

# Regularidades y discontinuidades entre series clásicas y actuales de televisión

GARCIA FANLO, Luis / Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Artes del Espectáculo - lgarciafanlo@gmail.com

---

Eje: Cine y Artes Audiovisuales - Tipo de trabajo: ponencia

---

» Palabras claves: televisión, series de televisión, televisión clásica, televisión actual, cine y TV

## » **Resumen**

¿Qué puede hacer-ver y hacer-decir una serie de televisión? ¿Será algo distinto, diferente o similar a una película cinematográfica? ¿Tienen las series de televisión gramáticas de producción y reconocimiento propias o las comparten con cualquier artefacto audiovisual? ¿Cuál es la relación entre ver y hablar o entre imagen y palabra en ese artefacto audiovisual que llamamos serie de televisión? ¿Cuáles son, si las hay, las diferencias entre serie de televisión y película cinematográfica? ¿Cuáles son, si las hay, las diferencias entre las series de televisión del siglo XXI y las que predominaron durante el siglo XX? ¿Cómo ha impactado la convergencia entre televisión e internet sobre el público, las audiencias, los fans, en términos de reconocimiento de series de televisión?

## » **Presentación**

Elijamos al azar una serie de televisión de cualquier época, género, estilo o estructura narrativa y procedamos a visionarla haciendo de las relaciones entre imagen y palabra el eje específico de nuestra observación. Sea que visionemos solo un episodio, o toda una temporada (conjunto de episodios que se emiten durante un año) o toda una serie completa de varias temporadas y encontraremos una clara disyunción entre palabra e imagen, entre lo dicho y lo que se da para ver, entre enunciación y visibilidad, entre banda de sonido y de imagen y en las relaciones de sincronía o asincronía que resulten de la composición estética de la serie en tanto audiovisual. De modo tal que la imagen queda subsumida en la palabra y ya no nos parece tan risueña aquella primera definición de serie de televisión, en los '50, como “radioteatro con imágenes”: televisión como radio-con-imágenes.

Las imágenes producen, sin duda alguna el “ambiente”, generando disposiciones subjetivas en el espectador para creer en lo que visiona y sumergirse en esa realidad diegética que se le muestra a una microescala en un plano medio y que solo en el primer plano, en particular del rostro de los hablantes,

encuentra proporciones humanas reconocibles. De allí que el plano general y el plano secuencia no sean habituales en las series de televisión y, por el contrario, prevalezca una multiplicidad de encuadres de primeros planos. Es en este solo caso en que las imágenes dicen algo más que las palabras potenciando gestualidades interpretables: un guiño, una lágrima, una mirada. Es que en una serie de televisión (aquella que es producida para ser emitida por televisión y no para cualquier otro dispositivo tecnológico) el formato y tamaño de la pantalla hacen que la atención del televidente se concentre en lo que se denomina zona útil que consiste en un pequeño cuadro ubicado en el centro de la pantalla y que se contrapone a la zona muerta de los bordes donde se pierde nitidez y junto con ella la atención del espectador. El centramiento de la mirada potencia el efecto del primer plano que por eso mismo es (casi) siempre el centro de la narración: la pantalla hace a la narración y opera sobre el espectador haciéndolo ver de una determinada manera y no de otra.

Esta hegemonía de la palabra y la banda sonora sobre la imagen no conoce discontinuidades en la corta pero intensa vida de las series de televisión: de “I Love Lucy” a “Game of Thrones” impera como regularidad tanto en producción como en reconocimiento. Y a la vez, marca una profunda dispersión con respecto a las películas cinematográficas si es que acordamos que una de las marcas que definen la especificidad del cine dentro del universo audiovisual es precisamente que las imágenes hablan, se imponen a las palabras y deben ser interpretadas por el espectador.

La Ponencia interroga sobre las diferencias entre las series clásicas y actuales de televisión a partir de una metodología que privilegia el análisis de regularidades y discontinuidades de las múltiples condiciones que confluyen para la producción y reconocimiento de series.

Las regularidades serían del orden de los géneros, las estructuras del relato serializado y la necesidad de capturar audiencias para venderlas a los anunciantes publicitarios. En tanto las discontinuidades tendrían que ver con los profundos cambios políticos, sociales, culturales, ideológicos y económicos que definen la época actual que vivimos.

Por otra parte, esta realidad social impone nuevas audiencias fragmentadas y nuevas modalidades de relación entre producción y reconocimiento, así como de financiamiento de tales como el merchandising, la publicidad no-tradicional o televisión de pago. El boom reciente de las corporaciones que producen y emiten series por streaming ha puesto a la orden del día al netcasting y el networking como principales enemigos del tradicional broadcasting. Antes veíamos las series todas las semanas, a la misma hora y por el mismo canal, y ahora nosotros decidimos cuándo y cómo lo hacemos.

Las series clásicas (las de procedimiento, las del corte comercial, las de las temporadas eternas y de las comedias de situación), coexisten con las series de y para streaming, pero también con producciones para televisión por cable. Todo este proceso es simultáneo, ninguno deja atrás al otro, y la industria solo sabe seguir produciendo series a granel solo para ser canceladas del mismo modo. El resultado implica seguir

fragmentando la oferta para una audiencia que se fragmenta, producir series de culto, de nicho, sin ambición alguna de masividad.

De alguna manera, las productoras, canales, plataformas, corporaciones “televisivas” -lo pongo entre comillas porque hoy tenemos televisores, pantallas múltiples, pero cada vez menos TV- buscan producir fans y espectadores fieles a un producto.

En su momento, cuando las series recién nacían, dos grandes críticos del sistema televisivo formado alrededor de ABC, CBS y NBC (de la radio a la televisión), sentaron las bases para producir series de TV artísticas. Hitchcock aparecía en persona unos segundos antes del corte comercial de “Alfred Hitchcock Presenta” para pedirle al espectador que no vea la publicidad. Por otra parte, Rod Serling, el creador de la grandiosa “The Twilight Zone”, en plena campaña del macartismo, decía que “si un demócrata o un republicano no pueden decir libremente lo que piensan, entonces que lo diga un marciano en una serie de TV”. Otro gran creador de series, Gene Roddenberry, de Star Trek, convirtió una nave espacial en una denuncia contra la discriminación.

En la actualidad HBO, Netflix, Amazon, Hulu, Apple-TV, Disney+, etc. no tienen esos cortes comerciales, pero atención porque la indicación del corte sigue existiendo, para ser vendido a las cadenas de TV locales o para su exportación. El corte está, aunque no veamos la publicidad. También nos ofrecen visionar una temporada completa de una vez, porque el streaming es demasiado veloz comparado con la emisión de una vez por semana. No hay respiro para el espectador que corre a realizar sus maratones sin pensar que al terminar ya recuerda poco y nada. En contraposición están las miniseries o las películas para televisión que actúan como precuelas o secuelas de una serie, menos tiempo de visionado y más tiempo para dedicar a la interpretación de los que se nos da a ver.

Por todas estas resumidas consideraciones, hay muchas más, es que mi aparato teórico y metodológico está basado en los conceptos foucaultianos de “regularidades y discontinuidades”. Las series tienen regularidades que comparten más allá de cualquier diferencia ética, estética, técnica o industrial, y la principal es la serialidad.

Pero también existen fuertes discontinuidades, como la ya señalada entre broadcasting y netcasting, con o sin corte comercial, procedimentales o episódicas, más comerciales o artísticas. Las discontinuidades, pueden darse como umbrales (pasaje ida y vuelta entre el mundo de las series clásicas y las actuales) o como quiebre en las series en las que los villanos son los protagonistas, en las que se abordan problemas de género y denuncian los abusos y la violencia machista, otras plantean la problemática de las sexualidades disidentes, o la remake cambiando al protagonista de varón blanco a negro, o de heterosexual a LGTBQ+.

Este concepto nos ayuda a pensar en la profundidad de estos cambios. ¿La discontinuidad es un cambio o se trata de un corte que fundamenta una nueva regularidad? Mi opinión al respecto es cautelosa. No estoy

muy de acuerdo con los que plantean “un cambio radical” en las audiencias (hoy las series clásicas siguen siendo las masivas, en tanto, las actuales son de nicho por nivel socioeconómico o edad, es decir audiencias pequeñas y cautivas). No creo que estemos ante una nueva continuidad, aunque sí en una etapa de pasaje, en la que el pasado, el presente y el futuro están fuertemente anudados. Lo que sí está cambiando son los dispositivos de emisión, ahí si hay fuertes discontinuidades con efectos sociales y estéticos de gran magnitud.

No es lo mismo un televisor, una Tablet, un teléfono, una sala cinematográfica, y no solo por el tipo de pantalla, sino por el modo en que la realización de la serie se adapta a estas pantallas. Solo como ejemplo, ya se filman desde hace un tiempo series para ser vistas en el teléfono celular en modo vertical. Parece una tontería, pero no lo es. Solo imaginen ver una serie o película con un plano que recorta hacia derecha e izquierda y, a la vez amplía el arriba y el abajo. Sin duda, creo yo, aquí lo técnico (por llamarlo de una manera simple y no entrar en ese tema) impacta decisivamente en la estética de las imágenes. He ahí el principio de una nueva regularidad, que no se expande porque la audiencia resiste. Pensemos que Youtube intentó producir series para ver en su plataforma, y tuvo que cancelar rápidamente el emprendimiento porque los YouTubers llevaban consigo demasiadas regularidades como para pasar aceptar un cambio tan abrupto en la plataforma.

La regularidad principal es la serialidad, y ésta continúa siendo la clave que diferencia a las series de TV de otras mediatizaciones audiovisuales. Series clásicas y actuales son series, son seriales, tienen serialidad, más allá de cómo la conciben, la produzcan, la emitan o se pueda consumir. De modo que si alguien quiere hacer arte con las series tendrá que empezar por la serialidad.

### › ***La serialidad como problema***

La serialidad de las series de TV está formada por sus regularidades, discontinuidades y dispersiones. La discontinuidad (el acontecimiento) siempre funda una nueva regularidad. El principal acontecimiento en una serie es el “giro argumental”. Todo cambia y nada cambia, debido a la dispersión de la serialidad, sin embargo, existe también un momento de continuidad. La serialidad, como la serpiente, se muerde la cola a sí misma, pero al hacerlo se estira siempre un poco más, hasta convertirse en un monstruo marino.

Existen varios tipos de serialidades:

a) La serialidad continuada, varias veces se repite lo mismo, es el reino de la regularidad (la serie de procedimientos, el reality, los seriales (telenovelas), etc. La serialidad discontinuada, cada tanto aparece un elemento disruptivo que rompe la regularidad previa solo para fundar una nueva regularidad. Las series que articulan procedimientos con interrupción controlada.

b) La serialidad en modo dispersión, cada tanto aparece un elemento disruptivo que rompe la regularidad previa haciendo aparecer variantes de lo invariante. Las variantes compiten, se entrecruzan, se alejan entre sí. Se fundan nuevas regularidades (en plural). *Lost*, *The Leftovers*, transmedia, etc. La historia de los flashback se articula con la de los flashforward, y el flashsideway.

c) Broadcasting, canales de televisión tradicionales, cable básico: “la próxima semana, el mismo día, a la misma hora y por el mismo canal (series de procedimiento, clásicas, telenovelas, seriales, etc. No hay un final para estas series ya que son puro ir y volver desde y hacia el espectador. A la mayoría de los espectadores les gusta que sea así.

d) Streaming, corporaciones digitales que producen y emiten por y para Internet. Su lógica es la contraria a la del broadcasting, el espectador elige, cuando, cuanto y cómo consume la serie (series episódicas, actuales), la serialidad atraviesa el modo en que están editados los episodios, tienen varias temporadas, finales abiertos, controversiales, polémicos, etc. En diversas maneras el espectador participa, opina, polemiza, desafía a los realizadores. Luego, tenemos múltiples variantes entre uno y otro extremo hasta el punto en que ambos se juntan: Netflix hace una serie para ser emitida en un canal tradicional por broadcasting, y la corporación televisiva tradicional lanza su propia plataforma de streaming. Negocios son los negocios.

Las series clásicas y tradicionales, en cuanto a realización con ese lenguaje, nunca se fueron, coexisten con las actuales y con las híbridas. Quiere decir que en la actualidad tenemos tres lenguajes diferentes de series de TV, que en conjunto constituyen el ecosistema televisivo, junto con el lenguaje de las comedias, docuseries, miniserias, webseries y otros lenguajes audiovisuales.

En cuanto a su forma (clásicas, actuales, híbridas) asumen la figura de las series dramáticas (culto, nicho, con potencial artístico, que toman como referencia el cine/teatro), y series de entretenimientos (masivas, que toman su figura de la estética y dinámica de los videojuegos). El objetivo de las series y programas audiovisuales de televisión es ofrecer una experiencia al televidente o mejor dicho un conjunto, un menú de experiencias a su disposición, cuando él quiera, como él quiera y dónde él quiera.

Estas experiencias, desde principios del siglo XXI, son accesibles desde cualquier pantalla o dispositivo y la oferta asume la forma de una grilla de programación en la que están todas las propuestas que realiza cada canal de TV, corporación mediática, o plataforma de streaming. La grilla está ordenada por géneros televisivos y las series sugeridas están hechas por algoritmos que el propio televidente activa al interactuar con la pantalla de inicio. Esto quiere decir que el visionado está fuertemente condicionado hacia algunos programas, los que más le interesa destacar a la emisora, y que para encontrar otras series debe usar el clásico buscador de todo sitio web.

Existen tres tipos básicos de audiencias asociadas con estos dispositivos serializados y lenguajes televisivos:

a) Audiencia masiva clásica: historias simples, rápidas, pura imagen, todo es el personajes, híbridas, personajes reconocibles en el Otro, episodios de mediana duración, series largas, repetición serial, etc. No les importa ver o no ver arte.

b) Audiencia masiva actual: historias simples, rápidas, pura imagen, nada de filosofía, personajes reconocibles, vértigo del videojuego trasplantado, episodios cortos, series cortas, serialidad acotada, etc. No importa les importa ver arte.

c) Audiencia de culto/nicho actual: historias complejas, pura imagen, pero con importancia de la palabra, personajes reconocibles, busca referencia en el cine o teatro, episodios cortos, series cortas, miniseries, serialidad ampliada. Les importa el arte en la serie.

La cuestión más importante es que estos grupos son contruidos, no existen tal cual en la realidad y que un televidente puede sentirse incluido en más de un grupo a la vez. El espectador navega por las opciones que le brindan las grillas de programación (las tradicionales y las actuales) en busca de su experiencia y lo hace patrullando todo lo que está disponible y a su disposición.

Como consecuencia tenemos el siguiente cuadro de situación (PEAK TV).

a) 600 estrenos por año (nueva serie + nueva temporada). Solo subsiste un 10% aproximadamente. (en 2020 solo 300 estrenos).

b) ya no existe el broadcasting en las grandes corporaciones, solo televisoras locales (repetidoras)

c) ya no hay corte comercial en las grandes corporaciones, solo televisoras locales (repetidoras)

d) televisora tradicional incorpora streaming y amplía su producción a películas para televisión y docuseries.

e) comienza la revolución ética y estética de las series (2010 a la fecha) Nueva (cuarta) Edad de Oro con PEAK TV.

### *Cartografía de las series de televisión*

1) Clásicas originales: todas las series producidas desde los orígenes de las series hasta los '80 del siglo XX. Son comedias, documentales, series de procedimiento, emisión exclusiva por pantalla de un televisor, "la semana que viene, a la misma hora y por el mismo canal" (broadcasting). Destacados géneros son la comedia de situación (sitcom) y de enredos. Series de entretenimiento.

2) Nuevos Clásicos: fundadoras de nuevos lenguajes para las series de televisión en la era de transición entre el broadcasting y las series para streaming. Son series de transición. Híbridos entre procedimentales y episódicas, broadcasting de canales de TV tradicionales y de cable premium. Puede haber casos de series de entretenimiento (acción, aventuras, apocalíptico, etc.). Por ejemplo: Lost (ABC), Dexter (Showtime), Breaking Bad (AMC), The Shield (FX), Fargo (primera temporada, FX), True Detective (primera temporada, HBO), The Leftovers (HBO), The Americans (FX). Battlestar Galactica (primera y

segunda temporada, SYFY). Ray Donovan (Showtime), House MD (FOX); CSI (todas las variantes, CBS); NCIS (todas las variantes, CBS), Law & Order (todas sus variantes, NBC-Universal).

3) Actuales y Contemporáneas: son las realizadas para y por streaming (producción y emisión propias, más emisión de programas de terceros), incorporando lo mejor de todos los lenguajes, en particular de los nuevos clásicos. Son las series dramáticas por excelencia. Se emiten por sistemas de netcasting y/o networking, así como por la tecnología del streaming (cable premium incorporadas). También existen series de entretenimiento en esta categoría.

Principales ejemplos: Chernobyl (HBO), The Loudest Voice (Showtime), The Undoing (HBO), Little Fires Everywhere (AMAZON), The Handmaid's Tale (Hulu-Disney+), Ozark (Netflix), Succession (HBO), Servant (AppleTV+), The Morning Show (AppleTV+), Little Big Lies (HBO), Tales From The Loop (AMAZON), Westworld (primera temporada, HBO), El Jardín de Bronce (HBO), Game of Thrones (primeras temporadas, HBO), The Third Day (HBO). Tell Me Your Secrets (AMAZON). Years And Years (BBC), DEVS (FX); Legión (FX), American Horror Story (FX)

4) Documentales clásicos y docuseries: el documental tradicional, cuyo primer objetivo es ser hiperrealistas a tal punto que vemos muy poco al protagonista y en la pantalla está enfocada el movimiento de la naturaleza. Se trata del documental clásico, que tiene por Host a una personalidad destacada de las ciencias o las artes, con un claro argumento que divide al episodio en tres grandes partes (para inscribir en ella cortes comerciales, etc).

Las docuseries tiene como base la categoría anterior, y existen personajes ficcionalizados que van representando el discurso de los científicos y expertos. El material se divide en dos partes: el ficcionalizado por actores y actrices y el que se genera fuera de la diegesis donde hablan científicos o expertos para interpretar los sucesos de la historia se están contando. Los personajes extradiegéticos rompen la cuarta pared al dirigirse directamente al espectador. En cualquiera de sus dos modalidades se generan contenidos de entretenimiento incluso en docuseries como MARS en que la acción consiste en ver lo que hacen los personajes que actúan un viaje a Marte y sentencian: "Como sería viajar a Marte? En este caso es una serie de televisión cuyo guión está basado en reportajes a astronautas, científicos, ingenieros, etc. y al personal de la NASA para que imaginen una colonización de 'planeta rojo". Por eso algunas docuseries están a mitad de camino entre serie y documental. Ejemplos: Mars (NatGeo); Roma, Imperio de sangre (Netflix); El Imperio Otomano (Netflix), Cintas de Ted Bundy, La segunda guerra mundial, (Netflix), The Staircase (Netflix) , Making a Murderer (Netflix).

5) Webseries y webisodes: son las verdaderas series por y para Internet y no la televisión. Tienen su propio lenguaje y mundo de existencia en los que conviven pequeños proyectos personales con productos realizados como por importantes cadenas de TV para sostener la fidelidad entre dos temporadas. También existen como secuelas o spin-off, pero las mas importantes son las que tienen vida propia, compiten en

Premios Internacionales, etc. En la actualidad se están comenzando a producir para pantallas verticales del Smartphone. Los webisodios son un episodio en solitario que cumple todas las reglas de la webseries, pero opera más que nada en términos artísticos. Por ejemplo, *Battlestar Galactica (Blood & Chrome)*, *Stargate (Origins)*, *Star Trek Short Treks*, *The Walking Dead*, *Breaking Bad*, etc.

6) Comedias y comedias dramáticas: corresponde a todos los universos seriales de lo que se considera el ADN de las series: comedias familiares, de equivocaciones, de comedia dramática como puede ser algún procedimental, algunas son sitcoms y otras tienen el clásico formato de '30 minutos. En su gran mayoría son los gigantes de la TV las que producen y emiten estas series siendo por lejos las de mayor audiencia en los Estados Unidos. Las comedias son muy americanas, en el sentido de que están hechas para norteamericanos, con sus estilos, giros culturales, jerga, etc. lo que a veces genera problemas de empatía con otros públicos.

7) Series Animadas o Live Action: las series *live action* (imagen real) son aquellas que comenzaron alternando locaciones y personajes entre personas y animaciones, una tecnología que pasó rápidamente del cine a la televisión. Y además están las series totalmente animadas, pero para adultos y adolescentes. Estas dos tendencias están asociadas a la estética de los videojuegos y contienen a una gran cantidad de fans propios.

Todos estos lenguajes coexisten en la actualidad, se hacen préstamos, recrean constantemente los conceptos, las herramientas y los estilos dando como resultado series híbridas, a veces tributarias de una serie ya emitida, otras generando universos totalmente nuevos en términos narrativos, al punto de ser creadores de nuevos géneros nunca vistos.

Series que crean géneros televisivos gracias a su poderosa carga de originalidad, arte y espectáculo, que hacen la diferencia trastocando el sagrado universo de los géneros y sus estructuras de funcionamiento. Estos nuevos géneros viven en el umbral entre algunas de las categorías propuestas, van y vienen entre ellos y su novedad apenas es reconocible hasta que se suman otras nuevas series al nuevo género.

Tenemos entonces series y géneros televisivos híbridos. No sabemos exactamente como definirlos por su estado continuo de flujo entre categorías. Un caso se da en las series en que los villanos son protagonistas, incluso a veces único protagonista de historia. También están las que se ponen en juego subjetividades y sexualidad y las que hacen del giro argumental un arte cuyas reglas no están escritas en ninguna "Biblia".

Ejemplos de géneros nuevos:

1) Villanos protagonistas: series en las que el rol protagónico de héroe es reemplazado por un personaje villano, incluso puede ser el único protagonista. Revolución ética y estética en las series de TV. Su antagonista puede ser otro villano o nadie en particular (biográficas, lugar del antagonista queda vacante). *The Punisher*, *Lost (ABC)* *Ozark (Netflix)*, *Succession (HBO)*, *Breaking Bad (AMC)*, *The Shield (FX)*.

2) Nuevas Sexualidades: *Transparent*, *The Handmaid's Tale*, *Westworld*, *Little Big Lies*, *Little Fires Everywhere*, *The Morning Show*

3) Problemáticas de jóvenes adolescentes: los protagonistas son adolescentes con o sin adultos como acompañantes, son series de aventuras y acción, de corte fantástico. Los temas que se muestran tienen que ver con metáforas y ejemplos de la adolescencia como edad de transición. *The Umbrella Academy* (Netflix), *Stranger Things* (Netflix)

4) Personas con desórdenes mentales: en general alienados, esquizofrénicos, psicóticos, sociópatas (en algunos casos son derivados del género "villanos"), se juega con los umbrales entre locura, enfermedad mental, sueños, alucinaciones, dimensiones ocultas o serie procedimental. *Behind Your Eyes*, *Losing Alice*, *Legion*, *Mr. Robot*, *Homecoming*, *The Prisoner* (ambas versiones).

5) Vampiros (variante de adolescentes): *True Blood*, *Buffy*, *Supernatural*.

6) Videojuegos convertidos en series: *The Witcher* (Netflix)

Vivimos, como plantea Heidegger, en la "época de la imagen del mundo", y lo que quiere decir es que vivimos en unas sociedades en las que todos los individuos saben qué es el mundo. No el mundo romano, o el norteamericano, sino el mundo como totalidad que abarca a todo el planeta. Pero se trata de una imagen.

En mi opinión vivimos en la era de la televisión -no del televisor- que ha logrado romper sus cadenas con la publicidad y el corte comercial -en los medios televisivos hegemónicos- y que ya no está más subordinada a una grilla fija de programación. Ya no existe más el broadcasting como el dispositivo creador de la imagen del mundo, sino que existen decenas de mini broadcasting compitiendo entre sí gracias al streaming. Insisto. No hay corte comercial y no hay grilla de programación en la televisión actual. La televisión streaming ha subordinado a su estrategia a la televisión broadcasting. Coexisten, pero en otras coordenadas de tiempo y lugar, y con una relación de fuerzas que se invierte: canales tradicionales a plataformas de streaming.

Este cambio revolucionario también impacta los televidentes, sean espectadores atentos, fans o audiencia en general. Destronado el televisor de su función, todas las pantallas salen a disputarle el reinado: smartphones, tabletas, notebook, PC, etc. hasta el punto en que el propio televisor se convierte en una pantalla más. Nace un televidente omnividente, que amplía notablemente sus márgenes de libertad para elegir pero que sigue subordinado a la lógica entre productor y consumidor.

Y siempre será así hasta que llegue un tiempo utópico en el que cada individuo haga su propia serie de TV, como pedía Jean-Luc Godard. El espectador está emancipado pero los márgenes de libertad siguen siendo gestionados por las empresas de televisión. Está emancipado y no convertido en una industria productora de contenidos audiovisuales. Es cierto que está el fandom, y también es cierto que producen

notables producciones, pero están fuera del circuito industrial y comercial por lo que no tienen modo de hacerse ver en forma masiva.

Existe, desde luego el crowdfunding, pero lo recaudado en cada caso apenas alcanza para financiar una webseries con actuaciones ad-honorem de actores desconocidos. El crowdfunding es la “cooperación colectiva, llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos, se suele utilizar Internet para financiar esfuerzos e iniciativas de otras personas u organizaciones”. Muy loable pero nunca competirá con Disney+ aunque llegue a tener algunos cientos o miles de espectadores, aportantes, y socios comerciales y artísticos. ¿Hay cultura colaborativa en esto? Si, pero a la sombra gigante de las grandes corporaciones de la televisión.

El mito del prosumidor y la confusión entre “emancipado” y creador de contenido han dado que hablar en la última década, con muchos adjetivos y especulaciones, pero sin una sola evidencia contundente. El televidente es omnividente porque tiene muchos dispositivos a su disposición para ver series y porque no está sujeto a un corte comercial o una grilla de programación. Nada más, aunque es mucho más de lo que tenía en la era del broadcasting.

¿Entonces, hasta dónde llega el poder del fan y del espectador en esta nueva era de la televisión? Hasta donde se lo permitan. Miles de fans hacen peticiones por Internet para echar a una actriz por sus ideas políticas y al día siguiente otros 50.000 piden que no la echen, y otros más quieren que se vaya el actor principal, todos son seguidores de The Mandalorian y aman a todos los personajes.

¿Son realmente fans de esta serie los que realizan estas solicitudes? En tiempos de pandemia, y en los anteriores también se han detectado situaciones anómalas con respecto a los fans declarados emancipados. Fans que quieren que se cancele su serie favorita porque no les gusta el guión, a otros no les gusta que se haya cancelado, en fin, hay y hubo de todo y para todos. Fans que quieren salvar una serie de su cancelación.

Las cadenas de televisión entran en guerra con sus propios espectadores, algo casi insólito, habría que agregar. Cuando el showrunner acepta lo exigido por los fans se le pone difícil la segunda vez, donde no está de acuerdo con la exigencia. Se trata de una problemática que nos muestra el poco arte que puede haber en situaciones como las reseñadas, pero se entiende porque a los fans no les interesa el arte, sino ejercer poder sobre los productores. No será el primer caso en que algún connotado fan pasa a ser parte del equipo de producción o publicidad de una serie de TV.

## › ***A modo de cierre***

En cuanto al debate que opone series clásicas y actuales y que a la vez las propone como etapas históricas sucesivas, sean de la historia de la televisión o de las series, sea ensamblando ambas series históricas o

disociándolas, mi postura ha sido criticar dicha clasificación por considerar que no se ajusta a un examen riguroso. En todo caso la clasificación que propuse está basada en la discontinuidad entre series auto-conclusivas -procedimentales y series episódicas con continuidad.

Si bien las series auto-conclusivas- procedimentales fueron el primer formato en aparecer no fueron desplazadas o superadas por las series episódicas con continuidad desde aproximadamente los años 1980. Por el contrario, ambos formatos coexisten en la actualidad y se encuentran en un proceso de mixtura e hibridación incluyente. Por otra parte, en ambos casos es posible identificar series que pueden ser catalogadas como clásicas o actuales: clásicas auto-conclusivas y clásicas episódicas con continuidad y de igual manera con el concepto estético que suele asignarse al término ‘actual’ (moderno, posmoderno, hipermoderno, etc.).

El lenguaje de las series de televisión pone en funcionamiento dispositivos discursivos y espectatoriales totalmente diferentes a los del cine clásico del que se diferencia en su nacimiento, apareciendo un relato televisivo propio cuya prehistoria se encuentra en el ensamble entre los recursos técnicos del cine (plano, encuadre, montaje, iluminación, etc.), y el flujo continuo de programación de los seriales radiofónicos.

Por otra parte, las discontinuidades que definen a la etapa actual consisten en la extrapolación, a las estructuras narrativas, de los discursos políticos, ideológicos y sociales dominantes que construyen nuestra visión y modo de existencia en el mundo actual. Lo nuevo no es que las series intenten reproducir la realidad social, sino que esta es la que ha cambiado alterando valores, juicios éticos y estéticos, modalidades de enunciación, formas de dominación social y económica, etcétera. No obstante, para hacer este giro ético y estético, las series deben producir modificaciones y entrar en contradicciones con las instituciones, regímenes políticos y prácticas institucionalizadas que hacen que ya no puedan aspirar a audiencias masivas y multclasistas, sino a grupos de públicos específicos, diferenciales, y, por tanto, a modelos de financiación y negocios novedosos que ya no pasan necesariamente por la publicidad tradicional.

Las audiencias se han sofisticado en la misma medida en que se han fragmentado y han desarrollado empoderamientos a partir de los cuales exigen determinados contenidos y determinadas formas de mostrar esos contenidos, como condición para aceptar convertirse en consumidores seriales no solo de series, sino de todo tipo de mercancía que remita al universo diegético de cada una de ellas. Es cierto que existen nuevas formas de publicidad no tradicional, como el branded content o similares, que recuerdan aquellas viejas y clásicas series de anunciante, pero también es cierto que el modo en que esos mensajes publicitarios se inscriben en la diégesis televisiva ya no asume la forma del barómetro de Madame Aubain, sino de las exigencias cada vez más estrictas de convertir el universo de la serie en el universo que habita el televidente.

Mostar computadoras, teléfonos inteligentes, determinadas marcas de moda y de ropa de vestir, hacer que los actores hagan de sí mismos e, incluso, que no-actores actúen haciendo de ellos mismos ya no son reconocidos como viles recursos publicitarios, sino como elementos que producen el famoso efecto de realidad que postulaba Roland Barthes. No es que antes las series no eran realistas, sino que lo eran al estilo de las historias de Hollywood, con sus juicios éticos y estéticos, su puesta en escena, su melodrama estandarizado y sus biotipos bien definidos, edades, género, raza, color o religión, es decir, una realidad maquillada y edulcorada para transmitir determinado modo de vida. Pero, en la actualidad, eso ya no ocurre cuando hablamos de los productos de HBO, FX, Amazon, Netflix, Hulu, AMC o Showtime, cuyo efecto de realidad se construye etnográfica y sociológicamente —casi con un detalle propio del documental— y que cuenta con el asesoramiento de investigadores, académicos e incluso de líderes de movimientos políticos, sociales, etcétera. En otros casos, el propio showrunner —el guionista o creador de la serie— es un experto en la temática, como John Fusco en Marco Polo y Jill Soloway en Transparent. Finalmente, por más sofisticadas que sean las historias y por más transgresoras que puedan parecernos, no hay que olvidar que cada canal de televisión tiene su manual de emisión, con las reglas y procedimientos acerca de qué se puede mostrar, decir o hacer en una serie. De modo que, si nos parece que ahora todo se muestra, se dice o se hace, conviene preguntarse qué será aquello que desconocemos y que figura en esos manuales como lo prohibido, lo que debe dejarse invisible, lo que de ninguna manera puede ser mostrado. Quizás, intentando conocer la respuesta a esta pregunta, podamos conocer un poco más el mundo actual que nos toca vivir y que es el que se esfuerzan en mostrarnos las series actuales de televisión.

## Bibliografía

- Cascajosa Virino, Concepción (2005), "Por un drama de calidad en televisión: la segunda edad dorada de la televisión norteamericana", en *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, N° 25, España.
- Castro de Paz, José Luis (1999), *El surgimiento del telefilme. Los años cincuenta y la crisis de Hollywood: Alfred Hitchcock y la televisión*, Barcelona, Paidós.
- Foucault, Michel (1996), "La trasfábula", en *De lenguaje y literatura*, Barcelona, Paidós, pp. 213-221.
- García Fanlo, Luis (2016) *El lenguaje de las series de televisión*. Buenos Aires. EUDEBA
- Pérez Gómez, Miguel (2011), "Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión", en *Frame. Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, Universidad de Sevilla.
- Tous, Anna (2009a), "Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses", en *Comunicar*, N° 33, pp. 175-183.
- Tous, Anna (2009b), "El surgimiento de un nuevo imaginario en la ficción televisiva de calidad", en *Quaderns del CAC*, N° 31-32, pp. 123-131.
- Vilches, Lorenzo (1984), *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*, Barcelona, Paidós.