es la prueba del consumo y preferencia a las series por parte de los televidentes, es decir, los números de ratings y posiciones en tablas de popularidad de la época. Por eso, los títulos que considero como muestra para hablar de las características de la televisión de cada época son los que fueron preferencia del público durante mucho tiempo. Aquellos que se

mantuvieron al aire y ocuparon los primeros lugares en las tablas, manteniéndose relevantes por años gracias a un trabajo en conjunto de los medios publicitarios que se imponían y el público que les aceptaba.

Como ya he mencionado, este recuento se concentra en la ficción televisiva estadounidense, desde sus inicios en los años cincuenta hasta la actualidad. Esta delimitación se debe a que fue el lugar donde más pronto proliferó la realización de las series y dónde se inició el fenómeno de cambios en cadena de formato y género llamado *Complex TV*.

Ahora bien, es necesario dividir a la ficción televisiva en sus dos géneros predominantes, la comedia y el drama. Durante los años que precedieron a la fenómeno de la *Complex TV*, se observó que estos dos géneros dominaron las tablas de éxitos, cada uno construyéndose y transformándose a su manera.

2.1.1 Los años cincuenta

El éxito masivo de la tv comienza con *I love Lucy*, la sitcom que se mantuvo en primer lugar según Nielsen ratings, de 1950 a 1957, y dentro de los primeros tres hasta 1959. Para esta época, el aparato televisivo era una rareza que poco a poco se abría paso entre los hogares de la clase media. Los Ricardo fueron de las primeras familias que resultaron bienvenidas dentro de esos hogares, haciendo reír a chicos y grandes con sus peripecias. Fue *I love Lucy* la serie que colocó al formato *sitcom*, o comedia de situación, como un clásico que tiene éxito hasta nuestros días. De narrativa sencilla y producción barata, el *sitcom* se basa fundamentalmente en la repetición, y se sostiene mediante el talento de sus guionistas para hacer mucho con poco. Los personajes tienen problemas y motivaciones mundanas. Sus personalidades son bidimensionales y bien definidas, y las locaciones son siempre las mismas, la sala de un hogar, su cocina, o bien un lugar público como un café o un bar donde los personajes tienen la oportunidad de interactuar y desarrollar sus diferencias. Cada capítulo conlleva un reto cuya superación tendrá connotaciones divertidas, y veremos a la narrativa cerrar con cada capítulo en un tono optimista y esperanzador. Habrá chistes y

actitudes que se repitan cada vez, creando una sensación de familiaridad con el espectador. Habrá incluso risas de fondo, ya sea naturales o enlatadas, que te indicarán cuáles son los momentos graciosos, en caso de que no los hayas captado (Padilla, Requeijo, 2010).

La televisión entonces se producía gracias a los patrocinadores. Así continuó durante mucho tiempo. Al inicio y al final del capítulo, en cada corte comercial e incluso dentro de la narrativa misma, los productos tenían que ser publicitados, con los personajes mismos utilizándolos y recomendándolos.

Dado que gracias a este patrocinio sucedía la producción, las compañías tenían derecho sobre la historia y lo que se mostraba en pantalla, así como las historias que se contaban. Por miedo a perder audiencia, y con ello perder posibles consumidores, la televisión era fuertemente censurada, y era complicado hacer cambios drásticos o explorar situaciones controversiales. Las series debían ser ligeras, graciosas e inofensivas, capaces de enganchar al espectador para hacerlo sentir a gusto, para que deseara volver cada día.

El éxito para el drama tardó un poco más en desarrollarse, pero hubo un género que definió al tipo de historias que se presentarían en la televisión en los años por venir.

Imaginemos la era en la que el entretenimiento visual y sonoro comenzaba. Había pasado ya la era del cine mudo y los territorios del cine sonoro comenzaban a ser explorados. Durante esta época, las audiencias estadounidenses se apasionaron por el *wéstern*. Al comenzar a llegar las televisiones a los hogares de las familias americanas, las cadenas de tv se propusieron demostrar a la gente que no se necesitaba de salir de casa para disfrutar de sus historias favoritas de vaqueros e indios. Se adaptó el formato de las conocidas historias para que el clásico héroe del viejo oeste conviviera con su audiencia en reuniones semanales y alcanzó un éxito prolongado con la serie *Gunsmoke*, nombrado el *wéstern* más largo en la historia de la televisión (1955 - 1975), que se mantuvo en el primer lugar de Nielsen Ratings por cuatro años seguidos y veinte más dentro del radar.

El argumento nos presentaba a este poblado árido y apartado cuya gente necesitaba de protección contra los ataques de forajidos y pistoleros. Los límites de la ley se desdibujaban y se requería de un héroe para definirlos y hacerlos cumplir. Éste debe tener un sentido claro de cómo funciona la justicia, debe ser admirable y capaz, además de fuerte, serio y astuto. Él personifica a la noción del bien y protege al orden público en beneficio de la comunidad. No hay cosa que nuble su juicio, por eso sólo él puede ser juez y ejecutor. Durante cada capítulo al oficial Matt Dillon se le presenta un conflicto que debe solucionar con inteligencia. Habiendo resuelto el asunto, nuestro héroe camina hacia el atardecer hasta desdibujarse en la línea del horizonte, dejando al espectador asombrado y admirado por su gran astucia y rectitud.

2.1.2 Los años sesenta

Continuando con la sitcom, la serie que vino a cautivar el corazón de los televidentes durante los años sesenta fue *The Andy Griffith Show*, manteniéndose entre el primero y séptimo en Nielsen ratings desde 1960 hasta 1968. Se trataba de un programa enteramente familiar y optimista, que asentaba valores y daba fe de olvidadas viejas costumbres. La serie estaba situada durante los años treinta, así que principalmente evocaba nostalgia por tiempos pasados. Se desarrollaba en un poblado de ensueño que parecía detenido en el tiempo, en donde las circunstancias se desenvolvían con singular calma. En este contexto, Andy Taylor era el sheriff del lugar, que resolvía los conflictos que se suscitaban con sabiduría, respeto y gentileza, mientras criaba a su pequeño hijo Opie con base en los mismos valores.

The Andy Griffith Show es un gran ejemplo de lo que significaba la televisión para las personas de esta época. La serie no reflejaba a la sociedad, sino que por el contrario, ofrecía un resguardo seguro y tranquilo para una población que se enfrentaba a grandes agitaciones sociales (Rueler, 1998).

Así, la televisión americana comenzó a asociarse fuertemente con la idea de evasión, y facilitando la existencia del estigma de que esta era la funcionalidad primordial del medio.

En cuanto al género dramático, después de la decaída de *Gunsmoke*, una serie de época llamada *Bonanza* tomó su lugar. Ésta se situaba durante la guerra civil estadounidense, y abordaba temáticas consideradas atípicas a su tiempo. Tardó un poco en alcanzar el éxito, pero la cadena de televisión la mantuvo, pues fue la primer serie transmitida a color y con vistas panorámicas de la ciudad de Virginia, Nevada y el Lago Tahoe. Duró catorce temporadas (1959 - 1973) y fluctuó entre el número uno y el número cuatro de 1961 hasta 1970.

La serie se basaba en la vida de la familia Cartwright, que era dueña del rancho *Ponderosa*. Ben Cartwright, era otra figura paterna ejemplar, otro pacifista que buscaba dialogar antes que disparar. Sus tres hijos, todos de diferente madre, eran personajes bien definidos, cuyas discrepancias disparadas por la convivencia, provocaban conflictos que debían resolverse durante el capítulo. Cuando por fin los hermanos superan esta etapa, el argumento de los capítulos torna hacia cómo la familia se ve involucrada en la resolución de distintos problemas de la comunidad, donde se abordaban dilemas morales de todo tipo, como el medio ambiente, la violencia doméstica, el abuso de sustancias, la discapacidad física, y sobre todo, el racismo y sus consecuencias, ya fuera en contra de judíos, personas de color o inmigrantes asiáticos.

Bonanza fue una serie que triunfó a pesar de que a los patrocinadores no les gustaba abordar estos temas, por temor a recibir cartas de queja o a quedarse sin audiencia. No obstante por estar situada en el oeste de un tiempo distinto, a *Bonanza* le fue posible hacer historias orientadas hacia problemas sociales contemporáneos (Cohn, 2009).

2.1.3 Los años setenta

Fue en los años setenta cuando se estrenó una serie cuyo éxito haría que se rompieran estigmas sobre qué temas podían ser abordados en

televisión. *All in the family* era un sitcom con todas sus características: personajes sencillos y bien definidos, familiaridad de espacios, situaciones recurrentes, capítulos de bajo presupuesto y corta duración cuya trama se resolvía felizmente cada vez. Incluso el tema era el mismo: la vida hogareña dentro del núcleo familiar. No obstante, lo que hacía destacar a esta serie, era que reflejaba la época de cambios a la que se enfrentaba Estados Unidos, tocando temas considerados tabú para la audiencia televisiva tales como sexo, muerte, racismo, homosexualidad, liberación femenina, violación, religión, aborto, menopausia, impotencia, fraude, inflación, la Gran Depresión, la Guerra de Vietnam y otros conflictos políticos alusivos a la época.

La CBS, tal vez contagiada del espíritu revolucionario de la época, se aventuró a producirlo. Al estrenar el programa, esperaban lo peor. En cambio, la serie obtuvo un éxito sobresaliente desde ese momento y a lo largo de los siguientes años, manteniéndose en el primer lugar en Nielsen ratings de 1971 a 1976 y dentro de los primeros diez por siete temporadas.

La trama consistía en que dos generaciones diferentes convivían en la misma casa y al chocar sus puntos de vista se generaban discusiones cómicas, que al final hacían notar el absurdo detrás de los prejuicios. El personaje principal era el jefe de familia, Archie Bunker, un veterano prejuicioso y de carácter fuerte, que se convirtió en un ídolo americano, siendo de los primeros antihéroes que conoció el éxito dentro de la televisión estadounidense (Sullivan, 2012).

All in the Family llegó a compartir popularidad con *M*A*S*H**, una serie sobre los retos que enfrentaba una unidad médica militar durante la guerra de Corea. No obstante, éste programa es catalogado también como comedia, dejando vacío el lugar para el drama durante la década.

2.1.4 Los años ochenta

La televisión de los años ochenta tuvo varios éxitos, siendo la serie *The Cosby Show* el más grande ellos de acuerdo al *ranking*. Esta serie, que seguía la vida de una familia afroamericana de clase media, ocupó el primer lugar de Nielsen Ratings de 1985 a 1989. La temática de la vida familiar

prevelacía, con una serie que hacía balance entre la evasión que teníamos con *The Andy Griffith Show* y la conciencia social de *All in the Family*.

No obstante, la serie que analizaremos en ese apartado será la que realmente marcó la pauta del cambio para la sitcom, e igualmente tuvo un éxito importante durante la década. *Cheers* fue una serie que no tuvo un gran comienzo, ya que en su primera temporada casi fue cancelada. Pero, una vez hubo ganado fama, se convirtió en una de las series americanas más populares de todos los tiempos, además de aclamada por la crítica. Se mantuvo en el #5 en Nielsen Ratings por siete temporadas de sus once temporadas y obtuvo 117 nominaciones al Emmy, entre otros nombramientos.

La novedad con *Cheers*, es que el lugar de reunión para los personajes ya no era la sala de una casa, y la relación entre estos ya no sería carnal. *Cheers* fue la sitcom que introduciría la idea de los amigos como la nueva familia, concepto que ha sido reproducido en sitcoms de éxito hasta nuestros tiempos. El bar era el lugar de reunión seguro y agradable, donde cada día los personajes acudirían a convivir con sus amigos por decisión propia y a olvidarse de sus fracasos en la vida por un rato (Raftery, 2012).

Sin duda, la propuesta de evasión mediante la televisión continúa tan fuerte como siempre, sólo que con un giro que se adecuaba más a los tiempos.

La nueva fórmula de lo que llegó a conocerse como *friendcom*, tenía esta premisa de la convivencia por decisión en un lugar particular (un bar, una cafetería, una sala, un sótano...) donde cada uno de los miembros del grupo tendría uno o varios roles de personalidad que desempeñar. Tendríamos al tonto, al seductor, al nerd, a la chica linda y nueva, y al romance a desarrollar entre dos o más de estos personajes dentro del grupo. Este último también fue un recurso popularizado por *Cheers* que está manufacturado para desarrollarse lentamente. Dos de estos personajes demuestran interés por el otro para que el espectador los crea destinados a estar juntos y se mantenga y expectante hasta que esto sucede al fin (Bell, 2016). Este recurso se trata

de un arco argumentativo prolongado que puede durar temporadas, si no es que la totalidad de la serie.

Con este recurso, *Cheers* introdujo al *sitcom* en el formato híbrido entre la serie episódica y la serializada. De repente, ya no podías poner cualquier capítulo sin temor a que te estuvieras perdiendo de algo, sino que ya había cierta continuidad que seguir. Anterior a *Cheers* la preferencia de las cadenas era producir programas exclusivamente episódicos, también llamados capitulares, antológicos o auto-conclusivos (Guarinos, Gordil, 2011). A causa de su independencia argumental, la ventaja para el espectador era que podía empezar a ver la serie en cualquier temporada, de acuerdo a fechas y horarios personales. Con *Cheers*, ver televisión de repente se convertía en una actividad más formal, que solicitaba del espectador ya cierto compromiso.

Durante la misma década en la que la serialidad se popularizaba por medio de la comedia, en el ámbito dramático sucedía exactamente lo mismo, cuando el género particularmente serial de la *soap opera* entró en el radar de la televisión estadounidense, por medio de la telenovela sobre una familia rica de petroleros texanos llamada *Dallas*.

La telenovela o *soap opera*, es narrativamente un melodrama, es decir, la historia nos presenta sucesos dramáticos o violentos de una forma exagerada, con la finalidad de exaltar los sentimientos (Oxford).

Sus personajes tienen escasa construcción psicológica y cuando se traduce a la telenovela también habrá escasa producción artística. Los actores entregan diálogos contundentes y sobreactúan sus reacciones. La música y los planos nos indican el tinte emocional de los acontecimientos en todo momento. Las temáticas se repiten, así como los recursos narrativos y cada personaje cumple con un rol establecido que atiende a estereotipos, dando la ilusión de que siempre se está contando la misma historia. Los personajes son regidos por aspectos sociales, emocionales y sexuales y juzgados de acuerdo a valores morales. Generalmente, la casualidad o alguna otra motivación llevará a que se mezcle la clase social rica con la

trabajadora, y se explorarán temas como el romance, el desengaño, la traición, los celos, la venganza, la muerte, los negocios, etcétera.

En el caso de *Dallas*, son los Ewing, una familia texana de ricos petroleros, quiénes se tienen que enfrentar a los problemas que el poder y el dinero les acarrean. Sexo, intriga, rivalidad; todo sucede mientras el hijo mayor. J.R. Ewing evoluciona hasta convertirse en el villano principal, un magnate de los negocios que no lo detiene el sentido moral de sus actos siempre y cuando le permitan mejorar el estatus del negocio familiar. La serie también tenía a su héroe tradicional, Bobby Ewing. No obstante, al público le atraía e intrigaba J.R. Ya fuera que lo amaran o lo odiaran, tenía un encanto especial para ser un bastardo de corazón frío que sabía salirse con la suya (Leopold, 1990).

Además de comprobar el gusto de la audiencia por las narrativas seriales y el antihéroe como protagonista, *Dallas* añadió a la historia de la televisión otra innovación importante: el uso del *cliffhanger*. Este recurso que proviene de la narración literaria, es importante para enganchar argumentalmente al lector y asegurarnos de que siga leyendo. En la narrativa serializada es importante, pues el espectador debe desear saber cómo continuará la historia para que sintonice el siguiente capítulo. No obstante *Dallas* lo llevó más allá.

La televisión americana no había conocido hasta ese entonces la reacción que causaría sobre el público un *cliffhanger* a final de temporada hasta que un tirador desconocido le disparara desde la oscuridad a J.R., y éste cayera en una mueca de dolor, justo antes de que aparecieran los créditos. La audiencia se quedó con la incertidumbre por ocho meses, y esto no hizo más que disparar en popularidad a la serie. El primer capítulo de la cuarta temporada fue la segunda transmisión registrada más sintonizada en la historia de la televisión. Así fue como *Dallas* llegó la primer lugar en las listas, y se mantuvo entre éste y el segundo desde 1980 hasta 1985.

A pesar de las innovaciones mencionadas, la calidad de *Dallas* no superó a los métodos tradicionales telenovelescos descritos antes, sino que los utilizó fielmente. Parte de su éxito también estaba en que era fácil de

seguir, así que con el tiempo se convirtió en un gusto culposo, que era fácil objeto de burla (Ang: 1989).

2.1.5 Los años noventa

Entramos a la época en la cual ya se estaba gestando el cambio, y el éxito de esta nueva e insólita serie lo puso en evidencia. *Seinfeld* fue un show que llegó para romper esquemas con su afán por tratarse sobre nada, o más bien, sobre cualquier cosa (Reséndiz, Ruvalcaba: 2012).

La serie no contaba con un argumento en específico, solo seguía la vida de cuatro amigos excéntricos, amorales, neuróticos y quisquillosos; que navegaban por las pequeñas vicisitudes de la vida moderna en la ciudad de Nueva York. Sus decisiones sobre alguna situación menor terminaban desencadenando una serie de acontecimientos que al final del capítulo nos mostraban cómo muchas cosas de la vida no son más que una gran ironía.

Al final los personajes no lograban mucho, no aprendían nada, y no ayudaban a nadie. No había lecciones ni crecimiento, y los personajes no eran héroes dorados que te ayudaban a escapar de la realidad, sino que al contrario, te hacían aterrizar en ella al mostrártela de forma común y llana, demostrando como la modernidad se presta para vivir de manera egoísta, materialista, superficial, clínica e insignificante (Bisley: 2016).

Con esta pequeña premisa, *Seinfeld* reformuló a la sitcom e inventó una televisión nueva (Costas, 2014). Se trataba de un show oscuro escondido entre la comedia, que le hacía notar a los televidentes que de las cosas crueles de la vida también puedes burlarte, y con personajes desagradables también puedes identificarte (Smith, 1992). Sin duda, *Seinfeld* allanó el camino para la nueva televisión que por fin permitiría todo tipo de narrativas, personajes y retos.

Referente al género dramático comentaremos a la serie que tuvo el mayor éxito de la década, exploró diferentes narrativas y sentó la base para todo un estilo que sigue siendo vigente hasta la actualidad. La premisa de *E.R.*, estrenada en 1994, era la de un grupo de doctores y estudiantes

comprometidos con casos demandantes y una sala de emergencias llena las veinticuatro horas. La serie abordaba temas como el SIDA, las enfermedades mentales, el transplante de órganos, los derechos gay, el racismo y otros problemas éticos, desde un punto de vista sociopolítico. Eran algo apegados a la medicina, aunque no precisamente exactos. Tenía mucha acción, pero también buscaba conectar con las emociones de la audiencia, tratando los temas de una manera humana. Los personajes eran afectados por su trabajo, y a pesar de ser personajes heroicos, cometían errores y debían quedarse para afrontar las consecuencias. Dado que la trama avanzaba rápido, era un poco más complicada de seguir, y por tanto, una actividad más desafiante para el televidente. La serie tuvo éxito desde el principio, oscilando entre el número 1 y el número 4 por ocho temporadas continuas (1995 - 2007).

Las series de médicos retomaron auge durante esa época, llevando el formato híbrido de ficción capitular con subtramas seriales, que comentamos con *Cheers*, hacia otro nivel.

Había dos tramas: la predominante que se resolvía en cada episodio mediante un caso médico específico, y los arcos argumentales serializados que generalmente trataban sobre la vida personal de los personajes. Estos arcos podían durar de dos capítulos hasta temporadas completas. Incluso podía introducirse otra subtrama paralela a la principal, donde personajes secundarios trataban de solucionar un conflicto capitular diferente. De esta manera, los televidentes podían disfrutar de las tramas episódicas sin importar mucho el orden, o bien, podían comprometerse con seguir la serie interesados por su orden y continuidad.

Series con este formato han seguido estrenándose y encontrando a su público, con base en temas variados además de la medicina, tales como la investigación criminal, o el ejercicio de la abogacía.

Aquí termina lo descrito como televisión tradicional. Ahora podemos compararlo con las obras del nuevo género que se produjeron posteriormente, y entender porqué se habla de una ruptura. Cada una de las series descritas anteriormente nos dan una idea de cómo fue la televisión americana a lo

largo de sus eras, pero también demuestran que, a pesar de sus limitaciones, las series que innovaron fueron aquellas que más encantaron al público.

2.2 La *Complex TV*

El inicio de la *Complex TV* se fraguó aproximadamente desde finales de los 80's y principios del 2000. Los autores citados abajo que analizan este fenómeno, sitúan su surgimiento durante esta época (Miguel Ángel Pérez Gómez, Melanie Bourdaa, Emmanuela Zaccone, Sara Kumph, Virginia Guarinos e Inmaculada Gordil, 2011; Sean Fuller y Oliver Kroener, 2013; Brett Martin, 2014). También coinciden en citar tres series importantes como las iniciadoras del movimiento. Éstas, más que alcanzar un éxito avasallante y definitivo como el de las series que analizamos arriba, encontraron a su propio público y marcaron la pauta para el surgimiento de un nuevo género televisivo.

Estrenada en 1981, *Hill Street Blues* es un giro a las tradicionales series policiales que los televidentes americanos ya disfrutaban. Es un ensamble dramático que nos permite seguir las historias de hasta 15 personajes a la vez. Debido a la multiplicidad de tramas y el enfoque realista con el que se trataban las historias, la serie resultaba difícil, tanto cognitivamente, como emocionalmente. Los personajes se mostraban humanos, incapaces, llenos de defectos y llevando vidas desastrosas. En cuanto a la narrativa, ésta desarrollaba una historia complicada, que acumulaba tramas y dejaba cabos sueltos. El ambiente en general de la serie era descrito como deprimente, violento y desconcertante. No obstante las actuaciones eran sobresalientes, así como el guión. La complejidad moral, de los personajes y sus dilemas, hacía a la serie emocionante y difícil de olvidar (Fuller, 2013; Kroener, 2013).

El estreno de *Twin Peaks* en 1990 trajo consigo muchas innovaciones de forma y fondo, demostrando que la televisión podía hacerse de manera muy diferente, siendo una serie que considerada tanto partícipe de la tercera época dorada como de la televisión de culto.

La primer innovación que *Twin Peaks* trajo a la luz fue el fenómeno de la autoría, que instituye al inventor de la historia como el artista que supervisa

su realización (Pérez, 2011). Estas personas vendrían a ser llamadas *showrunners*, y serían lo equivalente a un director de cine, con ese tipo de libertad creativa. El reconocido director de cine David Lynch fue el genio creativo detrás de *Twin Peaks*, junto con el guionista Mark Frost, quien también trabajara en *Hill Street Blues*. Con David Lynch, no sólo los valores estéticos del cine comenzaron a mudarse a la tv, sino que también sus artistas. Afamados directores y actores de cine comenzarían a ser reconocidos partícipes de proyectos televisivos.

La segunda innovación que revisaremos será la complejidad narrativa. Las nuevas narrativas serían reconocidas por exigir más trabajo y compromiso por parte del televidente, como mayor concentración, retención y atención a los detalles. *Twin Peaks* es el ejemplo perfecto, pues los arcos argumentales que se iban desarrollando se volvían cada vez más enigmáticos y complicados. Como trama principal, se trata de resolver un asesinato, cuyo perpetrador podría ser cualquiera. Pero más allá de eso, existe una conspiración debajo de todo, la insistencia de que algo sobrenatural y cósmico se cierne sobre este poblado surreal. Todas estas pistas que se dan de a poco, todos los planteamientos que surgen y surgen, resultan en trabajo para el espectador, quién debe relacionarlos entre sí, todo para al final quizá comprender, que el asunto también a nosotros mismos nos sobrepasa. *Twin Peaks* es un rompecabezas narrativo, que requiere de cierto esfuerzo cognitivo para indentificar, recordar y juntar las piezas (Kroener, 2013). Es un reto a las habilidades del espectador, quien debe mantener el rastro de los personajes y las líneas argumentales que se desarrollan en cada capítulo (Fuller, 2013). Hasta ese momento, el espectador de televisión tradicional no estaba acostumbrado a recibir, recordar y relacionar tantas líneas argumentales. No estaba acostumbrado a albergar tantas preguntas.

Este tipo de narrativa, explorada antes en la literatura y el cine, era nueva para la televisión. Esto significó que encontraba un formato nuevo, listo para convivir de manera diferente con su lector, generando nuevas posibilidades.

La *Complex TV* se acercaría al cine, no sólo por la narrativa intrincada, sino por las evidentes inquietudes estéticas que traslucen de su escritura. La manera estilizada de contar las historias lleva un estilo visual creado mediante trabajo de cámara y edición cuidadosa (Kumph [en Pérez, editor], 2011). No obstante se aleja de ser un producto fílmico principalmente debido a la duración. En una serie de tv pueden utilizarse recursos como el *cliffhanger*, y su formato serial da la libertad de desarrollar personajes durante periodos de tiempo más largos. Sus historias pueden permitirse ser contadas 'a fuego lento', como en una novela. Los hilos argumentales no deben reducirse por temor a no tener tiempo de cerrarlos, así como las resoluciones de éstos no tienen por que apresurarse. Esta nueva televisión otorga un tipo diferente de libertad creativa para contar historias, parecida un poco más a la lectura. Se requieren de muchas más horas para activar estas narrativas, durante las cuáles el lector tendría que convivir de cerca con los personajes y sus historias (Martin, 2013). Toda esta combinación provocó un interesante fenómeno en cuanto a la recepción.

Ahora bien, la innovación final que *Twin Peaks* aporta es la hibridación de géneros. En *Twin Peaks* se mezclaba el género de detectives, o novela negra, con el misterio y la ciencia ficción. La inserción de lo sobrenatural en la narrativa de investigación fue impactante para los espectadores de su tiempo. A partir de entonces, la hibridación de géneros se convirtió en una característica popular de la nueva tv (Fuller, 2013). Antes hubiera sido difícil tomar en serio a un programa que contuviera tantos elementos de ilusión. No obstante, dado que estos shows exploraban la psique humana, concentrándose en temas como la ambición y el sacrificio, no importaba que estuvieran insertos en mundos de pura fantasía.

The Soprano se estrenó en 1999, cuando la transformación del medio televisivo ya estaba en marcha. No obstante fue en el 2002 que se desató el verdadero furor por la serie. Tony Soprano aportó a esta nueva oleada un personaje tipo, que se volvería popular en las series de la nueva oleada en lo sucesivo. Personajes difíciles que cargarían con cuestiones de identidad (como Don Draper en *Mad Men* o Carrie Mathison en *Homeland*) o serían

catalogados como antihéroes (como Walter White en *Breaking Bad* o Frank Underwood en *House of Cards*).

Sabemos que, hasta J.R. Ewing en *Dallas*, la posibilidad de que un delincuente apareciera como protagonista en un drama era muy baja, mucho menos el permitirle que la historia se desarrollara desde su perspectiva, posibilitando para el espectador cierto tipo de empatía.

Estos nuevos protagonistas eran seres moralmente cuestionables, infelices, complicados, profundamente humanos. Debido a todo esto, despertaban simpatía (Martin, 2013). Tony Soprano engañaba, perjudicaba a sus amigos, cometía adulterio y golpeaba gente en la calle, todo esto además ser un criminal. No obstante cuando admite que tiene problemas de depresión, notamos en él cierta humanidad. Así comienza una relación de amor-odio con el televidente, en la cuál justificas sus actos, convenciéndote de que actúa de esa manera porque es lo que tiene que hacer. Sin embargo, tarda poco en revelar su verdadera identidad, cuando en el capítulo cinco, se le ve estrangular a un hombre hasta matarlo. Esta fue la primera vez que la audiencia veía a un protagonista hacer algo así (Martin, 2013). Y no se trataba del asesinato en sí, sino que es evidente que Tony lo disfruta, sin verse atormentado por ningún debate interno.

La fidelidad que el espectador ha formado con el protagonista es puesta a prueba. Deberá decidir si seguirá justificándolo o sólo permitirá que, al continuar acompañándolo, se desarrolle entre ellos una relación de repulsivo afecto (Martin, 2013).

Este mismo momento donde el protagonista se destapa, mostrando que su verdadero ser es injustificadamente perverso sucedería en muchas otras series que replicarían la premisa del antihéroe como protagonista, sobre todo con *Breaking Bad*, serie que es colocada frecuentemente en el cenit de todo lo que representa la tercera época dorada de la televisión. Walter White inicia sus actividades ilegales por una razón noble, facilitando al espectador justificar sus acciones. Pero una vez que cruza la línea, la naturaleza moral

de sus decisiones solamente empeora, hasta que hace cosas imposibles de perdonar en su afán de acumular más y más poder.

En cuanto a contenido controversial otra serie digna de mención debido a su éxito es *Game of Thrones*, que jugó con todas las convenciones prohibidas para la televisión desde su primer capítulo. *Game of Thrones* presentaba una multitud de personajes cuyas motivaciones se oponían entre sí, en un peligroso enfrentamiento político donde, no el más bueno, ni el más fuerte, ni el más honorable ganaba al final, sino que el más astuto sobrevivía otro día. *Game of Thrones* (al igual que *Walking Dead*) también fue conocido por no respetar ninguna fórmula, en el sentido de que el protagonista de la historia también podía morir, no importaba si éste era el favorito del espectador. Ser despojados de esta garantía provocaba una sensación escalofriante, pero emocionante también (Martin, 2013). El obligar al espectador a forjar un nuevo vínculo con otro personaje al verse despojado del que tenía, le añade compromiso y complejidad emocional a la experiencia que ofrece la nueva serie.

2.2.1 Nuevo público

La *Complex TV* amasó su propio éxito, atrayendo a televidentes que se reunían con sus personajes favoritos cada semana, a devanarse los sesos intentando averiguar qué estaba pasando con la historia, y tratando de predecir qué sucedería después. Los televidentes que lograron asumirse al nuevo estilo llegaron en algún momento a rechazar la observación sencilla que había estado experimentando (Fuller, 2013).

No obstante la época de los grandes éxitos que dominaban la pantalla por años consecutivos se había acabado, y la nueva tv se guió con lo que fue llamado *low ratings-right viewers* (López [en Pérez, editor], 2011). Esto significaba que el consumidor estaba siendo segmentado, y cada serie encontraba su propia audiencia. La nueva tv atrajo a un grupo estadístico específico de entre la masa ya determinada de televidentes. Estos grupos se clasificaron de acuerdo a su gusto, gracia a su capacidad por encontrar deleite en estas nuevas obras.

Lo interesante es que, estos nuevos fans era más activos y, dado que las nuevas narrativas se prestaban para la especulación, dichas especulaciones ahora podían ser compartidas y discutidas mediante el internet. Los fans podían empezar a asumirse como parte de una comunidad que podía compartir entre sí sus puntos de vista, teorías y pasiones sobre el show (Bourdaa [en Pérez, editor]: 2011). De repente lo televidentes ya no solo veían, sino que también hacían. Hacían crítica, análisis, *fanarts*, *fanfics*, *animatics*, *memes*, etcétera. Todas estas publicaciones, que comenzaron a circular por medio de la plataforma o red social más popular en turno, se convirtieron en evidencia de una recepción activa, que permitía al televidente ser más que un número.

Con este modo nuevo de ver televisión, el molesto intermediario de la publicidad resultó no ser tan necesario. Éste, siempre temeroso de perder audiencia, impedía la transmisión de muchos contenidos. Ahora la audiencia misma era la que ganaba más poder de decisión sobre lo que quería ver, y ellos mismos con su recepción y fidelidad, le daban a la serie su condición de éxito o fracaso (Pérez: 2011)

2.2.2 Nueva distribución

El furor que provocó *The Sopranos* en su momento le dio a su casa productora la garantía y renombre que iba a caracterizarla. No sólo eso, sino motivó a que se continuara con el exitoso método, arriesgándose a hacer series estéticas y complejas narrativamente (como *The Wire*), creando así un nuevo estándar (Bourdaa [en Pérez, editor]: 2011).

A éstas, el televidente podía acceder si pagaba por los canales. *HBO* comenzó a apostar por este formato de series, y a construirse una imagen alrededor de éste. Su eslogan publicitario lo resumía perfectamente: “No es televisión, es HBO”. El éxito fue tal que, cadenas por cable gratuitas, como *FX* (con *The Shield*) o *AMC* (con *Breaking Bad*), tomaron la fórmula para que, poco después, más series del nuevo género comenzaran a surgir, demostrando que estas características de producción tan distintivas no eran exclusivas del modelo de televisión de pago.

El siguiente paso dentro de la revolución de los medios, fue la aparición del *streaming*. Un servicio mediante el cuál, el televidente tiene acceso a toda clase de contenido televisivo para observar de acuerdo a sus propios horarios e intereses. Por supuesto, la plataforma más importante y revolucionaria al momento de poner este servicio en el mapa, fue Netflix. A cambio de una módica mensualidad, el espectador podía acceder a un catálogo de películas, series y documentales sin anuncios.

Aquí es donde podemos afirmar que lo que en esta tesis llamamos serie de televisión, o ficción televisiva, para muchos dejó de ser televisión como tal, reconociendo que algunos siguen llamándola de esa manera sólo por costumbre. No obstante, para otra parte del público, este tipo de entretenimiento ya no es considerado televisión. Más bien, se ha popularizado entre los consumidores de *streaming* llamarle a las series *contenido*, una abreviación de *contenido digital* (*digital content*). La popularización de este término para referirse a las series es sumamente interesante pues, a razón de que ahora su acceso es mediante la web, se vuelven parte de una categoría muchísimo más amplia. Esto es porque *contenido* se refiere a cualquier tipo de elemento de acceso digital. Cualquier tipo de video puede encajar: las películas, documentales, *reality shows*, tutoriales, video reacciones, video análisis, video blogs, video ensayos, grabaciones de presentaciones en vivo, etcétera. Y no se limita a lo audiovisual, pues tanto elementos únicamente sonoros como el *podcast* y elementos puramente visuales como la infografía y el *meme*; entran también de sus categorías.

Gracias al *streaming*, la series se convierten en *contenido* que puede ser disfrutado desde cualquier pantalla y en cualquier horario. El televidente dejó de tener que esperar que algo a su gusto se emitiera, ya podía buscar y conseguir televisión para sí mismo, sin tener que ver publicidad. Ahora con series completas a disposición del público, nacieron prácticas nuevas, como el *bingee watching*, que consiste en ver desde tres capítulos hasta temporadas enteras de una serie en una sola sentada.

Por supuesto que con el internet se agilizó el fenómeno de la piratería. Los televidentes podían ser fieles a sus series y a sus personajes, pero no por eso estar dispuestos a pagar por ello (Fuller, 2013). Mediante el *torrenting*, se podía tener acceso a todo tipo de contenido de manera ilegal. Por eso, para las casas productoras era importante convertir a sus series en *lovemarks* (Zaccone [en Pérez, editor]: 2011), para que, de una forma u otra, su trabajo se viera remunerado. Si la serie gustaba lo suficiente aunque un porcentaje de su audiencia no pagara por ella, puede que algún momento estuviera dispuesto a comprar mercancía oficial o a asistir a alguna convención.

De cualquier manera, mientras los fans se mantuvieran activos en redes, hablando de sus series y recomendándolas con su actividad, la serie se mantenía vigente, y aunque su público estuviera ahora más seccionado que masificado, la popularidad de la serie continúa siendo hasta ahora su bastión de salvación.

Debido a todos los cambios que ha sufrido el medio, la popularidad y relevancia de las series ya no puede medirse únicamente mediante sus *ratings*, como hicimos al principio. De igual manera, la inmediatez propia de la modernidad no permite que una serie se mantenga relevante por tanto tiempo, así que los títulos fluctúan continuamente. Aún así, la recepción de las personas, que se traduce en su actividad en redes, y los datos de stream que nos proporcionan las plataformas, continúan siendo datos de utilidad para darnos cuenta con qué temas, formatos e historias la gente sigue identificándose hasta nuestros días.

2.3 Las series de televisión hoy

Después de una investigación al respecto de las series más populares de los últimos treinta años, varias cuestiones sobre la recepción de éstas saltan a la vista.

Esta actualización se hace con afán de completar el espacio entre la irrupción de la *Complex TV* sobre el medio televisivo y el consumo de este mismo en la actualidad. Mediante esta actualización podremos averiguar qué

tanto ha cambiado la recepción de las series y qué fenómenos se han ido desarrollando en el proceso. Podremos descubrir qué tanto hizo realmente la *Complex TV* para la televisión y qué tanto de la televisión tradicional se ha mantenido. Sabremos cuáles son los géneros, formatos, temas, tendencias, plataformas y prácticas que figuran por encima de otras, para de esta manera examinar el progreso y estado actual de la *Complex TV* a los ojos de su público.

2.3.1 Broadcast

Las consideraciones de esta parte del texto son hechas con base en los cuadros que incluyo más adelante, así como las listas que agrego como material adicional en el anexo de esta tesis. Toda esta información fue recabada de la web con diferentes contemplaciones en mente. En el cuadro de *broadcast* que muestro a continuación se continuó con la labor de investigar qué series habían sido las más sintonizadas durante los años consiguientes a la investigación anterior.

Fecha	Broadcast				
	Comedia			Drama	
	Serie		Nivel en Nielsen Ratings	Serie	Nivel en Nielsen Ratings
50's		<i>I Love Lucy</i> (1951 - 1957)	#1 de 1952 a 1957		<i>Gunsmoke</i> (1955 - 1975) #1 de 1957 a 1961
60's		<i>The Andy Griffith Show</i> (1960 - 1968)	Entre #1, #4 y #7 de 1960 a 1968		<i>Bonanza</i> (1959 - 1973) Entre #1 y #4 de 1961 a 1969
70's		<i>All in the Family</i> (1971 - 1979)	#1 de 1971 a 1976	N/A	
80's		<i>The Cosby Show</i> (1984 - 1992)	#1 de 1985 a 1989		<i>Dallas</i> (1978 - 1991) Entre #1 y #2 de 1981 a 1985
		<i>Cheers</i> (1982 - 1993)	#5 por 7 temporadas		
90's		<i>Seinfeld</i> (1989 - 1998)	Entre #1 y #2 de 1994 a 1998		<i>ER</i> (1994 - 2009) Entre #1 y #4 de 1995 a 2002
00's		<i>Friends</i> (1994 - 2004)	#2 en 2000 y #1 de 2001 a 2003		<i>CSI</i> (2000 - 2015) #1 en 2002 y del 2004 al 2008
		<i>Two and a half men</i> (2003 - 2015)	Entre #4 y #9 del 2003 al 2009		

10's		<i>The Big Bang Theory</i> (2007 - 2019)	Entre #1 y #2 de 2013 a 2019	NCIS (2003 - presente)	#1 de 2009 a 2012 y entre #2 y #4 2017 a 2019
				<i>The Walking Dead</i> (2010 - 2022)	Entre #1 y #2 de 2014 a 2016
20 - 24		<i>Young Sheldon</i> (2017 - 2024)	Entre #3 y #8 más sintonizado	NCIS (2003 - presente)	Entre #2 y #4 más sintonizado

Este cuadro en particular se concentra en Estados Unidos y nos muestra principalmente que la audiencia del *broadcast* mantiene sus costumbres, dándole preferencia a una o dos series, que alargan su longitud por una cantidad considerable de tiempo. También podemos ver que el gusto de las audiencias americanas por los mismos formatos y temáticas de antaño se han mantenido, de alguna manera.

En el caso de la comedia, notamos la permanencia del modelo *sitcom* en todo sus títulos, con la temática de la convivencia familiar forzada como la principal favorita (*I Love Lucy* [1951], *The Andy Griffith Show* [1960], *All in the Family* [1971], *The Cosby Show* [1984], *Two and a half men* [2003], *Young Sheldon* [2017]) siendo brevemente reemplazada por el tema de la amistad adulta que representa a la familia adquirida por elección (*Cheers* [1982], *Friends* [1994], *The Big Bang Theory* [2007]). En cuanto a manifestaciones de *Complex TV* en los favoritos cómicos de la audiencia, *Seinfeld* continúa siendo la serie más disruptiva, no obstante se acercan a ella *All in the Family*, *Friends* y *Cheers*, esta última a razón de haber introducido a la televisión americana el formato híbrido entre narrativa episódica y serializada.

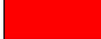
De hecho, en lo que respecta al drama, podemos presenciar precisamente al nacimiento de esta fórmula narrativa que, en mi opinión, resulta tan clásica y atemporal como la misma *sitcom*. La llamo el drama híbrido, pues combina este tipo de trama autoconclusiva con arcos argumentales serializados. Este formato realmente encuentra éxito dentro del público americano. Más adelante explicaré por qué considero a este género una combinación entre *Complex TV* y *Traditional TV*, que se inclina

naturalmente hacia su lado tradicional, pero se populariza gracias al cambio de la industria televisiva.

En cuanto temas respecto al drama, es innegable que el *western* se erige como el favorito (*Gunsmoke* [1955]. *Bonanza* [1959]), para posteriormente dar espacio a la telenovela clásica (*Dallas* [1978]) y al drama médico (*E.R.* [1994]). Después de eso, la serie policiaca domina las listas (*CSI* [2000], *NCIS* [2003]). Si lo pensamos, es casi como volver al *western*, o a un tipo de *western* modernizado. En cuanto a la única serie de *Complex TV* que logra colarse a esta lista, *The Walking Dead* (2010), resulta ser también giro del *western* clásico, que hibrida géneros por medio de la adición de elementos fantásticos, entre otras complejidades narrativas.

2.3.2 Clasificación de dos polos

Antes de pasar a lo encontrado con respecto al *streaming* requiero establecer claramente lo que estoy considerando como *Complex TV* y *Traditional TV* dentro de la clasificación por colores que se ve en los cuadros, así como estas dos clasificaciones mixtas que propongo: Híbridas que se inclinan hacia *Complex TV* e Híbridas que se inclinan hacia *Traditional TV*. Digamos que imagino la complejidad estética y narrativa de las series como los dos lados de un polo, de los que cada programa se acerca o se aleja:

Color	Clasificación
	Complex TV
	Híbridas que se inclinan hacia Complex TV
	Híbridas que se inclinan hacia Traditional TV
	Traditional TV
	Dark Anime
	Light Anime

2.3.2.1 *Complex TV*: Color Negro

Personajes: Son tridimensionales, profundos, cercanos a la realidad, humanos. Se muestran incapaces, defectuosos, desastrosos. Existe un enfoque realista de sus relaciones, situaciones, motivaciones y pasiones. Sus dilemas presentan complejidad moral y su desarrollo es prolongable. Son comunes los protagonistas complicados, atormentados, e incluso perversos,

que cargan con algún problema de identidad y toman decisiones moralmente cuestionables. Al principio generan empatía, provocando que el espectador cuestione los valores morales propios debido al reconocimiento y lealtad narrativa que les debe, a la que a veces renuncia.

Trama: Busca sorprender y cautivar a su audiencia, ya sea mediante giros (*plot twist*), *cliffhangers* u otros recursos narrativos. Resulta emocionante y difícil de olvidar. Los arcos argumentales enigmáticos y complicados son comunes, se confía en el espectador para armar un rompecabezas narrativo que reta sus habilidades de atención y concentración. Encontraremos diferentes tramas argumentales que se combinan o acumulan.

Narrativa: Compleja de seguir, cognitiva y emocionalmente (aunque después de un poco de práctica, ya no lo será tanto, claro). Exigirá mayor compromiso del televidente, en factores como concentración, retención y atención a los detalles. No se siguen fórmulas y reglas narrativas tradicionales, como aquellas que dictan que el protagonista no puede morir, o que no pueden dejarse cabos sueltos, o que los personajes son castigados o premiados por la trama de acuerdo a sus acciones morales, o que los personajes deben desarrollarse hacia la aceptación y el bienestar.

Temas: Exploración de contenido controversial y temas tabú. Las acciones y situaciones ya no son necesariamente vistas desde la perspectiva segura del héroe, sino desde perspectivas alternativas a ésta. Los ambientes pueden mostrarse deprimentes, violentos o desconcertantes.

Géneros: Combinación de diferentes géneros o giro novedoso a géneros clásicos; inclusión de géneros poco comunes. Es común el desarrollo de temas serios dentro de mundos de ilusión, haciendo una exploración de la psique humana dentro de entornos fantásticos.

Producción: Inquietudes y aspiraciones estéticas, obtenidas mediante trabajo de cámara y edición cuidadosa, con resultados cercanos al cine, como un estilo visual logrado. Actuaciones sobresalientes, emotivas y profesionales. Productos con autoría; generalmente habrá una mente creativa

decisiva detrás del proyecto, el llamado *showrunner*. Es común encontrar producciones masivas y costosas, de calidad constante y específica.

Recepción: Están dirigidas a un público segmentado y focalizado. Por eso su distribución y adquisición preferida siempre es alternativa al *broadcast*, que está diseñado más para las masas. Su público debe ser numeroso, pero sólo en la medida de lo suficiente. Tipo de televisión que se presta a ser comentada, analizada, discutida. Provoca al televidente querer predecir y armar teorías que compartir con otros. Produce una recepción altamente activa, donde el televidente además de mirar, crea. Crea y comparte sus creaciones con contenido digital como *fanarts*, *memes*, publicaciones, video análisis, video reacciones, etcétera. Es común que este tipo de series apunten a convertirse en *lovelinks*.

2.3.2.2 Traditional TV: Color Azul

Personajes: Bidimensionales. Cumplen con un papel predeterminado que suele seguir estereotipos. El protagonista debe ser fundamentalmente bueno y el antagonista fundamentalmente malo.

Trama: Preferentemente episódica. Cada capítulo inaugura un reto a resolver que puede tener connotaciones divertidas o intrigantes. Al final del capítulo el reto es superado en un tono optimista y esperanzador. Si nos encontramos con una trama serializada, será mediante el género de la telenovela.

Narrativa: Ligera y sencilla. Los recursos utilizados son repetitivos, con la finalidad de generarle una sensación de familiaridad y confort al espectador.

Temas: Exclusivamente familiares. Se suelen predicar valores y buenas costumbres. Las situaciones controversiales son evitadas y los temas tabú son altamente censurados. Si llegan abordarse, son mediante un tratamiento cuidadoso de ellos, generalmente desde un punto de vista dicotómico, occidental, masculino y cristiano; a la defensa y persecución de su idea de la bondad y justicia.

Géneros: Se utilizan y repiten los géneros clásicos, como el drama episódico, el *sitcom* y el drama estilo telenovela.

Producción: Preferentemente barata. En manos de los guionistas está lograr mucho con poco. Hay más diálogo que acción.

Recepción: Ofrece un resguardo seguro y tranquilo para los espectadores que sobreviven a un mundo agitado, un futuro pesimista y situaciones personales complicadas. Se espera tengan éxito masificado y seguro, ya que, debido al formato del *broadcast*, el espectador deberá conformarse con la programación ofrecida, y seguir un horario de transmisión.

2.3.2.3 Híbridos que se inclinan hacia la *Complex TV*: Color Amarillo

Este formato generalmente combinará episódico con serializado. Combinará comedia con drama. Son producciones estéticas y cuidadas que pueden llegar a ser costosas (aunque no necesariamente). Suelen conservar la estructura clásica de las series moralmente correctas, pero pueden darle un tratamiento alternativo a temas tradicionalmente controversiales. Sus personajes lucharán por el 'bien' pero se darán cuenta de que ya no es algo que pueda definirse fácilmente.

Los protagonistas serán tridimensionales, imperfectos, humanos, e incluso desastrosos, pero nunca perversos. Aquí también caben aquellas comedias oscuras que se vuelven controversiales, o son altamente experimentales, pero nunca abandonan la estructura repetitiva del *sitcom*. Lo mismo con aquellos *thrillers* de horror que resultan emocionantes, gráficos y aterradores, pero no abandonan la estructura moral que se inclina hacia la defensa de la justicia.

2.3.2.4 Híbridos que se inclinan hacia la *Traditional TV*: Color Naranja

De nueva cuenta, combinamos tramas episódicas con arcos argumentales serializados. Se aferra fuertemente a su estructura clásica de predicación y defensa de una percepción dicotómica de la justicia y bondad.

En general, corresponden en casi todo a géneros y estructuras clásicas, pero introducen alguna innovación importante, como complejidad de algún tipo, esteticismo, profundidad en sus personajes y sus dilemas, perspectivas alternativas a temas controversiales o búsqueda de reacciones emocionales un tanto más intensas por parte del público.

2.3.2.5 *Dark anime & Light anime: Tonos de rojo*

Incluyo esta categoría porque no quise hacer un esfuerzo activo por dejar fuera de las listas a los títulos de este género que aparecían en mis búsquedas, debido al éxito que han tenido en occidente durante las tres últimas décadas.

No obstante, son un producto totalmente diferente a los que en esta investigación nos avocamos, pues surgen y se desarrollan en momentos y lugares distintos, así como obedecen a sus propias reglas. Decidí únicamente separarlos de acuerdo a los temas que abordan y el tono en el que se presentan, sólo para darnos una idea de cuál es el tipo de programa que aparece listado.

2.3.3 *Streaming*

Comenzaré por decir que, recabar datos para este cuadro se volvió muchísimo más complicado. Quiero pensar que esto se debe a que, durante la época en la que se estaban dando cambios e innovaciones en la distribución televisiva, las plataformas pioneras de *streaming* (*Netflix*, *Amazon Unbox* [ahora *Prime Video*] y *HBO GO* [ahora *MAX*]), no compartían sus datos con el público por razones de mercadeo. No obstante, dado que era algo muy nuevo todavía, es posible que en los inicios de la década siquiera hubiera muchos datos de valor que compartir.

De modo que los títulos que incluyo en el cuadro para los 2010's, los obtuve de listas de popularidad y *rankings*, más que por *ratings* como tal. Durante esta época de transición también hubo medios alternativos no registrados en los que debió desarrollarse actividad interesante, de los cuáles no pude obtener datos conclusivos, como la práctica del *timeshifting*

(tecnología para grabar contenido desde el *broadcast*) o el consumo de televisión *on demand* (tv pago). Alrededor de 2020, las plataformas de streaming hicieron sus datos públicos, volviendo más sencillo conocer cuáles fueron los títulos más vistos por año.

Fecha		Streaming					
		Comedia		Drama			
		Adquirido	Nivel en Nielsen Ratings	Adquirido	Nivel en Nielsen Ratings	Original	Nivel en Nielsen Ratings
10's		<i>Modern Family</i> (2009 - 2020)	Entre #5 y #10 más popular de 2010 a 2016	<i>The Walking Dead</i> (2010 - 2022)	Entre #2 y #3 más popular de 2010 a 2018	<i>Game of Thrones</i> (2011 - 2019) (HBO)	#1 más popular de 2010 a 2019
2020		<i>The Office</i> (2005 - 2013)	#1 más reproducido	<i>Grey's Anatomy</i> (2005 - presente)	#2 más reproducido	<i>Ozark</i> (2017 - 2022) (Netflix)	#1 más reproducido
2021		<i>Schitt's Creek</i> (2015 - 2020)	#8 más reproducido	<i>Criminal Minds</i> (2005 - 2020)	#1 más reproducido	<i>Lucifer</i> (2016 - 2021) (Netflix)	#1 más reproducido
2022		<i>Bluey</i> (2018 - presente)	#5 más reproducido	<i>NCIS</i> (2003 - present)	#1 más reproducido	<i>Stranger Things</i> (2016 - presente) (Netflix)	#1 más reproducido
2023		<i>Bluey</i> (2018 - presente)	#2 más reproducido	<i>Suits</i> (2011 - 2019)	#1 más reproducido	<i>Ted Lasso</i> (2020 - 2023) (Apple TV)	#1 más reproducido
2024		<i>Bluey</i> (2018 - presente)	#1 más reproducido	<i>Grey's Anatomy</i> (2005 - presente)	#2 más reproducido	<i>Fallout</i> (2024 - present) (Prime Video)	#1 más reproducido

Comenzando por la comedia, podemos notar cómo se trata de un género complicado para el *streaming*, pues encontramos variedad de formatos, con por ejemplo *Bluey* (2018), como la única serie animada dirigida a preescolares que figura en esta lista. Los géneros favoritos aquí resultan ser el conocido y transformado *sitcom* familiar (*Modern Family* [2009]) y las populares *workplace sitcom*, aquellas que se desarrollan dentro del lugar de trabajo (*The Office* [2005], *Schitt's Creek* [2015]).

El género dramático tuvo que dividirse en dos categorías: las repeticiones de series adquiridas de una cadena tradicional, y las series originales, producidas por las plataformas de *streaming* mismas. En los adquiridos figura de nuevo con gran éxito el drama híbrido, ya sea de género médico (*Grey's Anatomy* [2005]), legal (*Suits* [2011]) o policial (*Criminal Minds* [2005], *NCIS* [2003]). Debido a su éxito avasallante, nos encontramos con *The Walking Dead* también en esta categoría.

Esta serie, junto con *Game of Thrones* (2010, ambas *Complex TV*), concluyen con la época en la que las series permanecían vigentes por largas temporadas de tiempo. Después del 2020 ya no es posible darle ese puesto a una sola serie, pues se producen tantas y se vuelven populares en tan poco tiempo, que rápidamente una reemplaza a la otra. También, al estar disponibles temporadas completas para que el espectador las vea tan rápido como desee, las plataformas se ven obligadas a mantener su flujo de contenido activo y constante, con series nuevas siempre disponibles para suscriptores actuales o futuros. Esa es la razón de que me haya visto en la obligación de crear las listas que se encuentran en el material adicional, dado que el consumo de ficciones televisivas se aceleró tanto, que ya nunca volvió a ser el mismo.

De este modo, se vuelve notable cómo el estilo de las plataformas es apostar por series originales que cumplan con las características de la *Complex TV*, pues son este tipo de series son las que llaman la atención rápidamente y se viralizan en línea. Es gracias a estas grandes producciones que las plataformas (sobre todo aquellas que son específicas y pequeñas) conservan y atraen suscriptores.

Si observamos el cuadro general que engloba ambas listas, se vuelve evidente que, no sólo cada formato se dedicó a su tipo de público, sino que abrazó el género que sabe le genera notoriedad y éxito seguro. El *broadcast* con el *sitcom* y el drama híbrido, y el *streaming* con la *Complex TV* y las confiables repeticiones de sus series adquiridas. En este cuadro es evidente la radical manera en que el consumo de televisión cambió. Tanto *broadcast*

como *streaming* en la actualidad conviven, no obstante, dividen al público, ya que están dirigidos y son asumidos por audiencias diferentes.

El *broadcast* (tanto tv abierta como tv pago) mantiene narrativas tradicionales cuyos temas y formatos están dirigidas a un público de mediana y tercera edad, pues son consumidas por este demográfico. Mientras tanto, el *streaming* es preferido por jóvenes y adultos, ya que toma narrativas más atrevidas y alternativas. Las generaciones aún más jóvenes prefieren también el *streaming*, aunque considero que hay una tendencia por explorar y preferir por contenidos y medios en línea todavía más alternativos.

He aquí el cuadro que contiene lo más destacado en la historia de la ficción televisiva americana:

Fecha	Comedia				Drama					
	Broad cast	Nivel en Nielsen Ratings	Streaming		Broadcast	Nivel en Nielsen Ratings	Streaming			
			Adquirido	Nivel en Nielsen Ratings			Adquirido	Nivel en Nielsen Ratings	Original	Nivel en Nielsen Ratings
50's	<i>I Love Lucy</i> (1951 - 1957)	#1 de 1952 a 1957	N/A		<i>Gunsmoke</i> (1955 - 1975)	#1 de 1957 a 1961	N/A			
60's	<i>The Andy Griffith Show</i> (1960 - 1968)	Entre #1, #4 y #7 de 1960 a 1968			<i>Bonanza</i> (1959 - 1973)	Entre #1 y #4 de 1961 a 1969				
70's	<i>All in the Family</i> (1971 - 1979)	#1 de 1971 a 1976		N/A						
80's	<i>The Cosby Show</i> (1984 - 1992)	#1 de 1985 a 1989		<i>Dallas</i> (1978 - 1991)	Entre #1 y #2 de 1981 a 1985					
	<i>Cheers</i> (1982 - 1993)	#5 por 7 temporadas								
90's	<i>Seinfeld</i> (1989 - 1998)	Entre #1 y #2 de 1994 a 1998		<i>ER</i> (1994)	Entre #1 y #4 de 1995 a 2002					

00's	<i>Friends</i> (1994 - 2004)	#2 en 2000 y #1 de 2001 a 2003			<i>CSI</i> (2000 - 2015)	#1 en 2002 y del 2004 al 2008				
	<i>Two and a half men</i> (2003 - 2015)	Entre #4 y #9 del 2003 al 2009								
10's	<i>The Big Bang Theory</i> (2007 - 2019)	Entre #1 y #2 de 2013 a 2019	<i>Modern Family</i> (2009 - 2020)	Entre #5 y #10 más popular de 2010 a 2016	<i>NCIS</i> (2003 - present)	#1 de 2009 a 2012 y entre #2 y #4 2017 a 2019	<i>The Walking Dead</i> (2010 - 2022)	Entre #2 y #3 más popular de 2010 a 2018	<i>Game of Thrones</i> (2011 - 2019)	#1 más popular de 2010 a 2019
					<i>The Walking Dead</i> (2010 - 2022)	Entre #1 y #2 de 2014 a 2016				
2020	<i>Young Sheldon</i> (2017 - 2024)	Entre #3 y #8 más sintonizado	<i>The Office</i> (2005 - 2013)	#1 más reproducido	<i>NCIS</i> (2003 - presente)	Entre #2 y #4 más sintonizado	<i>Grey's Anatomy</i> (2005 - presente)	#2 más reproducido	<i>Ozark</i> (2017 - 2022)	#1 más reproducido
2021			<i>Schitt's Creek</i> (2015 - 2020)	#8 más reproducido			<i>Criminal Minds</i> (2005 - 2020)	#1 más reproducido	<i>Lucifer</i> (2016 - 2021)	#1 más reproducido
2022			<i>Bluey</i> (2018 - presente)	#5 más reproducido			<i>NCIS</i> (2003 - presente)	#1 más reproducido	<i>Stranger Things</i> (2016 - presente)	#1 más reproducido
2023			<i>Bluey</i> (2018 - presente)	#2 más reproducido			<i>Suits</i> (2011 - 2019)	#1 más reproducido	<i>Ted Lasso</i> (2020 - 2023)	#1 más reproducido
2024			<i>Bluey</i> (2018 - presente)	#1 más reproducido			<i>Grey's Anatomy</i> (2005 - presente)	#2 más reproducido	<i>Fallout</i> (2024 - presente)	#1 más reproducido

Ahora bien, las listas que incluyo en el material adicional (son demasiado largas y tienen demasiados datos como para incluirlas aquí), enlistan a las series estrenadas durante y posteriormente al cambio que se dio en la industria televisiva, es decir, desde mediados de los 90 e inicios del 2000 hasta la actualidad.

Todas estas series figuraron en algún momento de las últimas dos décadas como las más sintonizadas en *broadcast*, las más reproducidas en

streaming o las mejores calificadas en el internet. Ya sea que estuvieran dentro de las diez mejores durante el año de su estreno o durante cualquier otro año a partir de ese, estas series fueron vistas y conocidas por un numeroso público, muchas de ellas logrando cultivar un fandom focalizado, activo y entusiasta. Algunas otras se volvieron virales rápidamente y de igual modo se olvidaron después, o bien construyeron su popularidad de a poco, logrando permanecer en producción durante varios años.

Para estas listas, los datos dejan de focalizarse únicamente en Estados Unidos, ya que los números que tomo de las plataformas son 'globales', es decir, se nos proporciona el número de las series más reproducidas en todos los países donde la plataforma se encuentra disponible. Un aproximado a estos datos lo encontramos al inicio de cada lista, con el número total de suscriptores en el mundo, un listado de los países donde el servicio está disponible, junto con una lista de aquellos países con más suscriptores registrados en la plataforma.

En específico para la lista de *Netflix* combiné las listas de los más reproducidos en Estados Unidos con las de los más reproducidos globales. Por supuesto que la mayoría de las plataformas de *streaming* tiene su mayor número de suscriptores en Estados Unidos, entonces se entiende que la recepción sigue focalizándose por lo menos en el continente Americano. Esto lo menciono como contexto cultural, ya que realmente me concentro en la recepción de una audiencia que imagino como una masa de televidentes que responde a fórmulas y comparte gustos.

2.3.3.1 Netflix

Netflix fue la primer plataforma de streaming en surgir (2006). Fue la que inició una revolución en la manera en que vemos televisión, y generó la guerra entre plataformas que se está librando en la actualidad. Como podemos notar al observar su lista, Netflix inició apostando por la *Complex TV*, pues sus primeros grandes éxitos de producción original fueron dos series que cumplen con las características del género, ambas estrenadas en el mismo año (*House of Cards* y *Orange is the New Black* [2013]). No

obstante, cuando *Netflix* empezó a alcanzar la expansión global, se decantaron por géneros más tradicionales, como series románticas o telenovelas modernas (como *Virgin River* [2019] o *Sweet Magnolias* [2020]), así como por rescatar series canceladas por otras cadenas (*Lucifer* [2016, adquirida en 2018], *Cobra Kai* [2018, adquirida en 2021]), o bien, por conseguir y ofrecer contenido correspondiente a diferentes culturas; como drama coreano (*Crash Landing on you* [2019], *Extraordinary Attorney Woo* [2022]), anime (*Kakegurui* [2017], *Beastars* [2019]) o telenovela (*Élite* [2018], *Pablo Escobar* [2012]), entre otros.

Al día de hoy, *Netflix* es la plataforma de *streaming* con más suscriptores, (269.6 millones), alcance global (presencia en todo el mundo a excepción de China, Crimea, Corea del Norte, Rusia y Siria), títulos en su catálogo (1,800 series) y flexibilidad en su enfoque. En este sentido, es la plataforma que más se asemeja al *broadcast*, pues es la más familiar y versátil del mercado, así como la más adaptada a cada territorio y público.

Gracias a prácticas como el *bingee watching*, y a la disponibilidad de tanto temporadas como series completas, los suscriptores más activos pueden acabarse el contenido de su interés rápidamente, lo que provoca que la plataforma necesite mantener su afluencia de contenido siempre activa. Siempre debe de haber algo nuevo para ver. No obstante, para un suscriptor no muy ávido, mantenerse al corriente de todas las series nuevas se convierte en una tarea muy complicada (si no es que imposible). Pero si el consumidor tiene gustos localizados, éste irá y regresará de su suscripción a voluntad, cada vez que ésta le ofrezca algo que sea de su interés. Para esto sirven los algoritmos con los que trabajan estas plataformas, que adaptan sus recomendaciones a lo que detectan que te va gustando, dependiendo de si lo viste completo o más de una vez, si le diste me gusta a su botón de *like*, o si escogiste títulos que considera parecidos entre sí.

Mientras *Netflix* invierte en adquirir o producir títulos ligeros y familiares, al mismo tiempo no abandona su producción de *Complex TV*, debido a que sabe que son éstas las series que se vuelven virales con mayor facilidad; por tanto, son las que atraen suscriptores curiosos que las ven sólo para saber

de qué es lo que está hablando todo el mundo (*Dark* [2017], *Wednesday* [2022]). Las desventajas de este modelo para una cantidad considerable de televidentes son que, como las series nuevas atraen más público que las continuaciones de las series ya estrenadas, *Netflix* muchas veces decide cancelarlas. Dejarlas inconclusas para mejor invertir ese dinero en estrenar su posible próximo gran éxito. Así, *Netflix* se ha convertido en un panteón de series canceladas. Muchas en esta lista aplican a estas circunstancias (como *The OA* [2016] o *Mindhunter* [2017]).

Esta dinámica provoca la popularización de la miniserie, que evita dejar historias incompletas y focaliza a las características de la *Complex TV* en una breve y seleccionada narrativa, que ofrece sus atractivos beneficios, pero reduce el compromiso del televidente a largo plazo (como *Queen's Gambit* [2020] o *Dahmer* [2022]). Sin embargo, la capacidad de desarrollar personajes por largos periodos de tiempo, y la posibilidad de construir arcos argumentales más extensos y complejos también desaparece. Se gana y se pierde.

El modelo de negocios impuesto por *Netflix*, que inicialmente rechazó los comerciales (que caracterizan al *broadcast*) a cambio de una razonable suscripción mensual, comienza a resquebrajarse. La piratería y la práctica de los usuarios de compartir cuentas terminó por volver al modelo poco redituable. Esto sin considerar el surgimiento de plataformas nuevas que trajeron competencia donde antes no había. Actualmente, *Netflix* está intentando solucionarlo, mediante restricciones de ubicación para su acceso y la implementación de paquetes con anuncios. También ha subido de precio, volviéndolo uno de los servicios más caros en el catálogo. Todos estos cambios podrían significar un retroceso para la televisión por *streaming*.

En cuanto a clasificación y géneros, en la lista podemos ver como sus éxitos se inclinan hacia la producción de *Complex TV* y derivados en su contenido original, pero en cuanto a títulos adquiridos gracias a su expansión global, se predispone hacia lo tradicional. Es una plataforma muy equilibrada, en general. Los géneros más recurrentes en su catálogo son la combinación de comedia y drama (*Bojack Horseman* [2014], *Aggretsuko* [2018]), así como

los thrillers psicológicos, o de horror o crimen (*Midnight Mass* [2021], *Baby Reindeer* [2024]). Apuesta por series de ciencia ficción (*Black Mirror* [2011, adquirida en 2016], *Three Body Problem* [2024]) fantasía y aventura (*The Witcher* [2019], *Sandman* [2022]), y las series adolescentes y juveniles se han convertido en parte de su marca (*Sex Education* [2019], *Heartstopper* [2022]). Al igual, es la plataforma donde más encontraremos *anime*, con una preferencia especial por el demográfico *shonen*, dirigido al adolescente masculino (*Baki* [2018], *Record of Ragnarok* [2021]).

Por último, es importante aclarar que la disponibilidad de los contenidos en este tipo de plataformas varía todo el tiempo. Un título puede encontrarse en varias plataformas a la vez, o migrar de un lado a otro, a según se terminen sus contratos con la cadena que posea sus derechos. En esta lista añadí programas que, o están disponibles en Netflix Global en este momento o lo estuvieron en algún otro. Sería complicado mantener una lista actualizada todo el tiempo, además de que la disponibilidad cambia de acuerdo a la región.

2.3.3.2 Prime Video

Considerando esto, en la siguiente lista incluí únicamente las series originales producidas por *Prime Video*. A pesar de que *Prime* tiene uno de los catálogos más numerosos del mercado a nivel global (alrededor de 3,000 títulos), la mayoría de su contenido es adquirido de terceros, y su disponibilidad es muy variable. Muchos de los títulos más vistos mediante su plataforma los encontraremos en las listas subsecuentes, adheridas a las grandes cadenas que las produjeron.

Dicho esto, podemos apreciar como *Prime Video* también se decanta por la producción original de *Complex TV*. Las series que logran ser *hits*, lo son en grande (*The Boys* [2019], *The Rings of Power* [2022]), ya que invierten en contenido muy específico de calidad constante, a diferencia de *Netflix*. Casi todos los títulos de la lista son series de acción dirigidas a un público masculino adulto (*Jack Ryan* [2018], *Reacher* [2022]). Hasta apenas hace poco se interesaron por expandirse hacia otros públicos, como el juvenil y

adulto femenino, con la implementación de dramas románticos, ya sea dirigidos a jóvenes adolescentes (*The Summer I Turned Pretty* [2022], *Maxton Hall* [2024]) o jóvenes adultas (*Daisy Jones and the Six* [2023], *Marry my Husband* [2024]). Últimamente, también exploran el terreno de las animaciones complejas para adultos (*Invincible* [2021], *Hazbin Hotel* [2024]). Los géneros que más aparecen son la combinación de comedia y drama (*Transparent* [2014], *The Marvelous Mrs. Maisel* [2017]) la acción (*Hanna* [2019], *Hunters* [2020]) y los superhéroes (*The Tick* [2016], *Gen V* [2023]), así como la comedia oscura (*Fleabag* [2016], *Upload* [2020]).

2.3.3.3 Disney

A continuación tenemos a *The Walt Disney Company* a lo largo de sus épocas y adquisiciones. Comenzando por su contenido adulto más antiguo, la cadena ABC se mantiene en el ámbito de la *Traditional TV*, con gran variedad de dramas híbridos. ABC progresa con la comedia (*Kath & Kim* [2002], *The Middle* [2009]) y el drama (*Grey's Anatomy* [2005], *The Good Doctor* [2017]), así como con los *thrillers* (*Pretty Little Liars* [2010], *Scandal* [2012]), las telenovelas (*Revenge* [2011], *Nashville* [2012]) y el formato del falso documental (*Modern Family* [2009], *Abbot Elementary* [2021]). Sólo encontramos en su lista cuatro series que experimentan hacia la complejidad (*Lost* [2004], *Bates Motel* [2013], *How to get away with murder* [2014], *The Sinner* [2017]). No obstante, la versión más arriesgada de la ABC es la producción original de *Hulu*, que no tiene muchos títulos en esta lista, ya que su servicio de plataforma se basa en la repetición de clásicos. Aún así, su producción exitosa es mayormente de *Complex TV* (*The Handmaid's Tale* [2017]). Se decantan principalmente por el drama en formato de miniseries (*The Act* [2019], *Dopesick* [2021], *Pam & Tommy* [2022], *The Dropout* [2022]).

Después, tenemos su adquisición de la cadena *FOX*, de quién podemos esperar mayor experimentación, con sus animaciones para adultos (*King of the Hill* [1997], *Family Guy* [1999], *Futurama* [1999], *American Dad* [2005], *Bob's Burgers* [2011]) y varias series que se acercan a la *Complex TV* en la ejecución de sus formatos, temas y estilos (*House M.D.* [2004], *Fringe* [2008]). No obstante es su sub-cadena, *FX*, la que es históricamente conocida por

producir *Complex TV* desde los inicios mismos del género. Por eso en su lista vemos su evidente inclinación, que no ha parado desde el 2002 (*The Shield* [2002], *Sons of Anarchy* [2008], *American Horror Story* [2011], *Fargo* [2014], *Shôgun* [2024]). Para *FX*, los géneros de mayor éxito han sido la combinación entre comedia y drama, con la adición de elementos oscuros (*It's always sunny in Philadelphia* [2005], *Atlanta* [2016], *What we do in the shadows* [2019]).

De regreso hacia el lado familiar, nos movemos hacia *Disney Channel*, un canal exclusivamente focalizado a audiencias infantiles y juveniles. Su contenido es en su gran mayoría *Traditional TV*. Predomina el *sitcom* adolescente con chicas de protagonistas (*Hannah Montana* [2006], *Jessie* [2011]) y el *sitcom* de convivencia familiar (*Wizards of Waverly Place* [2007], *Good Luck Charlie* [2010]). Son únicamente dos las series animadas que se salen de este rango, para acercarse bastante a la *Complex TV*, pues se complejizan a nivel narrativo (*Gravity Falls* [2014], *The Owl House* [2020]), como sucede con otras caricaturas de la época que discutiremos abajo.

Por último, el éxito de las series originales de *Disney+*, su plataforma de streaming, son el resultado de la explotación de sus más flamantes y recientes adquisiciones; las cadenas *Marvel* y *Star Wars*. Estas series no llegan a ser *Complex TV* por completo, pero sí híbridos que se inclinan a ella. En su estética y costosa producción se nota su afán por denotar una calidad que permanece en un nivel constante y les permite fungir como las series bandera de la plataforma (*The Mandalorian* [2019], *Loki* [2021]). Sorprendentemente, *Disney+* se encuentra bastante equilibrada entre ambos formatos, a diferencia de *FOX*, *FX* y *Hulu* que se inclinan más hacia lo complejo, y *ABC* junto con *Disney Channel*, que se quedan en lo tradicional. Los géneros recurrentes en *Disney+* son, por supuesto, miniseries de superhéroes (*Wandavision* [2021], *Moon Knight* [2022]) y aventura espacial (*Andor* [2022], *Ahsoka* [2023]).

El servicio *Disney +* comenzó como una propuesta exclusivamente familiar, pero recientemente ha fusionado sus servicios y pueden encontrarse cada vez más títulos nuevos y viejos pertenecientes a sus subcadenas.

Ahora la app se abre a más tipos de público, con contenido más variado y más serio. Justo ahora, la premiada *The Bear* (2022), funge como su serie bandera de *Complex TV*.

2.3.3.4 Warner

En la siguiente lista de series pertenecientes a *Warner* llegamos por fin a *HBO*, en cuya plataforma *MAX*, podemos encontrar su contenido, junto con el de sus otros canales. Históricamente, *HBO* es el pionero en la producción y comercialización de la *Complex TV*. Es por eso que casi todo su contenido se decanta hacia este lado. *The Sopranos* (1999) primero y después *Game of Thrones* (2011), ambas han sido sus más grandes éxitos, y desde entonces *Complex TV* es sencillamente la manera en la que ellos hacen televisión. Sus géneros más recurrentes son el drama (*Big Love* [2006], *The Guilded Age* [2022]) la sátira (*Veep* [2012], *Succesion* [2018]) el crimen (*The Wire* [2002], *True Detective* [2014]) y el *thriller* psicológico (*Euphoria* [2019]. *The Last of Us* [2023]).

La desventaja de este giro es que, cuando recién se estrenó su servicio de streaming, su contenido estaba demasiado focalizado; es decir, si eras suscriptor y querías relajarte viendo algo ligero y fresco, no tenía nada por el estilo para ofrecerte. No obstante al convertirse en *MAX*, expandió su contenido, añadiendo títulos de *The CW*, *Cartoon Network*, *Adult Swim*, etcétera.

The CW se centra en dramas, ya sea de superhéroes (*Smallville* [2001], *The Flash* [2014]), juveniles (*Gossip Girl* [2007], *Riverdale* [2017]) o sobrenaturales (*Supernatural* [2005], *The Originals* [2013]). *Warner* posee los derechos de los personajes de *DC Cómic*s, por eso nos encontramos con este tema en su catálogo. Su fórmula es fácilmente indentificable y les ha significado un constante éxito. Nada que se incline mucho hacia la *Complex TV* ya que, a lo mucho se trata de dramas híbridos.

En cuanto a *Cartoon Network*, es conocido que su contenido es infantil, pero de todos, resulta el más experimental. Muchas de sus animaciones exploran temas oscuros o sobrenaturales, y algunas de ellas se acercan a la

Complex TV por ese simple hecho (*Courage, the Cowardly Dog* [1999], *Regular Show* [2010]). Animaciones más recientes también se aventuran hacia la complejidad, debido a que se trata de historias con tramas largas (*Adventure Time* [2010]), exploración de personajes tridimensionales (*Steven Universe* [2013]) y conceptos artísticos muy logrados (*Over the Garden Wall* [2014]). Sus géneros recurrentes son la comedia oscura, corporal o surreal (*The Grim Adventures of Bill and Mandy* [2003], *The Amazing World of Gumball* [2011]), el *sitcom* animado (*Foster's Home for Imaginary Friends* [2004], *We Bear Bears* [2015]), o la acción con superhéroes (*The Batman* [2004], *Ben 10* [2005]).

En lo que respecta a *Adult Swim*, sus animaciones son altamente experimentales debido a que ese es precisamente su giro. Las clasificaría como *Complex TV* si no fuera por que no abandonan las estructuras clásicas del *sitcom*, a excepción de *Moral Orel* (2005), que sí lo hace. Su géneros recurrentes son comedia oscura y surreal (*Aqua Teen Hunger Force* [2000], *Smiling Friends* [2005], así como la sátira (*Robot Chicken* [2005], *Rick and Morty* [2013]).

Considero que, de las grandes cadenas, MAX es la plataforma con más oferta de *Complex TV* que hay.

2.3.3.5 Paramount

Hacia la lista número cinco, nos encontramos con la oferta más popular de *Paramount*, dueña de varios canales, comenzando por *CBS*. Es una cadena que va a lo seguro, con sus series híbridas que se inclinan hacia la *Traditional TV*, a razón de que son series hechas para el *broadcast*. Encontramos principalmente *sitcoms* (*Two and a half men* [2007], *How I met your mother* [2005]) y dramas de acción, crimen y procedimiento policial (*Blue Bloods* [2010], *FBI* [2018]), que son ya todo un clásico dentro de la televisión americana.

Showtime es la sub-cadena que avoca a contenido un poco más arriesgado, experimental e interesante. Si bien, no todas sus series llegan a ser *Complex TV*, sí se acercan bastante. Nos encontramos con

principalmente dramas (*Homeland* [2011], *Yellowjackets* [2021]), así como combinaciones de comedia-drama (*Californication* [2007], *Shameless* [2011]).

Nickelodeon figura con su conocida propuesta infantil y en su mayoría son *Traditional TV*, aunque también se cuelan por ahí títulos de gran éxito que representan propuestas demasiado ácidas (*Spongebob Squarepants* [1999]) u oscuras (*Invader Zim* [2001]), o propuestas juveniles híbridas, que pueden transitar entre la comedia y el drama (*As told by Ginger* [2000], *Avatar, the last airbender* [2005]). Sus géneros predominantes son la comedia (*The Fairly Oddparents* [2001], *The Penguins of Madagascar* [2008]) y el *sitcom* adolescente (*Drake & Josh* [2005], *iCarly* [2007]).

Por último, el éxito del contenido original de su plataforma principal, *Paramount+*, se basa en su serie bandera de *Complex TV*: *Yellowstone* (2018), un drama wéstern, que figura como su única propuesta de este tipo (junto con sus spin offs). En general, *Paramount +* resulta bastante tradicional con respecto a su contenido.

2.3.3.6 NBC

Nos acercamos hacia el final con la *NBC*, quiénes han encontrado éxito con la sátira (*30 Rock* [2006], *Community* [2009]) y las comedias tipo documental falso (*The Office* [2005], *Parks and Recreation* [2009]). A la audiencia consume mucho sus dramas híbridos focalizados al *broadcast* (*Law and Order: Special Victims Unit* [1999], *Chicago P.D.* 2014]). No obstante, podemos notar como está abierta a la experimentación con series que se acercan a la *Complex TV* sin renunciar completamente al formato tradicional de drama híbrido (*The Blacklist* [2013], *This is us* [2016]). Su contenido puede llegar a ser atrevido de una manera mesurada y neutra.

2.3.3.7 Apple TV

Llegamos a los servicios más pequeños, como *Apple TV* en la lista número siete. Con casi puro contenido original, *Apple TV* se vuelve relevante por el éxito avasallante de su serie *Ted Lasso* (2020), y viralidad de propuestas interesantes como *Severance* (2022); así como el ofrecimiento

constante de series de una calidad indistinguible. Su género predominante es la ciencia ficción (*For all mankind* [2019], *Foundation* [2021]), y la comedia (*Trying* [2020], *Acapulco* [2021]), que explota como su opción familiar. No obstante su fuerte es la *Complex TV*, ya que la plataforma ha ganado notoriedad gracias a ella.

2.3.3.8 AMC y STARZ

Esta es la última lista, y aquí combino dos plataformas de gran éxito e importantes para la *Complex TV*; AMC y STARZ. Desde el gran éxito de *The Walking Dead* (2010), y a continuación, el de *Breaking Bad* (2008), AMC le es fiel a la *Complex TV* y se esfuerza por mantener su estatus, con contenido serio, caro, adulto y para nada versátil. Lo mismo aplica para STARZ. Su gran serie bandera es *Power* (2014), junto con todos sus *spin offs*. Para ambos los géneros que dominan son el drama, muchas veces histórico o de época (*Mad Men* [2007], *Blackships* [2014]).

Esto quiere decir que, de manera general, podemos dividir los géneros recurrentes de esta recepción entre series que son *Complex TV* o híbridos que se le acercan, y series que son *Traditional TV* e híbridos que se le acercan.

Para la primera categoría, lo más visto es el drama, ya sea en su formato de miniserie o con varias temporadas. También se ve mucha comedia experimental, oscura o surreal, al igual que sátira. El *thriller* es de igual manera popular dentro de esta categoría. Los temas que más encontramos aquí son el crimen real, la acción, aventura, fantasía, ciencia ficción, superhéroes y los dramas de históricos o de época.

Para la segunda categoría los formatos y temas cambian un poco, por ejemplo encontramos más comedia tradicional, muchas veces mezclada con drama. El formato del falso documental aparece en varias ocasiones, al igual que la telenovela, aunque ninguno tan vigente como el drama híbrido. Aquí encontraremos temas como la acción, el crimen, el drama médico y el de procedimiento policial. También aparece el romance y las series sobre vida adolescente.

III.Los efectos

3.1 El poder filosófico de la ficción

El propósito de este tercer apartado de la investigación es aplicar lo que hemos analizado sobre el objeto de estudio a una propuesta que involucra a los efectos de su exposición y existencia a un nivel tanto mental como social. Esta propuesta no aplica únicamente a nuestro objeto de estudio, sino a la ficción narrativa en general, dado que se basa en el funcionamiento de la espiral de la triple mimesis propuesta por Paul Ricoeur y explicada en el apartado donde se actualizaron sus aportes para aplicarlos a la narrativa televisiva. Su desarrollo puede ser pensado en términos literarios, cinematográficos o, con algunas modificaciones, contextos incluso mediáticos o periodísticos. Aquí la aplicaremos a nuestro objeto de estudio, dado que uno de los objetivos de esta tesis es explicar de qué maneras la *Complex TV* es un tipo de ficción narrativa especialmente importante para la modernidad.

3.1.1 La gracia de la verosimilitud

En la *Poética* de Aristóteles, subyace la idea de que la ficción tiene un poder filosófico especial, que nos guía hacia la reflexión sobre asuntos humanos. Y no sólo nos guía hacia la reflexión, sino que nos la facilita, nos la desmenuza, pone las situaciones y sus posibles consecuencias frente a nuestros ojos para que las consideremos desde diferentes perspectivas.

Todo comienza con la verosimilitud, esa importante característica que tanto la poética como la retórica buscan y llegan a tener en común. Una buena historia debe ser verosímil, que el lector pueda creer fáctica, aunque los eventos ocurridos tengan su origen en la imaginación y obedezcan a la más pura fantasía. Aristóteles dice “es de preferir imposible creíble a posible increíble” (1462 b 236-237). El desarrollo de los personajes, así como sus acciones y consecuencias, debe darse de manera natural, durante toda la narración hasta la apropiada conclusión de los eventos. Si existe en la trama alguna sorpresa o giro, debe resultar de esas mismas acciones, no bien aparecer de la nada. Para tener un funcionamiento ideal, la narración debe ser un perfecto y circular entramado de eventos, donde toda acción venga justificada.

Aristóteles dice de la historia que solamente cuenta los eventos como sucedieron. No obstante, la poética, en su afán por hacerlos verosímiles, los explora con mayor profundidad, lo que resulta en un ejercicio filosófico:

De lo dicho resulta claro no ser oficio del poeta contar las cosas como sucedieron sino cual desearíamos hubieran sucedido, y tratar lo posible según verosimilitud o según necesidad. (1451 b 76-78)

En la búsqueda de volver a una historia plausible, el autor reflexiona acerca de cómo se comporta el ser humano, acerca de la naturaleza de su acción. Quiere saber a dónde arrastraría cierto evento a cierto personaje, y cuál sería su reacción:

La poesía es más filosófica y esforzada empresa que la historia, ya que la poesía trata sobre todo de lo universal y la historia, por el contrario, de lo singular. Y hablase en universal cuando se dice cosa verosímil o necesariamente hará tal o cual, meta a que apunta la poesía. (1451 b 78-80).

Sabemos que, desde Aristóteles, las narrativas y sus personajes se han modificado, y dependiendo del medio, se han vuelto más simples o más profundos. No obstante, este ejercicio de explorar aspectos de la vida humana no ha cambiado. Y por supuesto que estos aspectos, pueden llegar a ser tema de la filosofía. De esta manera, durante la lectura, el lector explota su facultad de razonar mientras también es llevado a sentir. Aristóteles cree que esta experiencia en conjunto es placentera para el lector.

Y por eso precisamente se complacen en la contemplación de semejanzas, porque, mediante tal contemplación, les sobreviene el aprender y razonar sobre qué es cada cosa. (1448 b 26-28)

Es decir, que una obra nos complace cuando, además de ofrecer una experiencia emocional y estética, nos pone a razonar o provoca la reflexión.

3.1.2 El espiral de la triple mimesis en acción

Para trazar esta propuesta, es necesario recordar los aspectos que nos ayudaron a definir la narrativa. En primer lugar, explicamos que la narración es más que un listado de eventos ordenados con cierta temporalidad implícita. La narración se diferencia de la crónica en que, más que agregar elementos estructurales, agrega lo que podríamos llamar un punto de vista, o perspectiva. Citando de nuevo a Goldie, la lectura es considerada un trabajo

doble en el sentido de que, no sólo interpretamos a la narración misma, sino a la perspectiva que va imbuida en ésta (2012: 153).

Ésta perspectiva unificadora está muy presente durante la exploración sobre asuntos humanos que las narrativas realizan. Al navegar por una narrativa y llegar a su conclusión, el lector debe tener claro cuál ha sido ése asunto explorado, volviendo a la historia traducible en una sola idea. Esta idea final, o tema principal de la narración, tiene sus bases en la perspectiva que la guía, pues todo; desde su planteamiento, entre su desarrollo y hasta su conclusión, está construido alrededor de ella.

El tema y su perspectiva reciben atención del lector por medio de la lectura, entrando en su horizonte de referencias. Entonces el lector podrá considerar al tema desde las diferentes perspectivas que ofrecen las narraciones con las que entre en contacto, ya sea en su pasado o en su futuro. Si el tema en cuestión es uno que despierta su interés, lo llevará al terreno de la reflexión consciente, donde podrá considerar, comparar o hasta discutir con otros las perspectivas expuestas. Podría incluso llegar a asumir alguna de éstas perspectivas como creencia personal relacionada al tema, o bien, construir una perspectiva propia que se base en aspectos explorados mediante diferentes medios, incluidas una o varias narrativas.

Todo este proceso se da en el ámbito individual, pero si lo analizamos de una manera más técnica, podremos comprender su efecto en el ámbito social. Para esto conviene recordar el funcionamiento de la triple mimesis ricoeureana, que es la idea medular de esta propuesta.

Mencionábamos que Ricoeur toma el concepto de mimesis de Aristóteles, pero no entendiéndolo sólo como imitación, sino como imitación creadora que separa y une al mundo real del metafórico por medio de la lectura (2004: 103). La ficción se desarrolla en el 'como si' metafórico de la fantasía, y cuando activamos una narrativa, entramos a su mundo mientras que, por medio de nosotros, su mundo entra al nuestro.

La mimesis se divide en tres etapas que se necesitan y se relacionan y estrechamente. La primer mimesis es la preconfiguración de la trama. Tanto el autor al configurar la trama (mimesis II), como el lector al reconfigurarla (mimesis III), necesitan conocer al mundo de la acción imitado dónde todo

ocurre. Se necesita una comprensión previa del hacer humano y su realidad temporal y simbólica (2004: 129). Al mismo tiempo que se da esta comprensión básica, sucederá la comprensión de conceptos más profundos, como los culturales, referenciales o mediáticos. Tanto el autor como los lectores harán recurso de las capacidades e intereses en los que están inmersos para adentrarse en la narrativa, incluyendo a todas aquellas narrativas con las que han entrado en contacto anteriormente y figuran como el horizonte de expectativas del que irremediablemente reciben influencia (Jauss, 1976: 162).

En la segunda mimesis tenemos a la configuración de la historia, o entramado, como lo llama Goldie (2012: 10). Es el momento donde se toma a una serie de acontecimientos y se les convierte en una historia, mediante la adición de rasgos discursivos. Se desarrolla el tema mientras se planta la intriga, que moverá a los agentes, determinará su hacer, encadenará los acontecimientos y completará la acción (2004: 119).

La tercer mimesis cierra con el lector, aportando una experiencia nueva, entrando mediante él en el mundo de la comunicación y la referencia. El acto de lectura es aquel que pasa por todas las mimesis, preconfigurando la trama al construirse expectativas y comprender paradigmas básicos y complejos (mimesis I), y reconfigurando la trama al completarla (mimesis II), llenando sus *espacios de indeterminación* (Iser, 2004: 148). La conclusión al proceso se dará mediante los efectos e influencias que se queden con el lector, conectándose así a un acto de mimesis nuevo y llevando a la experiencia más allá del sentido de la obra.

Así, el proceso se encierra en un círculo que Ricoeur temía se definiera como vicioso, pero dado que no funciona en contención, sino que se 'lanza contra el orden moral de la existencia', se convierte más bien en un espiral que interviene dentro de sí mismo y sobre la sociedad. Resulta en un proceso a gran escala que es incontrolable, autosuficiente y en ocasiones hasta impredecible. A final de cuentas, todas las historias participan de éste, siendo creadas, inspiradas, leídas, sentidas, aprendidas, referenciadas una y otra vez; hacia el infinito. Tal es la vida de la ficción narrativa (2004: 151).

3.1.3 La participación de la ética

Es durante la configuración de la trama que resulta importante la búsqueda de la verosimilitud. La ficción, como imitación creativa, tiene por criterio último a ésta, pues facilita la identificación del espectador con los personajes y sus situaciones (2004: 109). Aquí es donde entra a juego otro aspecto también importante en esta etapa, que es la incorporación de la ética. Ricoeur menciona que el placer estético no puede “disociarse de toda simpatía y antipatía por la cualidad ética de los caracteres” (2004: 123). Aristóteles nos indica que la compasión se siente a causa de la desgracia inmerecida, por tanto una neutralidad ética sería algo muy difícil de conseguir. Así pues, la narrativa recurre a la ética, ya sea tanto para ir en búsqueda de esa identificación del lector con sus personajes y situaciones por medio de la verosimilitud, como para “construir un laboratorio en el que el artista busca [...] hacer una experimentación con los valores” (2004: 123).

De tal manera, en la mimesis 3, cuando el lector reconstruye el texto mediante la lectura, las emociones trágicas se desarrollan en él, y disfruta de la experiencia mediante el temor y compasión que siente (1995: 110). En este acto la mimesis tiene su cumplimiento, también designado por Aristóteles como *catarsis*, donde al llegar a la conclusión de la narración el lector se purga de la emociones que sufrido al activarla y, según Ricoeur, une las tres facultades que lo han llevado a través del texto: la cognición, la imaginación y el sentimiento (2004: 111, 140).

Resultado muy en contacto con esta experiencia es el razonamiento que ya mencionábamos. Ricoeur apunta que “Aristóteles lo considera un corolario del placer que experimentamos en las imitaciones o representaciones, el cual es una de las causas naturales del arte poético” (2004: 108). Para Aristóteles, reflexionar sobre los acontecimientos y ejercer nuestro razonamiento es un placer que la ficción nos otorga, lo que también la vuelve memorable.

Asimismo, me parece que una de las razones del éxito generalizado de la *Complex TV* se debe también a la explotación de este recurso narrativo, que no había sido ejecutado de esta manera por el medio televisivo. Sabemos que, entre las características determinantes de la *Complex TV* está la preferencia por cubrir temas controversiales. Esta tendencia se ha

mantenido desde sus inicios, pero también ha bajado de nivel su intensidad ya que, como vimos en el apartado de la actualización, el género evolucionó hacia su hibridación con la *Traditional TV*. De tal modo que, se volvió popular ya no el rechazo completo por temas tradicionales, sino la propensión a tomar puntos de vista alternativos al respecto de ellos, junto con la inclusión de temas no bien polémicos, sino solamente poco explorados dentro de la cultura dominante.

En la tesis precedente se discutió cómo toda esta innovación rompió con el horizonte de expectativas del público. Esta misma innovación también permitió la explotación de un recurso olvidado: la reflexión por medio de la narrativa. Lo llamo recurso pues, así como resulta de las implicaciones estéticas y emocionales dentro de la trama, la reflexión; y el aprendizaje que pueda surgir de ésta, también provocan satisfacción y son fuente de entretenimiento. La *Complex TV*; en contraposición a la *Traditional TV*, busca ser el tipo de narrativa que se presta a ser comentada, analizada y discutida. Es decir, ésta siempre busca llevar la experiencia más allá de su propio sentido. Este afán fue el que en sus inicios atrajo al medio a un público nuevo, que niquiera se identificaba como televidente antes del surgimiento de éste género, pues rechazaba a la *Traditional TV* que se traducía en evasión. No obstante, al surgir narrativas diferentes e interesantes, que además movían a la reflexión, el estatus cultural del medio se elevó, hasta llegar al punto de ser foco de interés para análisis críticos y académicos.

Ahora bien, en cuanto a la magnitud de poder que este fenómeno ostenta, no podemos adivinar si resultará positivo o negativo para cada cultura. Si bien hace uso de la ética, la influencia de la ficción actúa sobre la sociedad y es impredecible. Su fuerza es digna de temor y admiración, con dominios de alcances muy variados. Ricoeur explica que puede servir para ser:

Desde la confirmación ideológica del orden establecido, como el arte oficial o la crónica del poder, hasta la crítica social e incluso la burla de todo lo 'real'. Incluso la extrema enajenación" (2004: 151).

Por un lado podemos reclamarla como herramienta de emancipación para "salvar la historia de los vencidos y los perdedores", donde "la historia

del sufrimiento clama venganza y pide narración” (2004: 145). Por otro lado, podemos usarla para “no aclarar, sino oscurecer y disimular” (2004: 146)

Aunque los temas que las narrativas presenten sean abordados desde perspectivas juzgadas positivas o negativas por diferentes grupos sociales, éstos siempre tendrán la posibilidad de ser abordados de nuevo, desde una perspectiva diferente en cada ocasión. Mediante el espiral de la mimesis, los argumentos expuestos sobre las dos vertientes de un mismo problema pueden enfrentarse, o prestarse ayuda (2004: 147). Un mismo cuestionamiento filosófico puede ser atendido de muchas maneras, mediante la historia de diferentes personajes y lo que sus puntos de vista otorguen. La espiral de la mimesis dará cuenta de los diferentes acercamientos a un mismo tópico, y hablará incluso históricamente de la evolución de la sensibilidad del ser humano y su pensamiento.

Ahora bien ¿Cómo luce y se desempeña este poder filosófico de la ficción aplicado a nuestra modernidad, donde la activación de narrativas ficcionales es la actividad elegida para ocupar nuestros ratos de descanso y ocio? Si aplicamos esta propuesta a las narrativas que conocemos y disfrutamos, podremos reconocer este poder en el entretenimiento elegido de muchas personas en su cotidianidad.

3.1.4 *The Good Place*

Para ejemplificar este caso, me serviré de *The Good Place*, una serie producida por la NBC y creada por Michael Schur (The Office [2005 - 2013], Parks and Recreation [2009 - 2015], Brooklyn 99 [2013 - 2021]). Estrenada en 2016 y concluida en 2020, tiene 53 episodios de 22 minutos cada uno, divididos en 4 temporadas. En la lista de series ubicada en el apartado de material adicional, su género aparece descrito como comedia - drama filosófica de fantasía utópica, y es una de las *sitcom* que clasifico como híbrido que se acerca a la *Complex TV*. Alerta de *spoilers* a continuación.

En esta serie seguimos la historia de Eleanor Shellstrop, una mujer que ha muerto y despierta en el más allá. La recibe Michael, el encargado del lugar, quien le informa que, gracias a que llevó una vida de buenas acciones, se ha ganado una estancia eterna en el ‘buen lugar’, donde las almas habitan felices en un vecindario diseñado para ellas, en compañía de sus semejantes

bienhechores y su particular alma gemela. El lugar bueno es como una versión americana del cielo: un paraíso suburbano donde se vive en paz y recompensa, pero sin hacer referencia a ninguna imagen religiosa o presencia divina. Sólo los mejores entran ahí, basados en un intenso sistema de puntos, que registra y califica las acciones de cada persona, para así determinar exactamente qué tan buena fue durante su tiempo en la tierra.

El alma gemela de Eleanor es Chidi Anagonye, quien en vida fue profesor de ética y filosofía. Después de ser presentados y encontrarse solos, Eleanor le confiesa a Chidi que ha ocurrido un error. Ella no ha llevado una vida de buenas acciones como dicen, sino todo lo contrario. Fue egoísta, grosera y practicaba una profesión que utilizaba el engaño para estafar inocentes. Eleanor decide fingir para que no la descubran, pero escuchar los relatos sobre las increíbles y virtuosas vidas de los demás le frustra y comienza a actuar como lo haría normalmente. Esto provoca que ocurran una serie de contingencias estrafularias en el vecindario.

Michael anuncia que está investigando la causa de tales irregularidades y Eleanor, sabiéndose la culpable, convence a Chidi de que le dé lecciones de ética para aprender cómo ser una mejor persona. Así lo hacen, y entre sus clases y la aplicación que les dan mediante una serie de eventos, Eleanor mejora de verdad, provocando que las contingencias desaparezcan. Pero al fallar, éstas vuelven, cada vez más disruptivas. Michael no da con el error, así que decide tomar responsabilidad por el fracaso y retirarse, aunque eso implique someterse a regaños y torturas. A Chidi lo carcome la culpa, lo que al final lleva a Eleanor a confesar públicamente.

Descubierta la verdad, Eleanor debe ir al lugar malo. Chidi sale en su defensa, argumentando que ha cambiado desde que llegó. Los personajes discuten sobre su destino, pero hay demasiadas implicaciones como para llegar a una conclusión. Eleanor se siente atormentada por la situación, y en un momento de lucidez, concluye que, si todo esto le atormenta tanto es porque no están en el lugar bueno, sino en el lugar malo. Han estado ahí desde un inicio. Michael, desenmascarado, se lo confirma. Aquel es un elaborado tormento que diseñó especialmente para ellos, con el propósito de someterlos a frustración, estrés y culpa. El plan de Michael ha consistido en

juntar almas cuyas personalidades choquen entre sí, torturándose entre ellas de manera efectiva.

Siendo un proyecto en fase experimental, a Michael le interesa que sea aprobado, así que decide reiniciarlo. Les borra la memoria, hace modificaciones; pero pasado el tiempo, Eleanor descubre la verdad de nuevo. Michael reinicia el experimento un total de 802 veces; pero sin importar los cambios que aplique, Eleanor deduce la verdad en cada uno de ellos. Derrotado, Michael les pide ayuda. Los personajes aceptan, a cambio de que los envíe al verdadero lugar bueno. Él les explica que eso no le corresponde, pero al final lo que logran conseguir es otra oportunidad de vida en la tierra, para intentar acumular los puntos necesarios que les darán acceso al buen lugar.

Michael sigue de cerca su progreso y se percata de que, no importa cuántas buenas acciones realicen, los puntos nunca son suficientes. Descubre que en 500 años ni una alma ha logrado acceder al buen lugar, dado que ser una buena persona en la tierra se ha vuelto prácticamente imposible. Cada acción bienintencionada lleva muchas pequeñas acciones malintencionadas detrás, y en general, la vida se ha complejizado. No obstante, como su experimento logró convertir a Eleanor en una mejor persona, lo propone para ser aplicado a toda la humanidad. Esto les otorgaría a las almas una segunda oportunidad de mejorar, sin importar cuál fue su contexto terrenal.

Al aplicar esta iniciativa, los chicos han ayudado a salvar millones de vidas, por lo cual, por fin se ganan su entrada al lugar bueno. Pero nada más llegar, se dan cuenta de que las cosas no van bien. Los habitantes del lugar bueno son seres ensimismados, estúpidos y adormecidos, que piden cosas por pedirlos, pierden la razón por lo más simple y no parecen felices. Habitar en la perfección infinita, sin ningún tipo de motivación o desafío, los ha convertido en seres sin sentido. Piensan en formas de arreglarlo y Eleanor da con la solución. Así como la muerte le da sentido a la vida, el tiempo en el paraíso debe tener un final. De esa manera, cada uno tiene la oportunidad de dedicarse a cumplir cada una de sus metas y deleitarse en cada uno de sus gustos durante el tiempo que les tome sentirse plenos. Entonces, por

decisión propia, podrán cruzar una puerta que los llevará a desaparecer, siendo ignorantes de qué sucederá exactamente al hacerlo.

The Good Place es un caso que, de entrada, nos ayuda a comprobar el fenómeno de complejización que la televisión ha emprendido, utilizando al género más repetitivo y sencillo de todos para reflexionar sobre cuestiones que han preocupado al ser humano históricamente.

Tan sólo revisando este muy sucinto resumen de su argumento, podemos darnos cuenta de que atiende varios cuestionamientos filosóficos y hace experimentación de diferentes teorías con sus personajes. Éstos se desenvuelven literalmente en un laboratorio que pone a prueba su carácter, comprobando cuáles son los impulsos externos e internos que los llevan hacia el bien o el mal. Incluye lecciones de ética como un punto mayor en la trama, aplicando así un tipo de metaética, pues los personajes van tratando de descubrir cuál de los enfoques teóricos es el más efectivo, o si aprender de ellos es la manera correcta de alcanzar su objetivo en un primer lugar. Todo esto, mientras la serie expone ideas propias sobre la naturaleza humana, la condición del sufrimiento, el destino, la ética, el paraíso, el infierno, las almas gemelas, la importancia de las intenciones confrontadas con sus consecuencias y el valor de las conexiones humanas.

Su referencia a cosmovisiones y teorías la vuelven objeto de análisis en sí misma. Comenzando por la referencia que le da origen al conflicto, tenemos al paradigma del destino eterno asignado con base en los méritos, representativo de religiones antiguas y modernas. En sus clases, Eleanor aprende de Platón, Aristóteles, Diógenes, Lao Tzu, Locke, Kant, Sidgwick, Nietzsche, Hume, Scanlon, Mill, Rawls y Skhlar, sólo por mencionar a aquellos autores que son referenciados directamente. Ya en la narrativa, vemos aplicados enfoques filosóficos como la ética de la virtud, el egoísmo psicológico, el utilitarismo, el deontologismo, el consecuencialismo, el nihilismo y el existencialismo. De hecho, mucha de la comedia viene de ver lo absurdas que son las teorías éticas al ser reproducidas en la realidad. En cuanto al conflicto, éste toma mucho de Sartre y su famosa propuesta de que “el infierno son los otros”, desarrollada en su obra de teatro *A puerta cerrada* (1944). Más adelante, y tal vez como respuesta a Sartre, el argumento se

inclinará más hacia el contractualismo ético, preguntándose si el infierno realmente son los otros, cuando éstos se ayudan a mejorar entre sí.

Esta mención de las ideas, autores y obras nos ayuda ya a ejemplificar el funcionamiento de la tríple mimesis, pues la historia toma estas referencias y las utiliza para explorar sus temas. Más adelante, cuando el lector activa e interpreta la narrativa, obtiene aprendizaje de la experiencia. Hace reflexión sobre lo experimentado, y puede que incluso sobre las creencias que sostiene sobre dichos temas. La diferencia entre este proceso y uno de aprendizaje corriente, es que, al exponerse a una narrativa, el lector construye lo que Aristóteles llamó un *reconocimiento*, o identificación con los personajes, dado que lo que experimenta siempre es a través de ellos.

3.1.5 El viaje de Eleanor

Pensemos en la protagonista, y por qué es un personaje particular con el cual generar reconocimiento. En primer lugar, la historia es una mezcla de comedia y drama, por lo tanto, los preceptos aristotélicos para la tragedia no funcionarán de la misma manera. Pero la aplicación ética sí, y aunque al principio la protagonista nos parezca merecedora de los castigos que se le han asignado, conforme su actitud cambia también lo hace la nuestra con respecto a ella.

Recordemos que la serie busca precisamente explorar las consecuencias detrás de las decisiones cotidianas, así que, mientras vemos a Eleanor mejorar y todo lo que esto implica, nos parecerá sólo justo que la prueba sobre la calidad de su alma sea actualizada, considerando con ello la creencia de que es posible para un alma mejorar. La cuestión es que, Eleanor no cambia de la noche a la mañana, sino que su progreso moral la va llevando a tomar decisiones justas, que nos parecen más emotivas cada vez. Somos partícipes de las situaciones y despropósitos que enfrenta, presenciamos el extraordinario esfuerzo que supone luchar contra sí misma, nos involucramos más y más con su objetivo y nos enorgullecemos cuando termina por hacer lo correcto, a pesar de todas sus desventajas y defectos. Entonces, cuando nos enteramos de que la ahora sí merecida recompensa a todo su esfuerzo no existe, surge la compasión y voluntad porque la encuentre. De pronto, nos encontramos más identificados con Eleanor que

con deseos de juzgarla. Ella no es la heroína virtuosa que nos gustaría admirar, tampoco una inocente sometida a un sufrimiento inmerecido de la cuál compadecemos. El reconocimiento clásico de la tragedia es efectivo e instantáneo, pero éste reconocimiento escalonado va abriéndose espacio para construir raíces un poco más profundas.

Eleanor es un ser humano imperfecto; precisamente el tipo de personaje que a la *Complex TV* le gusta explorar. Sus personajes buscan acercarse a la experiencia humana, así como a sus procesos de cambio. Esta complejización de las narrativas y sus procesos de lectura son hechos precisamente en virtud de la verosimilitud, así como son consecuencia de la complejización de la existencia misma.

3.1.6 Una nueva perspectiva sobre el paraíso

Hemos mencionado algunas de las perspectivas que son exploradas y discutidas por medio de la narrativa. Considero, que, entre todos esos temas, el principal es el del mejoramiento del alma, con una historia que versa sobre el más allá, siendo en realidad una gran metáfora que se aplica a la vida misma. No obstante, para el ejemplo me voy a concentrar específicamente en el prospecto del paraíso cristiano que encontramos en el nuevo testamento, para compararlo con la aplicación práctica que vemos en el final de la serie. Para teorizar al respecto hago uso de un lector implícito, de quien no negaré que toma bastante de las circunstancias propias. Recordemos que, según Ricoeur, está en la capacidad de cada lector interpretar de tal o cuál manera un texto (2004: 148), así que la interpretación aquí expuesta es sugerida como una de tales posibilidades.

Preguntarse por la calidad de vida que llevarían las almas en el paraíso prometido le parecería un despropósito al lector que se le ha enseñado durante toda su vida que éste es el bien último que debe aspirar a alcanzar. Si bien lo ha aprendido de sus semejantes, lo ha visto referenciado en cantidad descomunal de textos o lo ha leído directamente de textos sagrados, sabe que darle a esta promesa una connotación positiva es una creencia arraigada, si bien tal vez no en él, sí en el mundo. Para un lector que ha crecido dentro de una fe cristiana y desde pequeño se le han enseñado este y otros principios, serán para él creencias que puede haberse cuestionado

muy poco a lo largo de su vida, a no ser que algún aprendizaje, razonamiento o experiencia lo haya llevado a hacerlo.

La esperanza de vida eterna es la base de las enseñanzas de Jesús a lo largo de los textos que se refieren a su estancia en la tierra y la obra de sus seguidores posterior a su muerte. Si se deposita la fe en el Cristo, se recibe vida eterna, si no, lo que sobreviene es un castigo. Una de tantas referencias a este acuerdo versa así:

El que cree en el Hijo tiene vida eterna; pero el que rehúsa creer en el Hijo no verá la vida, sino que la ira de Dios está sobre él (Juan 3:36).

Más detalles sobre cómo funciona este acuerdo los encontramos en el siguiente fragmento:

Pero por tu dureza y por tu corazón no arrepentido, atesoras para ti mismo ira para el día de la ira y de la revelación del justo juicio de Dios, el cual pagará a cada uno conforme a sus obras: vida eterna a los que, perseverando en bien hacer, buscan gloria y honra e inmortalidad, pero ira y enojo a los que son contenciosos y no obedecen a la verdad, sino que obedecen a la injusticia; tribulación y angustia sobre todo ser humano que hace lo malo (Romanos 2: 5-9).

Encontramos en este extracto una referencia al mismo sistema de puntos que se conceptualiza en la narrativa de ejemplo. En general, entendemos que hay recompensa para los bienhechores y castigo para los inicuos. Ahora bien, una de las pocas descripciones sobre cómo será ese paraíso prometido lo encontramos en la siguiente cita:

Vi un cielo nuevo y una tierra nueva; porque el primer cielo y la primera tierra pasaron, y el mar ya no existía más [...] Enjugará Dios toda lágrima de los ojos de ellos; y ya no habrá muerte, ni habrá más llanto, ni clamor, ni dolor; porque las primeras cosas pasaron [...] Pero los cobradores e incrédulos, los abominables y homicidas, los fornicarios y hechiceros, los idólatras y todos los mentirosos tendrán su parte en el lago que arde con fuego y azufre, que es la muerte segunda. (Apocalipsis 21: 1-8)

La descripción del paraíso en esta cita, y en el Nuevo Testamento en general, es somera y se basa en la comparación. La esperanza resulta preferible confrontada con el castigo, aunque no conozcamos exactamente

cómo es, más allá de las descripciones de lo que no es. La interpretación dada sería que, ahí es donde la fe reside, en creer que lo que Dios promete a cambio de un esfuerzo vitalicio, es un bien supremo.

No obstante, esta promesa de recompensa sí es mejor descrita en el Antiguo Testamento, específicamente en los libros de Salmos e Isaías. Se le describe como vida sin final en un lugar donde hay paz (Salmo 37:11), seguridad (Isaías 32:18), alimento (Salmo 72:16), habitación (Isaías 65:21), salud (Isaías 33:24), deseos cumplidos (Salmo 145:16), y olvido de lo alguna vez sufrido (Isaías 65:17).

Es precisamente esta descripción la que la serie emula, siendo su calidad como recompensa inherentemente ideal y deseable lo que el argumento final de la serie explora. El propósito que la narrativa presenta, es el de poner a prueba los preceptos que guían la toma de decisiones del ser humano, siendo éste uno fundamental entre ellos. Así como muchas otras teorías que la serie pone en práctica a lo largo de su historia, ésta no pasa la prueba, y el bien último que los personajes han estado persiguiendo y del que son merecedores por fin, no está a la altura de sus expectativas. No es adecuado, ni sostenible, mucho menos una recompensa grata que obtener. Al final, la solución que dota de sentido a la recompensa es el inevitable fin de ésta, con el verdadero paraíso resultando ser la posesión de tiempo suficiente para desarrollar aspiraciones y relaciones significativas en virtud de alcanzar la plenitud personal.

La perspectiva de la serie en contra de la de los relatos bíblicos y sus interpretaciones, es un tema interesante que no dudo pueda ser y haya sido ampliamente debatido. No obstante recordemos que no es el propósito de esta investigación discutir sobre este particular, sino confrontar ambos textos para ejemplificar el funcionamiento del espiral de la mimesis, donde dos narrativas que desarrollan un mismo tema, toman diferentes perspectivas sobre éste y discuten, sin importar cuán distanciadas están en el tiempo, y lo diferente que sea su horizonte de expectativas.

Las reflexiones y posturas que de esto puedan surgir ocurrirán en la mente del lector, así como las consecuencias que de ello surjan. Este ejemplo nos ayuda a entender cómo el lector se vuelve partícipe de de la

discusión al reconfigurar el texto y lo posterior a ello, cuando guarda en su memoria la perspectiva expuesta; que tal vez no hubiera considerado hasta que la vio puesta en práctica a través una narrativa cautivadora con personajes por los que se interesaba.

Un espectador que ha mostrado interés en el viaje de Eleanor y los demás personajes, siguiéndolo hasta su conclusión, tomará del debate expuesto y lo llevará hasta la reflexión. Podría llevarlo incluso a realizar un chequeo sobre su sistema de creencias, a cambio de traer a conciencia convicciones que tal vez siquiera se había cuestionado. Por supuesto que, no siempre se llegará al punto de la reflexión. Hacia la conclusión de la historia, un espectador impasible podrá pensar que la narrativa explorada ha sido como mucho una interesante pieza de ficción, y continuar con sus creencias inalteradas.

Pero es más fácil recordar cuando se siente, y en este caso, el lector es movido a sentir por lo personajes, pues ha construido ese reconocimiento que lo conecta emocionalmente a ellos. Presenciar cómo el viaje de Eleanor llega a su fin después de todo lo que ha aprendido a su lado, resulta emotivo por demás, y cuando el lector conecta con ese sentimiento, no sólo se vuelve más probable que sea movido al aprendizaje y la reflexión, sino que la narración, junto con sus efectos, se vuelven especialmente memorables, como referencia y como experiencia.

Existen temas populares que no dejan de revisitarse, y cuyas perspectivas cambian de acuerdo a la época y la cultura. En particular, las narrativas que cuyos puntos de vista cuestionan principios bíblico-cristianos han ganado cierta popularidad en la actualidad. Series como *Good Omens* (2019-presente) o *Hazbin Hotel* (2024-presente); ambas originales de Prime, plantean una interpretación de los mitos bíblicos que resulta contraria a la institucionalizada y predominante históricamente para el caso de occidente. En ambas, las consecuencias de los preceptos morales que rigen a la humanidad son puestos a prueba y, considerados desde el punto de vista de los infortunados, su ejecución resulta parcial y basada en el prejuicio. El cielo es exhibido como un lugar frío y sistemático. Los llamados agentes del bien son seres desconsiderados, inflexibles y despiadados, cuyas decisiones

consideran justificadas, pero en realidad actúan cegados por su privilegio. El sistema meritario en el que se basan sus instituciones poco a poco se resquebraja, haciendo notar que el sistema moral al que la humanidad es sometida tiene fallas y considera el beneficio de unos sobre otros.

Menciono estos casos adicionales sólo para ejemplificar cómo los textos entran por cuenta propia en un debate que considera a un mismo tema, ofreciendo un punto de vista alternativo que poco a poco se populariza. Ofrecen narrativas interesantes, hacen uso de la ética, presentan personajes de diseño atrayente con cuyas tribulaciones el lector se verá indentificado, ya sea por medio de un reconocimiento trágico clásico, o uno escalonado. Así, la narrativa generará en el lector reflexiones memorables, y el espiral de la mimesis seguirá su curso, con historias entrando por cuenta propia en una discusión que durará mientras el ejercicio narrativo exista.

3.2 Series como referencia al mundo

Tomando por base a la descripción fenomenológica sobre la televisión como objeto intencional del primer capítulo, a continuación iré planteando el efecto más grande y evidente que resulta de la exposición constante a estas narrativas a lo largo de este apartado.

Se trata de su funcionamiento como referencia al mundo. Por supuesto que esta no es una afirmación innovadora. Las series son parte del mundo y referencian mientras son referenciadas, así como cualquier otra narrativa, producto, obra o fenómeno cultural. No obstante, el objetivo de esta teoría pretende llevarnos a un nivel perceptivo más profundo, razón por la cuál se eligiera a la fenomenología para explicarlo en un primer lugar. El propósito es tratar de vislumbrar hasta qué nivel pueden las narrativas televisivas construir nuestra realidad mental desde la intuición del objeto, y qué tanto sus referencias llegan a introducirse en nuestros razonamientos cotidianos. Esta propuesta se refiere a mi interés por discutir lo acertada que es la afirmación de Ricoeur cuando dice que “a las obras de ficción debemos en gran parte la ampliación de nuestro horizonte de existencia” (2004: 152).

3.2.1 El universal empírico

Refiriéndome a la definición de la serie como objeto intencional realizada en el segundo capítulo de esta investigación, nos conviene ahora recordar

que la serie se intenciona mediante el tipo de figuración que es la conciencia de imagen. Es decir, percibimos algo presente, en este caso una emisión de luces y colores, y lo transformamos en algo fantástico, como son los personajes y sus historias (Sokolowski, 2000: 99; Walton, 2016: 31, 34).

La ficción perceptiva se intenciona por medio de un tipo especial de imaginación que es libre en el sentido de que funciona sólo con base en sus mismos referentes; está atada sólo a ellos. Cuando el espectador la activa en presencia (o intuición) se introduce dentro del mundo de la serie, pues la ficción narrativa se vive en el *como si*. Como si estuviéramos ahí, trasladando la conciencia a un mundo de fantasía que, por ser transitable y verosímil, nos resulta probable de diferentes maneras (Walton, 2016: 31, 34).

Esto sucede también de manera contraria. Es decir, no sólo la conciencia del espectador entra al mundo de la serie, sino que el mundo de la serie entra al mundo de la referencia por medio de la conciencia del espectador. Desde el momento en que el espectador activa la narrativa, éste será capaz de evocar lo que ha visto mediante el recuerdo, y no sólo eso, sino que aspectos aleatorios de la serie vendrán a él mediante despertares.

Por despertar me refiero a una reproducción automática e irreflexiva de una imagen del pasado vivido que viene a conciencia presente disparada por una similitud privilegiada. La asociación se refiere a las razones por las cuáles se manifestó un despertar. El puente vendría a ser esa conexión olvidada entre despertar y su asociación, que puede llegar a descubrirse si se le cuestiona de manera reflexiva (Husserl, 2001: 163, 166, 168, 169).

Esto quiere decir que, reproducciones automáticas del pasado vivido dentro de la serie serán disparados hacia la conciencia presente del espectador de manera irreflexiva, cuando sea que éste vea, lea, escuche, presencie o discuta algo relacionado a lo que experimentó dentro del mundo de la ficción.

Estos datos inconexos con su origen son asociados al objeto intencional al que se refieren, sin importar que esos perfiles hayan sido intencionados por medio de una vivencia dada dentro del mundo de la fantasía. Se vuelven nuevos perfiles descubiertos, que pasan a formar parte de la identidad de la cosa. Al captar su esencia, serán ya parte de su forma. Esto es porque la

primer etapa de la intuición eidética del objeto, la tipicidad, se da mediante la experiencia de varias cosas que muestran similitudes entre ellas. En esta etapa se estandariza el pensar sobre el objeto, y no es sino hasta la segunda etapa, el universal empírico, que se obtiene evidencia al confirmar. No obstante, con la primer etapa muchas veces basta, y así es como la vivencia ficcional nutre la tipicidad de la forma, volviendo a estos datos parte de su identidad; por lo menos hasta que sean confirmados empíricamente (Sokolowski, 2000: 223-225).

La cosa con las ficciones narrativas es que, atraen a sus espectadores con la gracia de la verosimilitud, pues como vimos, son en esencia exploraciones de la naturaleza humana dentro de situaciones que nunca serán experimentadas de la misma manera en la práctica cotidiana del espectador. Es decir, para ciertas experiencias que el espectador vive mediante las series, le será difícil encontrar evidencia empírica, y por lo tanto esos perfiles intencionados por medio de la fantasía, permanecerán como parte de la identidad de la cosa en su realidad mental, tal vez durante toda su vida.

Pensemos en el siguiente ejemplo. En una conversación, se referencía a una época y lugar del pasado. Cualquier persona podrá recordar teorías y evidencias históricas que haya intencionado mediante la lectura o la reproductibilidad. No obstante es muy posible que, para un espectador, el recuerdo más vívido que se le manifieste sea el que experimentó mediante la representación visual, auditiva y conductual del ambiente de dicha época y lugar dentro de alguna serie vista. Este tipo de datos, podrán manifestarse como despertares inconexos, sin necesidad de volverse una asociación consciente. Claro que, en caso de que el espectador desee encontrar la conexión, le será posible hacerlo.

Este no es caso exclusivo a la experimentación de series o películas, sino que puede obtenerse de objetos temporales cuyo momento categorial mayor no es la narrativa, tales como documentales, reportajes o videos sustentados por alguna plataforma audiovisual que los presente con poco o nulo contexto.

Cuando se referencia a una época y lugar del pasado, al espectador le vendrán a la mente los títulos populares situados en ese contexto, y tendrá un despertar reproductivo ligado a una imagen específica. Recordará los ambientes, los rostros, los vestuarios, aún cuando sólo conozca a la serie por su publicidad o de oídas. No obstante, si ya ha experimentado el desarrollo de su trama; aunque sea parcialmente, podrá remitirse a momentos categoriales más complejos, como prácticas culturales y problemáticas sociales.

Por ejemplo, si se referencia a la era vikinga, puede que el despertar del espectador le lleve inmediatamente a la serie *Vikings* (2013) que hace referencia a esta época y lugar, específicamente el año 793 en la zona de la ahora Inglaterra. Ahora bien, si se alude a esta misma zona, pero alrededor de los 1910's, durante la época eduardiana, puede que el despertar de un espectador de la serie *Downton Abbey* lo lleve justamente a su referencia. Otro ejemplo interesante sería el de la más reciente *Shōgun* (2024), que lleva al espectador hasta el Japón del siglo XVII, durante la época de los estados combatientes; en algún periodo entre el 1467 al 1615.

Las series de época son grandes y costosas producciones que, anterior a la *Complex TV*, eran propias únicamente del cine. Al popularizarse su recepción en formato serie, se vuelve posible el desarrollo de narrativas prolongadas que absorben la atención del público, explorando con mayor libertad diferentes representaciones de prácticas culturales del pasado, ahora dados en intención y rememoración reproductiva.

Sabemos que dichas representaciones pueden alejarse mucho de lo que un historiador clasificaría como una representación fiel de las narrativas que ellos como especialistas han reconstruido con base en evidencias, pero eso no evitará que el despertar referente a la serie vista aparezca de manera privilegiada e irreflexiva en el razonar del espectador. Tampoco evitará que se agregue como un perfil nuevo que forme parte de la identidad de la cosa en su realidad mental.

No obstante, habrá despertares que vengan automáticamente acompañados por su asociación. Por ejemplo, cuando ocurre la referencia a un tema de interés en particular, como algún asunto de índole social, cultural,

o alguna reflexión específica. A la persona se le manifestará el recuerdo de la perspectiva o tratamiento que se le dió a dicho tema en la serie experimentada. En este caso, junto a dicho recuerdo, vendrá de forma condensada el desarrollo de la narrativa como contexto. Si la persona deseara articular este ejemplo en un comentario alusivo a la discusión, forzosamente necesitará referenciar a la narrativa, o al menos mencionar a qué serie pertenece; ya que la manera de darle tratamiento a este tema es particular de ésta. Es posible que, si son temas que no se discuten a profundidad comúnmente (como se da en el caso de los temas que elige la *Complex TV*), ése título sea la referencia principal del espectador alusiva al tema.

Este tipo de interacciones se relacionan con el funcionamiento del espiral de la mimesis que consideramos anteriormente; el que hace posible la manifestación y práctica del poder filosófico de la ficción. Lo interesante para el caso de la *Complex TV* y los híbridos que se le acercan, es que de hecho demuestran una tendencia hacia la exposición de temas poco explorados, el tratamiento de percepciones alternativas y la consideración a cuestiones controversiales.

Por ejemplo, títulos como *The Boys* (2019) o *Fallout* (2024) pueden llamar la atención del espectador por la profunda crítica que presentan a los valores americanos tradicionales. Por un lado, *The Boys* es serie de superhéroes que, a modo de sátira y con comedia oscura, cuestiona creencias y actitudes que fueron motivadas y romantizadas por producciones pioneras de su género; como las películas de *Superman*, desde la primera en 1978, así como sus historietas, desde 1938. En el caso de *Fallout* también retoma el género precursor del wéstern para criticar los tan aceptados y difundidos valores de series como la exitosa *Gunsmoke* de 1955, así como la época dorada para películas de éste género, hacia los 1940's.

En el caso de títulos que destacan porque exploran experiencias muy particulares, podemos mencionar como ejemplo como *Orange is the new black* (2013), que se refiere en parte a la vida dentro de un reclusorio femenino; o *Transparent* (2014) que explora la experiencia de transición sexual durante la tercera edad dentro de la comunidad judía. Por supuesto

que existen también ejemplos de series no clasificadas como *Complex TV* que abordan temas poco discutidos. Tal es el caso de *Abbot Elementary* (2021) que, a la manera de comedia en falso documental, presenta una crítica al sistema de educación básica de Estados Unidos.

De otro modo, la *Traditional TV* tiende a considerar temáticas cuya perspectiva de tratamiento atiende a una corriente del pensamiento que es o fue imperante para cierto tiempo y lugar. Son perspectivas ya tan asumidas por el público que, de provocarse un despertar alusivo a ellas en la vida diaria del espectador, éste será asociado con un patrón o subgénero, si no es que la asociación pasa por completo desapercibida. Encontrarse con ellas es lo esperado, pues forman parte del horizonte de expectativas del espectador.

Las narrativas que abordan perspectivas y modelos ampliamente asumidos dependen completamente del factor emocional, pues confían en la entrañabilidad de sus personajes y la experiencia que brindan sus ambientes para provocar y mantener el interés del espectador. Así es como este tipo de producciones se vuelven algo tan apreciado para su público, por los recuerdos de añoranza que provocan. Permanecen como una experiencia de comfort y nostalgia en su memoria. Podríamos citar como ejemplo para este caso a todos los sitcoms y dramas de éxito que aparecen descritos en el apartado 2.1, donde se relata la historia de las series más populares durante el reinado del broadcasting y la *Traditional TV*. Se trata de clásicos que, a pesar de la revolución del medio, siguen produciéndose y encontrando éxito entre los televidentes.

El ejemplo más claro de esto es la reciente *Ted Lasso* (2020), la única serie clasificada como *Traditional TV* que aparece en el cuadro de las series más vistas en la historia del streaming (apartado 2.3). Original de *Apple TV*, se trata de la serie más reproducida del año 2023. La premisa de la serie, si bien interesante, no explora ningún tema especialmente singular, sino que confía en la entrañabilidad de sus personajes y el desarrollo que presentan para enganchar al espectador. El protagonista, un entrenador de fútbol americano de un equipo universitario, es contratado para dirigir un equipo de soccer de la liga premier en Inglaterra. Ted, mediante su inquebrantable optimismo y amabilidad; pone al resto de los personajes en curso para su

viaje de autodescubrimiento, en aras del mejoramiento de su comunidad y sus vidas, las cuáles se hallaban hundidas en el desánimo. *Ted Lasso* reproduce los valores y métodos de las series americanas nostálgicas de antaño, tales como *The Andy Griffith Show* (1960) y *Bonanza* (1950), dónde un personaje masculino resolvía problemas y guiaba a su comunidad con base en valores morales propios y sabiduría generacional.

Al igual que lo fueron en su tiempo, este tipo de narrativas son muy socorridas en épocas de crisis, ya que generan ese sentimiento de bienestar y esperanza que las personas necesitan cuando se enfrentan a periodos de dificultades. No me parece coincidencia que las series más vistas, tanto en las categorías de original como de adquirido en streaming durante el año de las post-pandemia (apartado 2.3), sean estas historias alegres y esperanzadoras; *Ted Lasso* por una parte, y *Bluey* (2018) por la otra, en su segundo año consecutivo, siendo esta serie la única animación para niños que aparece en el cuadro, y que presenta una perspectiva profundamente conmovedora sobre el desarrollo y aprendizaje de las infancias junto con sus cuidadores.

En cuanto a la *Complex TV*, también le es importante mover al televidente a interesarse por los personajes y sus dilemas. No obstante, tiende a hacerlo desde un método más propio de la tragedia, con este modelo aristotélico que lo lleva al *reconocimiento* o identificación con el personaje, la *revolución* o giro sorpresivo de la trama y la *pasión* durante el desenvolvimiento de la más grande de sus penas. Este proceso, analizado a detalle en la tesis precedente, provoca que el espectador se quede con un recuerdo ligado a algún sentimiento. Así es como, tanto las perspectivas analizadas, como el destino de sus queridos personajes, pueden prevalecer en la memoria como referencias; y a veces incluso, como experiencias sobresalientes.

3.2.2 Modelos mentales y memoria a largo plazo

Consideremos esta propuesta fenomenológica a la luz del concepto de modelos mentales que propone Teun Van Dijk en *El discurso como interacción social* (2000).

En su texto, él nos explica que los contextos, como constructos sociales subjetivos, crean modelos mentales tomados de situaciones relevantes. Un modelo contextual o situacional, es experiencial, cotidiano y especial; representado en la memoria y en control de diversos aspectos de la producción y comprensión del discurso (2000: 95). En otras palabras, un modelo contextual actúa como una interfaz mental entre el discurso y las situaciones sociales, lo que puede aplicarse de igual manera al procesamiento de un texto (2000, 97).

Durante la lectura, el usuario va representando el significado del texto mientras va construyendo modelos mentales de los eventos tratados en éste. El autor apunta que podemos saber si una secuencia de eventos en un texto es coherente cuando nos es posible construir modelos mentales a partir de ésta (2000: 99).

Como podemos ver, estos conceptos resultan compatibles con la definición de narrativa ricoeuriana aplicada en el capítulo anterior. En la mimesis I, el autor configura la trama echando mano de esos modelos mentales que ha construido a lo largo de su vida, así como, en la mimesis III, el lector también los requiere para darle sentido al texto en su comprensión particular. La diferencia entre la comprensión narrativa y del discurso sería que la última se basa en unidades discursivas como cláusulas y oraciones, mientras que la primera segmenta en unidades semánticas mayores que representan a los eventos en sí (2000: 111).

Lo que Ricoeur considera de manera general como el conocimiento previo del mundo de la acción necesario para configurar y reconfigurar la trama (2004: 129), en Van Dijk lo encontramos como sistemas creados a partir de experiencias diarias; principio para la construcción de los discursos que las referencian. De acuerdo con esta propuesta, el hablante se modela a sí mismo y otros aspectos durante la lectura, siendo esta misma una situación comunicativa de la que participa (2000: 100).

El momento en que las tres mimesis se conectan y completan ese espiral que hemos definido como la vida de la ficción narrativa es cuando el lector genera nuevas realidades mentales a partir de los eventos activados mediante éstas. Van Dijk referencia los trabajos con técnicas de neuroimagen

de Speers, Zacks y Reynolds (2006), para ilustrarnos sobre lo que sucede entonces: “existe un estallido de la actividad cerebral cuando se forman nuevos eventos (o nuevos modelos) durante la comprensión” (2000: 111).

En general, sabemos que nuestra existencia es un largo evento temporal que se compone de una continua secuencia de sucesos que se van almacenando en la memoria por orden semántico de importancia. Los modelos mentales vendrían a ser las representaciones cognitivas de este sinnúmero de experiencias. Van Dijk toma conceptos de Tulving (1983) para explicarnos que los recuerdos, junto con los modelos que los representan, se almacenan en la Memoria Episódica que, a su vez, forma parte de la Memoria a Largo Plazo. La vida está plagada de millones de momentos triviales y acciones menores con los que no formamos una conexión significativa; por lo que después de un tiempo, ya no nos es posible acceder a ellos. En cambio, son aquellos eventos llamativos y relevantes los que recordamos, resultando posible evocarlos con facilidad (2000: 103). No obstante, sí podremos acceder a experiencias comunes o antiguas rutinas como eventos definitivamente experimentados, aunque la fecha y lugar precisos sean ya irrelevantes (2000:104).

Las ficciones narrativas pueden funcionar en nuestra memoria dentro de estas tres categorías. Una serie con la que formamos una conexión significativa figurará como disponible en nuestra memoria, pues resultó de alguna manera en una experiencia personal importante. Las razones pueden ser muchas; puede ser que nos haya sorprendido, enfurecido, encantado o conmovido. Puede ser que nos haya enseñado algo que nos resultó fascinante, o bien haya ejercido sobre nosotros una influencia notable. Así, en diferentes grados de intensidad de acuerdo a su peso, la experiencia de esta narrativa se almacenará directamente en nuestra Memoria a Largo Plazo como parte de nuestra autobiografía mental como un recuerdo privilegiado de libre acceso.

Recordemos que las ficciones narrativas, además de tener que cumplir con condiciones de verosimilitud como requisito esencial e ilustrarnos sobre diferentes temas como consecuencia alterna, busca por sobre todo apelar a nuestros sentimientos de diferentes maneras, para hacernos conectar con los

personajes e interesarnos por ellos y sus dificultades. Éstas funciones y características son significativas dentro de la *Complex TV*. Si sucede que alguna de estas obras haya logrado hacer que las preocupaciones de los personajes resuenen con las propias, acabaremos con un recuerdo ligado al sentimiento, que con toda probabilidad terminará en la memoria a largo plazo como un evento especial de cierto modo.

Ahora bien, en el caso contrario de que la ficción haya resultado en un evento regular, aburrido, rutinario o incluso decepcionante, el título pasará a nuestra memoria únicamente como un evento experimentado, cuyo contenido y detalles irán desapareciendo al pasar el tiempo.

3.2.3 Memoria abstracta y conocimiento social general

No obstante la pequeña o gran influencia que una narrativa como un todo puede causar en el lector, el fenómeno más interesante se da con las experiencias particulares que nos dan las ficciones mientras las vamos experimentando. Van Dijk introduce un tipo de conocimiento todavía más abstracto que llega a nosotros mediante las experiencias y puede permanecer por tiempo ilimitado en nuestra memoria, así como ser de fácil acceso. Se trata de la información generalizada sobre el mundo, o bien, el conocimiento social general (2000: 105).

Cuando creamos modelos mentales a partir de experiencias, incluimos en ellos pequeños datos culturales que se terminan relacionando con el conocimiento específico que tenemos sobre un tema. Si experimentamos un evento del cual almacenamos cierto conocimiento, la memoria lo archivará junto con los datos obtenidos de eventos similares. Relacionándolo con términos fenomenológicos, cada dato nuevo será un perfil descubierto que se agregará a la identidad de determinado objeto clasificado en la memoria.

No obstante, al tratarse de saberes tan generales, su procedencia pierde relevancia. Entran dentro de una clasificación extendida y arbitraria. Van Dijk explica:

Las diferencias entre *conocimientos* <<específicos>>, <<personales>>, <<generales>>, <<abstractos>>, <<ficticios>>. <<sociales>> y <<culturales>> constituyen sólo algunos de los distintos tipos que forman esta tipología tan amplia (2000:107).

La realidad es que, sin importar la fuente, para la memoria todas las experiencias confieren conocimiento, y cualquier antecedente puede volverse fundamental en el momento menos esperado. La mente recurre a estos datos de manera indiscriminada mediante el proceso de asociación y despertar. Sabemos que este proceso carece de agencia, pues es disparado de manera automática a causa de algún estímulo del entorno. Para este reflejo, la calidad de los datos no es importante, sino que, al contar con un incentivo específico, traerá a conciencia esa referencia favorecida, con la que el entendimiento lidiará a posteriori.

La reflexión apropiada hasta este punto concierne a la cantidad de vivencias de la cotidianidad que se experimentan específicamente mediante la ficción narrativa, así como cuánto de nuestro conocimiento social general de libre acceso obtenemos mediante ellas. De acuerdo a esta estimación podremos vislumbrar cuántos de los perfiles que nutren la identidad del objeto se colocan en términos de tipicidad, dado que resulta irrelevante su universalidad empírica en este punto. Su condición de comprobabilidad es sólo una categoría más, cuyo factible incumplimiento no previene de su uso. Dándose el despertar, realmente nada impide que cualquier recuerdo emerja, ya que la exposición a él asegura su permanencia en la memoria, a la espera de ser convocado por el estímulo correcto.

3.2.4 Estado de ficción mentalmente irrelevante

El individuo se halla continuamente en situaciones de constante estímulo y evocación, pero si lo ponemos de manera específica, pensemos en los momentos en los que éste discute sobre algún tema con sus semejantes, o bien, cuándo lee sobre algún asunto de actualidad. Su impulso podrá llevarlo a considerar que se trata de un cuestión común, cuando en realidad no es ninguna que él mismo haya experimentado, niquiera de manera indirecta. La realidad es que ha sido expuesto a ella por parte de las narrativas audiovisuales que ha activado en el pasado, las cuáles han sido archivadas en su cerebro como el conocimiento resultante de una experiencia, y por eso toma esa postura de familiaridad ante el tema. En un ejemplo todavía más específico, si alguien llegara a preguntarle si sabe cómo se celebran las bodas en la India, seguramente asentirá en afirmativa; y no por que haya

asistido a una, mucho menos haya viajado a Asia del Sur en su vida. Simplemente es que ha intencionado el evento, tal vez repetidamente, mediante películas o series; y para una cuestión tan exótica y específica, éste recuerdo sea su mejor referente.

En este caso, excusando el hecho de si la narrativa de la que fue tomada este recuerdo resultó significativa o no para el lector, el conocimiento que conformó al modelo mental respectivo al tema es significativo en aras de su utilidad y no de su autenticidad. Nuestro autor explica:

[U]n discurso es significativo (verdadero, falso, etcétera) si tiene un modelo [...] su significación se define en relación con los modelos de los hablantes o receptores (2000: 99).

Esto quiere decir que, cognitivamente, el estado de ficción de éstas memorias se vuelve irrelevante pues, siempre y cuando cumpla con los requisitos de verosimilitud, entra en un estado de ‘preverdad’ cuyo valor significativo se estima de acuerdo a su recurrencia. Sabemos que las situaciones trabajadas por la ficción pueden adaptarse a la realidad con distintos niveles de fidelidad, o bien distar de ella en absoluto. La paradoja detrás de este fenómeno es lo que vuelve a esta influencia sobre los procesos mentales del ser humano en un asunto interesante. El poder que puede desarrollar sobre las diferentes mentes que la consumen es variado de acuerdo a cada una de ellas. Así como en su momento se citó a Ricoeur para aclarar que cada lector recibe al texto de acuerdo con su propia capacidad de acogida (2004: 148), Van Dijk también puntualiza que cada hablante va a priorizar cuestiones diferentes:

Lo que puede ser significativo para el hablante obviamente puede no serlo (en su totalidad) para el receptor: pueden tener modelos diferentes, pero que se contrapongan, es decir, pueden interpretar el discurso de diferentes maneras (2000:99).

En una mente con poca o nula exposición a la cultura mediática, un tipo de contenido impactará de diferente manera que en alguien versado dentro de éste entorno, siendo que, para ambos lo aprendido permanece en su memoria como dato ‘preverídico’. La influencia de la que hablamos ahora, corresponde ya a los resultados de este impulso irreflexivo que, una vez en

conciencia, puede ser juzgado ya en ponderación, o bien, ignorado y tomado por cierto, dependiendo de la capacidad e interés de cada sujeto.

Pues bien. comprendemos hasta este punto que, como Van Dijk lo explica, “[l]os modelos mentales son las representaciones cognitivas de nuestras experiencias. En cierto sentido estos *son* nuestras experiencias, si asumimos que éstas son interpretaciones personales de lo que nos sucede” (2000:103). He insistido hasta este punto en que las ficciones narrativas crean modelos mentales y engrosan la identidad del objeto tanto como lo haría cualquier otra experiencia cotidiana. Pero, ¿de qué manera es que las ficciones audiovisuales ‘nos suceden’ como evento, y por qué las considero un tipo de vivencia muy especial que podemos compartir hasta cierto nivel con nuestros semejantes?

3.3 La serie de TV como vivencia

Considero que las series de televisión son experiencias porque su funcionamiento es equiparable a nuestro intencionar del mundo material de muchas maneras. Dedicaré este apartado a enumerar todas las que se hicieron evidentes a lo largo de su análisis fenomenológico, al que hago referencia en todo momento (Véase 1. La Serie de Televisión). Mediante éste fui descubriendo que, no sólo es la verosimilitud de su narrativa lo que vuelve a estos eventos creíbles, sino que también todas las maneras en las que su intencionar se equipara al de la existencia misma.

El propósito de este apartado es el de poder sustentar la categoría de vivencia que le doy al objeto de estudio a lo largo de mis teorías, además de poner en evidencia la verdadera cercanía que estas narrativas tienen al intencionar de la realidad tangible de sus espectadores. Al igual, me gustaría explicar mi hipótesis de que las series de televisión son un tipo especial de vivencia que podemos compartir con otros.

No obstante, así como existen similitudes, también hay importantes diferencias que surgirán durante la explicación. Me gustaría recalcarlas también, pues creo que provocan que estas experiencias se le presenten al espectador como algo alternativo al suceder.

3.3.1 La intersubjetividad

Comenzaremos por la aprehensión de los personajes. En qué sentido es que vemos a estos individuos, no como seres fantásticos, sino como semejantes. Y es que, en su nivel más básico, esta acción se logra mediante el mismo tipo de intencionar que nos permite considerar a otros como nuestros equivalentes: la intersubjetividad (Verhagen, 2005: 2). Mediante esta habilidad es que tomamos la perspectiva del otro, tomándolo como un ser tan intencional y mental como uno mismo.

Cuando aprehendemos al sujeto que vemos en la pantalla, es esta la acción que ejecutamos, a pesar de saber bien que el individuo que actúa en ella es intencional y mental tan sólo para los fines que competen a la narrativa. Sabemos que los personajes son un elemento más de la trama para llevar la historia, pero mentalmente los tomamos como cualquier individuo que recién conocemos; un ser que piensa, siente, aprende y reacciona. De otra manera el juego narrativo no funcionaría.

Gracias a la intersubjetividad es que podemos interesarnos por las metas de los personajes, preocuparnos por su destino y doler con su aflicción. Porque relacionamos todos estos elementos emocionales con la propia experiencia.

3.3.2 El sentido narrativo propio

Ahora bien, además de asumirnos como seres pensantes, también nos asumimos como seres temporales. Tenemos un *sentido narrativo propio* (Goldie, 2012: 118) que nos hace propietarios de una historia. Al igual, es mediante la intersubjetividad que podemos dotar también de esta característica al prójimo. Cuando conocemos a alguien, asumimos que, así como tiene un presente, también ha tenido un pasado y tendrá un futuro.

Exactamente lo mismo sucede al intencionar a los personajes dentro de su narrativa. No los consideramos como entes que de repente brotaron de la nada hacia la existencia, sino que los asumimos con un desarrollo tan normal como el propio, así como con un porvenir que anticipar con afán.

Dependiendo de qué tan bien esté desarrollada la verosimilitud de la narrativa, será la intensidad con la que sentiremos a los personajes como dignos de nuestra identificación con ellos. Hemos ya establecido que el

género *Complex TV* prefiere dar tridimensionalidad a sus personajes, alejándolos de tropos y estereotipos. En este tipo de series es común encontrarnos con personajes defectuosos y de motivaciones diversas. Ya en el apartado 2.2 *Complex TV* hicimos referencia a *Hill Street Blues* (1981), la primer serie que introdujo abiertamente este tipo de personajes defectuosos, desastrosos y profundamente humanos. De ahí en adelante, la *Complex TV* se vio plagada con este tipo de personajes, mostrando una preferencia sobresaliente por el antihéroe en el papel de protagonista (*The Sopranos* [1999], *Breaking Bad* [2008], *Mad Men* [2007]). Todavía en obras más recientes, encontramos un desarrollo impresionante en este tipo de personajes grises, que en ocasiones podrían catalogarse de buenas personas y en otras revelan complejos tan intensos, que los llevan a cometer errores terribles. Mencionaría específicamente para este caso a *Bojack Horseman* (2014), la serie animada de Netflix sobre un caballo antropomórfico y actor retirado que lidia con adicciones y dudas existenciales. También en este caso incluyo *Fleabag* (2016), la serie de Prime Video sobre una mujer londinense que lidia con problemas familiares y el reciente suicidio de su mejor amiga.

3.3.3 Asociaciones y despertares

Hemos analizado anteriormente como las series permanecen en nuestra memoria, ya sea como eventos importantes o como conocimiento social general. Lo intencionado por medio de ellas viene a conciencia gracias a los despertares, que traen los recuerdos a conciencia de manera irreflexiva, motivados por una similitud privilegiada (Husserl, 2001: 166). Así pues, los despertares son también un reflejo en el que confía la narrativa, pues tienden a ocurrir durante su intuición y conectan la historia de los personajes con la del espectador.

Es otra manera en la que el espectador es movido a relacionarse emocionalmente. Podemos identificarnos con un personaje cuando algún momento de su historia provoque un despertar en nosotros que traiga a conciencia un recuerdo preciado o una anticipación temida. Al ser un impulso irreflexivo, la asociación nos tomará por sorpresa, y su efecto podrá ser más

o menos profundo, dependiendo de cómo nos relacionamos sensiblemente con el recuerdo disparado en ese preciso momento de nuestras vidas.

Como ejemplo, citaré al anime de Netflix *Violet Evergarden* (2018), que resulta ser un título de los más emotivos. Después de sobrevivir a la guerra, la soldado Violet se dedica a la escritura profesional de cartas, relacionándose con personas de todo tipo como parte de una búsqueda personal para comprender el significado del amor. Al dar voz a sus historias, provoca que el espectador se exponga a situaciones de apego, pérdida fraternidad y añoranza; que podrían parecer extremas pero son también increíblemente comunes. Cada una de estas historias busca conectar con el espectador, provocando el despertar de recuerdos que puedan conmoverlo.

3.3.4 La experimentación del presente vivo

Continuando con la percepción del tiempo, recordaremos de qué maneras ésta se asemeja al de la existencia (véase 1.2 El tiempo fenomenológico en la serie de televisión). Para empezar, las narrativas audiovisuales se perciben de la misma manera que el suceder mismo, esto es, mediante el presente vivo (Sokolowski, 2000: 172). Los eventos llegan a presencia y desaparecen hacia el pasado; los entes temporales tenemos al pasado y futuro intencionados en ausencia, al mismo tiempo que intencionamos la presencia mediante impresión, retención y protención simultáneas (Sokolowski, 2000: 173). Así bien, cuando activamos una narrativa audiovisual, ponemos en proceso la propia versión del presente vivo que se refiere, no a nuestro tiempo, sino al tiempo de la historia. Esto debido a su carácter de objeto intencional con temporalidad intrínseca.

La narrativa es algo que se basa esencialmente en el tiempo. Toma de éste lo que sea necesario para ser activada, y no es como una pintura o una escultura, a la que podemos decidir cuánto tiempo de contemplación dedicamos. Es más bien como una melodía que, en el momento de su intuición; recordamos, presenciamos y anticipamos a la vez y en el orden correcto, por la totalidad de lo que sea su duración (Husserl, 2004: 45). No obstante, a diferencia de la melodía, estas narrativas son un fenómeno también visual, tal y como lo es para la mayoría el intencionar del acontecer.

Ahora bien, nos hemos referido a la anticipación como una función importante para la narrativa, pues, además de que sin ella no hay percepción del presente vivo, también es ésta la que llena esos espacios e indeterminación (Iser, 2004: 148) en un texto que se van descartando o confirmando a lo largo de su desarrollo. Cuando una anticipación importante es rechazada, sobreviene la sorpresa, que es una de las impresiones que vuelve a la lectura una experiencia emocionante.

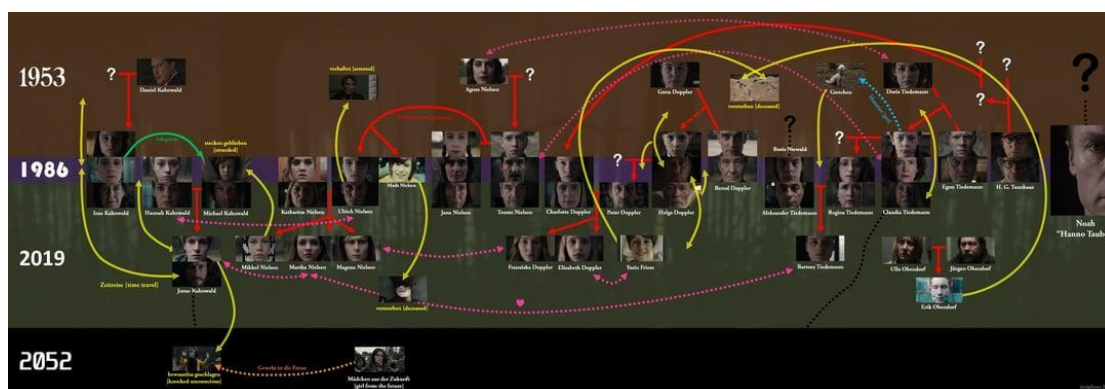
Esta característica de la *Complex TV* fue la que se analizó en la tesis precedente mediante el modelo aristotélico para la tragedia (Coria, 2017). La idea para este análisis surgió al observar que títulos de gran éxito repetían los valores trágicos de conmoción seguida de sufrimiento. Este estudio comprobó en su momento que para la *Complex TV* el factor sorpresa es vital. Se analizaron específicamente los capítulos de las series *Game of Thrones* (2011) y *Breaking Bad* (2008) donde se desarrolló el giro de la trama, o revolución aristotélica, los cuáles habían sido los mejores calificados de la temporada.

Ahora, a través de la actualización (véase 2.3. Las series de televisión hoy), sabemos la sorpresa sigue siendo un factor determinante para el éxito estas series. Pondré por ejemplo para este caso, la miniserie de terror de Netflix *Midnight Mass* (2021), la cual maneja sus temas y sus giros de una manera tan satisfactoria, que es difícil adivinar cuál es la verdadera inspiración para lo sobrenatural en esta historia. Más ejemplos podemos encontrarlos en el catálogo de Apple TV, con títulos como *Severance* (2022), *Slow Horses* (2022) y *Constellation* (2024), cuyas narrativas se centran en generar expectativa para después plantar el giro que dejará al espectador conmocionado y sorprendido.

En cuanto a la función de la rememoración, ésta también juega un papel importante en el contenido de este género. La *Complex TV* es un tipo de televisión que exige compromiso, atención y participación de su televidente, para lo cual la rememoración resulta indispensable. Es tarea del televidente recordar detalles importantes y relacionar causas con consecuencias. Como resultado de la exposición constante a este tipo de narrativas complejas, pueden desarrollarse mayores capacidades de atención, velocidad de

razonamiento y comprensión. También convierten a la *Complex TV* en una experiencia propensa a la especulación, lo que puede llegar a unir a sus espectadores alrededor del mundo en comentario y discusión.

El ejemplo para este caso en la tesis precedente fue la serie *Twin Peaks* (1990) de David Lynch, que se presentaba como un rompecabezas narrativo en el que el espectador relacionaba líneas argumentales enigmáticas y albergaba dudas que, en vez de resolverse, sólo se acumulaban. Un equivalente en la televisión actual, vendría siendo la serie alemana sobre viajes en el tiempo *Dark* (2017), que llegó a ser viral en su momento por razón de su complejidad. Eran populares las líneas del tiempo y mapas conceptuales dónde se llevaba registro de todos los saltos en el tiempo y las relaciones entre sus personajes. Aquí un ejemplo:



(Serapheus1998, Diciembre 11, 2017: *Here's a detailed character map and timeline chart I drew up for season 1 with SPOILERS. Enjoy!* En: <https://www.reddit.com/r/Dark/comments/7j897c/>)

Otro caso que resulta interesante es la serie animada de Disney *Gravity Falls* (2012) que, desde su convencional formato de comedia episódica, desarrollaba una trama serializada en segundo plano, cuyos constantes acertijos y pistas, incitaban al lector a la teorización y expectativa.

3.3.5 Comunicación del presente inmanente y trascendente

No obstante, así como hay semejanzas entre el intencionar de la serie con el intencionar de la existencia, también hay diferencias importantes que la narrativa misma busca cómo salvar. Mientras que la existencia es básicamente una larga sucesión lineal de ahora, la narrativa tiene cortes, regresiones y saltos con los que se permite ponerse creativa para, no sólo

lograr comunicarlos, sino proponer con su adaptación una manifestación alternativa del tiempo.

Gracias a estas herramientas es que las narrativas pueden alargarse o acortarse a voluntad. Toda una vida puede ser contada en una hora o un instante puede alargarse durante varias. Es así como podemos también ganar perspectiva sobre el tiempo y su funcionamiento mediante las narrativas audiovisuales, al vernos capaces de apreciar los cambios que se dan a lo largo de las eras, o valorar la importancia de los segundos. Muchas veces, son las narrativas audiovisuales las que nos regalan nuestra primera percepción del tiempo mental; aquel que no puede medirse, pues es relativo a cada individuo y su experiencia.

La serie, como objeto intencional, tiene un tiempo de duración. Este se refiere al tiempo medible del mundo; es decir, el tiempo trascendente. Sin embargo, la serie se experimenta a un nivel cognitivo, donde domina el tiempo mental, o sea, el tiempo inmanente (Sokolowski, 2000: 16). Esta es otra de las razones por las cuáles se considera a las narrativas audiovisuales vivencias, dado que se dan en el aparecer; al tener prolongación temporal intrínseca.

Así bien, los personajes de la serie misma, también se rigen por el tiempo trascendente de su mundo, pero procesan la existencia mediante el tiempo trascendente de su conciencia, creando así otra capa de temporalidades que es necesario comunicar. Aquí es precisamente donde la narrativa se pone inventiva, pues de alguna manera debe hacer manifiesto cómo algunos personajes perciben el tiempo inmanente de acuerdo a su perspectiva y sus circunstancias mentales.

Esto se hace mediante el empleo de un lenguaje cinematográfico que se ha venido desarrollando desde la invención del cine. Está creado para que el espectador pueda interpretarlo intuitivamente, mediante metáforas cuya semántica se basa en la sensibilidad. Esto, hasta que el lector reconoce en diferentes obras la reincidencia de sus métodos. Cada vez que una narrativa audiovisual inventa una nueva manera de comunicar el tiempo, se añade una nueva unidad semántica a este lenguaje, que puede ser reproducida por otros realizadores a voluntad.

3.3.6 Espacio visual emula al natural

La narrativa televisiva y cinematográfica es esencialmente visual y auditiva. Por esta razón, podríamos pensar que extraña esa característica tactual y kinestésica que la experiencia natural tiene. No obstante, vamos a recordar de qué maneras el espacio visual de la pantalla puede emular al natural (véase 1.3 El espacio fenomenológico en la serie de televisión).

En primer lugar, la narrativa audiovisual provee su propio espacio que, al momento de su intuición, pasa a reemplazar el nuestro (Sesonke, 1973: 399). Está claro que a éste sólo podemos acceder observándolo, mientras que en el espacio real podemos desempeñarnos físicamente. Por eso es importante para el espacio de la serie emular en la medida de lo posible al espacio natural, sin alterar sus reglas naturales sin una justificación válida. Si un personaje mueve algo, debe respetar la relación peso y esfuerzo, si un espacio se ilumina, se debe respetar a la fuente de luz; por poner algunos ejemplos (Sesonske, 1973: 401).

A diferencia del espacio natural, el espacio de la pantalla es discontinuo. No obstante, a menos que incorporemos movimiento, nuestra perspectiva del espacio es también discontinua, en el sentido de que no podemos ver la totalidad del espacio en el que nos desempeñamos al mismo tiempo. Se intenciona en presencia lo que tenemos ante nuestros ojos, pero intencionamos en ausencia lo que tenemos a nuestras espaldas (Sokolowski 2000: 17). Y claro, podemos cambiar de posición para comprobar el estado de nuestro entorno, pero nunca podemos intencionarlo todo en presencia al mismo tiempo.

El espacio de la narrativa funciona de la misma manera, con la única diferencia que no podemos comprobar su estado a voluntad. Dependemos de la delimitación de la pantalla y lo que ésta decida mostrarnos. De otra manera, intencionamos el resto del espacio en ausencia, tal y como hacemos con el espacio natural a cada momento. Intencionando mediante conciencia de imagen lo que vemos en pantalla, vamos rellenando los espacios de indeterminación espacial con anticipación, hasta que ésta es comprobada bajo designios externos.

Ésta podría ser la única experiencia, ya que el sueño es algo involuntario, en la que renunciamos a la agencia sobre el espacio y dejamos a alguien más tomar el control sobre lo que vemos o no.

Podríamos pensar también, que la pantalla es una limitante importante que dista mucho de la percepción normal, pero si nos ponemos a pensar, el enfoque de la mirada funciona de la misma manera. Vemos claramente lo que enfocamos y lo demás aparece limitado hasta donde nuestra visión periférica alcanza. La diferencia con el espacio de la pantalla, es que su delimitación es geométrica y tajante; no obstante, al vernos atraídos por la acción de la narrativa, nos acostumbramos a ignorarla bien pronto (Sesonke, 1973: 403).

Para la *Complex TV* al respecto del espacio tenemos una tendencia a las grandes producciones con efectos especiales y sets exorbitantes, que tratan de recrear una imagen cada vez más verosímil del mundo que proponen, junto con una edición de claras ambiciones estéticas. Esto se nota más en las producciones de época (*Vikings* [2013], *Shōgun* [2024]), en aquellas que proponen un mundo alterno fantástico (*The Mandalorian* [2019], *The house of the Dragon* [2022]) o en las distopías (*Westworld* [2016], *Fallout* [2024]).

3.3.7 Cosa en apercepción unitaria

La experiencia en la pantalla también es una experiencia para los sentidos, a pesar de ser puramente visual. Esto se debe a que, las propiedades sensibles son también asociadas a la vista. Hay ciertos colores o texturas que, de sólo mirarlos, se intencionan como experiencias sensibles, pues estas características son perfiles asociados ya a la identidad de lo intencionado. Si reconocemos algo como palpable, vamos a referirlo inmediatamente al cuerpo, aunque no lo estemos sintiendo. Tanto la característica visual como la táctil aparecen al mismo tiempo como la misma cosa, es imposible separarlas. Es esta la apercepción unitaria (Husserl, 2005: 102) .

3.3.8 Catálogo de vivencias condensadas

Otra consideración vista sobre el tiempo de la serie, es que ésta puede intencionarse en su totalidad hasta su término, lo cual se hace irremediabilmente desde el recuerdo. Es decir, la serie completa solamente

se intenciona en ausencia, ya que ha transcurrido hasta su último minuto y ha aparecido en pantalla su último cuadro. Es entonces cuando la vamos a almacenar en nuestra memoria de manera condensada de acuerdo a su categoría de importancia (véase 3.2.2 Modelos mentales y memoria a largo plazo).

Lo interesante de esta característica, es que la serie de televisión nos permite tener memoria de distintas experiencias, lugares y vidas en un tiempo relativamente corto. Nuestra memoria se vuelve un catálogo de vivencias condensadas que están vinculadas a la fantasía, pero cuyos recuerdos, mientras más se pierden en el pasado, más se mezclan con los de la existencia. La diferencia con los recuerdos de la existencia, es que de éstos no necesariamente queda evidencia, mientras que de las narrativas audiovisuales sí.

3.3.9 Vivencias comprobables y compartidas

Un suceso compartido se recuerda desde sus diferentes perspectivas, relacionadas a la experiencia de cada persona. En un testimonio, un individuo entrevistado puede recordar detalles de un suceso de manera diferente a otro, pues no se puede dictar cómo va a funcionar la memoria de cada uno para cada caso. Existe un tipo de imprecisión peligrosa de la memoria que los investigadores han clasificado como falso recuerdo, y ha captado el interés de diversos estudios durante al menos tres décadas (Mojardín, 2008).

No obstante, las narrativas audiovisuales se convierten en recuerdos de los que existe evidencia. No importa cómo lo recordemos, mientras el material se encuentre disponible, siempre podemos volver a intencionalarlo y verificarlo. En otras palabras, nuestra memoria puede resultar engañosa, pero una evidencia a la que se tiene acceso generalizado no puede ser negada. Aunque estas experiencias son asumidas de maneras diferentes de acuerdo a cada individuo, las compartimos con otros y pueden ser referidas en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.

De acuerdo a Ricoeur, la narración articula al tiempo humano, volviéndola una condición de la existencia temporal (2004:113). Es por eso que el intencionalar de estas narrativas nos resulta tan natural, dado que su formato es el mismo que utilizamos para darle sentido al tiempo y ordenar

nuestras vidas. Así bien, mediante las narraciones audiovisuales ahora tenemos historias que se mantienen en nuestra memoria ligadas a una imagen y sonido específicos.

A diferencia de la literatura, la televisión no se desarrolla de manera abstracta, sino que entra al mundo de la referencia por medio de estos dos formatos que se complementan tanto como se refieren a la existencia. Son algo concreto cuya precisa forma y sonido existe de la misma manera en diferentes conciencias. Ya desde el estudio de la historia escrita, se sabía que, a nivel neuronal, el lector reacciona a la ficción de manera muy parecida a cómo reacciona a la realidad (Volpi, 2011). Aristóteles mismo sabía lo que la tragedia provocaba en sus espectadores cuando, bien sumergidos en la trama, vivían su mundo y su intriga, sus éxitos y fracasos hasta llegar a la manifestación misma de la *catarsis* (Coria, 2017).

4. Conclusiones

En estas conclusiones me dedicaré a responder las preguntas de investigación de acuerdo a todo lo que se ha descubierto a lo largo del análisis, así como también se expondrán las razones por las cuáles considero que se ha comprobado satisfactoriamente la hipótesis. Es de mi interés ofrecer una nueva definición de la *Complex TV*, como resultado de todo lo ya considerado.

4.1 La serie de televisión como objeto intencional que es un tipo especial de vivencia compartida.

Definimos a la serie televisión como una narración ficticia que se divide en capítulos y es intencionada mediante imagen y sonido articulados. Mediante la intención figurativa con conciencia de imagen, reemplazamos algo presente por algo ausente al cambiar un conjunto de imágenes y sonidos por una idea. Por supuesto, también se aplica una intención significativa, para comprender los lenguajes en los que viene cifrada. Al ser ficción, funciona como una imaginación atada a sus propios referentes, desarrollando situaciones culturales que imitan al acontecer, con personajes que al lector le parecen intencionales gracias a la intersubjetividad que aplica. Mediante la narratividad, los elementos se relacionan y adquieren coherencia.

La identidad que cada título va adquiriendo es otorgada por el espectador y cómo se relaciona su experiencia de vida con su experiencia de lectura. También hay una identidad generalizada que le otorga su público como conjunto, y que funciona de horizonte de expectativas, en medida de su conocimiento sobre ésta.

Así, al reproducir una serie y someterse a su observación, se intenciona en presencia, mientras que al referenciarla, recordarla o anticiparla se intenciona en ausencia. Todos los perfiles descubiertos sobre ella, ya sea mediante su reproducción u otros medios, forman parte de su identidad. Desde que anticipamos verla, hasta que por fin la reproducimos y nos involucramos en su narrativa, vamos agregando perfiles en cumplimiento graduado, como sucede con los eventos temporales que contienen duración. Es sólo hasta que se ha observado su último cuadro que ésta se intenciona de forma completa y únicamente desde el recuerdo.

En cuanto a su perfil temporal, sabemos que su intuición se experimenta como al presente vivo del suceder, con el mismo sentido de pasado, presente y futuro simultáneos; con el mismo juego de impresiones, retenciones y protenciones en sucesión de ahora que construyen el experimentar de la vivencia. Por eso es que la duración del capítulo se refiere a su tiempo trascendente, mientras que su intuición se experimenta desde nuestro tiempo inmanente, basado en nuestra conciencia interna del tiempo.

A su vez, la trama misma va a tener su propio tiempo trascendente e inmanente, es decir, el tiempo del mundo de los personajes y su tiempo mental, que logrará ser comunicado mediante diferentes recursos semánticos, cinematográficos y narrativos. La serie en general, jugará con esta agencia que tiene sobre su propio tiempo, así como con esta falta de continuidad que se puede permitir explotar, para acortar o prolongar distancias temporales a voluntad.

A cada nuevo momento presenciado en la intuición de la serie, el lector va haciendo sentido de la trama mediante una serie de rememoraciones y anticipaciones que cumplen diferentes propósitos. La trama hará referencia a detalles y datos reproducidos anteriormente que el lector traerá a conciencia en caso de necesitarlos mediante el tipo de rememoración irreflexiva que es

el despertar. La asociación vendrá de manera automática, no obstante es requerido que el espectador mantenga cierto nivel de atención y retención a la información revelada; esto de acuerdo al género televisivo experimentado. En cuanto a las anticipaciones, son éstas las que permiten al lector rellenar esos espacios de indeterminación que va dejando la trama. Ésta nos va guiando hacia lo que pretende que esperemos de ella. Cuando una anticipación importante es rechazada, experimentamos sorpresa mediante este giro de que han dado los acontecimientos. Éste es otro tipo de despertar, el no darte cuenta que confiabas en una anticipación hasta que ésta es rechazada.

La serie de televisión ofrece su propio espacio visual que reemplaza al natural. No podemos desempeñarnos de manera tactual o kinestésica dentro de éste, no obstante, se nos antoja verosímil porque respeta las reglas naturales. Podríamos pensar que la principal diferencia yace en la discontinuidad, no obstante, el experimentar de nuestro espacio se presenta de la misma manera, al ser capaces de intencionar en presencia sólo lo visto y vernos obligados a intencionar en ausencia lo que no está frente a nuestros ojos. La anticipación con la que rellenamos la indeterminación espacial fuera de la pantalla no puede ser comprobada a voluntad, cediendo así esta agencia sobre el experimentar a un externo. En cuanto a los objetos, vamos a referirlos de manera inmediata el cuerpo, ya que sus características visuales van a referir a las sensibles, intencionadas como una sola.

Ya dentro de la narrativa, el espectador comenzará por referirse a los personajes como semejantes, por medio de la intersubjetividad y sentido narrativo que va a otorgarles. Los verá como propietarios de una historia, cuyos vacíos llenará con suposiciones que serán confirmadas o rechazadas. En cuanto a la historia, esta se presentará con una estructura coherente imbuida de perspectiva que relacionará eventos, datos, espacios, individuos y objetos. Será tarea de espectador entonces, interpretar tanto lo narrado, como la perspectiva de lo narrado. Esta interpretación se basa en nuestra comprensión de la acción natural, que va desde todo lo que ya hemos explicado referente al espacio y tiempo entre otros, hasta lo simbólico y comunicativo.

Al tratarse de un producto ficcional, es trabajo también del lector tomar los eventos por ciertos, por lo menos durante el desarrollo activo de la narrativa. Se nos pide que entremos al mundo de la obra, a la vez que le permitimos entrar al nuestro. De esta manera, el lector avanzará entre la trama, permitiéndose ser movido por la misma intriga que mueve a los agentes; hasta que vea completada la acción. Ya en la conclusión, el lector podrá comprender y juzgar la historia en su totalidad, así como determinar cuál fue el tema que ésta quiso comunicar. La lectura será la acción que remate la obra, dándole significación y completando sus espacios vacíos. El lector reconfigurará lo ya configurado por el autor, dando de sí mediante comprensión y tomando de ella mediante influencia.

Dado que la narración es lo que le da sentido al tiempo humano, su intencionar se dará de manera natural, entrando al mundo de la referencia de manera concreta, ligada a una imagen y sonido específicos, cuya memoria podrá existir con las mismas características dentro de diferentes conciencias.

Como podemos notar, la serie de televisión se intenciona como a una emulación de la existencia misma. Todas las acciones listadas anteriormente, son realizadas por el espectador al momento de intencionar la serie en presencia. Es por eso que no es admisible para la televisión, como tampoco lo fue en su momento para la literatura, designar al lector como un agente pasivo. Si consideramos que el experimentar de la existencia es una práctica activa, entonces el experimentar de la ficción televisiva también lo es, en vista de todos los procesos mentales e intencionales que se llevan a cabo al hacerlo. Ahora bien, habrá que considerar que el lector es activo en mayor o menor medida de acuerdo al género y estilo de la dicción televisiva.

Lo interesante sobre este apartado ha resultado ser, no las semejanzas entre el intencionar de la serie y el intencionar de la vida, sino sus diferencias y cómo es que son aprovechadas para otorgarnos una interesante vivencia que emula a la existencia en tal grado que se presenta como alternativa a ella.

Se le considera vivencia, en el sentido de que consideramos a los personajes como al prójimo, hasta el punto de identificarnos con ellos. Intencionamos su tiempo como al propio, distinguiendo también al interno del externo.

Anticipamos como algo automático y rememoramos como algo indispensable. El espacio lo intencionamos de la misma manera que al nuestro, limitado y discontinuo, con experiencia sensible sobre los objetos observados.

No obstante, la discontinuidad del tiempo e independencia de lo trascendente permite su manipulación libre, al verse capaz de resumir años o alargar instantes. También es capaz de referirse al tiempo mental de los entes en un medio distinto al natural, obligando al lector a tomar una actitud fenomenológica sobre el tiempo. En cuanto al espacio, al experimentarlo discontinuo y no ser capaces de comprobarlo a voluntad, concedemos nuestra agencia sobre el espacio a otra perspectiva, siendo ésta una de las pocas experiencias en las que renunciamos a éste control.

En cuanto a la narrativa, nos encontramos con que la trama busca nuestra identificación sobre los personajes, así como siempre está intentando hacer que nos involucremos de manera emocional con sus problemas. Busca que, mediante despertares, relacionemos su historia con la propia, para llevarnos a sentir una variedad de emociones. Lo que al final nos queda, será un catálogo de vivencias condensadas y almacenadas en la memoria de acuerdo a su nivel de importancia, las cuáles, de permanecer ahí, podrán tanto recorrerse libremente y a detalle, como ser referenciadas sólo de pasada. Lo interesante es que, a diferencia de los recuerdos del intencionar, de estos eventos sí existen evidencias basadas en la materialidad que pueden revisitarse a manera de verificación. Es por eso, y por como se manifiesta de manera concreta con imagen y sonido específicos, que la definimos como un tipo especial de vivencia que puede compartirse con otros.

4.2 La serie como referencia dentro de la realidad mental y parte de una red cultural de significación que ejerce poder sobre la sociedad.

Ahora bien, las series funcionan como referencia al mundo, ya que amplían nuestro horizonte de existencia. Al intencionar diferentes objetos por medio de ellas, agregamos nuevos perfiles a éstos, que irremediablemente pasan a formar parte de su identidad, pues han nutrido la tipicidad de su forma, sin haber sido necesaria su intuición empírica. En otras palabras, al experimentar estas vivencias, adquirimos un tipo de conocimiento social

general, que es abstracto, de libre acceso y permanece por tiempo ilimitado en nuestra memoria. Los datos culturales intencionados se relacionan con el conocimiento previo que tenemos sobre un tema y ahí se archivan, sin importar su procedencia. Para la mente, todas las experiencias confieren conocimiento, y se puede recurrir a éste en caso de necesitarlo mediante el mismo fenómeno irreflexivo del despertar, que traerá a conciencia esa referencia favorecida que fue disparada por algún estímulo del entorno.

Estos datos resultan significativos dada su utilidad, no su autenticidad, dando irrelevancia a su procedencia ficcional. Mentalmente, todos ellos entran en un estado de 'preverdad', cuyo valor significativo se basa en su recurrencia, y puede ser juzgado solamente en ponderación, de acuerdo a la capacidad de cada conciencia. En el intencionar de la vivencia es dónde se activan modelos mentales a la vez que se crean nuevos. Siendo la ficción televisiva un medio para este mismo ejercicio, podemos demostrar una vez más, cómo ésta funge en el experimentar como un tipo de vivencia.

No obstante, existe otra influencia que no se limita al experimentar individual, sino que se opera sobre la sociedad en general, provocando que los textos convivan en debate constante mediante una red de significación cultural.

Esto sucede, en parte, debido a la búsqueda de la verosimilitud. Dado que un texto requiere de ésta para funcionar en tono satisfactorio, el autor la busca siempre con afán, explorando con ello a los eventos de la vida y el comportamiento del ser humano. Esto vuelve a la ficción una empresa filosófica, pues constantemente se reflexiona, aprende y razona sobre temas y perspectivas que pueden ser puestas a prueba, como en un tipo de laboratorio de caracteres, donde cada una de las acciones viene justificada.

No obstante, recordemos que es también trabajo importante de la ficción el llevarnos a sentir, lo cual provoca que, entre la identificación que hemos construido con los personajes, y el nivel de injusticia de las circunstancias que los aquejan, la reflexión que nace en nosotros venga acompañada del sentimiento, lo que nos lleva a considerarla con cierto tinte de importancia. La consideración a un tema ha llegado a nosotros junto con un poderoso ejemplo, cuyos protagonistas son semejantes sentientes cuyo acontecer nos

importa. Así es como, mediante la ficción, cualquier tema expuesto va a adquirir perspectiva y profundidad desde el punto de vista del lector.

No obstante, la red de la que hablamos se basa en el funcionamiento mismo de la narrativa ficcional, que se da mediante la espiral de la triple mimesis. Considerándola desde el punto de vista del lector, está se da, en primer lugar, desde la preconfiguración de la trama, al basar su lectura en su conocimiento del mundo de la acción que la historia imita. Haciendo uso de sus capacidades e intereses, se irá adentrando en la narrativa, incluyendo como referencia a otras narrativas activadas anteriormente. En otros términos, echará mano de sus modelos mentales disponibles, para dar significación a la nueva experiencia que está intencionando. Al terminar su lectura, habrá reconfigurado la historia, pues concluyéndola es que la habrá completado. Lo que quedará en el lector, además de esta vivencia condensada de influjo variable, será esa reflexión sobre lo considerado que viene cargada de sentimiento, además de todos aquellos modelos mentales que haya completado mediante su experiencia.

Así, se referirá a esta narrativa en el futuro cuando active una nueva, provocando que el proceso conecte consigo mismo, permitiendo que diferentes perspectivas sobre un mismo tema puedan dialogar en su conciencia, equiparando las que sean afines o contrastando las que sean dispares. Este proceso se convierte en un espiral que interviene sobre sí mismo y sobre la sociedad, por medio de cada lector. Es un proceso masivo, autosuficiente, incontrolable e impredecible, que puede dar incluso fe histórica sobre la sensibilidad del ser humano y su pensamiento.

4.3 Definición de *Complex TV*

La *Complex TV* es un género televisivo que surge y se desarrolla en la televisión estadounidense de finales de los 80's y principios del 2000. Impone en el medio ciertas innovaciones, siendo la más sobresaliente entre ellas la complejización en la combinación de sus elementos a comparación de lo tradicionalmente producido. Especialmente, es un tipo de televisión que exige más trabajo al receptor.

Presenta personajes profundos, cercanos a la realidad. Se muestran defectuosos, incluso desastrosos o hasta perversos. Se enfrentan a dilemas

de complejidad moral y toman decisiones cuestionables. Se le da un enfoque realista a sus relaciones y motivaciones, mostrando la lucha que se desarrolla, tanto en su interior como hacia sus circunstancias. Puede centrarse en uno de ellos, como sucede con el popular antihéroe de protagonista, o bien hacer un ensamble coral, atendiendo por igual a cada una de sus líneas argumentales.

Debido al formato, su desarrollo es prolongable, presentándose como seres con tendencia al cambio que puede llevarlos tanto al mejoramiento como a la ruina. Generalmente provocan empatía, pero también es común que reten al espectador, poniendo a prueba la fidelidad de su identificación, o incluso hasta los valores propios. Asimismo, el espectador se encuentra conviviendo con los personajes por una cantidad considerable de tiempo, dándose la oportunidad de crear identificaciones diferentes a lo usual y de raíces más profundas. Es usado el antiguo método aristotélico para la tragedia para provocar que el espectador se involucre emocionalmente con sus personajes, no obstante, es ofrecido con un giro que los presenta como cercanos, no por virtud o miseria inmerecida, sino por la honestidad con la que se muestran humanos.

La narrativa resulta compleja de seguir no sólo emocionalmente, sino de manera cognitiva también. Exige mayor compromiso del espectador, como concentración y retención de datos. Esto es porque sus arcos argumentales de resolución prolongada, se acumulan y combinan, así como se muestran enigmáticos y complicados de seguir; retando al espectador en sus habilidades de atención mientras lo incitan a especular y discutir, lo cual llega a suceder mediante la web y redes sociales.

Muchas fórmulas tradicionales son irrespetadas, dejando al espectador sin seguridad alguna sobre lo que sucederá, volviéndolo a la experiencia algo emocionante. Son muy utilizados los *cliffhangers* y giros en la trama para mantener al espectador interesado y atento a la historia. También procura dar tratamiento a temas profundos y serios; poco convencionales, en ambientes que pueden ser violentos, deprimentes o simplemente desconcertantes. Al igual, suele ofrecer una perspectiva alternativa a temas más tradicionales, dándoles profundidad e innovación.

Presenta también una hibridación de géneros, donde se suele mezclar realismo con elementos de ilusión, o bien, darle un giro a géneros clásicos ya desgastados. Así, vuelve posible la exploración de la naturaleza humana dentro de entornos de fantasía. Las ambiciones estéticas son otro elemento que trasluce en este tipo de ficciones. Proliferan las grandes y costosas producciones de calidad fílmica constante y hasta experimental, con actuaciones sobresalientes y el sello artístico de una mente creativa que suele dirigir el proyecto.

Son dirigidas a un público segmentado y específico, que se muda casi por completo al *streaming*, donde el género prolifera y encuentra éxito hasta estos días. Produce un público muy activo, que discute, crea y comparte. Para la *Complex TV* encontramos un consumo acelerado, contrario al consumo fiel y prolongado que presentaba la *Traditional TV*. Muchas opciones surgen para el televidente durante una corta cantidad de tiempo, por medio de las diferentes plataformas disponibles. También ha ocurrido que las series se hacen más cortas en función de este fenómeno, surgiendo con ello el popular formato de la miniserie.

La *Complex TV* ha tenido tal influencia sobre el medio, que incluso los nuevos títulos de la *Traditional TV* se han vuelto más bien híbridos, complejizados por éste influjo. Es así como nace una nueva clasificación, la de los híbridos que se inclinan mayormente hacia las características tradicionales, o aquellos a los que les sucede lo contrario.

Estos últimos tienden a conservar estructuras clásicas y respetar leyes narrativas, así como no abandonar su evolución hacia el mejoramiento y defensa de la justicia. No obstante, incluirán elementos complejos en su mayoría, como perspectivas alternativas, ambiciones estéticas, producción costosa, hibridación de géneros., dilemas morales complejos, arcos argumentales enigmáticos y exigencia de compromiso al espectador.

Hasta aquí hemos definido a la *Complex TV* como género, de acuerdo a las características identificables que ha mostrado históricamente, desde su surgimiento hasta su ejecución en la actualidad. No obstante, las razones que me llevan a creer en su complejidad las adjudico a la multiplicidad de

elementos que manejan al unísono; sobre todo aquellos que son evidentes durante su recepción.

Recordemos que el término *Complex TV* se reproduce como un término para nombrar a este género (Kroener, 2013), en oposición al término más popular de *Quality TV* (Fuller, 2013), que fue rechazado dada la connotación de juicio de valor que usarlo significaría. No obstante, se adopta satisfactoriamente la definición de complejidad, de la misma manera que se definió en su momento con la tesis precedente. En ese entonces, cité de Edgar Morín (1994), para dejar en claro que, la complejidad se refiere a todo lo que sucede, interactúa, determina, se acumula y es incierto dentro del mundo fenoménico, donde existe nace por consiguiente, una necesidad por el orden y la certidumbre.

En dado caso, este título se refiere a esta tendencia que tiene la *Complex TV* por arrojar narrativas intrincadas al espectador, para provocar en él la necesidad de poner orden al caos. La incertidumbre trata de resolverla con especulación, buscando clarificación de los eventos que se le arrojan sin contexto ni explicación mediante esta narrativa fragmentada. Entonces, la complejidad no se refiere únicamente a la cantidad prolífica de elementos, sino en cómo estos se relacionan, y cuánta indeterminación por resolver dejan entre ellos, poniendo a trabajar al lector con lo insuficiente e impreciso, negándole el determinismo claro, explicado y ordenado que es lo que, por su parte, la *Traditional TV* ofrece (Coria: 2015, 105).

No obstante, esto no implica que lo complejo sea necesariamente aleatorio, o arbitrario. Los sistemas complejos suelen ser cuidadosamente orquestados, como lo son estas ficciones. Las indeterminaciones han sido trazadas y plantadas, con toda la intención de incitar la participación del lector, sabiendo incluso de qué maneras ésta se llevará a cabo. Es como un laberinto, donde el arquitecto sabe los caminos que el participante tomará, mientras que es trabajo de éste recorrerlos todos hasta finalmente resolver el acertijo.

Es importante, por otro lado, distinguir a lo complejo de lo complicado. De acuerdo a Peter Bafou, lo contrario a lo complicado es lo simple, mientras que lo contrario a lo complejo es lo independiente. No obstante, lo complejo

puede implicar a lo complicado, de ser necesario, aunque no compartan el mismo significado (2007 :4). Comprendo, por tanto, que lo complejo se caracteriza, no sólo por la multiplicidad de sus elementos, sino por la importante y sobresaliente intrincación de sus relaciones.

Para aplicarlo, podemos mencionar a las series que podrían catalogarse como complicadas, pero no por eso reciben la clasificación de complejas. Por ejemplo, la exitosa *Cobra Kai* (2018), que se trata de un *spin off* a la saga de *Karate Kid* estrenada en los 80's. La serie es complicada, en el sentido de que hace constante referencia a los títulos dentro de su propio universo, volviendo necesario que, para que el espectador comprenda cada referencia, tenga que haber visto diferentes títulos. Esto vuelve a la historia larga y complicada, al introducir personajes jóvenes y nuevos a la saga, que cargan con los problemas y traumas sin resolver de sus predecesores. El mismo ejemplo se aplica a las series de *Marvel*, que hacen referencia a todo un universo cuyo número de títulos crece cada año, lo que vuelve un trabajo arduo para el espectador llevar cuenta de todas las referencias, al punto de que esto se vuelve posible únicamente para los fans más acérrimos del género, aquellos que de verdad no se han perdido un sólo estreno.

En este sentido es que estas series son complicadas, no obstante, no se muestran complejas. Su narrativa no ofrece mucha indeterminación ni incita a la especulación, así como tampoco obedece a el resto de las características del género. *Cobra Kai* es *Traditional TV*, así como la mayoría de las series *Marvel* son híbridos que se inclinan equitativamente hacia ambos lados, con casi nulas excepciones.

Habiendo definido a las series de televisión como vivencias, nos encontramos entonces con que las series de la *Complex TV* son, por tanto, vivencias complejas, que llevan al espectador hacia una realidad orquestada específicamente para hacerle sentir cosas fuera de su cotidianidad, llevarlo a pensar en soluciones desde circunstancias diferentes y moverlo hacia la reflexión y cuestionamiento de valores y creencias arraigadas.

Esto lo lleva también a conectarse con sus semejantes en el mundo material, con quiénes discute activamente sobre especulaciones y teorías. Gracias a la importancia de la expresión artística para este género, también

se ve movido a tener distintas consideraciones del tiempo interno y el espacio natural mediante un lenguaje cinematográfico experimental, otra reflexión que, a pesar de vivirla día a día, es ajena a ser notada en la normalidad. Mediante este enigma que debe resolver desarrolla su capacidad de atención, velocidad de razonamiento y comprensión. En general, es propio de la *Complex TV* movernos hacia lugares, ambientes, épocas y situaciones que o bien, destacan por su excepcionalidad, o por su fascinante proximidad.

Es por eso que, en el caso de la *Complex TV*, no hablamos de una vivencia común, sino de una extraordinaria, donde el espectador se relaciona con personajes, cuya humanidad provoca que los vea todavía más como vería a un semejante, uno al que no siempre tiene oportunidad de conocer en un nivel tan íntimo. De igual manera, asocia experiencias profundas con las propias, siendo movido hacia una serie de emociones que de otra forma le sería complicado producir, o revisitar.

De todas estas maneras es que el receptor es activo todavía en mayor medida al activar una serie del género *Complex TV*, que además repercute en la sociedad al exponer sus temas y perspectivas de manera impactante y duradera, entrando para siempre en la conciencia de sus lectores y participando de un debate filosófico cuya vigencia será la misma que la del naturalmente humano ejercicio narrativo.

Es por eso que, debido a todo lo hasta aquí descrito, confirmo que la experiencia narrativa de la *Complex TV* se manifiesta como un tipo especial de vivencia compartida que sirve como referencia preverídica dentro de la realidad mental de los televidentes y participa de una red cultural de significación que ejerce un poder filosófico sobre lectores y sociedad.

Glosario fenomenológico

Intencionalidad

Intencionalidad es todo acto de conciencia, toda experiencia dirigida a un objeto de algún tipo. Puedo percibir solamente uno de los perfiles del objeto de forma presente, los demás se dan de forma ausente. Este compuesto de percepciones presentes y ausentes conforma a la experiencia (Sokolowski, 2000: 17, 18, 28).

Objeto Intencional

Cosa hacia la cuál se dirige la intención, de la cual sólo puedo percibir un perfil en presencia y los demás en ausencia, como parte de su identidad esencial (Sokolowski, 2000: 17, 18, 28).

Perfiles

Lado intencionado del objeto, ya sea en presencia o en ausencia (Sokolowski, 2000: 17, 18, 28).

Intuición

Cuando a los objetos temporales se les anticipa o se les recuerda, entonces se les intenciona en ausencia. Cuando se desarrollan frente a mí, los intenciono en presencia, o en *intuición*.

Identidad

El objeto no es solo la suma de sus perfiles, sino que posee una identidad perteneciente a una dimensión diferente. Ésta también puede intencionarse en presencia y ausencia, incluso mediante perfiles que no hemos activado, como ocurre con los objetos temporales, que se experimentan de diferentes maneras de acuerdo a la condición del involucrado. Dentro de todas ellas, la identidad del objeto se mantiene; se le llama *identidad en multiplicidad*. Al incluir la percepción de otros, asume una objetividad más profunda, pues el ser e identidad de la cosa aumenta (Sokolowski, 2000: 41, 44).

Cumplimiento graduado

Durante la anticipación de un objeto temporal, las intenciones vacías se van acumulando en *cumplimiento graduado*, hasta llegar a la intuición. (Sokolowski, 2000: 47, 54).

Cumplimiento aditivo

Al conocer más del objeto desde diferentes perspectivas, los perfiles de la identidad se acumulan y se experimenta desde diferentes perspectivas (Sokolowski, 2000: 47, 54).

Formas de la intencionalidad

Percepción

La percepción nos presenta a un objeto en su multiplicidad de perfiles, en una mezcla de presencias y ausencias, junto con una identidad que se da en un dimensión diferente a éstas.

Recuerdo

Tipo de ausencia más radical que evoca percepciones del pasado reactivándolas por medio de la memoria, trasladando al yo mental de aquí y ahora al entonces (Sokolowski, 2000: 87)

Imaginación

Desplazamiento del yo hacia el **como si**, que se encuentra en ninguna parte y ningún momento, es decir, en el reino de la fantasía pura (Sokolowski, 2000: 93).

Anticipación

Imaginación realista que desplaza al yo hacia el futuro; una fantasía atada a circunstancias. (Sokolowski, 2000: 93).

Intención significativa

Tipo especial de intención compuesta que intenciona a la base de otra cosa ausente (Sokolowski, 2000: 101).

Intención figurativa

Tipo especial de intención compuesta que se basa en la percepción y modifica la manera en que percibimos lo que se nos presenta, viendo la

representación de un objeto en vez de al objeto presente (Sokolowski, 2000: 86, 99).

Conciencia de imagen

Tipo de intención figurativa que es a su vez imaginación. Se ve al objeto representado por medio del objeto presente, intencionándolo como fantástico (Sokolowski, 2000: 99; Walton, 2016: 31, 34).

Ficción perceptiva

Imaginación atada a sus propios referentes que se vive en la fantasía del **como si**, a dónde se traslada la conciencia (Walton, 2016: 31, 34).

Intención categorial

Tipo de percepción compleja que articula a los objetos, agregándoles sintaxis. Establece la relación entre ellos, ordenándolos y refiriéndose a sus estados. Nos vuelve conscientes del estado de las cosas (Sokolowski, 2000: 113, 115).

Momento categorial

Parte perceptible que relaciona o une a los objetos (Sokolowski, 2000: 113, 115).

Intuición eidética

Sintetización e intelección de un objeto mediante la captación de su esencia o forma. Su desarrollo se da mediante tres niveles, tipicidad, universal empírico y universal eidético (Sokolowski, 2000: 223).

Tipicidad

Primer nivel de la intuición eidética, se da mediante la experiencia de varias cosas, el descubrimiento de similitudes entre ellas, y la estandarización del pensar (Sokolowski, 2000: 224).

Universal empírico

Segundo nivel de la intuición eidética, se da al obtener evidencia empírica de la cosa y confirmar que varios son ya no sólo similares, sino lo mismo en uno (Sokolowski, 2000: 223).

Universal eidético

Ejercicio realizado mediante la imaginación, en el cual estiramos la esencia de la cosa con propósito de encontrar sus límites. Descartamos características sin las cuáles la cosa preserva su identidad, desubriendo así que estas no pertenecían a su esencia. Aquellas que deben mantenerse para que su definición no se quiebre, son eidéticamente necesarias, pues la cosa dejaría de ser lo que es sin ellas (Sokolowski, 2000: 225).

Despertar

Reproducción automática e irreflexiva de una imagen del pasado vivido, que viene a la conciencia presente disparada por una similitud privilegiada (Husserl, 2001: 163, 166).

Asociación

Razones por las cuáles se manifestó un despertar (Husserl, 2001: 163, 166).

Conexión

Vínculo que une al despertar con su asociación (Husserl, 2001: 168, 169).

Puente

Conexión olvidada entre el despertar y su asociación, que puede llegar a descubrirse si se le cuestiona de manera reflexiva (Husserl, 2001: 168, 169).

Horizonte de expectativas

Conjunto de anticipaciones que el lector ó espectador tiene ante cualquier obra. La obra puede, ya sea, cumplir esas expectativas; volviendo a la obra algo familiar, o defraudarlas; volviéndola algo original (Jauss, 1976: 164, 167).

Referencias

Ang, Ien (1984). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Experience*. Estados Unidos: Routledge

Aristóteles (2016). *Poética* (2a ed. J. D. García Bacca, Trad.). Programa Editorial de Humanidades Universidad Nacional Autónoma de México.

Bafou, Peter (2007). *The Future of Complexity. Conceiving a better way to understand order and chaos*. Reino Unido: World Scientific Publishing Co.

Balamh (17 de Junio del 2019): *¿Cuáles son las etapas de producción en un película?* [video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=K5bxjmM-x7w>

Bell, Josh (2016). "10 Great Sitcom Romances" en Thought Co. Recuperado en: www.thoughtco.com/great-sitcom-romances-3279833

Biblia Reina-Valera (1960). Sociedades Bíblicas Unidas.

Bisley, Alexander (2016). "Seinfeld: The Show That Invented Modern Television Is Still Shockingly Relevant" en The Guardian. Recuperado en: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/aug/03/seinfeld-modern-tv-seinfeldia-jennifer-keishin-armstrong>

Bern, R.; Kern, I.; Marbach E. (1999). *An Introduction to Husserlian Phenomenology*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.

Berhe, Aman *Extraction of Narrative Structure from TV Series*. Université Paris-Saclay, 2021.

Bird, M. Cindy (2004): *Adolescent Understanding of Narrative Television: A hermeneutic phenomenological study*. University of Toronto.

Brock, Nettie (2018): *A thousand tv shows: Applying a rizhomatic lens to television genres*. Universtiy of Missouri Columbia.

Carrión Domínguez, Ángel (2019): *The ones who knock: la inventio narrativa de la Complex TV en le edad de oro de las ficciones seriadas. Un estudio tematólogo*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Castellano, Mayka y Meimardis, Melina (2021): *Television of the future? Netflix, quality and neophilia in the TV debate*. En *Matriz* V. 15 N°1, Sao Paulo.

Collins, David Swords (2014): *Agents of change: Enlightened, HBO and the crisis of brand identity*. The University of Texas at Austin.

Coria, Jessica (2017): *El modelo aristotélico en la televisión compleja: un análisis de la ficción televisiva contemporánea desde la estética de la recepción*. [Tesis para Licenciatura no publicada]: UMSNH

Costas, Jaime. (2015). *La Posmodernidad analiza a la sitcom: Community*. Encrucijadas Contemporáneas Entre Cine, Televisión y Cómic. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

De Castro Muanis, Felipe. *The worst television is better than no television*. Universidad Federal Fluminense Brasil.

Domingo, Domingo Lourdes (2015): *El relato fantástico y la muerte del espectador. Nuevas metáforas de lo sublime en un contexto de apocalipsis*. Universidad Pompeu Fabra Barcelona.

Diego, Patricia, Etayo, Cristina y Pardo, Alejandro (2011): *La percepción sobre la calidad de las series televisivas en España: Contraste entre el público y los profesionales*. Universidad de Navarra.

Escurignan, Julia (2022): *TV Fandom Across Media. Transnational fans and transmedia experience of Game of Thrones*. University of Roehampton.

Ferencz-Flatz, Christian (2017): *Statistic intersubjectivity: A phenomenology of television audiences*. En *NECSUS. European Journal of Media Studies*.

Fuller, Sean. (2013). "Quality TV": The reinvention of U.S. Television. University of Sydney: Sydney.

Gallagher, Shaun y Zahavi, Dan (2014): *La mente fenomenológica*. Madrid: Alianza Editorial

Galope, Ariane (2016): *#PrettyLittleLiars: ABC family in TV's post-network era*. Victoria University of Wellington

Gibu, Ricardo y Xolocotzi, Ángel, editores (2016): *Imagen y Sentido. Relfexiones fenomenológicas y hermenéuticas*. Ciudad de México: Editorial Nautilium.

Gilbert, Anne (2014): *Fan Inc.: Interactivity, industry, and audiences in contemporary popular culture*. The State University on New Jersey.

Grandy, Caitlin (2019): *Stranger Things: Complex serial, complex industry*. Victoria Universoty of Wellington.

Grube, Josh (2022): *Q/A: A semiotic deconstruction of narrative transportation on episodic television*. Eastern Illinois University.

Goldie, P. (2012). *The Mess Inside. Narrative, Emotion and the Mind*. Nueva York: Oxford University Press.

Hill, Rebecca (2014): *Online programming realities. A case study of House of Cards and the perceived advantages over traditional television*. Stockholm University.

Horkheimer, Max y Adorno, Theodor (1988): *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.

Husserl, Edmund (2001). *Analyses Concerning Passive and Active Synthesis. Lectures on Trascendental Logic*. Norwell: Kluwer Academic Publishers

Husserl, Edmund (2002). *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo*. Madrid: Editorial Trotta.

Hyatt, Wesley. (2012). *Television's top 100: The Most-Watched American Broadcast 1960-2010*. Estados Unidos: Mac Farland & Company Inc.

Iser, W., en Dietrich R, compilador (1987): *En busca del texto. Teoría de la Recepción Literaria*, México: UNAM.

Jameson, Frederic (2008): *La lógica cultural del capitalismo tardío* [ensayo]. Madrid: Editorial Trotta

Jauss, Hans Robert (1976). *La historia de la literatura como provocación*. Barcelona: Editorial Península.

Jauss, Hans Robert. (1987). "Experiencia estética y hermenéutica literaria" en Dietrich Rall, compilador. *En busca del texto. Teoría de la Recepción Literaria*, Ciudad de México: UNAM.

Kellner, Douglas (1995): *Media Culture*. Londres: Routledge.

Kroener, Oliver (2013): *Breaking Narrative: Narrative Complexity in Contemporary Television*. Vancouver: University of British Columbia.

Leopold, Todd. (2011). "Dallas vs. Dallas. Where TV Stops and Reality Begins" en Defining America, CNN. Recuperado en: edition.cnn.com/2011/US/07/13/dallas.TV.city/

Martin, Brett (2014): *Hombres Fuera de Serie*. Barcelona: Planeta.

Martínez González, Ezequiel Imanol (2019): *Vigencia de la Complex TV como categoría para analizar la narrativa teleserial norteamericana de servicios streaming*. Universidad Autónoma de Querétaro.

McCormick, J. Casey (2019): *TV finales and the meaning of endings*. McGill University Montréal.

McCredie, Elise (2018): *All you can eat TV*. Melbourne University.

McLachlan, Alison (2019): *Same but different: Chaos and TV drama narratives*. Victoria University of Wellington.

Mojardín Heráldez, Ambrocio (2008): *Origen y Manifestaciones de las falsas memorias*. México: Universidad Autónoma de Sinaloa. Recuperado en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-91552008000100004&script=sci_arttext

Morín, Edgar (1994): *Introducción al Pensamiento Complejo*. España: Gedisa.

Padilla Castillo, Graciela y Requiejo Rey, Paula. (2010). "La Sitcom o Comedia de Situación: Orígenes, Evolución y Nuevas Prácticas" en Fonseca, Journal of Communication N° 1. España: Universidad Complutense de Madrid.

Paulette, Cohn. (2009). "Bonanza: TV Trailblazer" en American Profile Magazine. Recuperado en: www.americanprofile.com/articles/bonanza-1960-tv-show/purehistory.org/bonanza

Pérez Gómez, Miguel Ángel, editor. (2011): *Previously On. Estudios Interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. España: Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

Pintos, Ma. L.; González, J. L. [editores] (1998). *Fenomenología y Ciencias Humanas*. Universidad de Santiago de Compostela.

Power Explosive Institute. (3 de Agosto del 2022): *Fases de producción de una animación* [video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=EfxNe1jOoSI>

Raftery, Brian. (2012). "The Best TV Show that's ever been." en GQ. Recuperado en: www.gq.com/story/cheers-oral-history-extended

Rendell, James (2017): *Exploring Abjection in twenty-first century "Quality" TV horror and the abject spectrums of its online fan audiences*. Cardiff University.

Reséndiz, Luis y Ruvalcaba, Alonso. (2012). "Batallas Televisivas: Seinfeld vs. Curb Your Enthusiasm" en Letras Libres. Recuperado en: <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/cinetv/batallas-televisivas-seinfeld-vs-curb-your-enthusiasm>

Ricoeur, Paul (2004): *Tiempo y Narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores

Sesonke, A. en Zaner R., editor (1973): *Explorations in Phenomenology*. La Haya: Martinus Nijhoff.

Smith, Chris. (1992). "City Slicker", en New York Magazine, February 3rd . Estados Unidos: The New York Magazine.

Sullivan, Robert David. (2012). "Ten episodes that show how All in the Family changed television" en A.V. Club. Recuperado en: <http://www.avclub.com/article/ten-episodes-that-show-how-iall-in-the-family-cha-82986>

Shelton Lee, Brittany (2012): *Commenting on "Quality". An analysis of 30 Rock, Parks and Recreations and Parenthood as socially constructed tenants of the "Complex TV" Discourse*. The University of Texas at Austin

Sokolowski, Robert (2012): *Introducción a la fenomenología*. Morelia: Jitanjáfora

Stewart, Mark (2014): *Realities of change: The changing nature of television in the past twenty years*. The University of Auckland, 2014.

Van Dijk, Teun (2000): *El discurso como interacción social*. Barcelona: Gedisa.

Verhagen, Arie (2005): *Constructions of Intersubjectivity*. Oxford: Oxford University Press

Volpi, Jorge (2011): *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*. Ciudad de México: Alfaguara.

Woolley, Callum (2015): *Derrida and the future of complex narrative television*. University of St. Andrews.

Walton, R., en Gibu, R y Xolocotzi, Á, editores (2016): *Imagen y Sentido. Reflexiones fenomenológicas y hermenéuticas*. Ciudad de México: Editorial Nautilium.

Wei Yang, Brenda *Fiction as Autobiography; Characterizing the Phenomenology and Functions on Memories of Narrative Fiction*. Duke University, 2021.

Young, P. Michael (2021): *Beholding Beauty: Aesthetics, Style and Sensation in US Quality Television Political Thrillers*. University of Reading.

Zahavi, D., Gallagher, S. (2013): *La mente fenomenológica*. Madrid: Editorial Alianza.

Series de televisión

Oppenheimer, J., Arnaz, D. (productores). (1951). *I Love Lucy* [serie de televisión]. Estados Unidos: Desilu Productions.

Leonard S., Thomas, D. (productores). (1960). *The Andy Griffith Show* [serie de televisión]. Estados Unidos: Danny Thomas Enterprises, Mayberry Enterprises.

Lear, N. (productor). (1971). *All in the Family* [serie de televisión]. Estados Unidos: Tandem Productions.

Burrows, J., Charles, G., Charles, L. (productores). (1982). Cheers [serie de televisión], Estados Unidos: Charles/Burrows/Charles Productions, Paramount Network Television.

David, L., Seinfeld, J., Shapiro, G., West, H., Scheinman, A., Berg, A., Schaffer, F. (1989). Seinfeld [serie de televisión]. Estados Unidos: West-Shapiro Productions, Castle Rock Entertainment.

Marquis Warren, W. (producer). (1955). Gunsmoke [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS Productions, Filmaster Productions, The Arness Production Company.

Hamilton, F., Dortort, D., Roberts, M. (1959). Bonanza [serie de televisión]. Estados Unidos: NBC.

Leonard, K., Brown, J., Paulsen, D., Lakin, H., Fenneman, C., Wayne Katzman, M., Katzman, F., Rettino, J. (productores). (1978). Dallas [serie de televisión]. Estados Unidos: Lorimar Productions.

Chulack, C., Wells, J., Crichton, M., Orman, J., Woodward, L., Flint, C., Zabel. (productores). (1994). E.R. [serie de televisión]. Estados Unidos: Constant C Productions, Amblin Television, Warner Bros. Television..

Bohco, S., Kozoll, M., (productores). (1981). Hill Street Blues [serie de televisión]. Estados Unidos: MTM Enterprises.

Frost, M., Lynch, D., (productores). (1990). Twin Peaks [serie de televisión]. Estados Unidos: Lynch/Frost Productions, Propaganda Films, Spelling Television.

Chase, D., Gray, B., Green, R., Burgess, M., Landress, I., Winter, T., Weiner, T.(productores). (1999). The Sopranos [serie de televisión]. Estados Unidos: Chase Films, Brad Grey Television, HBO

Benioff, D., Weiss, D. B., Strauss, C., Doelger., F., Caufield, B., R.R. Martin, G. (productores). (2011). Game of Thrones [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.

Lyons, A., Catlin, S., Shiban, J., Gould, P., Mastras, G., Schnauz T., Cranston, B., Walley – Beckett, M., Moore, K., Lin, L., Gilligan, V., Johnson,

M., MacLaren, M. (productores). (2008). Breaking Bad [serie de televisión]. Estados Unidos: AMC.

Fincher, D., Spacey, K., Roth, E., Donen, J., Brunetti, D., Davies, A., Dobbs, M., Melfi, J., Willimon, B., Manson, D., David Coles, J., Wright, R. (productores). (2013). House of Cards [serie de televisión]. Estados Unidos: Netflix.

Dale, J., Wombie, C., Gadd, P., Bellson, H. (2012), The Walking Dead [serie de televisión]. Estados Unidos: AMC.

Weiner, M., Hornbacher, H., Jacquemetton A., Jacquemetton, M., Leahy, J., (productores). (2007). Mad Men [serie de televisión]. Estados Unidos: Weiner Bros., Silvercup Studios, Lionsgate Television, AMC.

White, L., O'Hara, K., Patinklin, M., Stoudt, C. (productores). (2011). Homeland [serie de televisión]. Estados Unidos: Teakwood Lane Productions, Cherry Pie Productions, Keshet Broadcasting, Fox 21 Television Studios, Showtime Networks.

Thorson, K., Burns, E., Chapelle, J., Pelecanos, G., Overmyer, E. (productores). (2002). The Wire [serie de televisión]. Estados Unidos: Blow Deadline Productions, HBO.

Hyman, D., Mande, J., Amram, M, Schur, M., Miner, D., Sackett, M. (productores). (2016). The Good Place [serie de televisión]. Estados Unidos: NBC, Fremulon, 3 arts Entertainment, Universal Television.

Medrano, V., Reich, A., Greenberg, S., Kuhuvara, J., Tafoya-Cameron, D. (productores). (2024). Hazbin Hotel [serie de televisión]. Estados Unidos: SpindleHorse Toons, Bento Box Entertainment, A24, Amazon MGM Studios.

Gaiman, N., Skinner, C., Sussman, C., Wilkins, R., Brown, R. (productores). (2019). Good Omens [serie de televisión]. Estados Unidos, Reino Unido: Narrativa, Amazon MGM Studios, BBC Studios, The Blank Corporation.

Wakenfield, S., Thompson, K., Wohlenberg, S., Gill, L. (productores). (2013). Vikings [serie de televisión]. Canadá, Irlanda: TM Productions, Take 5

Productions, Octagon Films, Shaw Media, Corus Entertainment, MGM Television.

Trubridge, L., Marchant, N. (productores). (2010). *Downtown Abbey* [serie de televisión]. Reino Unido: Carnival films, WGBH-TV.

Vega Wheeler, J., Miyagawa E., Sanada, H., Smith, E., Winchester, T. (productores). (2024). *Shōgun*. [serie de televisión]. Estados Unidos: Gate 34, Michael De Luca Productions, FXP.

Gorenstein, H., García, G., Baricci, N., Deuel, J., Urban, K., Steen, S., Richardson, A, Starr, A. (productores). (2019). *The Boys* [serie de televisión]. Estados Unidos: Kripke Enterprises, Point Grey Pictures, Original Film, Kickstar Entertainment, NFL Nightsky Productions, Amazon MGM Studios, Sony Pictures Television.

Whelan, C., Phillips, H., Sandhu, G., Bender, J., Dunn, Z. (productores). (2024). *Fallout* [serie de televisión]. Estados Unidos: Kilter Films, Big Indie Pictures, Bethesda Game Studios, Amazon MGM Studios.

Spengler, P. (productor). (1978). *Superman* [película]. Estados Unidos: Dovermead Ltd., International Film Production.

Tannenbaum, H. K. (productor). (2013). *Orange is the New Black* [serie de televisión]. Estados Unidos: Titled Productions, Lionsgate Television.

Hsu, V. (productor). (2014). *Transparent* [serie de televisión]. Estados Unidos: Topple, Picrow, Amazon Studios.

Walian, W., Greene, J., Nichols, B., Sites, S. (productores). (2021). *Abbot Elementary* [serie de televisión]. Estados Unidos: Delicious Non-Sequitur, Fifth Chance, 20th Television, Warner Bros. Television.

Sudeikis, J., Hunt, B., Kelly, J., Becker, J., Lee, J., Wrubel, B., Goldstein B., Bowen, L., Walker, S., Walsh, P., Garron, S. (productores). (2020). *Ted Lasso* [serie de televisión]. Estados Unidos: Ruby's Tuna Inc., Doozer, Universal Television, Warner Bros. Television.

Moor, S. (productor). (2018). *Bluey* [serie de televisión]. Australia: Ludo Studios.

Bulkley, A., Campodonico, C., Sethi, M., Hanawalt, L., Purdy, K. (productores). (2014). Bojack Horseman [serie de televisión]. Estados Unidos: Tornante Television, Boxer vs. Raptor, ShadowMachine.

Hampsons, L., Hammond, S. (productores). (2016). Fleabag [serie de televisión]. Reino Unido: Two Brothers Pictures.

Shinichirou, H., Shinichi, N., Kazusa, U., Shigeri, S. (productores). (2018). Violet evergarden [serie de televisión]. Japón: Kyoto Animation.

Gilroy, K. (productor). (2021). Midnight Mass [serie de televisión]. Estados Unidos: Intrepid Pictures.

McArdie A., Overton, A., Byrne, G. R. (productores). (2022). Severance [serie de televisión]. Estados Unidos: Fifth Season, Westward, Anials & People.

Robertson, J. (productor). (2022). Slow Horses [serie de televisión]. Reino Unido: See-saw Films, Flying Studio Pictures, Sony Pictures Television Studios.

Tanner, D., Scottfield, T., Benjo, C., Arnal, S., Scotta, C., Thomson J. (productores). (2024). Constellation [serie de televisión]. Francia, Reino Unido, Estados Unidos: Turbine Studios, Haut et Court TV, Haunted Barn, MacLaren Entertainment.

Müsch, J., Friese, J., Berg, Q., Wiedemann, M., Davies, A. (productores). (2017). Dark [serie de televisión]. Alemania: Wiedemann & Berg Television.

Conan Trost, T., Doell, B., Olson, S. (productores). (2012). Gravity Falls [serie de televisión]. Estados Unidos: Disney Television Animation.

Bartnicki, J. (productor). (2019). The Mandalorian [serie de televisión]. Estados Unidos: Lucasfilm, Fairview Entertainment, Golem Creations.

Wacker, K., Gordon, A. M., Raben, A., Fonseca, G., Lau, K. (productores). (2022). The House of the Dragon [serie de televisión]. Estados Unidos: GRRM, Bastard Sword, 1:26 Pictures Inc, HBO Entertainment.

Martin, C., Polaire, M., Wray, C., Semel, S., O'Toole, N., Witz, D., Goldbrg, J., Worth, J., Bensko, D. (productores). (2016). Westworld [serie de

televisión]. Estados Unidos: HBO Entertainment, Kilter Fils, Bad Robot, Jerry Weintraub, Warner Bros. Television.

Goodson K. L., Wilsom B. (productores). (2018). Cobra Kai [serie de televisión]. Estados Unidos: Overbrook Entertainment, Hurwitz & Schlossberg Productions, Herald Productions, Counterbalance Entertainment, Westbrook Studios, Sony Pictures Television.

Material Adicional

Liga Drive:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zLKPQD61_HHshLWNk7TobvfnJUjKhJvs/edit?usp=drive_link&oid=113483908694666926880&rtpof=true&sd=true

Código QR:



Anexos

Jessica Nohemí Coria Barragán

Complex TV, un estudio fenomenológico de sus efectos.pdf

 Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Detalles del documento

Identificador de la entrega trn:oid::3117:473175718	159 Páginas
Fecha de entrega 11 Jul 2025, 7:32 a.m. GMT-6	52.601 Palabras
Fecha de descarga 11 Jul 2025, 8:06 a.m. GMT-6	275.760 Caracteres
Nombre de archivo Complex TV, un estudio fenomenológico de sus efectos.pdf	
Tamaño de archivo	

7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

7%	 Fuentes de Internet
3%	 Publicaciones
0%	 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Formato de Declaración de Originalidad y Uso de Inteligencia Artificial

Coordinación General de Estudios de Posgrado
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo



A quien corresponda,

Por este medio, quien abajo firma, bajo protesta de decir verdad, declara lo siguiente:

- Que presenta para revisión de originalidad el manuscrito cuyos detalles se especifican abajo.
- Que todas las fuentes consultadas para la elaboración del manuscrito están debidamente identificadas dentro del cuerpo del texto, e incluidas en la lista de referencias.
- Que, en caso de haber usado un sistema de inteligencia artificial, en cualquier etapa del desarrollo de su trabajo, lo ha especificado en la tabla que se encuentra en este documento.
- Que conoce la normativa de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, en particular los Incisos IX y XII del artículo 85, y los artículos 88 y 101 del Estatuto Universitario de la UMSNH, además del transitorio tercero del Reglamento General para los Estudios de Posgrado de la UMSNH.

Datos del manuscrito que se presenta a revisión		
Programa educativo	Maestría de Filosofía de la Cultura	
Título del trabajo	Complex TV, un estudio fenomenológico de sus efectos.	
	Nombre	Correo electrónico
Autor/es	Jessica Nohemí Coria Barragán	1150256c@umich.mx
Director	Bernardo Enrique Pérez Álvarez	bernardo.perez@umich.mx
Codirector		
Coordinador del programa	José Emmanuel Ferreira González	mae.filosofia.cultura@umich.mx

Uso de Inteligencia Artificial		
Rubro	Uso (sí/no)	Descripción
Asistencia en la redacción	No	

Formato de Declaración de Originalidad y Uso de Inteligencia Artificial

Coordinación General de Estudios de Posgrado
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo



Uso de Inteligencia Artificial		
Rubro	Uso (sí/no)	Descripción
Traducción al español	No	
Traducción a otra lengua	No	
Revisión y corrección de estilo	No	
Análisis de datos	No	
Búsqueda y organización de información	No	
Formateo de las referencias bibliográficas	No	
Generación de contenido multimedia	No	
Otro	No	

Datos del solicitante	
Nombre y firma	Jessica Nohemí Coria Barragán
Lugar y fecha	Morelia, Michoacán a 10 de Julio del 2025