


**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS HIDALGO**

**FACULTAD DE LETRAS**

**DOCTORADO INTERINSTITUCIONAL DE ARTE Y CULTURA**

# MODELO INTERTEXTUAL TRANSMEDIA: MUNDOS NARRATIVOS EN LA SERIE DE TELEVISIÓN *PENNY DREADFUL*

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

DOCTORA EN ARTE Y CULTURA

PRESENTA

MTRA. MARÍA ZAHIRA ELIZABETH RICO MORA

DIRECTOR

DR. RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ

MORELIA, MICHOACÁN, Marzo 2021

## Agradecimientos

Can death be sleep, when life is but a dream,
And scenes of bliss pass as a phantom by?
The transient pleasures as a vision seem,
And yet we think the greatest pain's to die.

How strange it is that man on earth should roam,
And lead a life of woe, but not forsake
His rugged path; nor dare he view alone
His future doom which is but to awake.

*On Death*, John Keats (1795-1821)

Dedico este logro a mi abuelo Augusto César Mora Gutiérrez, a quien admiro profundamente y duerme en la eternidad.
Particularmente agredezco a Rodrigo Pardo Férnandez, mi director de tesis, por su aportación, diálogo, apoyo y dedicación en este arduo camino de investigación doctoral.
Al cuerpo académico del Doctorado en Arte y Cultura por compartir sus conocimientos desde las múltiples disciplinas que integran a este posgrado, así como a mis Sinodales lectores.

# Índice

**RESUMEN** ..... **6**

**INTRODUCCIÓN** ..... **8**

**CAPÍTULO 1. LAS INTERMEDIALIDADES Y LAS NUEVAS NARRATIVAS EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN COMPLEJAS** ..... **23**

1.1. El fenómeno de la intermedialidad ..... 23
*1.1.1. La cultura de los nuevos medios* ..... *23*
*1.1.2. Las prácticas intermediales* ..... *30*
1.1.2.1. La transmedialidad ..... 33
1.1.2.2. La remedialidad ..... 38
1.2. La transficcionalidad de los penny dreadful ..... 42
*1.2.1. Los penny dreadful* ..... *42*
*1.2.2. La novela gótica* ..... *52*
1.3. Las series de televisión complejas ..... 58
*1.3.1. Las narrativas televisivas y la complex tv* ..... *58*
*1.3.2. Las series de televisión de culto* ..... *62*
*1.3.3. El telefantasy y el género fantástico* ..... *68*

**CAPÍTULO 2. LA ESTRATEGIA DE LA INTERTEXTUALIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA** ..... **76**

2.1. Texto e interpretación: hacia un nuevo paradigma de la recepción ..... 76
*2.1.1. El concepto de texto* ..... *76*
*2.1.2. El autor y el lectoespectador* ..... *83*
2.2. La intertextualidad: una estrategia interdiscursiva ..... 98
*2.2.1. El concepto de intertextualidad* ..... *98*
*2.2.2. La intertextualidad transmedia* ..... *103*
2.3. Las narrativas transmedia ..... 107
*2.3.1. El concepto de las narrativas transmedia* ..... *107*
*2.3.2. La Biblia Transmedia* ..... *113*

**CAPÍTULO 3. LA CONSTRUCCIÓN DE UN MODELO INTERTEXTUAL TRANSMEDIA** ..... **119**

3.1. Los modelos intertextuales ..... 120
*3.1.1. El modelo estructural del dialogismo* ..... *120*
*3.1.2. El semanálisis* ..... *121*
*3.1.3. Matriz del Sistema Intertextual Transmedia (SIT)* ..... *123*
3.2. Los modelos de construcción de mundos ..... 124
*3.2.1. Los mundos posibles y otros mundos* ..... *124*
*3.2.2. Los mundos narrativos transmediales* ..... *128*
*3.2.3. Taxonomía de los mundos fantásticos* ..... *133*

**CAPÍTULO 4. MODELO INTERTEXTUAL TRANSMEDIA EN LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS NARRATIVOS PARA SERIES DE TELEVISIÓN COMPLEJAS** ..... **138**

4.1. Estructura y proceso del modelo ..... 138
*4.1.2. Ruta crítica* ..... *140*
4.2. El mundo paratextual (eje de extensiones) ..... 145
*4.2.1. El mapa transmedia* ..... *145*
*4.2.2. Estrategias transmedia* ..... *146*
4.3. El mundo intertextual (eje de expansiones) ..... 148
*4.3.1. Función narrativa* ..... *148*
4.3.1.1. Dimensión actorial ..... 149
4.3.1.2. Dimensión espacial ..... 156
4.3.1.3. Dimensión temporal ..... 161
4.3.2.1. Estilo visual ..... 167
4.3.2.2. Motivos intergenéricos ..... 170
4.3.2.3. Motivos visuales ..... 172

**CAPÍTULO 5. EL MUNDO PARATEXTUAL, UNA PRODUCCIÓN TRANSMEDIA ..... 186**

5.1. LA SERIE DE TELEVISIÓN *PENNY DREADFUL* ..... 187
*5.1.1. Descripción* ..... *187*
*5.1.2. Niveles de cooperación textual* ..... *190*
*5.1.3. Cuadros contextuales* ..... *195*
5.2. EXTENSIONES ..... 197
*5.2.1. Mapa transmedia* ..... *197*
*5.2.2. Estrategias narrativas y formatos textuales* ..... *198*
5.2.2.1. Permutación ..... 198
5.2.2.1.1. Penny dreadfuls ..... 198
5.2.2.1.2.1. La transficcionalidad en Frankenstein o el moderno Prometeo ..... 210
5.2.2.1.2.2. La transficcionalidad en El retrato de Dorian Gray ..... 218
5.2.2.1.2.3. La transficcionalidad en Drácula ..... 221
5.2.2.2. Adición ..... 228
5.2.2.2.1. Secuela ..... 228
5.2.2.2.2. Spin off ..... 229
5.2.2.3. Omisión ..... 230
5.2.2.3.1. Avances y recapitulaciones ..... 230
5.2.2.3.2. Opening ..... 230
5.2.2.4. Engagement ..... 230
5.2.2.4.1. Publicidad y merchadising ..... 230
5.2.2.2.1. Participación ..... 233

**CAPÍTULO 6. EL MUNDO INTERTEXTUAL, UNA REMEDIALIDAD INTERDISCURSIVA ..... 237**

6.1. EXPANSIÓN DE *FRANKENSTEIN O EL MODERNO PROMETEO* ..... 238
*6.1.1.Función narrativa* ..... *238*
6.1.1.1. Dimensión actorial: el mito de Prometeo ..... 238
6.1.1.2. Estructura superficial: la subtrama ..... 239
6.1.1.3. Estructura profunda: el personaje ..... 242
6.1.1.3.1. Relaciones corales ..... 245
6.1.1.2. Dimensión espacial: la ciudad prometeica ..... 259
6.1.1.2.1. Descripción del espacio ..... 259
6.1.1.2.1.1. Espacios simbólicos ..... 261
6.1.1.2.1.2. Espacios ideológicos ..... 277
6.1.1.2.1.3. Espacios relacionales ..... 283
6.1.1.2.1.4. Mundo fantástico ..... 296
6.1.1.3. Dimensión temporal: la transformación ..... 297
6.1.1.3. 1. Tiempo narrativo ..... 298
6.1.1.3. 2. Ritmo del relato ..... 299
*6.1.2. Función estética* ..... *300*
6.1.2.1. Estilo visual: lo gótico ..... 300
6.1.2.2. Motivos intergenéricos: el horror ..... 306
6.1.2.3. Motivos visuales: la creación de vida artificial ..... 310
6.2. EXPANSIÓN DE *EL RETRATO DE DORIAN GRAY* ..... 312
*6.2.1. Función narrativa* ..... *312*
6.2.1.1. Dimensión actorial: el mito de Narciso ..... 312
6.2.1.1.1. Estructura superficial: la subtrama ..... 312
6.2.1.1.2. Estructura profunda: el personaje ..... 317
6.2.1.1.3. Relaciones corales ..... 321
6.2.1.2. Dimensión espacial: el salón del placer ..... 331
6.2.1.2.1. Descripción del espacio ..... 331
6.2.1.2.1.1. Espacios simbólicos e ideológicos ..... 331
6.2.1.2.1.3. Mundo fantástico ..... 334
6.2.1.3. Dimensión temporal: la inmortalidad ..... 334
6.2.1.3.1. Tiempo narrativo ..... 334
6.2.1.3.2. Ritmo en el relato ..... 336
*6.2.2. Función estética* ..... *336*
6.2.2.1. Estilo visual: el romanticismo ..... 336
6.2.2.2. Motivos intergenéricos: el terror y el western ..... 343
6.2.2.3. Motivos visuales: el baile ..... 347
*6.3. Expansión de Drácula* ..... *351*

6.3.1. Función narrativa ..... 351
6.3.1.1. Dimensión actorial: el mito del vampiro ..... 351
6.3.1.1.1. Estructura superficial: la subtrama ..... 361
6.3.1.2. Estructura profunda: el personaje ..... 364
6.3.1.3. Relaciones corales ..... 372
*6.3.1.2. Dimensión espacial: Londres Victoriano ..... 383*
6.3.1.2.1. Descripción del espacio ..... 383
6.3.1.2.1.1. Espacios simbólicos ..... 388
6.3.1.2.1.2. Espacios ideológicos ..... 390
6.3.1.2.1.3. Espacios relacionales ..... 391
6.3.1.2.1.4. Mundo fantástico ..... 392
6.3.1.3. Dimensión temporal: la eternidad ..... 392
6.3.1.3.1. Tiempo narrativo ..... 392
6.3.1.3.2. Ritmo del relato ..... 394
*6.3.2. Función estética ..... 394*
6.3.2.1. Estilo visual: lo numinoso ..... 394
6.3.2.2. Motivos intergenéricos: el thriller psicológico ..... 397
6.3.2.3. Motivos visuales: el príncipe de las tinieblas ..... 399
6.4. LA INTERDISCURSIVIDAD EN EL EXTRAÑO CASO DE VANESSA IVES ..... 401
*6.4.1. El personaje y el espacio ..... 403*
*6.4.2. Las relaciones corales ..... 411*
*6.4.3. El sentido ideológico ..... 422*

**CONCLUSIONES ..... 426**

**REFERENCIAS ..... 442**

**GLOSARIO ..... 455**

**ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS ..... 464**

**TABLAS ..... 464**
**FIGURAS ..... 464**

**ANEXOS ..... 468**

ANEXO 1. BIBLIA TRANSMEDIA ..... 468
ANEXO 2. PLANTILLA DE DISEÑO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA ..... 468
ANEXO 3. PLANTILLA DE VACIADO PARA SERIES DE TELEVISIÓN ..... 468

## Resumen

La presente investigación responde al cuestionamiento sobre la función de la intertextualidad como estrategia cultural en productos audiovisuales intermediales. Los procesos de transficionalidad literaria a las series de televisión se han enriquecido y complejizado en la construcción de mundos narrativos. El diseñar un modelo para aproximación semiótica en casos de series de televisión de carácter intergenérico, narrativas corales, personajes extraídos de la literatura a un universo propio de las tramas y subtramas que se interconectan, y la creación de mundos en una lógica transmedial, exige herramientas de análisis para seguir el dinamismo de producción de este fenómeno cultural vivo y presente entre los espectadores activos que navegan entre los múltiples textos que se entretejen para la actualización de los sentidos discursivos.

Esta tesis doctoral plantea un modelo para armar con diversas semióticas, y está centrado en dos ejes de estudio, paratextual e intertextual. La serie *Penny Dreadful* ha sido el estudio de caso ideal en la búsqueda de problematizar los procesos de significación en la construcción interdiscursiva a través de la intertextualidad en una lógica relacional entre nuevos medios y narrativas transmedia.

## Palabras clave

Intertextualidad transmedia; intermedialidad; series de televisión complejas; semiótica; transficcionalidad.

## Abstract

This research responds to the question about the function of intertextuality as a cultural strategy in intermediality audiovisual products. The processes of literary transference to television series have become richer and more complex in the construction of narrative worlds. Designing a model for semiotic approximation in cases of television series of intergeneric character, choral narratives, characters drawn from literature to a universe of interconnected plots and subplots, and the creation of worlds in a transmedial logic, requires analytical tools to follow the dynamism of production of this cultural phenomenon and the active and attentive observer who navigate among the multiple texts that are interwoven for the constant updating of discursive meanings.

This doctoral thesis proposes a model to assemble with diverse semiotics. This is conformed for two axes of study, paratextual and intertextual. The *Penny Dreadful* series has been the ideal case study in the search to problematize the processes of signification and the interdiscursive construction through intertextuality in a relational logic between new media and transmedia narratives.

## Introducción

La tesis *Modelo intertextual transmedia: mundos narrativos en la serie de televisión Penny Dreadful* exploró el fenómeno de la intermedialidad en su aspecto metodológico para el armado de un modelo que permite el análisis intertextual aplicado en la producción de series de televisión complejas, enfocándose en el estudio de caso *Penny Dreadful* (Logan, 2014-2016).

Esta investigación buscó responder a través de seis capítulos a la pregunta general ¿Cómo funciona la intertextualidad transmedia en la serie de televisión *Penny Dreadful*? En el que se propuso aplicar un análisis desde el enfoque semiótico a partir de reconocer que las series de televisión en su cruce con otros géneros, el uso de la intertextualidad en aspectos narrativos y estéticos para la creación del mundo de la historia (*storyworld*) son un terreno fértil en sus modos de producción e interpretación como productos culturales y artísticos.

El capítulo 1 enmarcó el contexto de las intermedialidades desde la teorización por autores como Irina Rawjesky y Antonio Gil González en función de las transferencias de materiales reciclados de un medio a otro a partir de una base textual que se engloban en el concepto de transficcionalidad según investigaciones actuales coordinadas por Jose Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo. Dentro de la intermedialidad, son dos las categorías que funcionan en este enfoque de investigación: la transmedia y la remedialidad. Por otro lado, fue necesario interelacionar la literatura consumida popularmente por la población británica del siglo XIX conocida como penny dreadfuls, y las series de televisión como un producto que extiende estas narraciones. En segunda instancia se contempló en diversos mecanismos de transformación (cambios en la caracterización de personajes, en la estética visual, la estructura y mezcla de los géneros, entre otros) a través de la intertextualidad de la novela gótica victoriana en dirección hacia un modo de narración episódica no convencional en la construcción de un mundo narrativo audiovisual conocido como serie de televisión compleja, noción acuñada por Jason Mittell en los años noventa.

El capítulo 2 relacionó de manera teórica y conceptual las nociones de la intertextualidad y de las narrativas transmedia como estrategias de producción de

sentido, bajo la lógica de la convergencia cultural para la adecuación de nuevos formatos y medios de soporte en el proceso de construcción de mundos en series de televisión expandiendo el universo narrativo. El recorrido de la intertextualidad se remonta a los argumentos centrados en la crítica literaria con el concepto de dialogismo por Mijail Bajtín, destacando las propuestas de Julia Kristeva, y debatiendo la postura de Roland Barthes y Gérard Genette hasta conformarse la intertextualidad transmedia propuesta por la teórica Marsha Kinder, quien dirige sus exploraciones al ámbito de los estudios críticos en la cinematografía y estudios de los medios. El repaso por las narrativas transmedia atendió la categorización que propone Carlos Alberto Scolari basado en los estudio de Henry Jenkins, y se ocupó de la propuesta de producción transmedia por estudiosos como Tom Dowd, Michael Niederman, Michael Fry y Josef Steiff. Así mismo, en términos de producción se consideró el modelo propuesto de la Biblia Transmedia por Gary Hayes.

El capítulo 3 analizó los modelos intertextuales y sobre construcción de mundos desarrollados para el análisis literario y para productos transmedia (cómics, series de televisión, películas, videojuegos). En los estudios de la intertextualidad se revisaron los ejes de estudio que propone Mijail Bajtín en su modelo sobre el dialogismo, se confrontó el semanálisis que desarrolla Julia Kristeva enfocado a la producción de la obra, y se estudió del modelo o matriz de los Sistemas Intertextuales Transmediático (SIT) estructurado a partir de la Intertextualidad Transmedia propuesta por Marsha Kinder, que a su vez se basa en John Fiske. Mientras en la construcción de mundos se dan cita los trabajos de Umberto Eco y Tomás Albaladejo sobre los mundos posibles en la ficción de lo fantástico, Mark J.P. Wolf en los mundos imaginarios como formas transnarrativas, Lisbeth Klastrup y Susana Tosca en los mundos narrativos transmediales aplicados a los videojuegos, y Mary Laure Ryan en su teoría sobre los mundos narrativos o *storyworld* desde un enfoque de espacialización en función de la trama.

El capítulo 4 desarrolló la propuesta metodológica del modelo para analizar series de televisión complejas y aplicarlo específicamente al estudio de caso: la serie *Penny Dreadful*. Este modelo se enfocó en la construcción del mundo narrativo y el uso de la intertextualidad como estrategia intermedial en la producción transmedia en dos

ejes: el eje de extensiones referente al estudio del mundo paratextual compuesto por el armado del mapa transmedia y las estrategias transmedia que teoriza Carlos Scolari; así como el eje de expansiones referente al mundo intertextual en dos funciones, narrativa y estética. La función narrativa se dividió en tres dimensiones: actorial, espacial y temporal basadas en las investigaciones de Luz Aurora Pimentel sobre las perspectivas del relato en la literatura y su reflexión sobre la narratividad en la configuración de mundos. Mientras la función estética se ocupó del estilo visual, los motivos intergenéricos teorizados por Antonio Gil González y los motivos visuales por Jordi Balló y Xavier Pérez.

En los capítulos 5 y 6 se aplicó el modelo intertextual transmedia a la construcción de mundos narrativos en el caso de la serie de televisión *Penny Dreadful*. Este análisis transficcional atravesó la paratextualidad explícita de los penny dreadfuls hacia tres hipotextos literarios: *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (Mary Shelley, 1818), *The Picture of Dorian Gray* (Oscar Wilde, 1890) y *Dracula* (Bram Stoker, 1897) mediante un estudio con enfoque intermedial, aplicando la intertextualidad como tipología de las prácticas reescriturales y estrategia cultural en la producción audiovisual contemporánea.

Los objetivos generales de esta tesis de grado consistieron en:

1) Explorar la evolución conceptual y las metodologías derivadas de la intertextualidad para el estudio de productos intermediales audiovisuales en la construcción interdiscursiva desde la producción de sentido artístico.
2) Diseñar un modelo intersemiótico enfocado en la estrategia intertextual para el análisis transmedial y remedial de series de televisión complejas a partir de las transferencias literarias a las audiovisuales como un fenómeno de producción actual enmarcado en las lógicas de proyectos de origen transmedia.

Los objetivos particulares se centraron en:

1) Armar un marco contextual sobre la teoría intermedial y su relación con las nuevas narrativas para el estudio de series de televisión complejas.

2) Identificar la actualidad del estudio intertextual en un sentido transmedia y sus herramientas para la aplicación como estrategia cultural en la producción de sentido de productos artísticos seriales.
3) Sistematizar las herramientas viables mediante la revisión de modelos intertextuales y de la construcción de mundos en dos medios, el literario y el audiovisual.
4) Diseñar un modelo intertextual enfocado en el análisis de productos audiovisuales seriales de tipo transmedia en la transferencia de material para la construcción de mundos narrativos.
5) Analizar las transferencias intertextuales en su función transmedial y remedial para la construcción de mundos narrativos de la historia en el caso de la serie de televisión compleja *Penny Dreadful*.

En esta indagación se buscó comprobar la siguiente conjetura o hipótesis.

Si se sistematiza un modelo de análisis intermedial enfocado en la construcción de mundos mediante la estrategia de la intertextualidad, entonces:

1) Se abona a los estudios de la significación frente al paradigma de los nuevos medios en su transescritura audiovisual en un sentido interdiscursivo.
2) Se establecen ejes de estudio: desde la paratextualidad un estudio transmedia, y desde la intertextualidad un acercamiento remedial en dos funciones, narrativa y estética para el análisis de series complejas.
3) Se sistematizan las posibilidades de estudio en el caso *Penny Dreadful* en su interdiscursividad literaria y audiovisual a partir de la estrategia intertextual en dos ejes de construcción de mundo, uno paratextual en aspectos mercadológicos y publicitarios; y un intertextual en su diégesis y visualidad.

La justificación para esta investigación parte de la cultura de la convergencia en los nuevos medios y cómo los estudios culturales enmarcan el análisis textual del aspecto ideológico desde el discurso artístico, que en este caso se encuentra en un producto popular de carácter intermedial, es decir: “la intermedialidad como una condición fundamental en la línea del concepto de dialogismo de Bajtin y la teoría de la intertextualidad de Julia Kristeva” (Rawjesky, 2005, p. 48).

En 1991 la teórica americana Marsha Kinder propone el concepto de Intertextualidad Transmediática, del cual se deriva una matriz metodológica para el análisis en películas, series de televisión, videojuegos y productos de marketing. Desde entonces, éstos sistemas intertextuales aplicados a productos transmedia dentro de un contexto de los nuevos medios no se ha estudiado más en sentido metodológico, sin embargo, la producción de audiovisuales continúa aplicando y actualizando las estrategias de producción en procesos de transescritura. Los acercamientos metodológicos toma diferente rumbos, por un lado se continúa explorando la intertextualidad cinematográfica (partiendo del origen literario de esta semiótica) por otro, los estudios intermediales y de la transmedia como generadora de narrativas en diversas plataformas desde más de diez años sigue generando teorías. Razones por las cuales es preciso levantar una investigación cualitativa y actualizar los acercamientos metodológicos que se preocupan tanto por la producción como por la recepción del producto audiovisual.

A partir de dicho vacío de continuidad en las metodologías de análisis, así como en el enfoque desde un aparato crítico semiótico en sus particularidades de acercamiento, tenemos que en este caso único, la indagación se limitará a sus relaciones paratratextuales e intertextuales en la construcción de un mundo narrativo sin dejar a un lado "el conjunto de códigos artísticos históricamente elaborados [lo cuales] hacen que un texto sea significativo" (Talens, Romera Castillo, Tordera y Hernández Esteve, 1980, p. 42).

Algunas líneas de investgación que han explorado a la transmedia son: los estudios sobre los fans por John Fiske (1987), Matt Hills (2002) y Henry Jenkins (2010) en un contexto de la cultura popular en su dinamismo "Popular culture is always in process; its meanings can never be identified in a text, for texts are activated, or made meaningful, only in social relations and in intertextual relations" (Fiske, 2005, p. 3). En el *marketin*g, diversos teóricos atribuyen a éste el nacimiento de la transmedia como es el caso de la investigaciones de Anne Zeiser (2015). Desde la perspectiva sobre los mundos transmediales o *storyworld* se han trabajado por las teóricas Susana Tosca y Lisbeth Klastrup (2004, 2019) y por Marie-Laure Ryan (2014, 2016).

En menor medida, las investigaciones publicadas en artículos y exposiciones en seminarios, se encuentra la reciente exploración de los personajes transmedia como Hannibal Lecter y Sherlock Holmes, en investigaciones a cargo de Paolo Bertetti (2014), Jose Manuel Ruiz Martínez (2017), Antonio Gil González y Pedro Javier Pardo (2018). Además de estudios específicos sobre la estética transmedia en propuesta de Jordi Alberich Pascual y Francisco Jacier Gómez Pérez (2017), y acercamientos específicos al fenómeno de las series de televisión con enfoque de los *new media studies* y de sus estéticas como es la publicación *La Estética Televisiva en las Series Contemporánea* de los editores Miguel A. Huerta y Pedro Sangro (2018). Por otro lado, la figura del productor transmedia y propuestas de construcción de Biblias Transmedia por autores como Gary Hayes (2011) o los editores Tom Dowd, Michael Niederman, Michael Fry, y Josef Steiff (2013), entre otros. En este catálogo, el tema de la intertextualidad en la transmedia es constantemente referida, pero no encontramos un estudio a profundidad desde la propuesta de Marsha Kinder (1991).

Según el manifiesto transmedia (*Transmedia Manifest*) plantea once tesis a indagar, de las cuales algunas se cruzan con nuestro enfoque, principalmente aquellas que estudian el universo transmediático y la transmedialidad, como son: *Rabbit holes* (madrigueras del conejo) en el que se experimenta desde diferentes medios y situaciones la historia; *Story Universe* (el universo de la historia) que rompe con la tendencia de un único hilo dramático*,* ya que los argumentos se fusionan y; *Transmediality* (el carácter transmedia) que utiliza diversos medios para expandir la historia. El manifiesto completo versa de la siguiente manera:

1. **Claiming reality:** Fiction supersedes reality, becoming as immersive as possible.
2. **Rabbit holes:** The story offers multiple entry points to the experiencer, depending on the medium and situation in which it is used.
3. **Story universe:** The experiencer no longer follows one dramatic thread but chooses among several intersecting storylines, which merge into a single story-universe.
4. **Interactivity:** Experiencers communicate with each other and with fictional characters thereby actively participating in the story and influencing its overall arc.

5. **User generated content:** The story-universe enables the experiencer to contribute creatively at selected points of the story.
6. **Transmediality:** The story-universe does not limit itself to one single medium but takes advantage of the strengths of every medium to create something new out of their symbiosis.
7. **Location based storytelling:** The experiencer becomes the vehicle of fiction by visiting real places where parts of the story-universe unfold.
8. **Lean back, lean forward:** The story-universe attracts different types of experiencers by offering a variety of roles for more active and more passive media users.
9. **Infinitude:** The story-universe has the potential to become a breeding ground for a never-ending story through sequels, spin-offs and perpetual re-use of story-elements.
10. **Multipayment:** The diversification of storytelling enables the freemium-payment-model, which prompts multiple contributions per experiencer.
11. **Collaborative work:** The story-universe is developed in collaboration by a versatile and interdisciplinary team, whose range of skills can meet the demands of experience-based storytelling. (Coelle, Costa-Zahn, Hank, Kokoska, Martin, Möller, Sedlag y Zimmermann, Octubre 2011)

Cabe añadir que la mayor producción académica en estas líneas de investigación es anglosajona, española y argentina. Algunas plataformas activas son[1],: La cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA), La transmedia Week (TW), el proyecto Nar_Trans. Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital de la Universidad de Granada, y el proyecto comTransmedia, que trabajan con investigaciones y

[1]Las páginas web correspondientes para su consulta: http://catedratransmedia.com.ar; http://www.transmediaweek.org; https://comtransmedia.com

publicaciones en dicha área, tal es el caso del laboratorio transmedialidad.es de la Universidad de Santiago y Salamanca, España dirigido por Antonio J. Gil González, José Antonio Pérez Bowie y Fernando González García.

En cuanto a los estudios intertextuales, tiene su antecedente con el filólogo ruso Mijail Bajtín en el ámbito literario, quien comienza a conceptualizarlo como “dialogismo", sin embargo, es Julia Kristeva a quien se le debe dicha terminología entre 1969 y 1970. Desde entonces, se han desarrollado metodologías en diversos ámbitos, principalmente en la teoría literaria y en el análisis cinematográfico. Actualmente, teóricos como Antonio J. Gil González, José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo destejen las teorías del intermedialidad y su relación con la transtextualidad. Además, no olvidemos que la intertextualidad ya se considera una estrategia de la producción cultural de estos tiempos tanto en la literatura como en el cine (Camarero, 2008, Zavala, 2008).

Por otro lado, las investigaciones sobre los fantástico en la televisión tiene su potencial narrativo en el formato (aspecto sintáctico) y en el estilo visual (*mise-en scene*) según las tendencias de producción y del género al que responde en su especificidad a diferencia de otros medios para la comprensión tanto de sus estéticas como de la estructura narrativa. Las series fantásticas o *telefantasy* (Johnson, 2002a), como es el caso de *Penny Dreadful*, se caracterizan principalmente por su estética visual, que es una de las tesis centrales del formato televisivo en series de esta índole, por la riqueza que ofrece el género tanto narrativamente como en su puesta en pantalla.

Algo semejante ocurre con el fenómeno de las narrativas transmedia nombradas así por Henry Jenkins (2008) y retomadas por Carlos Scolari (2013), ya que se enfoca en la extensión del relato a través de diversos medios en los cuales se pueden integrar más personajes, giros en la historia, entre otras estrategias para seguir nutriendo lo que se cuenta. En esta expansión participan diversas estéticas que permiten mezclar alusiones discursivas mediante las intertextualidades y los códigos visuales que responden a un imaginario colectivo.

La complejidad de la serie televisiva actual en plataformas de *streaming* está en el relato y en la significación de las imágenes, lenguajes que exploran las poéticas no

sólo a través del montaje, sino desde el movimiento de cámara significando en la fotografía, los *sets*, los objetos y los personajes, en una construcción de sentido del producto en su tejido discursivo. Así mismo, es de vital importancia reconocer que se trata de un producto cultural surgido de prácticas de producción transmedia desde su origen o nativas, por lo que exige otros enfoques de estudio y formas de análisis. En cuanto a los acercamientos académicos a la serie *Penny Dreadful*, se han encontrado los siguientes artículos:

1) *Penny Dreadful: Rastros de clásicos góticos em palimpsesto televisivo de horror* por Vanessa Davino de la Universidade Federal da Bahia (UFBA), publicado en *BABEL*: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras, en 2014. Presenta un acercamiento a la serie desde la teoría de la traducción y la transmutación, propuesta por Roman Jakobson.
2) *The Transformed Beast: Penny Dreadful, Adaptation, and the Gothic* por Benjamin Poore de la University of York, publicado en *Victoriographies*, en 2016. Su abordaje es desde el género *penny dreadful* o *penny blood* y la relación de la ficción Victoriana a la televisión moderna. Así mismo explora el aspecto de la adaptación.
3) *El espejo de Pandora: Identidad y monstruosidad en Penny Dreadful* por Lucas Gagliardi de la Universidad de la Plata, publicado en la revista de investigación sobre los fantástico, *Brumal*, en 2016. Realiza un análisis de la monstruosidad y el discurso de identidad en la segunda temporada.
4) *Re-imagining the Gothic in Contemporary Serialised Media : An Intertextual and Intermedial Study of Neo-Victorian Monstrous Afterlives* es una publicación del 2017 en *Crossways Journal* por Elena Ema Sottilotta de la Universidad de Sheffield, Inglaterra. Realiza un estudio a grandes rasgos sobre el aspecto narratológico de la serie en su eco intertextual y algunas referencias intermediales. Es lo más cercano que se identificó a esta tesis.
5) *La tematología aplicada al análisis de la serie Penny Dreadful* (Showtime y Sky, 2014-2016) por Marta García Sahagún e Isabel Arquero Blanco (2019). Publicado en la revista Comunicación y Sociedad, del Departamento de Estudios de la Comunicación social de la Universidad de Guadalajara. Realiza un análisis de literatura comparada a partir de la tematología.

El proceso metodológico se centró en el estudio de la intertextualidad como una estrategia interdiscursiva en la construcción de mundos narrativos transmediales. Lo cual, permitió un acercamiento tanto a la estructura narrativa como a los aspectos estéticos visuales a partir de hipotextos de la literatura gótica para crear un mundo propio de la serie en tres temporadas, produciendo así un nuevo sentido en los contenidos intermediales. Por ello, fue necesario desde una investigación exploratoria, aplicar una metodología pertinente al corpus del caso seleccionado.
Este trabajo se clasificó como una tesis teórica con tema contemporáneo, el cual, considera la propuesta de un modelo de análisis intertextual transmedia aplicado en la construcción del mundo externo (paratextual) e interno (intertextual) de la serie *Penny Dreadful*.

Este método de estudio de caso único, descriptivo y explicativo, permitió una exploración desde la semiótica intertextual, por ello, en cuanto a la construcción del corpus en la investigación parte de la primera referencia paratextual: el nombre la serie. Después se centró en los tres universos literarios principales siguiendo un sistema de selección de los episodios (tablas 1-4). La revisión bibliográfica comenzó por un paseo conceptual y teórico para inventariar reflexiones y sintetizar una construcción de antecedentes respecto al concepto la intertextualidad, intermedialidad y sobre las narrativas transmedia, así como las propuestas metodológicas para su análisis. A continuación se describe la ruta de investigación que se siguió.

En una primera etapa, se enmarcó el fenómeno de los nuevos medios y los estudios intermediales como punto de partida para el estudio. Se trabajó una construcción de antecedentes sobre la intertextualidad, a manera de inventario reflexionado desde la polifonía de Mijail Bajtín quien propone el concepto de dialogismo. Julia Kristeva desarrolla la teoría semiológica de los textos, enfocada en las relaciones textuales como una transposición de diversos sistemas significantes. Roland Barthes continúa las investigaciones bajo la noción de intertextualidad. Gérard Genette clasifica las transtextualidades en donde la intertextualidad es una de ellas. Estos estudios fueron contrastados con el concepto de intermedialidad desde Irina Rawjesky y los trabajos de Antonio Gil González.

En un segundo momento, una vez finalizado el estado del arte de dicho tema, con el fin de trazar un contexto de análisis y determinar los alcances, se enmarcaron los fundamentos teóricos del estudio, es decir, se expuso la postura comparativa de metodologías para el análisis intertextual. Se retomó la matriz de Sistemas Intertextuales Transmediáticos (SIT) armada por Montoya, Vásquez Arias y Salinas Arboleda (2013) a partir de la teoría de Kinder. Se compararon las teorías de los mundos desde diferentes perspectivas, los mundos imaginarios (Wolf, 2012), los mundos narrativos (Ryan y Thon, 2015), y los mundos transmediales aplicados a los videojuegos (Lisbeth Klastrup y Susana Tosca, 2004). Se identificaron las estrategias narrativas (Scolari, 2013) con la intención de que en una siguiente fase, formaran parte de la sistematización en el procedimiento del análisis de caso. De esta manera, se encuadró la postura de la tesis a partir de un modelo flexible en respuesta a las formas de producción e intepretación de las series complejas de televisión.

Finalmente, se aplicó la metodología al corpus seleccionado de los 27 capítulos que componen al caso de estudio, centrados en los textos base *Frankenstein*, *The Picture of Dorian Gray*, y *Dracula*, no sin antes abordar el paratexto de origen, los folletines que llevan el mismo nombre de la serie, en su contexto de la literatura popular.

El corpus seleccionado de las tres temporadas se dividió de la siguiente manera:

1) Dentro del eje de extensiones en el mundo paratextual de *Penny Dreadful* se trazó el mapa transmedia con el fin de contextualizar los medios que construyen el mundo transmedia desde su producción, así como la función de las estrategias narrativas transmedia aplicadas en la publicidad de la primera temporada, ya que es la introductoria. En estos paratextos el título se analizó con relación a su aparición dentro de la serie a manera de folletín.
2) Dentro del eje de expansiones en el mundo intertextual, se analizó la serie respondiendo a una lógica de redes (relaciones entre las temporadas). El corpus se organizó a partir de los personajes en su estructura coral relacionados con el episodio principal (tabla 1).

| Personaje | Nombre del episodio | Categoría |
|---|---|---|
| Vanessa Ives | Una brizna de hierba/ A blade of grass (episodio 4, tercera temporada). | Coral |
| Mr. Malcolm Murray | El infierno es mi único enemigo/ And hell itself my only foe (episodio 9, segunda temporada) | Coral |
| Ethan Chandler | Este mundo es nuestro infierno/ This world is our hell (episodio 5, tercera temporada) | Coral |
| Víctor Frankenstein | Resurrección/Resurrection (episodio 3, primera temporada) | Coral |
| Dorian Gray | Demi-monde/ Demimonde (episodio 4, primera temporada) | Coral |
| Drácula | El día en que Tennyson murió/The day Tennyson died (episodio 1, tercera temporada) | Coral |

Tabla 1. *Clasificación de episodios y temporadas principales para cada personaje.*

Se clasificaron los episodios en tres categorías: principales, secundarios y complementarios para facilitar el acercamiento al cruce de tramas que representan al universo de *Penny* armado por John Logan en torno a los personajes Vanessa Ives, sir Malcolm Murray y Ethan Chandler (tablas 2, 3 y 4) con las subtramas correspondientes al universo literario de Víctor Frankenstein, Dorian Gray y Drácula. Dentro de estas clasificaciones se aplica la función narrativa en la la dimensión actorial, dimensión espacial, y la dimensión temporal. Además de la función estética en tres aspectos: el estilo visual, los motivos intergenéricos y los motivos visuales.

| Nombre de episodio | Episodio y Temporada |
|---|---|
| Trabajo nocturno/ Night Work | E-1;T-1[2] |
| Demi-monde/Deminonde | E-4;T-1 |
| Verbis Diablo/ Verbis Diablo | E-2;T-2 |

[2]Con fines prácticos, en esta forma nos referiremos a episodio (E-) y temporada (T-) en todo el documento.

| | |
|---|---|
| Pequeño escorpión/ Little scorpion | E-7;T-2 |
| Memento mori/ Memento mori | E-8;T-2 |
| El día que Tennyson murió/ The day Tennyson died | E-1;T-3 |
| Que el bien y el mal sean unidos/ Good and Evil braided be | E-3;T-3 |
| Una brizna en la hierba/ A blade of grass | E-4;T-3 |
| Santa oscuridad/ The blessed dark | E-9;T-3 |

Tabla 2. *Categoría de episodios principales.*

| **Nombre de episodio** | **Episodio y Temporada** |
|---|---|
| Sesión espiritista/ Séance | E-2;T-1 |
| Lo que la muerte puede unir/ what death can join together | E-6;T-1 |
| Posesión/Possession | E-7;T-1 |
| Grand Guignol/Grand Guignol | E-8;T-1 |
| Nuevo infierno/Fresh hell | E-1;T-2 |
| Bajo el cielo abovedado/Above the vaulted sky | E-5;T-2 |
| Horrores gloriosos/Glorious horrors | E-6;T-2 |
| El infierno es mi único enemigo/ And Hell Itself My Only Foe | E-9;T-2 |
| Depredadores a diestra y siniestra/Predators Far and Near | E-2;T-3 |
| Este mundo es nuestro infierno/This world is our hell | E-5;T-3 |
| No hay bestia tan feroz/No beast so fierce | E-6;T-3 |
| Marea baja/Ebb tide | E-7;T-3 |
| Noche perpetua/ Perpetual night | E-8;T-3 |

Tabla 3. *Categoría de episodios secundarios.*

| Nombre de episodio | Episodio y Temporada |
|---|---|
| Resurrección/Resurrection | E-3;T-1 |
| Inseparables/Closer than sister | E-5;T-1 |
| Visitantes Nocturnas/The Nightcomers | E-3;T-2 |
| Espíritus Malignos en lugares celestiales/Evil Spirits in Heavenly Places | E-4;T-2 |
| Y eran enemigos; And they were enemies | E-10;T-2 |

Tabla 4. *Categoría de episodios complementarios.*

Los resultados esperados y obtenidos en respuesta a la hipótesis planteada, y el desarrollo teórico-metodológico a lo largo de seis capítulos que conforman esta investigación en el armado del modelo intertextual transmedia para el análisis de series de televisión complejas, fueron los siguientes:

1) En los estudios intermediales de la ficción contemporánea, los personajes que ya están posicionados en la enciclopedia cultural del imaginario colectivo, permiten la vinculación con diversas dimensiones de mundos narrativos y estéticos en la construcción de los discursos artísticos a través de procesos de transtextualidad y transmedialidad en el que la práctica reescritural extiende y transforma el material reciclable de la literatura, el cine y otros medios. Sin embargo, las nociones de intertextualidad y las competencias culturales son discutibles en la presencia interdiscursiva al interior de presencias intermediales.
2) La intersemiótica en su proceso intertextual genera significación en diversos sistemas sígnicos y se materializa en diversos medios coexistiendo en un plano de contenido y de expresión con relaciones discursivas en el tema, los géneros, los estilos recuperando la memoria de semiósfera e iconósfera[3] producidas en su contexto pero que atraviesan otras formas culturales e ideológicas mediante estrategias narrativas que se resignifican en un ecosistema mediático.

[3]Es una esfera cultural de imágenes ya fabricadas en un acervo o biblioteca del imaginario colectivo, de donde se sirven los productores para el proceso de resignificación (Lizarazo, 2009, pp. 228-240).

3) La construcción de los relatos en su despliegue externo o transmedial en el paso del texto a otros medios en sistemas culturales, transfiere diversos elementos para la construcción de un mundo narrativo transmedia. Mientras, en su intermedialidad representada o remedialidad, la copresencia de medios hace uso de la intertextualidad para la construcción del mundo de la historia (*storyworld*).

De esta manera, inciamos el recorrido de cada capítulo que compone esta investigación. En la cual, se precisan y profundizan aspectos relevantes que nos llevaron a resultados que permiten el plantamiento de otros enfoques de investigación en la continuidad de estudios sobre fenómenos contemporáneos de la intermedialidad. Este trabajo es muestra de las formas de producción y recepción de productos audiovisuales populares trasladados a plataformas de *streaming*, una nueva forma de mirar y consumir historias mediante la riqueza que ofrece la estrategia de la intertextualidad.

# Capítulo 1. Las intermedialidades y las nuevas narrativas en las series de televisión complejas

"Ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios"

McLuhan, *Understanding Media: The extensions of Man*,1964.

En este capítulo se aborda un breve contexto actual de lo que sucede con la cultura de los nuevos medios, sus narrativas, y la relevancia de cómo la industria audiovisual está rompiendo con múltiples paradigmas en la creación y producción de contenidos en la televisión. El planteamiento se hace desde una mirada de los estudios intermediales sin dejar a un lado las investigaciones interartísticas[4].

## 1.1. El fenómeno de la intermedialidad

### 1.1.1. La cultura de los nuevos medios

Partiendo de la importancia del enfoque teórico de la ecología de los medios[5], iniciado por Marshall McLuhan en los años sesenta, y que ha sido trabajada por diversos teóricos precursores, entre ellos, Lewis Mumford (1934), Harold Innis (1950), Jacques Ellul (1954), entre otros; y hasta la actualidad desde Neil Postman (1970), Paul Levinson (2001), Robert K. Logan (2004), por mencionar algunos, tenemos que la *media ecology*, se refiere a cómo la tecnología en su transformación llega a ser ecológica, es decir, crea ecosistemas o ambientes de comunicación en lo cuales, se interactúa directamente con la humanidad y su cultura, o mejor dicho, en una metáfora dual: los medios como ambiente y los medios como especies en una dimensión intermedial.

El concepto de los medios como ambiente se refiere propiamente a las tecnologías de la comunicación (desde la escritura a la digital), es decir: "lo medios crean un ambiente que rodea al sujeto y modela su percepción y cognición" (Scolari, 2015, p. 17). Los medios como especies apuntan hacia lo intermedial, en donde los medios se

[4]Lo interartístico partiendo de la noción de Manuel González de Ávila (2002) lo identificamos como las relaciones temporales entre las artes y la literatura en un principio de materialidad en sus procesos de producción, las cuales deben apuntar a los factores tecnológicos y socioculturales en relación al medio.
[5]Carlos Scolari (2015) se dio a la tarea de compilar un Marco Teórico basto respecto al tema en el libro *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones.*

relacionan con otros medios: “los medios de comunicación son como especies que viven en el mismo ecosistema y establecen relacionarse entre sí” (Scolari, 2015, p. 18). Además de establecerse y relacionarse, tejen narrativas que responden a los imaginarios sociales en un horizonte icónico[6] de competencias lectoras, consumidoras y productoras.

Esto permite que la convergencia cultural, entendida por Jenkins (2008) como “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (p. 10), transforme y permita una lógica de consumo cultural enfocada en los nuevos medios, por consiguiente, estos serán entendidos por Roberto Igarza (2013) como “formas culturales que dependen de componentes digitales físicos (...) de naturaleza mediática (...) en las que se entrecruzan dimensiones estéticas, perceptivas y cognitivas” (p. 8), que en este caso reconocemos a la televisión compleja (Mittell, 2015) como modeladora de procesos mentales y con otras lógicas de producción en el género de ficción audiovisual (1.3.1.).

La televisión ha mutado desde su nacimiento y posicionamiento en la cultura de masas, son más de 50 años que ésta dejó de ser sincrónica, y ahora, diversos teóricos la han segmentado por etapas para su estudio. Dentro de la lógica de la ecología de medios y de la llamada tercera edad dorada de la televisión, tenemos que las producciones ya no son lineales, sino hipertextuales[7]. La audiencia consume a través

[6]Concepto de Lizarazo Arias (2009) que se propone en dos sentidos, de producción e interpretación, en donde las huellas son de fondo colectivo en imágenes y representaciones de iconismos en un devenir social de su producción histórica.

[7]En este caso nos referimos a lo que bien Landow (1995) define como hipertexto electrónico en el contexto de la convergencia, y se le conoce como “un texto compuesto de bloques de palabras o imágenes (...) unidos en múltiples trayectos (...) en una textualidad abierta” (p. 14), y que como bien sabemos, Gerard Genette (1984) se refiere al texto que deviene del hipotexto, que esto ya se relaciona con la construcción de redes en un texto, dentro de la competencia lectora. Asimismo, Barthes (1980) se refiere al hipertexto como una galaxia de significantes.

de diversos medios el mismo producto, así como el fenómeno *fandom*[8] crece continuamente entre los prosumidores[9], es decir,

> Si cada texto genera a su lector (…) y, por extensión, cada interfaz construye a su usuario (…). Esta experiencia de fruición hipertextual ha construido un tipo de lector acostumbrado a la interactividad y las redes, un usuario experto en textualidades fragmentadas con gran capacidad de adaptación a nuevos entornos de interacción. (Scolari, 2008, p. 5)

A consecuencia de ello, son los formatos híbridos en donde la industria de las series de televisión se aprovecha inteligentemente, ya que sabe que además de sus audiencias están fragmentadas, son espectadores formados que reconocen las alusiones de algunos relatos literarios citados en otros medios, las iconografías que han sido resignificadas, los géneros que se entremezclan, etc. Las estructuras son cada vez más complejas[10], así como la construcción de los mundos y de los personajes. Por ello, la interfaz y el tamaño de las pantallas son parte de los cambios en la narrativa, la estética, la duración, entre otros aspectos.

---

[8]Un fenómeno que rescata y teoriza Henry Jenkins. Sin embargo es Cornel Sandvoss (2007, pp. 19-32), quien menciona que es el consumo regular y emocional de una narrativa o texto popular, siendo esta última de vital importancia para nuestro objeto de estudio.

[9]Palabra compuesta por Productor + Consumidor, es decir, la audiencia es activa e interactúa con los contenidos, además de crear los propios: lo que consume es lo que produce. El término es acuñado desde una visión económica en 1980 por Alvin Toffler en su libro *The Third Wave*, en el cual se expone cómo este concepto atraviesa las prácticas entre dicho binomio. En la primera ola se les llamaba prosumidores a las personas que consumían lo que producían. Con la llegada de la revolución industrial se separa el consumidor del productor apostando por una economía para el intercambio. En la tercera ola, el auge del consumidor depende del proceso de mercantización que alcanza su límite por los costos, pero las computadoras y la tecnología es activada por el prosumidor (pp. 171, 172, 182, 183). Filippo Vescovo, en su tesis doctoral realiza un estudio empírico sobre el papel del prosumidor en internet y se refiere a este de la siguiente manera: "Prosumidor es un concepto que combina la producción y el consumo, y por esta razón debemos considerarlo como un concepto diferente al del tradicional consumidor" (Vescovo, 2013, p. 17). Su estudio enfocado en la sociedad de la web 2.0 indagó sobre cómo hacer contenidos (How- to contents) participando en comunidades dentro de la web y el contenido se transforma en actividades materiales.

[10]La complejidad entendida desde la noción de José Luis Molinuevo (2011), quien apunta que ahora la cognición se mueve en redes, por lo que las series televisivas son cuerpos complejos por su multiplicación de referencias históricas, culturales icónicas, estéticas en giros mediales. Además su creación no atiende sólo a un relato independiente, sino a relatos híbridos.

Por otro lado, la relación del texto[11] con la audiencia o la teoría de la recepción (2.1.2.), ha sido una constante de investigación que no cesa, desde Wayne Booth (1961) respecto al autor implícito; Roland Barthes (1968) con su tesis de la muerte del autor; Umberto Eco (1962) en sus teorías sobre la obra abierta y de la interpretación; Matthew Hills (2002) y Henry Jenkins (2010) con el estudio de los *fans*[12] han demostrado que es inevitable la construcción de productos a través de redes textuales que respondan a una esfera cultural, o como bien la nombró Lotman, a la semiosfera[13]. El proceso cultural se suscita en forma dinámica en su producción, distribución y consumo; es ahí donde "el texto estará en un metalenguaje o en un lenguaje artificial" (Lotman, 1998, p. 13). El estudio del texto relacionado con la cultura funciona a partir de dos aspectos que resaltan Iuri Lotman y Alexander Piatigorsky en el apartado de "El texto y la función" de *La semiósfera II*:

1) La cultura es considerada como un conjunto de textos. Entonces la función actuará con respecto a los textos como una especie de *metatexto*.

2) La cultura es considerada como un conjunto de funciones, y el texto actuará históricamente como un derivado de una función o funciones. (Lotman y Piatigorsky, 1998, pp. 163-174)

Al respecto, en 1968 cuando se proponen estas variantes, el texto se refería a un sistema cultural y al carácter impreso independientemente del medio, sin embargo, los autores mismos enuncian la eficacia y la complejidad del código estructural, por lo que en sus reflexiones, las funciones terminan en tres categorías: los mensajes

[11]Desde este momento será conveniente señalar cómo se entenderá la palabra texto en el resto de la investigación. Según Julia Kristeva (1981) afirma que se podrían estudiar como textos todos los sistemas denominados retóricos como las artes y la literatura. El texto debe tomarse como translingüístico (2.1.1.). Por ello, los medios audiovisuales deben estudiarse como texto, en este caso nos referimos a las series de televisión.

[12]En palabras de Hills (2012) quien describe al fan en el prefacio de *Fans Cultures*, subraya que: "Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways" (p. viii). Esta identidad está formada por códigos culturales que responden a su época, dentro de una cultura popular que permite la hegemonía en contenidos compartidos con una comunidad formada en las redes sociales, en las cuales, discuten, reflexionan respecto al producto cultural que aman. Son cazadores furtivos de toda información relacionada a su obsesión. Cfr. caso de la serie *Twin Peaks* (Lynch, 1990-1991), que en 2017 vuelve y se inserta en la lógica de las televisoras por *streaming* como *Showtime* y transmitida en Netflix.

[13]El universo simbólico de una cultura (Lotman, 1998).

subtextuales, la cultura como sistema de textos y la cultura como repertorio de funciones, cuyas, serían la destrucción de la cultura si regresan al mismo significado (Lotman, 1998). Dicho esto, tenemos que el texto se transforma estructuralmente en sus diversos códigos y medios, en sus dimensiones simbólicas correspondientes al imaginario colectivo, así como al contexto sociocultural en el que nace y se interpreta, provocando diversas rupturas con algunas tradiciones de pensamiento.

Cabe añadir que cuando nos referimos a código, lo consideramos como clave de interpretación dentro de una operación semiótica, el cual, no es universal ni atemporal, o bien, apuntando a las precisiones de Eco (1986) en las que se piensa como un sistema o campo semántico en competencia del parlante (el código en la lengua) y que forma una convención colectiva, sin embargo, como convención social cambia en tiempo y espacio.

El código es "un retículo complejo de subcódigos y de reglas combinatorias que va mucho más allá de las nociones como gramática, aunque estas sean comprensivas en otro sentido" (Eco, 1986, p. 109). En estas unidades sintagmáticas, tenemos que el código visual lo abordamos desde las posturas de Charles Sanders Peirce que hacia 1904 desarrolla la primera taxonomía triádica en su primeridad (cualisigno), segundidad (sinsigno) y terceridad (legisigno) (2.1.3.) para la interpretación de textos. La articulación del signo es elemental en la identificación de los signos para cualquier análisis de enfoque semiótico, su función dentro del proceso de representación e interpretación inciden y se entrecruzan con otras metodologías que lo acompañan en el objetivo de su estudio.

Por otro lado, el medio se considera en un sentido estético, cultural y artístico como:

> la síntesis de una materia/soporte de creación, un lenguaje desde el punto de vista semiótico, una tradición de prácticas y textos de carácter estético y una tecnología de comunicación dominantes, confluyendo sobre un campo cultural y un sistema de agentes y prácticas sociales institucionalizados. (Pérez Bowie y Pardo García, 2017, p. 13)

Este soporte está pensado en su condición textual desde su materialidad en lo intermedial y a través de las estrategias transtextuales aplicadas en nuevas formas creativas en su reescritura. Los nuevos media o *New Media* desde Lev Manovich (2001) detectan el aspecto "nuevo" en la programación numérica o códigos que ofrece la base de datos (data) y en en las formas narrativas posibles en el medio transformado en nuevo medio, en otras estructuras de su visualidad.

A todo esto, dentro de los estudios culturales[14] se sabe que la comunicación y la cultura es un binomio contextual que incide en la sociedad contemporánea en la forma de percibir los valores de producción y consumo en productos de carácter cultural. Un ejemplo de ello es lo que evidenció Walter Benjamin (2003) respecto a la continuidad de la reproductibilidad técnica en el arte, ya que como bien lo enuncia, siempre ha sido reproductible gracias a la aparición de soportes, técnicas, medios, etc. Sin embargo, en su hipótesis sobre la destrucción del aura en la obra de arte enfatiza que "lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura" (p. 44), nos recuerda que al situarnos en una cultura de masas, es inevitable que la unicidad de un objeto que era de culto en su contexto, ahora se multiplique y esté al alcance de todos, permitiendo resignificar al objeto.

Este fenómeno de recontextualización, siempre ha estado presente entre las artes, específicamente en la literatura y en los estudios de la imagen (pintura, fotografía), pero fue en la pantalla del cine en donde el valor de culto se transformó al de exhibición: "por primera vez, con el cine, tenemos una forma cuyo carácter artístico se encuentra determinado completamente por su reproductibilidad" (Benjamin, 2003, p. 61).

A partir de entonces la imagen se ha fragmentado, la percepción y la interacción de los públicos ha tenido otro comportamiento: de lo selecto en las altas sociedades del individuo crítico empoderado para calificar el valor de culto en la obra; hasta el actual

[14]Debray (1994) considera la mediología en sus planteamientos como uno de los orígenes de estos estudios en *Las tres edades de la mirada: logosfera (escritura y soportes materiales), grafosfera (imprenta), y videoesfera (cultura visual)*. La mediología, marca pautas temporales de la transmisión cultural en estos tiempos.

*placer de la mirada*[15] en la interacción directa con el producto y la apropiación del mismo, en el que se generan "nuevos modos de hablar, nuevos giros, nuevos esquemas perceptivos" (Eco, 1984, p. 57).

La televisión como nuevo medio debe entenderse en términos históricos y culturales, ya que es un concepto que forma parte de las culturas mediáticas por lo que definirlo es problemático, ya que puede ser un aparato, un programa, un proceso de industria o una figura del imaginario cultural. Así que, "nuevo medio" desde el enfoque de esta investigación tiene su punto de partida en las raíces epistemológicas de "nuevo" como un cambio permantente en el tiempo, y se comprende como las formas de medios digitales emergentes:

> an historical term that emerged with the rise of personal computing and computer networks and carries with it the baggage of a utopian, emancipatory set of beliefs about reconfiguration of the Self, the Social, and the Real through simulation and virtuality. (Murphy, 2011, p. 4)

La palabra televisión, en este contexto de los nuevos medios y en sus múltiples evocaciones, se establece como retórica y conducto de discursos en diversos géneros "Television is a conduit for both informational discourses and a wide array of narrative and representational genres of entertainment media" (Murphy, 2011, p. 7).

Así que podemos ver que dentro de esta cultura de los nuevos medios converge con sitios para la experimentación creativa en internet, por lo cual "television is a part of new media cultures such as online game worlds, blogs, fan forums, and video sites, and as the place where television creators and actors go to play, perform, and comment on the industry itself" (Murphy, 2011, p. 77).

[15]Es forzoso referir tanto a Barthes como a Benjamin, cada uno en su campo, debido a sus posturas sobre la muerte del autor y el placer en el texto en la obra de arte.

### 1.1.2. Las prácticas intermediales

La intermedialidad es un concepto que se remonta a 1965 teorizada por Michael D. Higgins refiriéndose a la potencialidad de un medio a obras existentes, mientras en 1983 es retomado por Aage A. Hansen-Löve quien hace la relación con la transtextualidad de Genette. Entre sus múltiples definiciones y heredera de la intertextualidad, es la de Irina Rawjesky la que apunta a un concepto crítico:

> Intermediality as a critical categorie for the concrete analysis of medial configurations (individual texts, films, performances, computer games, comics, etc.); Intermediality as a fundamental condition of our culture and media-recognition, aiming at the *general interrelatedness* of media and individual medial practices. (Rawjesky, 2005, p. 47)

Para su identificación Rawjesky propone tres categorías: transposición medial (proceso de transformación del contenido de un medio a otro); combinación de medios (articulación de dos o más medios en el proceso de significación del producto); y referencialidad a otros medios (estrategias en las que se imita las estructuras de otro medio), esta integración de medios o espacios intermedios conllevan nuevas formas y prácticas de percepción.

La intermedialidad tiene una dimensión architextual de carácter traslacional, es decir, el vínculo de los textos con su género, un patrón narrativo que se traslada de un medio a otro en su universo diegético. Son tres aspectos que no debemos pasar desapercibidos al abordar la intermedialidad: lo códigos, los soportes o medios, y las tecnologías.

Por otro lado, Antonio J. Gil González (2018) se refiere al concepto de intermedialidad enfatizando que los medios tienen la capacidad de combinarse, referenciar y transponerse en: intermedialidad interna (multimedialidad) donde varios medios se entremezclan en un mismo texto; intermedialidad representada (remedialidad) es la copresencia de medios haciendo uso de la intertextualidad; y la intermedialidad externa (transmedialidad) es el texto en su paso a otros medios en sistemas culturales (pp. 207-221).

Dentro de las prácticas intermediales, el fenómeno de las series de televisión de ficción "se han convertido en los mayores productos suministradores de relato de nuestra época" (Gardies, 2014, p. 177), por lo que lo intermedial en sus tres formas se combinan de la siguiente manera en el proceso de transformación del contenido de la obra o transescritura[16] siguiendo la propuesta de Gil González (2012, pp. 18-37):

1) La hibridación en su mecanismo de producción de nuevos lenguajes y textos artísticos en la semiosfera.
2) La remediación evoca el medio a través de su narrativa, en el cual, el préstamo intersemiótico se reconoce por su representación. Es como un *ready made* en el plano temático y formal en el uso de las narraciones, evidenciado al [lectoespectador] (2.1.2), el apelativo del relato a través de una película.
3) La adaptabilidad plantea una dificultad de delimitación, ya que juega con el *remake*, la secuela o precuela y el *spin off* o la serialización (estrategias narrativas que veremos a profundidad en el eje paratextual del modelo descrito en 4.1.2.).

   En esta reproducción o serialización (también llamada por mismo autor, ilustración) existe una reelaboración diegética y argumental, mientras en la transformación de la obra (reescritura) puede ser de manera argumental, espacio-temporal, interpretativa y estilística. Finalmente, la adaptabilidad también expande el universo (transficción) a través de una recreación, anclaje nominal al universo architextual, y de una continuación serializada.

Esta clasificación resalta la interacción de los medios y los lenguajes en dos dimensiones: interna y externa. Es interna porque la obra es individual y concreta; y externa en su transcodificación, es decir, en su traducción intersemiótica.

Para explicar la traducción intersemiótica, remontémonos a Roman Jakobson (1975) quien también la nombra transmutación, siendo esta la que transforma un sistema de

[16]Práctica intermedial y transtextual que plantea la reescritura creativa en primera instancia como el punto de partida de expansión transficcional del architexto (secuelas, precuelas, spin off, serializaciones) (Gil González, 2018, p. 220).

signos en otro distinto, y en este proceso las dimensiones: semántica, sintáctica y pragmática adquieren un papel particular en la transformación del texto.

En la semántica se presenta un efecto de extensión de las significaciones; en el sintáctico, el orden de los signos se deconstruye y se reconstruye en la significación. Finalmente, en el pragmático, la polarización de las dialécticas en la significación permite las transferencias y por tanto, la reestructura de ésta, a partir de la interpretación del espectador, quien también es un estratega *poiético*.

El mecanismo de traducción en un espacio cultural tiene carácter territorial, demanda que sea estudiado desde la semiosfera, que "es el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis" (Lotman, 1998, p. 12). Para acercarnos a la semiosfera, no debe ignorarse algunos rasgos como la presencia de una frontera de carácter delimitado en el dentro/fuera en la cual, depende de la posición del observador; la generación de los procesos dinámicos por donde pasa la frontera dada, y la ruptura con la estructura nuclear, tendiendo hacia la periferia, en el que la subestructuras son parte de una irregularidad semiótica. Pueden estar fragmentadas o aisladas y se vuelven catalizadoras para la reconstrucción del sistema sígnico. Dentro de los estudios de los nuevos medios, la semiosfera es "donde habitan los signos de nuestras visiones del mundo, nuestras prácticas culturales y comunicativas, nuestros relatos, nuestras ficciones" (Gil González, 2012, p. 16).

Estas operaciones de intermedialidad o de relaciones entre diferentes medios, se manifiestan de manera intrínseca en su aspecto híbrido, y extrínseco en su mezcla de medios, que es el que aquí compete y que en su tipologización interna en el modelo de Gil González y Pardo (2018) predomina la transmedialidad rompiendo con el esquema clásico de la adaptación[17] y explorando nuevos territorios en sus prácticas. En este sentido la proliferación de procesos adaptativos de las novelas a las series

[17]André Bazin (2004) en sus estudios sobre ¿qué es el cine? se refiere a la adaptación en un sentido operativo de traducción y transcripción en busca de la fidelidad del estilo desde el guión en su equivalente literario al cinematográfico (pp.78-88). En otros términos, es apropiarse de la transferencia histórico cultural, es por ello que el término reescritura se inserta en las prácticas adaptativas como una reelaboración del texto en un nuevo contexto para su creación (Pérez Bowie, 2010, pp. 53-58).

de televisión suponen una transficcionalidad[18] en su construcción intertextual e intermediática.

#### 1.1.2.1. La transmedialidad

Por otra parte, las narrativas frente a los medios y las formas de producción en las series de televisión de ficción a partir de reconstrucciones tanto por productoras como de fans, que en diversos casos han trabajado en sinergia, estudian sus deseos y las percepciones del mercado, abriendo canales y formando comunidades que participan en la continuidad de la trama, con el fin de enganchar y dar giros contextualizados en la historia. Las nuevas formas de narrar a través de diversos medios, sea por parte de los fans o de los autores (guionistas, *showrunners*) se clasifican en tres: la multiplataforma, la crossmedia y la transmedia.

Cuando se habla de multiplataforma, se trata de contar la misma historia en diferentes medios (Costa Sánchez y Piñeiro Otero, 2012). Los contenidos de la televisión pueden producirse y distribuirse en diversos dispositivos y plataformas, por ejemplo en web y en dispositivo móvil.

La crossmedia, término que se ha confundido o equiparado con transmedia, es una experiencia integrada por medios, historias y audiencias, en otras palabras "constituye una red tejida por una serie de elementos en torno al universo narrativo; dichos elementos deben formar un canon coherente en sus múltiples manifestaciones" (Costa Sánchez y Piñeiro Otero, 2012, p. 110).

La transmedia, en primer momento, la entenderemos dentro de una fragmentación de textos, de audiencias, y de estructuras rizomáticas en diferentes medios, historias en la que cada medio realiza una aportación distinta, en palabras de Jenkins (2008) "La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y

[18]Volvemos a la disolución de fronteras en el reciclaje de materiales, fenómeno de transficcionalidad y transescritura.

recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos" (p. 31).

La diferencia entre estas nuevas narrativas, se resume en que la primera adapta sus contenidos al lenguaje de cada medio; la segunda desarrolla la misma historia en varios medios que se van complementando; y la tercera es cuando se cuentan historias diversas en varios medios, haciendo uso de diversas estrategias narrativas.

Cabe añadir que las nuevas narrativas en cuanto a producciones audiovisuales se refiere, tienen como herencia los modos de representación del cine en sus diversos periodos evolutivos. José María Paz Gago (2004) a partir de Noël Burch (1986), los enmarca con el fin de trazar el cambio paradigmático tanto artístico como técnico con implicaciones semióticas en el sistema sígnico icónico. Son cuatro las fases de crisis que presenta la representación en el cine (pp. 110-123):

1) Modo de Representación Primitivo (MRP) o cine primitivo (1815-1915) referente al cine silente y el teatral.
2) Modo de Representación Institucional o cine clásico (1915-1930) y cine clásico sonoro (1930-1960) en donde la narrativa en sus tres actos es réplica del lenguaje audiovisual oficial, y el Star System es predominante.
3) Modo de Representación Institucional Heterodoxo o cine de transición de autoreflexión (1960-2000), un metacine que trabaja con los procesos de recepción y presenta un modelo narratológico bajo la línea de Christian Metz (1968) quien argumenta que el cine es una narración sintagmática y Gerard Genette (1972, 1979) afirma que mientras en la literatura el narrador es una voz, en el cine es la mirada.
4) Modo de Simulación (MS) o post cine (2000-2020) que apuesta por la imagen no tiempo, es decir, cuenta con una nueva narratividad, nuevas tecnologías, códigos, experiencia hacia el espectador, pero principalmente es transmedial y simula una realidad, ya no la representa.

En este cuarto paradigma es donde enmarcamos el fenómeno de la ficción transmediática que experimentan las series de televisión en sus procesos de adaptabilidad: la transmediación y la transmedia.

La transmediación es la adaptación de la diégesis original a otro medio enfrentando la codificación en un proceso de traducción y transducción. Esta parte del hipotexto que se transfiere a otro medio sufre un proceso de reescritura. La transmedia expande la diégesis, supliendo o reemplazando el universo diegético original a manera de complementar o suplementar la reescritura en su transformación, es esta la que nos interesa. La transmedialidad como una de las prácticas intermediales aplicada a una producción y a los análisis de ficción trabaja con la transescritura, es decir, con "la transferencia de mundos posibles (personajes, acción, cronotropo) de un texto a otro" (Pardo, 2018, p. 54).

Para ello, Javier Pardo plantea el modelo triangular de la transescritura (figura 1) en el sentido de una poética de la ficción transmedial y el modelo cuadrangular de la transmedialidad (figura 2) que en esta investigación abonan al discernimiento del proceso de transficcionalidad en la transescritura de la novela a la serie de televisión.

El modelo triangular se diseña a partir de la teoría transtextual de Gerard Genette en 1982 y del concepto transficcionalidad acuñado por Saint-Gelais en 1999. Se compone por tres vértices que ocupan las categorías transescriturales con carácter expansivo, transformativo y reproductivo. Los lados son las variantes por las que se desliza la transficción para la expansión de la diégesis y son dos los ejes que confluyen. El eje vertical en el que la imitación[19] y la reescritura se distingue de la simulación[20] y la versión[21]. El eje horizontal en el cual la alteridad y la transformación[22] priman aún cuando sea el mismo universo diegético.

[19]Práctica tradicional de la adaptación que tienen la función de ilustrar en un nuevo medio reproduciendo el argumento de la obra (Pardo, 2018).
[20]Expansión de lo que no se ha contado en la narración transformando lo narrado (Pardo, 2018).
[21]Es una expansión que reemplaza al relato original y agrega la perspectiva de otro personaje (Pardo, 2018).
[22]Es una transducción o traducción que se reescribe (Pardo, 2018).

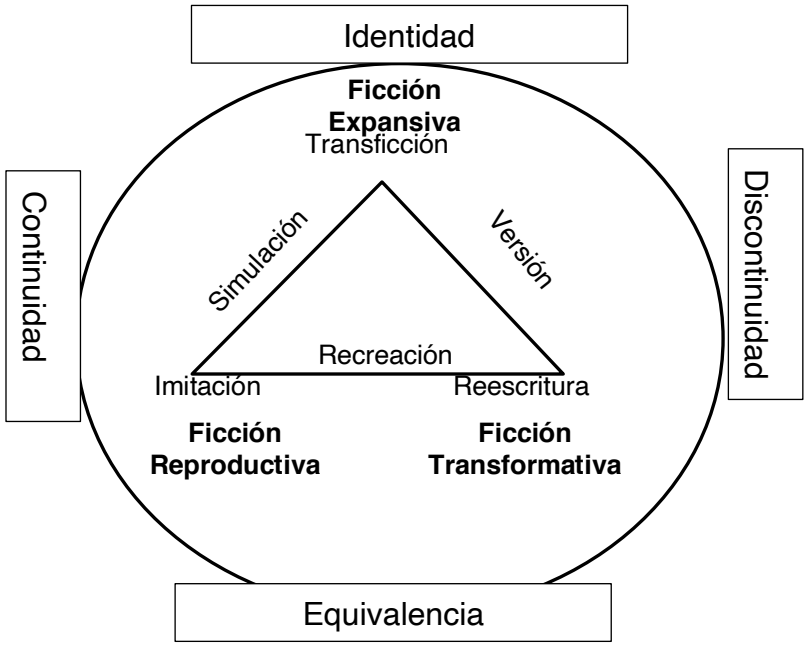



*Figura 1*. Modelo triangular de ficción transescrita.

El modelo cuadrangular de la transmedialidad se compone de un eje vertical que separa dos hemisferios, el inferior de la transmediación y el superior del transmedia. Un eje horizontal separa la reproducción de la transformación con el fin de distinguir los tipos de ficción transmediática según la expansión (imitación o reescritura).

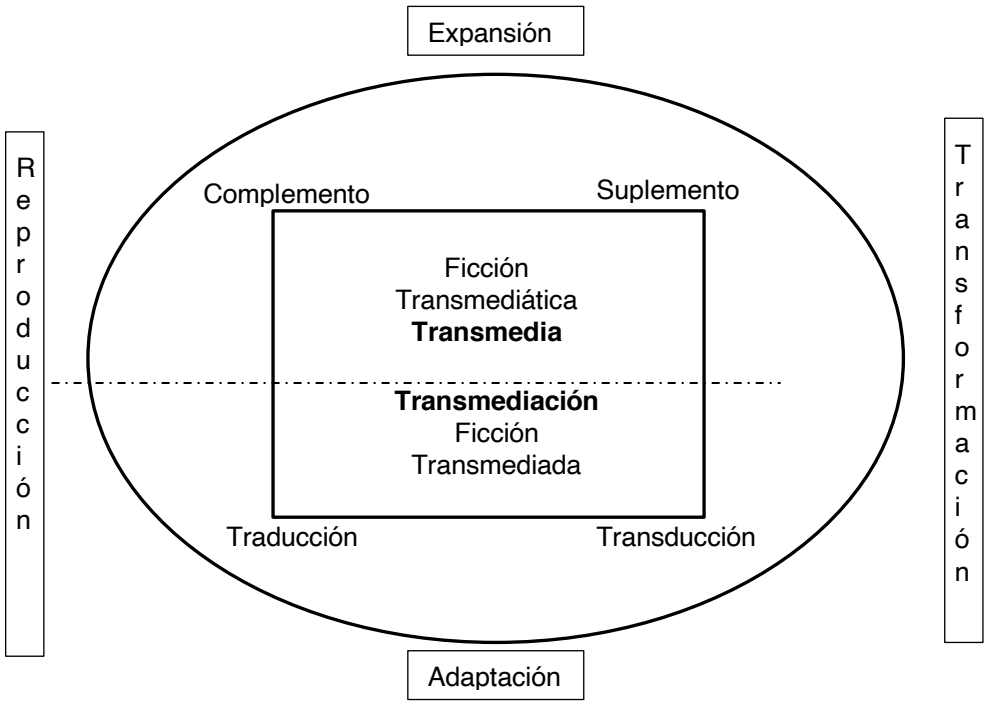



*Figura 2.* Modelo cuadrangular de ficción transmedial.

Ambos modelos evidencian cómo la transmedialidad utiliza a los medios en un acto semántico-cultural: semántico en en la forma de expansión de la ficción, y cultural en su modo de transformar lo narrado mediante la transescritura. De esta manera, construyen una poética de la ficción transmediada en un proceso de reescritura literaria y audiovisual: "se trata siempre de la transgresión de un límite, de pliegues, capas y repliegues [...] implica un proceso, una estrategia condicionada estéticamente que no induce a una síntesis de elementos mediales, sino a un proceso disonante y de alta tensión" (De Toro, 2003, p. 309).

La transmedia en la televisión presenta argumentos complejos para entender a la televisión como un medio, ya que no sólo es una tecnología, sino que tiene un valor cultural. En su doble articulación, las series de televisión construyen un mundo narrativo que es potencial para diversos episodios, por lo que en ese sentido la transmedialidad, en sus prácticas industriales y de recepción, juega con la "hyper-diégesis" (Hills, 2002) en la construcción del mundo ficcional (3.2.2.) mediante estrategias de storytelling en las plataformas de los nuevos medios: "Transmedia storytelling makes particular use of fictional worlds, exploiting the fact that the viewer only sees part of that world and will be encouraged to subsequently seek out information on those hidden parts via the extensions onto multiple platforms" (Evans, 2011, p. 11).

La narración transmedia (transmedia storytelling) como componente de la transmedialidad en sus múltiples formatos construye el mundo ficcional de la serie de televisión mediante estrategias narrativas en una red intertextual alrededor de figuras de la cultura pop (Kinder, 1991), por lo que la narrativa es clave en la construcción de un texto transmedia porque el mundo necesita diversas plataformas:

> The emergence of transmedia television texts is precisely about utilizing the temporal windows inherent in the television schedule. Transmedia narratives involve the release of elements within a specific timeframe that, although not simultaneous, remains limited and related to the core text. The importance of such temporality is evident when

considering the problems encountered when transmedia narratives become part of the global flow of television products. (Evans, 2011, p. 37).

Cabe añadir que el *storytelling* en sus tres aspectos: relato, personaje, y mundo, dentro de los géneros de lo fantástico parten de un juego intertextual correspondiente a su contexto cultural en su génesis del objeto de culto, ya que "la intertextualidad demuestra que la interdiscursividad existe, y que ésta facilita la circulación de los materiales semánticos dentro de la (...) formación ideológica del sentido (...) como ruptura diversificadora" (González de Ávila, 2002, p. 135).

De esta manera, la televisión transmedia como texto y como medio tecnológico, se vuelve compleja, y en su proceso requiere estructuras narrativas en el armado del *storyworld* (3.2.2), es decir, en las múltiples historias y sus niveles diegéticos, en los vacíos que permiten la participación de la audiencia para inferir en la trama, y en las relaciones espaciales y temporales del mundo poblado específicamente para la historia.

#### 1.1.2.2. La remedialidad

Desde la perspectiva semiótica, los signos en la televisión operan de manera retórica en metáfora y metonimia, en función icónica o denotativa en un primer orden de significación, donde la transposición del contenido se construye en la trama. Partiendo de la propuesta del John Fiske y John Hartley (2004) estos modos se estructuran en dos dimensiones: la metáfora en una dimensión paradigmática selectiva y asociativa, mientras la metonimia opera en una dimensión sintagmática.

Mientras la metáfora "involves a transposition or displacement from signified to signifier, together with the recognition that such a transposition implies an equivalence between these two elements of the sign" (Fiske y Hartley, 2004, p. 31), la metonimia "is also capable of making physical objects signify quite abstract concepts" (Fiske y Hartley, 2004, p. 32) que en su organización sígnica, la metáfora relaciona y distingue entre sus unidades; y en la metonimia el significado se define en oposición a otros en su paradigma. Sin embargo, en el proceso de traslación de códigos las estructuras se adaptan al mundo moderno:

> television is a characteristic product of modern industrial society, while literature and the theatre come down to us from societies whose structures and organization were different. True, both have had to adapt to the modern world – but one of the features of that world is television. (Fiske y Hartley, 2004, p. 2)

En las prácticas adaptativas de la ficción literaria a los medios audiovisuales actualmente presenciamos un desplazamiento significativo en los códigos de estilo en la reelaboración del texto derivado de un nuevo contexto ideológico y estético en una transferencia histórica-cultural, en la cual la noción de reescritura se encuentra sobre la noción de adaptación, y por lo tanto la forma de trabajar los aspectos retóricos dependen de los procesos de traslación del texto literario al medio correpondiente, por lo que cuando nos referimos a reescritura, tenemos claro que:

> [E]l autor se enfrenta a un texto previo y lo somete a una lectura particular en la que proyecta su propio universo (…) [en] un proceo de *apropiación* y de *revisión* consistente en transformar y transponer, en mirar con nuevos ojos o desde un nuevo contexto un texto precendente. (Pérez Bowie, 2010, p. 59)

En esta reescritura, el reciclaje de material es pieza clave para construir una historia totalmente diferente a la original o a la del hipotexto. En estas prácticas, el fénomeno de la intertextualidad produce un continuo cruce entre universos ficcionales y personajes de diversas obras a medios, como es el caso de las novelas a las series de televisión. A este fenómeno se le conoce como transficcionalidad, en el cual la circulación intertextual e intermediática modifica las reglas y da lugar a otras narrativas en su transposición.

En ese sentido la remedialidad en su carácter interno como intermedialidad representada de un medio con otros, a diferencia de la transmedialidad que es el paso de un medio a otro, se encuentra en relación intertextual entre las obras en un proceso de transmediación de sistemas culturales. En este proceso, el desplazamiento retórico de la metáfora y la metonomia es sustituída por la Ékfrasis definida como una representación verbal a una visual (Mitchell, 1994), y que simula o representa la

evocación en una narración, como es el caso de la novela *Los muertos* (Carrión, 2010) donde la textualidad audiovisualizante se encuentra emulada a lo largo de la trama mediante series de televisión y referencias al cine de acción, así como a la literatura fantástica; o como en *Nocilla Lab* (Mallo, 2009) donde la remediación es una estrategia narrativa utilizada de forma metaliteraria mediante la narración gráfica, las reflexiones poéticas entre autor y personaje.

Estas hibridaciones literarias que expanden libros, también son un fenómeno que se presentan al interior del cine, de los videojuegos, las novelas gráficas y en series de televisión como es el caso que nos ocupa: *Penny Dreadful* (capítulos 5 y 6) aludiendo al folletín en una serie de televisión que practica la remedialidad con tres novelas góticas que se entremezclan en universo narrativo híbrido.

La remediación opera en los nuevos medios bajo la lógica de sujetos productores de forma explícita e implícita en diferentes caminos según Bolter y Grusin (2000):

> Remediation as the mediation of mediation. Each act of mediation depends on other acts of mediation. Media are continually commenting on, reproducing, and replacing each other, and this process is integral to media. Media need each other in order to function as media at all.
>
> Remediation as the inseparability of mediation and reality. Although Baudrillard's notion of simulation and simulacra might suggest otherwise, all mediations are themselves real. They are real as artifacts (but not as autonomous agents) in our mediated culture. Despite the fact that all media depend on other media in cycles of remediation, our culture still needs to acknowledge that all media remediate the real. Just as there is no getting rid of mediation, there is no getting rid of the real.
>
> Remediation as reform. The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well. (pp. 55-56)

La remedialidad en la televisión emerge del cine, sin embargo, su peculiaridad se encuentra en los estilos, las estructuras, los tiempos y los contenidos según el programa en su secuencia. En el caso de las series de televisión, las narrativas en curso permiten la inserción de préstamos en diversas capas mediante estrategias aplicadas a diversas estructuras narrativas, personajes y géneros.

## 1.2. La transficcionalidad de los penny dreadful

### 1.2.1. Los penny dreadful

Entre las estrategias que presentan las narrativas hagamos la distinción de la interdiscursividad en sus relación semiótica entre textos, es decir, las intertextualidades como sustanciales en la construcción de sentido en las series complejas como es *Penny Dreadful* (intergenérica y transmedial). En esta interdiscursividad participan la materialidad plástica (transficcionalidad), los materiales que se apoyan de diversos medios como soporte (transmedia) y las operaciones necesarias para adecuar los materiales a nuevos formatos (transescritura) (Pérez Bowie y Pardo García, 2015).

La serie de televisión *Penny Dreadful* escrita y dirigida por John Logan (2014-2016) parte de tres narrativas centrales de la literatura gótica de horror fantástico, las cuales funcionan como hipotextos con el fin de tejer un mundo narrativo transmediático. *Frankenstein or, The Modern Prometheus*, *The Picture of Dorian Gray*, y *Dracula* se sitúan en un Londres decimonónico configurando así un bricolaje de personajes, mundos narrativos, alusiones visuales, entre otras intertextualidades para crear un nuevo relato, el cual, se expande en 27 episodios aludiendo al origen del nombre referente a folletines populares por entrega que costaban un penique. Éstos contaban crímenes y horrores en la época del Londres Victoriano.

Este tipo de de narraciones victorianas llevadas a la pantalla de televisión es un fenómeno que inició en 1994. Iris Kleinecke-Bates (2014) realiza una investigación sobre la televisión británica y los programas que toman las temáticas del siglo XIX desde 1994 a 2005, en la cual introduce el término Neo-Victoriano utilizado por Christian Gutleben (2001) y se refiere a las novelas que se convirtieron en clásicas, se adaptan a la serialidad actual en sus modos narrativos fragmentados, así como a los nuevos enfoques sobre temas de ese siglo en su cambio cultural y social envolviendo iconografías familiares y reconocibles por el espectador o asociaciones temáticas que responden a múltiples géneros, contextos y formatos visuales.

Además, el medio y los géneros de estos dramas representan el pasado cuestionando la verdad histórica reconstruyendo una retórica visual del periodo:

> Authenticity in period drama and the classic serial undergoes similar changes. The care that is taken in period reconstruction to reflect detail accurately is documented in the promotion material about television programs, but it was also traceable through visual and narrative shifts of focus. There is a tendency towards the depiction of the intimate and the private, often found in the representation of the 'unofficial' and under-explored: moments of *temps mort*, the Gothic flipside of heritage, memory spaces, hidden histories and undisclosed private lives, the downstairs realm of the country house, the Victorian terraced house and the private spaces of the home. Representations of the past which have become well known through the heritage film are, although still used, regarded with scepticism, not as an authentic representation of the period but as yet another subjective version of the past. (Kleinecke-Bates, 2014, p. 205)

Por otro lado, diseccionar el género de los *penny bloods* o *penny dreadfuls*, es introducirnos al mundo de la literatura de los monstruos, la cual enmarca los miedos y terrores de una época; también significa reconocer su importancia literaria en su forma, producción y circulación[23]. Su resignificación o actualización reside en cómo éstos dialogan en sus formas culturales con la realidad contemporánea.

La historia del folletín inglés del siglo XIX surge a causa de la revolución industrial por la reproducción mecánica y serial[24], en respuesta a la aparición de la prensa de masas que permitía otras estructuras narrativas para un público de bajo nivel socioeconómico. Situada en la literatura barata y sensacionalista, de alcance popular en la clase social obrera, provocó tal afición que se leía en voz alta y se repartía hasta

[23]La clase media victoriana los consideraba una narrativa negativa, literatura subversiva con temas escandalosos y violentos, propios de las clase trabajadora (Caroll, 2004).

[24]Según Anna Gasperini (2019, p. 2) fue Graham Law y Robert L. Patten quienes datan este neologismo en 1830, un año que marca la invención de la máquina de papel y la prensa de vapor rotativa en la industria de publicaciones. Charles Dickens fue uno de los autores más representativos y prolíferos en la publicación de sus novelas. En contraste, las publicaciones masivas de los tratados religiosos se encontraban en esa mecánica de producción serial.

su destrucción. El periodo de las publicaciones baratas de ficción popular abarca de 1830-1860[25] son conocidas como *penny bloods*, novelas seriadas al costo de un penique, ilustradas y de fácil lectura:

> Are novels published either in penny periodicals of varying sizes or in weekly autonomous penny numbers, usually comprising eight pages with a woodcut on the first. Serials from periodicals could also be reprinted in stand-alone editions. Both forms of seriality, easing the financial burden for both producers and consumers, date back to the eighteenth century. (Léger-St-Jean, 2017, párr. 1)

La temática constante en los *penny bloods* son la resurrección; la experimentación a través del galvanismo[26] con cadáveres frescos robados de las tumbas. Los anatomistas de la época victoriana pagaban por los cuerpos y lo utilizaban como "material de disección" (Gasperini, 2019, xi). Los *bodysnatcher* (ladrones de cadáveres), los médicos corruptos y la resurrección de cuerpos aparecen en diversas historias de los *penny* como una *danse macabre*[27]. Este fue un género figurativo y literario de sátira social sobre el tema de la Muerte que inicia en la Baja Edad Media

[25]En investigaciones por De la Torre del Río (1997) este periodo es correspondiente a las fases temprana (1837-1851) y media (1851-1873) de la era victoriana. En la primera, la industria tiene un papel fundamental en la generación de empleos y clases sociales, así como en los divertimentos y consumo de producciones artísticas y culturales en dos ámbitos populares: la clase trabajadora (baja cultura) y la de élite (alta cultura). Mientras en la segunda, se denota el triunfo de los valores "victorianos" y el florecimiento económico centrado principalmente en la industria del textil- algodonera "la moda", así como en la mano de obra (cuchillería de Sheffield), la llegada del ferrocarril (1830), por mencionar algunos.

[26]Luigi Galvani (1737-1798) encontró a través de experimentar con ranas que la electricidad del cerebro impulsa los músculos, y la denominó electricidad animal en 1790: "assumed the existence of an electricity proper to the animal tissues, which, passing from the nerves to the muscle, through the metals through the metallic arc, produced the contractions. Under the phrase *animal electricity* or *vital fluid* this theory was adopted especially by physicians and physiologists, who supposed that the secret of life had been discovered" (Piccolino y Bresadola, 2013, p. 2). El 18 de enero de 1803 en Londres aplicó el galvanismo en una demostración pública al cadáver de George Forster. En 1752 una Ley del Parlamento permitió a los científicos realizar experimentos en los cadáveres de prisioneros quienes eran ahorcados por crimen (Gasperini, 2019, p. 8).

[27]También identificada como danza de la muerte. En 1950 se plantean dos posibles orígenes: alemán y francés, ya que las teorías provienen tanto de los historiadores del arte como de los filólogos y musicólogos, en las cuales se afirma que las primeras representaciones fueron en la imagen y depués se acompañaron con el texto, mientras los segundos afirma su aparición en el teatro litúrgico. La diferencia entre danza de la muerte y danza macabra es ambigüa: "se cita en los textos latinos como *chorea macchabaeorum*; en la bibliografía francesa como la *danse macabre*; en inglés *dance of death*; en alemán *totentanz, Upper Quatrain*; en italiano danza macabra, *danza della morte, danza dei morti, il ballo della morte*; en holandés *makkabeusdans, doodendans*; y en ruso *Pliaska Mertvesov*" (González Zymla, 2014, p. 24).

y continúa a lo largo de las Edades Modernas y Contemporáneas. El tema es recurrente en las artes plásticas principalmente en los siglos XV y XVI: “la Muerte personificada se convirtió en un muerto concreto representado, bien como esqueleto, bien como cadáver en proceso de putrefacción, entendiéndose en ambos casos como el doble especular del vivo” (González Zymla, 2014, p. 23).

Herbert González Zymla (2014) encuadra tres puntos de vista respecto a la visión de la muerte en las diversas representaciones de la danza: “El primero ve la muerte como un fenómeno universal, que puede sobrevenir de forma brusca e inesperada a personas de cualquier edad y condición, sin tomar en cuenta su estatus social o económico. El segundo afirma que cualquier fama terrenal es transitoria, siendo una variante más del tópico literario grecolatino del ubi sunt? asumido por la literatura sapiencial cristiana. El tercero se relaciona con la vanitas y el Contemptus mundi, y afirma que la belleza física, por muy atractiva que resulte en la juventud, decae con la vejez y desaparece con la muerte cuando la corrupción del cuerpo transforma el ser en la horrible visión del cadáver” (p. 25).

En *Varney the Vampyre or the Feast Blood* “Varney´s body is galvanized back to life by a medical student in an episode that is redolent of Mary Shelley´s *Frankenstein*” (Gasperini, 2019, xi). *Varney* es el epítome de los *penny bloods*. Su tema central es la figura del médico y la presencia sobrenatural del vampiro cuestionando el aspecto racional de la ciencia[28]. Las aventuras de sir Francis Varney muestran el sensacionalismo a través de su trama con elementos góticos, compuesta por manuscritos encontrados, tesoros escondidos, mazmorras y noches tormentosas. Además el tema de crear un monstruo se reduce al binomio del estudiante loco de medicina y el vampiro pervirtiendo a la naturaleza como un acto inhumano:

> Varney subscribes to contemporary practices of appropriation of the Frankenstein narrative and elaborates it in the figure of Dr. Chillingworth (...) [who] explains when he was a medical student in London, he became obsessed, like Shelley´s Frankenstein, with the idea of revivifying a corpse through galvanism. (Gasperini, 2019, p. 85)

[28]Alusión a uno de los debates en la ciencia de mediados del siglo XIX: los médicos y los cadáveres resucitados.

Otros temas se centraron en el asesinato y la traición con tono melodramático, así mismo en eventos sobrenaturales, herederos de la novela gótica. Escritores como Lloyd y Reynolds lograron complacer a sus públicos inclinándose en la creación de historias que hicieron visible a la clase media, mientras otros escritores fueron despedidos por no lograr las ventas al mercado destinado. En este *boom* de publicaciones, se reeditaron novelas góticas del siglo XVIII, ejemplo de ello es *The Monk* (Lewis, 1795).

De vuelta a los *bloods*, uno de los más populares fue *The Mysteries of London* (Reynolds, 1844-1856), un retrato del crimen que se vivía en el Londres Victoriano, narrado detalladamente, incluían reflexiones morales, explicación de leyes penales y los castigos aplicados a los criminales (Clúa Ginés, 2008)[29]. Este género al tener éxito, la longitud de la historia era mayor, lo cual causaba una narración voluminosa y confusa.

A partir de 1860 los *penny dreadfuls* cuenta con con nuevos autores y editores apostando por un grupo más joven con el afán de alfabetizar a la clase media. El auge fue a partir de 1865 (figura 3) cuando rompieron un poco con las historias criminales al estilo melodramático del *Newgate Calendar*[30]. Se pasaba del pánico moralizante a la glorificación de los protagonistas criminales como héroes fuera del sistema político. Así mismo existió una tendencia identificada con la imagen del salvaje, una literatura que criticaba el primitivismo de la era victoriana, el cual se vivía en el proceso de colonización, en la ciencia y en las historias de los viajeros que pertenecían a círculos del imperialismo.

[29]En 1832 la Ley de Anatomía consideró el uso de cuerpos asesinados en la práctica de los estudiantes (Gasperini, 2019, pp. 12-15).
[30]Eran las biografías de criminales famosos que utilizaban el recurso del melodrama en su narración.




*Figura 3.* Impacto lector de los penny dreadfuls, 1860-1900. Google, 2017.

Por otro lado, con el afán de conquistar al público joven se buscó su protagonismo en las historias brindando un tinte detectivesco: "The Boy Detective; or, the Crimes of London. A Romance of Modern Time (1865-6) is the first 'penny dreadful' – and indeed the first British text aimed at children – to feature a clearly defined boy detective hero" (Andrew, 2014, p. 37) (figura 4). Esta tradición de los *dreadfuls* comenzó a traer problemáticas, ya que los críticos y los mismos sistemas judiciales culparon a los relatos de crimen como influencia directa de jóvenes delincuentes.

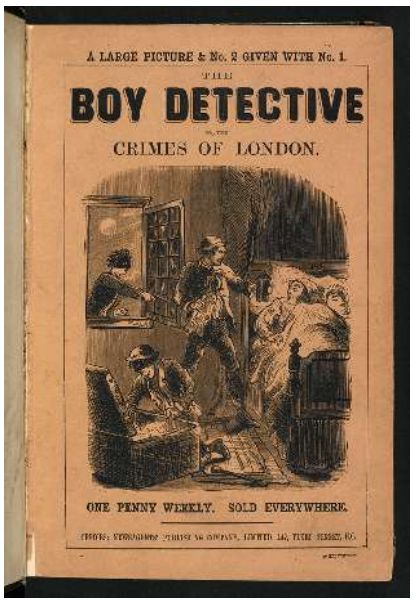



*Figura 4.* Boy Detective, penny dreadful, 1865-6.

El folletín, en un contexto popular, se identifica como "primer tipo de texto escrito en el formato popular de masa, una literatura sin escritura, novela no literaria o paraliteratura" (Checa Montúfar, 2003, p. 43). En la actualidad, sabemos que sin duda,

se trata de literatura que respondió a las prácticas culturales del momento, en otras palabras “demandaban muy poco de su lector le dieron en cambio bastante: el placer de la repetición, del reconocimiento, del trabajo sobre matrices conocidas” (Checa Montúfar, 2003, p. 44).

Su estructura narrativa es heredada del melodrama, por ejemplo, el exceso en la gestualidad y la estilización metonímica en los personajes marcan a la cultura popular en tres niveles:

1. Dispositivos de composición tipográfica dirigidos a un lector inmerso en la cultura oral y al que no basta con enseñarle a leer, es preciso hacerle desear leer.
2. Fragmentación en serie, acorde a la cantidad de lectura contínua que podía leer cotidianamente el pueblo y a su fragmentación de la temporalidad.
3. Seducción, organización por episodios y estructura “abierta” a una duración –¡como la vida!– suspenso y tiempo para que el lector pueda identificarse con personajes y situaciones. (Martín-Barbero, 1991, pp. 144-145)

El horror de penique permite explorar las huellas ideológicas del momento a través del retrato del crimen en las periferias de Londres representado en los folletines seriados. Además de facilitar la narración al lector, seduciendolo a través del suspenso y las ilustraciones sangrientas que acompañaban al facsímil, así como la espera del siguiente número.

Los penny dreadfuls incluyen una superposición del espacio narrativo que apoya el discurso de poder entre ricos y pobres, un geoespacio de la ciudad victoriana, su relación con la medicina, una carga histórica como un reflejo de distribución de clases sociales y de poder se enfoca principalmente en East End, ubicada en la parte este de la ciudad, actualmente lugar emblemático de Whitechapel (figura 5). Este espacio es icónico por los asesinatos de Jack el Destripador, pero también, es un espacio narrativo en *Sweeney Todd* y del folletín *The Mysteries*: “The East End was synonymous with poverty, unsanitary housing and precarious health” (Gasperini, 2019, p. 210).




*Figura 5*. East End. Mapas de inglaterra del siglo XIX.

El estilo folletinesco en su estructura seriada, apuesta por la postergación o suspenso, el cual se logra por la fragmentación narrativa, es decir, el formato seriado en su temporalidad. El relato esconde un mundo, en donde los personajes, "se desdoblan, cada hecho genera a su vez otros hechos que son siempre en esencia hechos

similares, semejantes; cambian los nombres, cambian los lugares, pero existen unas constantes que son típicas y tópicas del folletín" (Vargas Llosa, 1984, p. 145).

En el relato, los puntos de la trama están ligados al género de horror en cuanto a su estructura narrativa, es decir, la repetición y lo predecible son parte de sus estrategias para lograr el suspenso en la trama e involucrar a la audiencia, sin embargo, se vuelve compleja debido a su conducción, ya que rompe con la estructura clásica del guión televisivo; juega con más arcos y giros en la historia, así como en el orden de las curvas de la trama que en el tradicional diagrama de un guión. Los elementos que encontramos son: la exposición del personaje y del conflicto, el aumento de la acción o clímax, la acción en su descenso y la resolución. Este orden rompe con la estructura lineal al presentar una estructura fragmentada en su serialidad.

Por otro lado, la producción y distribución de estas narrativas permitieron estudios para comprender el contexto literario, histórico y cultural en que se desarrolló el género de *penny bloods*, el cual apunta a un relación entre la medicina y la clase social baja en el acto anatómico "while the discourse about medicine concerned the poor directly, a set of strategies were put in place to exclude them from the conversation" (Gasperini, 2019, p. 21).

Este breve recorrido por el primer paratexto[31] de nuestro caso de estudio se manifiesta a través del título de la serie de televisión en su intermedialidad externa o transmedialidad con el género del folletín inglés del siglo XIX del mismo nombre: *Penny Dreadful*.

Esta es la primera relación transtextual[32] de tipo paratextual que encontramos en el caso de estudio, considerando que el paratexto se define como "Le paratexte se compose donc empiriquement d'un ensemble hétéroclite de pratiques et de discours

[31]Recordemos que el concepto esencial al que se refiere el francés Gérard Genette como paratexto aplicado a textos literarios, se identifica como uno de los cinco tipos de su teoría de la transtextualidad, la cual, invita a una lectura en palimpsesto. El palimpsesto es un término utilizado por Philippe Lejeune y que aplica Genette para referir a una lectura racional en un contexto de la teoría de la recepción, es decir, la relación del texto con otros textos pero también con el lector. Cfr. *Le Pacte autobiographique* (Lejeune, 1975) en donde a partir de la noción de espacio autobiográfico o lectura palimpsestuosa surge dicho concepto.

[32]La transtextualidad se refiere a la presencia de un texto en otro posterior, y la define como "todo lo que pone al texto en relación manifiesta o secreta, con otros textos" (Genette, 1984, pp. 9-10).

de toutes sortes et de tous âges que je fédère sous ce terme au nom d'une communauté d'intérêt, ou convergence d'effets" (Genette, 1987, p. 6). Se relaciona con el entorno que a él se refiere o fuera de él. Su carácter pragmático y su dimensión cultural está en función de los elementos que le rodean y contextualizan, es decir, de un dispositivo liminal[33]. Extiende su concepción hacia una zona indefinida, en la cual se puede entrar y salir, una franja que controla al texto en una dinámica de transición y transacción, "le paratexte, sous toutes ses formes, est un discours fondamentalement hétéronome, auxiliaire, voué au service d'autre a choisi qui constitue sa raison d'être, et qui est le texte" (Genette, 1987, p. 18).

El título de la serie determina el paratexto explícito de los *pennys*, el cual, define el género del folletín de manera implícita y sitúa temporalmente en una forma cultural de expresión. En este caso, el título es corto, se compone de dos palabras con significado directo "*Penny*" con alusión al costo y "*Dreadful*" referente a los horrores, ya que uno de los temas célebres de este formato, eran los crímenes.

De esta manera, los relatos cotidianos en su formato breve comenzaron a surgir con predomio de fantasmas victorianos sobre romances del siglo XVIII, dejando atrás las características de los *dreadfuls*: narrativa extendida en varios episodios, el uso de oraciones repetitivas, y la publicación en una página. Estas historias cortas se caracterizaron por generar un suspenso hilado en la trama, y ofrecer nuevos formatos para su consumo:

> These texts appropriated ideas of suspense, family secrets, madness and psychopaths, and newly adapted Gothic motifs from 'sensation' novels and their writers streamlined the format for the mass market. They also plagiarized and streamlined themes from Lloyd's 'Dreadfuls' – the vampires, werewolves and witches – by recasting

[33]Espacio límite de la interpretación. Liminal es una noción referente a límite y aplicada por Arnold Van Gennep al estudio del espacio en donde se analiza el objeto en la obra *Los ritos de paso* (1908).

> them in the guise of bio-logical mutations, insect life or aliens from Eastern Europe, taking them upmarket to appeal to a new audience. (Jones, 2011, pp. 323-324)

### 1.2.2. La novela gótica

Ciertamente, la novela decimonónica ha sido un semillero de la adaptación a diversos medios, principalmente al cinematográfico. Pero también es uno de los cuatro centros de irradiación intermedial (novela, cine, cómic y videojuego) que también tiene su retorno de la película a la novela (novelización), por lo que nos preguntamos ¿cuál es el nuevo territorio de la novela trasladada a las estrategias narrativas en las series de televisión?

La novela gótica como producto crucial de la doble revolución europea, por un lado su participación como proyecto de identidad nacional y religiosa británica, y por otro, los debates modernos sobre tecnologías científicas, el progreso social y la revolución, es en cierta medida un oximorón de lo viejo y lo nuevo:

> the Gothic novel seems to be an anachronistic and paradoxical cultural production of its era – anachronistic because it emerged during the Enlightenment when novels generally focused their lens on contemporary reality, and paradoxical because the designation 'Gothic Novel' is an oxymoron, signifying 'Old New', it registers a collision between the past and the present, the 'ancient' and the 'modern', the conventional and the original. (Davidson, 2009, p. 25)

En ese sentido, en el trazo histórico que realiza Davidson (2009) sobre la literatura gótica (1764-1824) menciona que su surgimiento está a partir de variados estilos literarios populares que trajeron consigo una producción cultural derivada de imágenes medievales, castillos laberínticos, secretos familiares, por mencionar algunos. En la Gran Bretaña del siglo XVIII, el gótico, se convirtió en una estética con características predominantes del romanticismo mediante figuras demoniacas, motivos nocturnos, predominancia del motivo *memento mori*, la personificación del propio lúcifer, entre otros temores de la época. El canon de la literatura victoriana es

un claro ejemplo de las múltiples manifestaciones y formas de representación, sin embargo fue más allá de este periodo:

> the Gothic remained a popular and significant presence well into and beyond the Victorian period. This claim runs counter to Michael Sadler's that the Gothic only enjoyed a forty-year period of popularity between 1775 and 1815, after which it crashed, and became the vulgar 'blood'. A dark Gothic vein, adapted to various ideological and thematic ends, is discernible in both popular and classical Victorian literature, from penny dreadfuls ('bloods', 'Salisbury Square' fiction), shilling shockers, ghost stories and melodrama, to works of social realism, imperial romances, sensation novels and science fiction. The Gothic's genealogy, therefore, extends well beyond the usual suspects, as identified by Brendan Hennessy, of supernatural fiction, detective fiction, thrillers and science fiction. (Davidson, 2009, p. 219)

El concepto de gótico desde un enfoque historiográfico en las investigaciones de Sean Silver (2014) se enfocan en dos aspectos: el político y el estético. En el gótico como política, puntualiza su surgimiento como una categoría política durante la Guerra Civil (1642-1649) que enfrentó al Parlamento británico, el cual tenía inclinaciones comerciales y puritanas, en las que el discurso histórico se centra en la defensa del derecho divino a voluntad y placer del rey. El gótico figura como fuente tradicional de las instituciones republicanas de la historia británica en tratados como: *Commonwealth of Oceana de James Harrington* (1656*), Plato Redivivus de Henry Neville* (1681), *Discursos sobre el gobierno de Algernon Sidney* (1698), entre otros. La noción de Estado-Nación desde esta óptica, fue un componente que ancló el gótico con la política parlamentaria compartiendo herencias y valores de lo antiguo en lo moderno:

> In its original acceptation, the Gothic referred to a partly misremembered, partly manufactured, yet still historically potent myth of origins for the balanced model of English politics. During the century following the 1660 Restoration of the Stuart dynasty to the English throne, the Gothic, in its most important English language usage,

> emerged as the word that summarized a particular form of constitutional politics. It referred to a way of conceptualizing the present as the legacy of a mythologized past, a way, that is, of imagining history. ( Silver, 2014, p. 3)

En un sentido estético, el estilo gótico respodió a una forma de estar en el mundo, a una conciencia cultural, continúa Silver (2014) que a partir del siglo XVIII los modelos morales fueron sustituido por una búsqueda del desarrollo de civilizaciones en las que surgen un conjunto de instituciones jurídicas, formas literarias y artísticas que respondieron como precendente a la Constitución Feudal: "This constitution, which directly expressed the Gothic tradition of distributed government, put power in the hands of local barons and freeholders" (Silver, 2014, p. 7).

Sin embargo es en *Letters on Chivalry and Romance* de Richard Hurd (1762) escritas en un tono popular, donde se describe el surgimiento de la caballería como un sistema de modales y la estética del romance como la principal forma de arte de las épocas de finales de la Edad Media y principios del Renacimiento serían una herencia directa para el modo gótico. Las narrativas culturales, en este sentido, proporcionan elementos para identificar al estilo gótico en sus variedades e irregularidades:

> The particularly British, anachronistically modern aesthetic that justified Gothic architecture also justified the medieval romance, which tended toward the quixotic, open-ended, episodic form of the quest. Each recaptures the Gothic political tradition's core ideal of liberty, echoes its etiological narratives, and rediscovers its fundamental paradoxes, not least that it continually combines the wildest diversity, including even the supernatural, around a focused set of aesthetic ends. (Byron y Townshend, 2014, p. 8)

El gótico continuamente renovado, anclando la idea de libertad como retórica del poder británico en su perpetua teoría de la superioridad racial, encuentra en las ficciones de Horacio Walpole, la bisagra principal entre la historiografía gótica y el primer uso del gótico en su aceptación moderna, como la fuente del género gótico:

> Romantic-era author Sir Walter Scott, whose Ivanhoe (1820) itself recapitulates the politics of Gothic historiography, cemented Horace Walpole's Castle of Otranto as the source of the Gothic genre, providing both a modern way of telling historical romance, and the name it still bears. We are ready to see, however, that Walpole himself was merely working within and against a rich way of thinking about the past. The Castle of Otranto, subtitled (in its second edition of 1765) "A Gothic story," takes its name immediately from its setting. (Silver, 2014, p. 11)

En el siglo XIX del gótico victoriano, prevalecen aspectos narrativos ya constituidos sobre el pasado y el presente, pero se incorporan convenciones sociales en un marco realista con temas sobre la división de géneros, problemas psiquiátricos, represiones sexuales, y una división extrema entre el civilizado y la barbarie:

> The related fixation with the return of repressed aspects of the psyche is often represented by way of a transgressive 'double' or 'shadow self'.
>
> The repression is usually revealed to be socially sanctioned by an increasingly influential separate spheres ideology that promoted a strict gender-division between public/professional/masculine and private/domestic/feminine selves. These narrative paradigms are manifest in the two main branches of the Victorian Gothic novel, both of which explore the dynamic between repressive societies and repressed selves, and the precarious boundary between civilization and barbarism. They are distinguished, however, by their treatment of the supernatural: while the first does not lend it credibility, the second does. (Davidson, 2009, p. 221)

Por otro lado, las adaptaciones de la producción literaria del gótico al cine tomará también el mismo adjetivo, representa una transición amplia del fenómeno estético y sociohistórico como estrategia estilística y estética desde sus primeras apariciones en *The Haunted Castle* (1896) de Georges Méliès y *Frankenstein* de los estudios Edison (1910). El cine gótico comienza con el uso de fantasmagorías que influencian de manera directa a George Méliès, el uso de la linterna mágica y los dioramas como

modos de representación escénica de las imágenes a través de diversos mecanismos que mediante la luz y diversas ópticas se lograba la proyección.

> Gothic cinema began during cinema's infancy, when French magician George Méliès sought to use the new medium's technology to expand the sort of illusions he'd performed on stage. Méliès investigated the possibilities allowed by multiple exposures, stop-action photography, hand-painted color and using dissolves as transitions. While his enormous filmography of nearly 500 subjects ranged from the straight filming of actual events to movies that attempted to follow a narrative structure, his use of Gothic imagery is central to expanding the language of cinema. (Neibaur, 2020, p. 12)

En Méliès, la ilusión y lo teatral en el uso de la puesta en escena fueron un punto de partida para la búsqueda de una narrativa cinematográfica. En filmes como *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920) se puede apreciar en la composición, el estilo expresionista en el uso de luz y sombras, así como en el diseño de *sets*. Por otro lado, *Der Golem, wie er in die Welt Kam* (Wegener y Boese, 1920) contribuyó a esta búsqueda en el manejo de los ángulos desde la cámara, los decorados y los personajes. Sin embargo, es *Nosferatu* (Murnau, 1922) la que enmarca un estilo visual, narrativo y estilístico de lo que se conocería como cine gótico:

> If Caligari and Der Golem bolstered the cinematic syntax provided by Méliès, it was F. W. Murnau's Nosferatu (1922) that provided the artistic culmination. Perhaps the finest example of aesthetically rewarding Gothic cinema during the silent era, this German version of Bram Stoker's Dracula (1897) draws from all of the aforementioned influences, even Buster Keaton's penchant for fleshing out Méliès's technical achievements. The emptiness of the long shots frames the actors in dark negative space, the reflective close-ups, the slow-moving tracking shots, the cuts between a still life setting on a table, a long shot of an actor in a corridor and the close-up of a positive gleeful reaction are just some of the establishing ideas. (Neibaur, 2020, p. 19)

El cine silente en su transición al sonoro, tuvo una gran influencia en producciones de películas de terror por los estudios Universal en el periodo de 1930 a 1940, llevando a la pantalla grande diversas novelas que se convertirían en referente e influencia en producciones venideras, es el caso de: *Frankenstein, or the Modern Prometheus* (5.2.2.1.2.1.) y *Dracula* (5.2.2.1.2.3.). En estas obras cinematográficas la temática del monstruo consagra un catálogo de motivos visuales e iconografias que establecieron la cultura visual entre la apuesta literaria y la cinematográfica que repercuten en otros medios audiovisuales.

En la década de los años setenta, los temas en torno a lo gótico se vuelven explicitos especialmente en escenas sexuales y de violencia envueltos en un discurso religioso, como fue el caso de *The Exorcist* (Friedkin, 1973). En los ochenta, la figura monstruosa del asesino serial toma protagonismo en diversos filmes que desarrollan características estilísticas propias de subgéneros conocidos como *gore*[34] y *slasher*[35], los cuales están impregnados de la tradición gótica, pero en los años noventa la exploración de problemáticas psicológicas, sociales, religiosas se desprenden de ficciones de suspenso como es el caso de Thomas Harris en su serie de novelas sobre Hannibal Lecter, en la que destaca la adaptación de *The Silence of The Lambs* (Demme, 1991). A partir de esta década, la mezcla de géneros y estilos visuales en el contexto del terror y el horror experimentan con formas y estructuras narrativas, así como con el manejo de la cámara y la fotografía en entornos propios de su siglo. Mientras el mundo gótico del siglo XVIII era una construcción política e ideológica para las naciones civilizadas, un mundo pasado glorioso, en el siglo XIX se evidencia y se critica mediante diversas dicotomías la construcción de la identidad humana frente a una sociedad y en la cultura contemporánea, la visión perturbadora de lo monstruoso es una construcción discursiva derivada de las necesidades y ansiedades políticas del presente.

[34]Género cinematográfico centrado en violencia gráfica y sangrientas. La RAE (2020) lo define como "Dicho de una película o de un género cinematográficos: De terror con recreación en las escenas sangrienta".
[35]Subgénero de terror que enmarca asesinatos seriales de jóvenes ejecutados por asesinos enmascarados que utilizan armas blancas.

Entonces, podemos ver cómo el gótico como género se traslada en diversos sistemas culturales de los que se alimenta y le permite dispersarse en otras formas según el medio al que responde, ya que justamente la naturaleza del género es hacer algo nuevo, híbridos insertos en un proceso histórico cultural vinculado con las tecnologías que se producen para su transformación en el teatro, la literatura, el cine y en la televisión: “Gothic horror novels, lantern shows and related plays become lexically and experientially synonymous; this transformation acts as an apt introduction to the optical iconography ” (Jones, 2011, p. 38). El gótico atraviesa géneros, formas, medios, disciplinas, dimensiones espaciales y temporales desde una ficción construida desde 1764 a la actualidad en películas de horror contemporáneo y en las series de televisión.

## 1.3. Las series de televisión complejas

### 1.3.1. Las narrativas televisivas y la complex tv

Las series de televisión entendidas como aquellas que establecen continuidad en una hibridación de elementos espaciales, temporales y de personajes, comparten una responsabilidad en la creación, ya que participan diversos guionistas, editores, directores de diversos departamentos, creadores y productores.

En sus estrategias narrativas a diferencia de otras narrativas, responden a una secuencialidad en curso en la falta de un cierre definitivo, un final con suspenso y una tendencia a la mínima exposición.

> A further difference between TV series and most other narratives is the fact that series are by definition ongoing narratives. This leads to a number of formal characteristics, such as a lack of definitive closure, the occurrence of cliff-hangers, and a tendency towards minimal exposition. (Allrath, Gymnich y Surkam, 2005, p. 3)

Además de experimentar con otras técnicas en la serialización y con posibilidades de producción en la televisión contemporánea, en la cual, la intermedialidad tiene una fuerte presencia, especialmente en su forma transmedia (2.3):

> The analysis of recent TV series is of particular narratological interest, since during the 1990s TV series increasingly began to employ experimental narrative techniques like

> multiperspectivity and unreliable narration as well as innovative functionalization of voice-over narration and of audiovisual presentation of consciousness. One can also quite often observe such experimental techniques as intramediality, intermediality and metafictionality. (Allrath et al., 2005, p. 4)

Dentro de los ciclos adaptativos o interartísticos (Gil González, 2012, p. 79), los tipos de reciclajes de expansión se presentan en cuatro tipos: reescritura argumental, espacio-temporal, interpretativa y estilística. Este último se refiere al modo de su representación audiovisual, en este caso, televisiva. Sin embargo, más allá de transformar el hipotexto, se construyen historias nuevas a partir de la red de referencias con las que se vincula. He aquí donde afirmamos que ya no hay más adaptación, sino una recreación transficcional del universo diegético traspasando las fronteras del texto mediante "el recuerdo de algún motivo, nombre de lugares o personajes, títulos, acciones (...) alusiones" (Gil González, 2012, p. 122).

Así es como lo intramedial en su reescritura y lo intermedial a través de sus relaciones transtextuales abren las posibilidades a un análisis transficcional de la novela a la serie de televisión, e incluso hasta el cómic u otro medio como son los videojuegos.

La teoría de la adaptación desde Pérez Bowie (2010) opera distante del producto final con el que tiene relación. La cuestión de la fidelidad es una problemática trasladada a un interés por los aspectos de recepción y mercado, como bien lo señalan Gil González y Pardo (2018). La adaptación, por lo tanto enfrenta otros retos de resignificación de los códigos culturales frente a otros medios, tecnologías y formas de mirar al texto audiovisual.

*Penny Dreadful* es una ficción transmedia, ya que a partir de tres novelas base del siglo XIX entre otras obras referenciadas, transfigura el mundo narrativo por los procesos sufridos en los textos originales al medio en el que se produce la reescritura (del cine a la televisión, su recurrencia teatral y literaria).

Cabe agregar que dentro de estas rupturas, el guion en las series de televisión presentan tendencias narrativas herederas del teatro renacentista inglés, por ejemplo

el modelo ático pone en duda la noción de protagonismo por un reparto coral (*dramatis personae*) en una polifonía de protagonismo múltiples.

> La destrucción de la unidad espacio-temporal de la tragedia en busca de una atomización sin fronteras nos obliga a buscar patrones dramáticos en un modelo distinto, que no puede ser otro que el isabelino (...) asumió la polifonía de voces y la alternancia de acciones y escenarios como rasgo distintivo. (Balló y Pérez, 2015, p. 20)

La narrativa decimonónica se convierte en la matriz de la serialidad contemporánea, sin dejar a un lado el retrato de la sociedad, la construcción mítica del espacio urbano, y la existencia de más de una trama. Estos mecanismos shakesperianos presentan a los personajes en movimiento dentro de la escena y la narrativa inicia en plena acción, lo cual permite que el *back up* de los personajes puedan aparecer en cualquier episodio.

Los modelos argumentales al estilo shakespeare recurren a temas como el deseo del otro en el otro y el deseo triangular en ambientes criminales, la necesidad de poder, la narrativa criminal, el antihéroe y cómo el "héroe transgrede la prohibición de acercarse sentimentalmente al bando enemigo" (Balló y Pérez, 2015, p. 50). Así como la muerte sacrificial, la némesis diabólica, el mimetismo como efecto espejo (uso constante en la vampirización), el aislamiento en donde el poderoso adquiere los rasgos del monstruo maligno, la venganza, el discurso de la conciencia, entre otros. Temas que como veremos en el capítulo sexto, están presentes en la serie de televisión *Penny Dreadful* y que a propósito de ello "Sam Mendes [productor de la serie] [está] acostumbrado a montar a Shakespeare en los escenarios, y el dramaturgo John Logan sabe perfectamente [abordarlo]" (Balló y Pérez, 2015, p. 79). Shakespeare es una referencia explícita dentro de la serie. En unas de las líneas del diálogo entre el doctor Frankenstein y Proteus se explicita "mi madre me enseñó muchas cosas; entre ellas que siempre hay que tener a Shakespeare a la mano" (Balló y Pérez, 2015, p. 6).

Esta transición de la novela decimonónica a las series de televisión, hace posible que los personajes canalicen las tramas, en las cuales, los mecanismos dramatúrgicos en

la pantalla se expandan y rompan con los géneros tradicionales. La traslación desde el folletín, a la novela gótica y despúes a las series de television, responden al proceso de la cultura popular (5.2.2.).

> The meanings of popular culture exist only in their circulation, not in their texts; the texts, which are crucial in this process, need to be understood not for and by themselves but in their interrelationships with other texts and with social life, for that is how their circulation is ensured. (Fiske, 2005, p. 4)

La televisión compleja o *Complex Tv* es un término acuñado por Jason Mittell, nace en 1990 y ha crecido hasta el siglo XXI. Comprende las prácticas contemporáneas del *storytelling* en su modo de narración novelística por su alcance y forma. También redefine la influencia de la narrativa serial en forma episódica y pone en primer plano historias que reponden a diversos géneros:

> This new mode is not as uniform and convention driven as episodic or serials norms traditionally have been — in fact, complex television's most defining characteristic might be its unconventionality — but it is still useful to group together a growing number of programs that work against the conventions of episodic and serial traditions in a range of intriguing ways. (Mittell, 2015, p. 48)

El melodrama serial que se forma en la televisión compleja, por tanto, no es un género sino un modo en donde múltiples géneros se mezclan y se resignifican. La televisión compleja debe entenderse en el sentido del universo narrativo único en su extensión y en su expansión en las diversas tramas o subtramas en una inmensidad temporal, por lo tanto, se define como:

> a storytelling mode and set of associated production and reception practices that span a wide range of programs across an array of genres. Television genres are cultural categories that discursively bundle texts together within particular contexts, not simply sets of textual conventions. (Mittell, 2015, p. 451)

Un programa serial se refiere a la persistencia del mundo de la historia y de los personajes en una narrativa continua, por lo que en la fragmentación de episodios se

debe desarrollar las subtramas en relación a la trama para que el mundo se teja en redes y en el tiempo de la diégesis, así como en el tiempo que pasa dentro del mundo de la historia en el tratamiento del discurso.

La narrativa compleja redefine las formas episódicas mediante la serialidad en una variedad de géneros, donde las series de televisión son discursos narrativos audiovisuales fraccionados en estructuras dramáticas elementales del relato de televisión que rompen con formas tradicionales en el uso de: *flashback*, narradores alternancias de multitramas en una pluralidad de espacios y personajes que se transmedializan. El universo narrativo se expande haciendo uso de las caracterizaciones establecidas por diversos medios, así como de la conservación de las características esenciales del personaje literario. La reconstrucción icónica forma parte de la complejidad semiótica que permite la hibridación con otros personajes en su transmedialidad. Las narraciones que se van tejiendo no pueden entenderse por sí solas, sino en su movimiento inmanente (entre los elementos dispersos, todo es uno, en un sentido de extensiones y distensiones).

### 1.3.2. Las series de televisión de culto

Tiempo después, llegó otro artificio llamado televisión, que en un principio se le consideró "la caja estúpida", pero con la ruptura paradigmática que logró HBO[36] en cuanto a su relación con las audiencias (los *fandom* y la audiencia activa), formas de trabajo dentro del mismo canal que rompió el modelo tradicional de Hollywood (importancia a los *showrunners),* las plataformas para la exhibición y distribución (los modelos de negocio), así como la postura narrativa en el manejo de contenidos, las series de culto se convirtieron en el producto rentable, y con ello los nichos en las series fantásticas se extendieron. Chris Albrecht, el entonces jefe de programación de HBO en el periodo del 2002 al 2007, logró las siguientes tres libertades:

> libertad de contenidos (no hay anunciantes que impidan que se aborden ciertos temas), libertad de tono (al tener abonados, no hay necesidad de contentar a un público amplio, es decir, familiar) y libertad estructural (sin haber publicidad, los

[36]Para saber más sobre el caso de HBO Cfr. De la Torre, 2015 y Douglas, 2011.

> guiones de sus series pueden prescindir de la estructura de los cinco actos que predominaba– y sigue siendo una pauta vigente todavía hoy –en las series de cadenas tradicionales). (De la Torre, 2015, p. 20)

Estos aspectos contribuyeron a la realización de series de culto. Cuando se habla de series de culto, de inmediato se piensa en la americanización[37], es decir, en esa cultura comercial para el consumo en masa, la cual fue homogenizadora después del declive que sufrió la cultura británica debido a la industrialización y a la urbanización que terminaron con sus dos culturas: la compartida con todas las clases y las dominantes de élite. Desde entonces las clases se dividieron, y la cultura popular termina con la alta cultura, convirtiéndose en "lo que la gente hace de forma activa, lo que realmente hace con los bienes de consumo y las prácticas consumibles que consume" (Storey, 2002, p. 29).

La creación de las series de culto se consolidan como forma narrativa y como producto en la que participan múltiples culturas con alcance global en el mercado de la televisión seriada: "el segundo mercado después del gigante norteamericano es el de la televisión británica, que (…) ejerce como modelo para la mayoría de canales fuera de Estados Unidos" (De la Torre, 2015, p. 46).

En este sentido, en la actualidad, se puede decir que ya no existe distinción entre alta cultura y cultura popular, ya que una de las definiciones más cercanas a este desvanecimiento es aquella que tiene que ver con los textos culturales y las prácticas significativas, que siguiendo a Storey (2002) son: "las obras y prácticas de la actividad intelectual y, especialmente artística" (p. 14), las cuales, se relacionan de inmediato con "el modo como los textos presentan una imagen específica del mundo" (p. 17). En otras palabras, en la producción de nuevos sentidos ideológicos, la cultura popular se presenta como un espacio que ha nacido tras la industrialización y la urbanización con fines políticos y económicos con el calificativo de "la otra", pero que en la actualidad ha dejado atrás su marginalidad:

[37]Cultura americana nacida en Nueva York en 1950, Cfr. John Storey (2002) quien aborda la cultura de masas en Estados Unidos.

> Gran Bretaña tenía dos culturas: una cultura común compartida, mas o menos, por todas las clases, y una cultura de elite producida y consumida por las clases dominantes de la sociedad. (…) [Sucedieron] tres cosas que, conjuntamente, tuvieron el efecto de redibujar el mapa cultural. En primer lugar, la industrialización cambió las relaciones entre los empleados y los empresarios. Esto implicó un traslado desde una relación basada en una obligación mutua hacia otra basada exclusivamente en las demandas de lo que Thomas Carlyle denomina el nexo monetaríos. En segundo lugar, la urbanización produjo una separación residencial de las clases. Por primera vez en la historia de Gran Bretaña, hubo secciones completas de pueblos y ciudades habitadas exclusivamente por trabajadores y trabajadoras. En tercer lugar, el pánico engendrado por la Revolución Francesa, el miedo a que se exportara a Gran Bretaña, animó a los sucesivos gobiernos a aplicar una variedad de medidas represivas destinadas a frustrar el radicalismo. El radicalismo político y los sindicatos no se destruyeron, pero sí que se vieron obligados a organizarse de forma clandestina, fuera de la influencia de la interferencia y el control de la clase media. Estos tres factores se combinaron para producir un espacio cultural alejado de las consideraciones paternalistas de la cultura común anterior. (Storey, 2002,pp. 32-33 )

Las series o textos de culto en la noción de De la Torre (2015) se refieren a las series de autor, a su movilización y a sus diversas interpretaciones por parte de una comunidad con gustos similares, que convierten textos culturales con alto valor de prestigio. Éstas tienen la capacidad tanto estructural como pragmática de reinventarse, por lo que son flexibles y están llenas de voces narrativas, personajes complejos, tramas paralelas, el protagonismo de un antihéroe, entre otras características para que un texto sea culto debe funcionar como unificador de grupos o audiencias que manifiestan una relación cultural con el producto de consumo:

1. It functions as a unifier that produces groups and communities of spectators;

2. These groups are most often limited to audiences of a “happy few” but can also unite members of the same generation (the cult the takes on a countercultural value);
3. The group maintains enthusiasm for the cult text;
4. The concrete manifestation of this relationship is expressed in the practice of rituals. (Pérez Gómez, 2011, p. 28)

La apertura de hilos narrativos y arcos dramáticos para generar diálogo entre la audiencia, son el factor consecuente de formar la comunidad de los fans, quienes “supone[n] un desafío a la naturalidad y conveniencia de las jerarquías culturales dominantes, un rechazo a la autoridad del autor [paradójicamente] y una violación de la propiedad intelectual” (Jenkins, 2010, p. 31).

Por otro lado, el término de culto relacionado con los medios y la forma de recepción en los fans, es definido por Hills (2002) como “[a]ny concrete discourse finds the object at which it was directed already as it were overlain with... the light of alien words that have already been spoken about it” (p. 89), por lo que los discursos de culto en los medios operan a través de conexiones a manera de red intertextual en la creación de narrativas.

Hills (2002) partiendo las posturas de Eco sobre las estrategias interpretativas desde el lector y el autor, señalan tres condiciones para que el texto sea culto:

1. The furnishing of an entire narrative world which the fan can return to as if it were a private, sectarian space
2. Detachability or non-organic ricketiness such that phrases, scenes and feelings can be lifted out of the text
3. Living textuality, the cult text exists beyond the legislation of an author, being a text of texts, which has no origin other than pure textuality. (Hills, 2002, p. 98)

Volviendo a la series de culto, cabe añadir que las series británicas tuvieron su antecedente en las americanas, marcando un hito en su expansión del modelo televisivo hacia el mundo. Actualmente el fenómeno de co-producción entre estos dos

países ha permitido el cruce de visiones en la realización de algunas series contemporáneas como *Game of Thrones* (GOT) (2011-2019) o *Westworld* (2016-), las cuales han sido y siguen siendo un referente de las prácticas culturales de la sociedad global desterritorializada, es decir, conviven referencias icónicas de diferentes visiones culturales en un espacio sin territorio único, sino múltiple. Además de partir de novelas, ambas desarrollan una narrativa compleja (especialmente Westworld). GOT está basada en las novelas de George R. R. Martin, las diversas referencias históricas como la guerra de las dos rosas, una disputa por el trono del Rey Eduardo IV entre las familias Lancaster y York (Lannister y Stark en la serie) están implícitas. Mientras en *Westworld*, un *spin-off* del filme que lleva el mismo nombre, escrito y dirigido por Michael Crichton en 1973, en una mezcla de géneros (thriller, drama, western, ciencia ficción) nos sitúan en el parque operado por Delos, Inc.: el Viejo Oeste habitado por anfitriones o androides que han sido programados para seguir las narrativas de su historia interactuando con los visitantes de ese mundo.

A continuación, un breve recorrido de la evolución en el periodo de 1953-2016 de las series inglesas según investigaciones realizadas por De la Torre (2015, pp. 45-59).

La BBC fue la cadena de televisión dirigida por John Reith, que se atrevió a darle una vuelta de tuerca a las series americanas, a pesar de su diversificación global en otros países. A partir del programa *The Quatermass Experiment* (Nigel Kneale, 1953), que a posteriori se derivó en una película, abrió las puertas para realizaciones posteriores centradas en géneros como la ciencia ficción y los fantásticos, siendo una de sus identidades, la adaptación de libros.

No fue hasta la década de los sesenta cuando sus productos se fueron extendiendo a diversos públicos con tendencias específicas, a ésta época se le conoció como el *boom* de la sátira británica. Además de los programas cómicos como *Monty Python´s Flying Circus* (1969-1974), la cual, en 1975 Terry Gilliam y Terry Jones en una mezcla de géneros como el fantástico, la aventura y la comedia, dirigen el filme *Monty Python and the Holy Grail*. De la misma forma, la temática de espionaje con la llegada del personaje James Bond a las pantallas, también fue una provocación para el éxito de series como *The Avengers* (1961-1969); además en la ciencia ficción con *Doctor Who*

(1963), ambas por Sydney Newman, activaron los géneros que serán frecuentados en las series venideras.

En los setenta son tres los momentos representativos: *The Muppets* (1976-1981), *I, Claudius* (1976) y la aparición del dramaturgo Dennis Potter en busca de nuevos formatos. En los ochenta, el canal 4 se incorpora a las cadena BBC y la ITV, un canal privado que sería la base de Sky. La transmisión se concentró en series de corte policiaco y en la aparición de dibujos animados como *Danger Mouse* (1981-1992) y el *Counde Duckula* (1988-1993).

En los años noventa el enfoque hacia los personajes, el desarrollo de una trama con humor negro al estilo *thriller* se comienza a explotar, además de ampliar sus historias desde el género policiaco; el ejemplo por excelencia es la serie de televisión *House of Cards* (1990-1995).

La última década apuesta por otras formas narrativas con diversos guionistas para los episodios, nuevas plataformas, la mezcla de géneros como el policiaco, la comedia, la ciencia ficción, el *thriller* psicológico, lo fantástico, el horror, la aventura, los discursos tecnológicos implicados socialmente, entre otros, están presentes en series como *Sherlock* (2010-2017), *Black Mirror* (2011-2019), *Penny Dreadful* (2014-2016).

En el estadio actual, canales como Showtime Networks Inc. (SNI) opera cadenas de distribución *premium* y es una subsidiaria de CBS Corporation, desde el 2006 se posicionó con la serie *Dexter* (James Manos Jr., 2006-2013), a posteriori *Penny Dreadful* (Logan, 2014-2016) y con *Twin Peaks* (Lynch, 2017). FX que siguió los pasos de HBO, AMC con su éxito *Breaking Bad* (Gilligan, 2008-2013), y el actual servicio de *streaming* de Netflix, donde *House of Cards* (Fincher, 2013-2018) (*remake* de la británica) fue la punta del iceberg, así como otras exhibiciones para Amazon, representan a las producciones de la cultura popular del siglo XXI, la cual, se caracteriza por la rapidez en lo comunicacional (el espacio y el tiempo se comprimen).

### 1.3.3. El *telefantasy* y el género fantástico

Entre los géneros que hemos mencionado a lo largo del capítulo y que después serán abordados como motivos intergenéricos, es esencial distinguir entre el concepto *fantasy* y fantástico con el fin de limitar el enfoque de esta investigación en el cruce literario con el audiovisual para la reescritura o proceso intermedial de los hipotextos al *storyworld* de la serie de televisión.

El *fantasy* es el adjetivo de fantástico, es decir, indica la construcción de un corpus que conforma los programas de culto a través de sus características textuales e icónicas que estan representadas por lo fantástico.

La palabra *fantasy* se usó a finales desde los años setenta hasta principios de los ochenta para designar a las revistas que contenían historias de ciencia ficción y horror; más tarde, la literatura crea un híbrido con el cine y la televisión etiquetándolo como *telefantasy*, por lo que,

> The discourses of fantasy in literature and cinema have been shaped by the difficulty of generically delineating between fantasy and its related genres of science fiction and horror, and by a concern with how to understand and validate the different narrative and formal strategies in representing fantastic events and characters. (Johnson, 2002a, p. 32)

Lo fantástico narra un relato connotado en la imposibilidad; un relato indeterminado que permite activar la imaginación del espectador; un relato que altera la representación de la realidad respondiendo a la manifestación ideológica del momento histórico.

Los recursos formales del efecto fantástico se resumen en: 1) La instancia narrativa; 2) La organización narrativa en la temporalidad de la enunciación; y 3) Los recursos discursivos (Roas, 2011, p. 111). Para ello, son tres los paradigmas que nos llevan a la definición de lo fantástico en su evolución: lo fantástico clásico, lo fantástico moderno y lo fantástico posmoderno, clasificados por Omar Nieto (2015) a partir de

una revisión exhaustiva de las teorías de lo fantástico desde autores como Tzvetan Todorov (1970), Jaime Alazraki (2001), Harry Belevan (1976), David Roas (2001), Roger Caillois (1958), entre otros.

El principio del paradigma de lo fantástico clásico es la otredad que deviene por el mal, es decir, sucede fuera del hombre. El mal como una fuerza abyecta donde al mismo tiempo se es y no se es uno mismo, un mito sobre la autonomía del sí mismo de la clase media, y un tema que gira en torno a la muerte como una forma de autodesposesión (Eagleton, 2010, pp. 23-31). La irrupción invade lo cotidiano con un elemento extraño-sobrenatural, como es el caso en *Dracula*. El mundo estable del personaje Jonathan Harker es irrumpido violentamente por una aparición devastadora, y esta se vuelve un terror imaginario.

El paradigma de lo fantástico moderno comparte el sistema del clásico, lo que cambia es la estructura y la otredad está dentro del hombre: "usa la estrategia textual de lo maravilloso para construir una nueva forma de fantástico" (Nieto, 2015, p. 131). Este fantástico interior a la manera de la novela *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Stevenson, 1886) vive en los personajes en una irrupción que subyace en el texto, por lo que lo verosímil se plantea en las reglas del mundo del relato en su productividad textual. Este paradigma opera a partir de que lo oculto es liberado mediante una epifanía, lo secreto se manifiesta; esta otredad insólita es lo oculto del otro mundo, en donde lo sobrenatural se naturaliza gracias a que:

> los personajes conviven en su propio mundo, con sus propias reglas, la extrañeza pocas veces es un elemento de importancia trascendente, y sin ser un mundo maravilloso, es un lugar propicio para albergar un motivo oculto, que de un momento a otro saldrá a la luz, a la superficie, al mundo consciente. (Nieto, 2015, p. 197)

Esta revelación se vuelve siniestra y considera al sueño como una estética dominante en la relación alegórica con la realidad en su cotidiano percibido como extraño: lo maravilloso y lo fantástico se vuelven un híbrido.

El paradigma de lo fantástico posmoderno desafía el principio de realidad, mientras el clásico se refiere a lo fundado, el moderno a la ruptura. El posmoderno se refiere a

lo relativo, al simulacro como recurso estético en el que las matrices y memorias son los modelos de la generación de la realidad en el que conviven mundos anacrónicos al mismo tiempo y en un sentido paródico. La parodia y el pastiche[38] son esos referentes perdidos que se despliegan en este entorno, los síntomas de lo posmoderno, por lo que "el fantástico posmoderno constituye un simulacro, ya sea de alguno de sus elementos constitutivos (lo real o lo sobrenatural) o bien de todo el sistema fantástico, y debilita hasta un grado cero la concepción de verdad como centro integrador" (Nieto, 2015, p. 235).

Así como los estudios literarios se han preocupado por analizar las estrategias narrativas en la representación de lo fantástico, el cine por representar visualmente el estilo fantástico, el argumento de Catherine Johnson sobre la compresión de la estética de la televisión, tiene el potencial narrativo en el formato (aspecto sintáctico) y en el estilo visual (*mise-en-escene)* según las tendencias de producción y del género en su especificidad, las cuales se relacionan con los medios en los que se generan.

La estética de la televisión considera la mezcla de géneros en sus estrategias textuales en una multidimensión visual y narrativa. Lo fantástico se emplea como una estrategia textual disruptiva que demanda estilos visuales en las series televisivas. Entonces, ¿cómo entenderemos lo fantástico?

> Lo fantástico es un modo narrativo que emplea el código realista, pero que a la vez supone la transgresión de dicho código: los elementos que pueblan los relatos fantásticos participan en la verosimilitud y del realismo propios de las narraciones miméticas, y únicamente la irrupción como eje central de la historia, del acontecimiento inexplicable marca la diferencia esencial entre [las formas literarias e interartísticas]. (Roas, 2011, p. 170)

Lo fantástico en su sentido estético, es el punto de vista que nos interesa plantear en nuestro modelo de análisis. De acuerdo a David Roas (2011) la teoría de lo fantástico es concebida como categoría discursiva: "categoría como un discurso en relación

[38]Especie de parodia con un fin crítico respecto a un tema, sin cambiar la trama. Existen diferentes tipos de pastiches según su relación de tema, estilo, género (Genette, 1984).

intertextual constante con ese otro discurso que es la realidad, entendida como una construcción cultural" (p. 4) en cuatro problemáticas: la realidad, lo imposible, el miedo y el lenguaje.

1) La realidad. En todo relato fantástico, lo real y lo imposible se hace presente a través de objetos imposibles, monstruos, rupturas temporales y espaciales, individuos desdoblados, etc. Los motivos son expresiones subversivas en las cuales, la rareza y el gusto por el horror son parte de interés por la belleza, por lo sublime. Categoría del placer estético por lo extraño, lo maravilloso, lo sorprendente que rompen con la noción neoclásica de la belleza y tiende a conservar los motivos dominantes del romanticismo: lo nocturno, lo macabro, lo onírico, lo visionario, por mencionar algunos. Todo ello se desenvuelve en una construcción social que responde a modelos culturales, a constructos dicotómicos en conflicto, lo real y lo imposible. Preguntas semejantes a ¿qué es lo que se asume como real en el mundo construido? ¿qué es lo que se asume como real en el mundo extratextual? son las premisas de una realidad trasgredida.
2) Lo imposible. A partir de un marco narrativo la realidad ha sido transformada en algo inquietante. Lo imposible sucede en esa trasgresión del mundo extratextual, de los códigos que conforman la idea de realidad sin explicación, por lo que "lo fantástico es la única categoría literaria (estética) que no puede funcionar sin la presencia de lo imposible" (Roas, 2011, p. 61).
3) El miedo. Lo oculto, lo otro, lo que amenaza la desfamiliarización de lo real, lo incomprensible y lo desconocido es lo que causa la emoción llamada miedo, que en lo fantástico sugiere las atmósferas y es la condición necesaria de efecto en la trasgresión. El doble, sigue siendo un motivo central de lo imposible que conecta con nuestra identidad, el yo se vuelve incontrolable. El desdoblamiento en ese Otro es lo no humano, lo monstruoso que desconcierta. Se ha representado en figuras como los vampiros, el licántropo, el mismo monstruo que sale de la norma natural tanto física como cognitivamente. Estas representaciones simbólicas del imaginario sobrenatural tuvieron su auge en la sociedad victoriana, expresan la doble moral y evidencian tanto los miedos colectivos como los miedos individuales en la actualidad. Siguiendo a Roas

(2011, pp. 78-89) el miedo se divide en dos: el físico y el metafísico. El miedo físico o emocional traslada lo sobrenatural a lo real: las destrucciones naturales y la muerte, las historias sobre psicópatas (*thriller*) son un ejemplo de ello. Mientras el miedo metafísico o intelectual, se manifiesta en los personajes que conectan directamente con el espectador, un ejemplo en las narraciones del siglo XIX es que los personajes exteriorizan su miedo y los narradores hacen saber al lector que no creen lo que está sucediendo. Ya en este siglo, la focalización es interna y los elementos suelen repetirse en el relato creando una inestabilidad en la que la abolición de lo real inquieta al receptor, quien problematiza la imposibilidad.

4) El lenguaje. La verdad del fenómeno de lo fantástico no sólo necesitará de la verosimilitud en el relato, sino de afirmar la referencialidad del espacio textual para dar el efecto de lo real en la irrupción de lo cotidiano. Uno de los recursos utilizados por escritores de lo fantástico ha sido el apoyo de la ciencia, por ejemplo, los avances de la psiquiatría. Otro recurso del lenguaje para lograr el realismo ha sido la construcción de mundos ficcionales, en donde se describe y detalla cada aspecto que lo constituye. Sin embargo, su concordancia con el mundo extratextual se rompe a través del aspecto de lo imposible, y para ello las estrategias discursivas utilizadas son meramente retóricas: “las metáforas, sinécdoques, comparaciones, paralelismos, analogías, antítesis, oximorones, neologismos y expresiones ambiguas” (Roas, 2011, p. 200). En esta dimensión retórica, también se encuentran los juegos de metaficción que designan “estrategias textuales que ponen en crisis la ilusión de la realidad que postula la mimesis [...] las representaciones del texto son deconstruidas” (Roas, 2011, p. 201).

A manera de conclusión, en este primer capítulo se enmarcó el fénomeno de la intermedialidad en la cultura de la convergencia de los nuevos medios, donde los medios se relacionan con otros (medios como especies), señalando principalmente cómo funcionan dos de sus prácticas para fines de esta investigación: la transmedia y la remedialidad en un proceso cultural. La cultura se entendió desde la perspectiva de Lotman y Piatgorsky como un conjunto de textos que actuarán históricamente como un derivado de una función en la cual, se entrecruzan prácticas y soportes de creación.

La intermedialidad como condición fundamental de la cultura y de los medios, es una categoría que permite el análisis de configuraciones en diversos textos como cómics, videojuegos, filmes, series de televisión, entre otros. En su carácter de transformación reescritural opera con mecanismos de hibridación de textos artísticos en una semiósfera, utiliza diversas estrategias narrativas, así como la remediación con el fin de evocar al medio en el uso de la narración. Además, en su proceso intertextual, la intermedialidad se vuelve una condición fundamental de la cultura y del reconocimiento de los medios en diversas funciones. La serie que aquí analizaremos es una intermedialidad representada (remedialidad) y una intermedialiad externa (transmedialidad).

La transmedia se refiere a las transferencias del texto en su paso a otros medios en sistemas culturales en la transferencia de mundos posibles. Expande y transforma el universo diegético mediante un proceso de transficcionalidad (figura 1 y 2). La remedialidad es la copresencia de medios usando la intertextualidad en un proceso de reescritura.

En segunda instancia, la importancia de los penny dreadfuls, la novela gótica y el cine en el fenómeno del reciclaje de materiales transferidos, sentaron las bases para las series de televisión de carácter fantástico en su predominancia y son un punto de partida fundamental para el caso que nos ocupa: *Penny Dreadful*.

Los penny dreadful establecieron un tipo de narraciones victorianas en las que se repetían temas, heredó la estructura del melodrama, la fragmentación en serie, formas de distribución y consumo posicionándolo como un estilo y como un género

de relatos criminales y sangrientos disponibles para la clase obrera de inglaterra, quienes tenían que pagar un penny cada tanto para continuar con la historia. En resumen, los elementos que los caracterizan son: la exposición del personaje y su conflicto, el suspenso en la acción, su descenso y la resolución. El título y las carácteríticas de este estilo funcionan como paratexto del caso que aquí analizamos, pero además se mezcla con estilos propios de la literatura gótica y del cine gótico. La novela gótica y el cine, un binomio que sin ser exhaustivos, son muestra de una configuración icónica de personajes, estilos, formas narrativas, temas y discursos que continúan resignificándose según el medio y el mundo narrativo del producto artístico.

Al cierre del capítulo, se reflexionó sobre el cambio paradigmático de las estructuras narrativas en las series de televisión basadas en modelos shakesperianos y que por su complejidad y relación con los medios se reconocieron en los años noventa con el concepto de complex tv. Además se realizó un breve recorrido sobre las series calificadas con el adjetivo de "culto"y su importancia en la ruptura de la forma de producción y recepción. Finalmente, este capítulo no estaría completo sin dejar en claro lo que se entederá por fantástico y su contraste con el concepto telefantasy en dos sentidos, como género y estilo visual en la puesta en escena.

Las narrativas en las series de televisión se estructuran en una secuencialidad en curso, por lo que enfrenta rupturas en el tipo de guion. Por un lado del teatro renacentista inglés al plantear coralidad de personajes, y por otro el modelo Shakespeare en el manejo de los argumentos, el *back up* de los personajes, la existencia de más de una trama y la construcción mítica del espacio. Estos elementos complejizan la narrativa del proceso de reescritura en la serie de televisión *Penny Dreadful*, que en síntesis su ciclo inicia en el folletín, toma elementos de los hipotextos que responden a la novela gótica y mezcla aspectos cinematográficos extendiéndose y expandiéndose en diversas subtramas que complejizan al relato, así que se trata de una serie de televisión compleja (*complex tv*) entendida como un modo de narración que agrupa diversos géneros y discursos en prácticas de recepción y de producción.

Las series complejas tienen su antecedente en las series de culto, en las cuáles la autoría presentó variantes en la figura del guionista, nace el concepto del *showrunner* y el espacio de creación sentando las bases de la serie contemporánea en estructura,

personajes complejos, uso de tramas paralelas, etc. La etiqueta de televisión es sustituída por el nombre de las televisoras como HBO, la cual marco la línea a seguir para otros canales. Este tipo de consolidaciones posiciona a las series como formas narrativas características de canales de suscripción y actualmente de servicios de streaming como productoras, tal es el caso de Netflix y Amazon Prime.

Entre series complejas y de culto, el abordaje del género fantástico y el *telefantasy* concluye este capítulo como parte esencial de las prácticas intermediales en los motivos intergenéricos (4.2.2.) y sus estrategias textuales. La definición de fantástico fue tomada de la literatura como un modo narrativo transgresor que plantea Roas, y que se presenta como una categoría discursiva en cuatro problemáticas: la realidad, lo imposible, el miedo y el lenguaje. Por otro lado, el *telefantasy* presenta eventos fantásticos dentro de su género, por lo que los recursos formales como la instancia narrativa, la temporalidad de la enunciación y los recursos discursivos son esenciales en su propuesta estetica para el traslado en una producción audiovisual.

Por lo tanto, lo fantástico más que un género, tiene una función estética en el relato, así como el *telefantasy* considera que la estética televisiva se compone por los géneros en sus estructuras textuales y lo fantástico como una estrategia que demanda estilos visuales. Lo fantástico, también es una categoría discursiva en relación intertextual constante con la realidad y su construcción cultural. La realidad es trasgredida por lo imposible en un marco de realidad transformada a algo inquietante.

## Capítulo 2. La estrategia de la intertextualidad en la producción de las narrativas transmedia

"Ya no quedan más que citas"

Borges, *El libro de Arena*, 1975.

La revisión teórica de los dos conceptos macroestructurales que componen la presente tesis, son el foco principal de este segundo capítulo: la intertextualidad y las narrativas transmedia abordadas desde las prácticas de producción intermediales como estrategias centrales en las series de televisión complejas.

Partimos con un marco conceptual sobre el término texto, que aunque en la introducción de esta tesis se señaló desde la visión de Julia Kristeva, es conveniente confrontarlo con otras definiciones que confirman su carácter de artificio y de su necesidad de un contexto para su comprensión.

Enseguida, dando continuidad a los postulados de la teoría de la recepción, ahora que la autoría se ha desvanecido y se busca la originalidad a través de las redes de textos en las formas de ampliar el sentido infinitamente, se sugiere el uso del concepto de Luis Vicente Mora sobre el lectoespectador en términos de participación con el texto.

Estas bases permiten el despliegue hacia la exploración de la intertextualidad en su práctica intermedial y en el devenir transmediático de su producción en la ruptura paradigmática de la adaptación de la novela a las series de televisión.

### 2.1. Texto e interpretación: hacia un nuevo paradigma de la recepción

#### 2.1.1. El concepto de texto

Cuando una noción ya no es capaz de explicar o abarcar lo que se conoce en un momento determinado se debe actualizar, reestructurar o confrontar con las problemáticas que surgen en torno al nuevo fenómeno, es el caso del texto. En el acto comunicativo, es un objeto lingüístico de intercambio entre hablantes, en un sentido pragmático es un acto de enunciación. En cambio, cuando lo situamos en el sistema de escritura es plurívoco o polisémico, es decir, sus múltiples significados están

vinculados con el problema de interpretación del discurso en la obra en una situación dialógica. El texto podría ser un enunciado o también un discurso.

En la dinámica de la semiótica de la cultura, el texto debe estar codificado y tiene tanto una función comunicativa y de sentido, como de memoria de la cultura, por ello, actúa como un fenómeno dinámico que se transforma en un eje temporal. Este texto-código está construido sintagmáticamente en una estructura de signos como generador de sentidos, por lo que un texto es "un espacio semiótico en el que interactúan, se interfieren y se auto organizan jerárquicamente los lenguajes" (Lotman, 1998, p. 67). Es también "un organismo, un sistema de relaciones internas que actualiza determinadas conexiones posibles y narcotiza otras" (Eco, 2016, p. 151).

En esta narcotización de redes, la triada autor (creador), receptor (lector, espectador, consumidor), y el material cultural a transformar se vuelven esenciales en el proceso de resignificación porque "el texto no es un todo autónomo ni un cuerpo orgánico, sino una red contingente de relaciones entre el autor, el material cultural que transforma y entre el nuevo material producido y sus lectores" (González de Ávila, 2002, p. 110). Por lo tanto, en esta reconfiguración textual la función de los signos en su tejido audiovisual es dual en el plano de contenido y de expresión ordenados semióticamente: "el texto finge ser la realidad misma (...) y simula ser una cosa entre las cosas del mundo real" (Lotman, 1998, p. 73). Por lo tanto, los signos no se estudian aislados porque un signo está en lugar de su objeto:

> Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. (Peirce, 1986, p. 22)

Este representamen en su naturaleza de imagen trae consigo diversas cuestiones[39] y una de ellas es que el *eikón* platónico referente a la mímesis y perteneciente al mundo de las apariencias se ha desplazado a dos problemas centrales: el de la representación y el de la simulación.

Primero, la imagen es un signo de lo que representa, no es semejante sino por un proceso de imaginación[40] y se produce culturalmente. La imagen en su concepción textual es "un signo que guarda un lugar particular en el universo de los sistemas semióticos (...) entraña dinámicas de significación" (Lizarazo Arias, 2009, p. 57). Por lo tanto la percepción de la imagen no ocurre en un acto denotativo, sino que esta problemática de la semejanza es un entrenamiento de la interpretación de las claves visuales engendrando una ilusión de lo que representa, o mejor dicho "la imagen es reconocida como el objeto que representa" (Fló, 2010, p. 67). La imagen como representamen suscita,

> un *interpretante* que se convierte a su vez en un signo y así hasta el infinito. La identidad consigo mismo del significado se oculta y desplaza sin cesar. Lo propio del *representamen* es ser él y otro, producirse como una estructura de referencia, distraerse de sí. Lo propio del *representamen* es no ser *propio*, vale decir absolutamente *próximo* de sí (*prope, proprius)*. Ahora bien, lo *representado* es desde un principio un *representamen.* (Derrida, 1971, p. 64)

En el caso de la imagen en el cine se relaciona con un todo, referido al movimiento y al tiempo y al espacio, en cuanto a duración, cambio y perspectiva, por lo que el movimiento está inscrito en la duración. Si bien sabemos, Deleuze (2005) replantea la relación de imagen con el movimiento y el tiempo. Se tiene que la imagen-movimiento es más que un signo, crea sentido desde el movimiento de cámara en un continuo: de plano en plano, y el plano sólo adquiere significado con el montaje. En

[39]Cfr. Zamora Águila, 2007.

[40]Entendida como la productora de nuevas imágenes capaces de estructurar imaginarios colectivos. Los imaginarios se refieren al mundo de la imaginación como un hecho social en el que las imágenes son compartidas y resignificadas. Es una especie de retícula que contempla cosas y forma imágenes. El imaginario es un espacio simbólico (Vitta, 2003; Abril, 2007).

esta relación de imágenes, aparece la división de bloques de tiempo a través de planos, escenas y secuencias, es decir, la imagen-tiempo.

La autonomía en el cine se encuentra en el código visual (semántico) y el código sintáctico (montaje), por lo que Deleuze considera al cine como un acontecimiento y no como una representación. Sin embargo, tanto la imagen en el cine y en la televisión tienen una conexión con el objeto de forma existencial, es decir, exista o no, se percibe como real aunque sea figurativo.

> La imagen cinematográfica, tal como pusieron de manifiesto los semiólogos más solventes, desde Barthes (1980, 1982), Eco o Schæffer (1987) a Gubern (1995) o Santaella (1988, 1998), es un signo indicial puesto que depende prioritariamente de la categoría fenomenológica de la secundariedad, es decir, del objeto o referente. (Paz Gago, 2004, p. 120)

Segundo, la representación no es simétrica, por lo que rompe con el aspecto de semejanza en la estructura textual de la imagen producida por modalidades icónicas, por convenciones y marcas textuales simbólicas. Mauricio Vitta (2003) señala que "toda imagen se transforma en representación de algo que supera los propios límites físicos y perceptivos del reconocimiento para dilatarse indefinidamente hasta constituirse en visión de mundo" (p. 66), por ende, se necesita de un intérprete que responda a la mirada en el tejido o trama visual (sus significantes visuales), esa mirada es la visión modalizada.

Tercero, la simulación rompe con la referencia mediante las pantallas:

> Television sets, computers, and tablets mark the abandonment of reflective screens: The projector is no longer an essential component of the cinematic complex. Spectators not only watch movies on different devices, but often also watch a film moving from one device to another, for example from their television set to their smartphone, using a multiplicity of screens. (Casetti, 2015, p. 22)

Estos nuevos productos que parten del cine y siguen influenciados por su lenguaje expandido a otras pantallas, presentan la peculiaridad de la experiencia como un acto cognitivo por parte del espectador, además de concebir el concepto de cine expandido en términos transmediales, es decir, que permiten transformar las narrativas de ficción en más de un medio; los modos de expansión en producción y recepción, así como los nuevos tipos de imagen que no están vinculadas a la reproducción analógica de la realidad, la imagen es simulación.

> First, there is the imposition of a transmedial logic, which requires that content be conceived of for multiple media—beyond cinema, to television, theme parks, video games, and so forth. Then, there is an expansion of modes of production and reception, with an always-greater space for so-called grassroots practices. There is also a growing tendency to include within the boundaries of the film what were once accompanying texts, such as the trailer, working journal, or critical comments, which can now be found on a film's DVD or Web site. Finally, there is an opening to new types of images, no longer linked to the analogical reproduction of reality. (Casetti, 2015, pp. 37-38)

El texto es también "un artificio sintáctico-semántico-pragmático cuya interpretación está prevista en su propio proyecto generativo" (Eco, 1981, p. 96) y necesita para su interpretación un marco de relaciones contextuales, ya que en este entramado de signos existe la significación.

Los contextos o *frames* son entedidos a la manera de Eco (1981) como "una estructura de datos que sirve para representar una situación estereotipada (...), [c]ada *frame* incluye cierta cantidad de informaciones. Algunas se refieren a lo que alguien puede esperar que ocurra a continuación" (p. 114), por lo que enmarcar las situaciones o circunstancias permite delimitar, crear horizontes culturales icónicos que emergen de la producción histórica para una interpretación, y son "tramado[s] de tradiciones iconográficas que parecen cristalizarse en un punto, pero que en realidad provienen de un devenir lejano" (Lizarazo Arias, 2009, p. 237). En el caso de la intertextualidad será necesaria una competencia lectora que establezca sus propios

cuadros sistematizados en códigos y subcódigos a manera de enciclopedia con el fin de contextualizar el objeto analizado.

Por un lado, José Enrique Finol (2015) plantea "contextos de los signos (sintagmático, textual, mediático, paradigmático); contextos situacionales (espacial, temporal, actorial), contextos históricos y contextos socio-culturales" (p. 55) con el objetivo de identificar los niveles de sentido de un texto e identificar los motivos, sintagmas o recurrencias que lo componen, de modo que los procesos de significación se enmarquen. Además de la actualización de las isotopías, es decir, que ese conjunto de categorías semánticas redundantes permitan la recepción uniforme de la historia.

Por otro lado, Eco (1993, pp. 96-156) propone tres niveles de cooperación textual en las relaciones contextuales del texto narrativo, con el fin de jerarquizar los intertextos y la actualización del contenido mediante estructuras. Estos niveles están relacionados y se dividen en intensiones, extensiones, y expresión.

Las intensiones son las estructuras del contenido del texto: ideológicas, actanciales, narrativas, y discursivas. Cabe enfatizar que las estructuras narrativas son las macroposiciones de la fábula y las estructuras discursivas tienen la función del reconocimiento del *topic* y la elección de isotopías (figura 6).

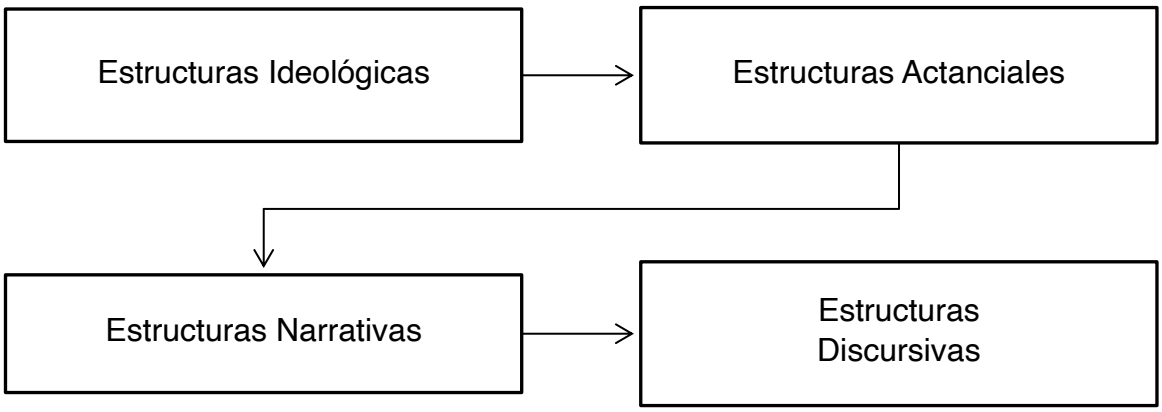



*Figura 6.* Intensiones. Niveles de cooperación textual.

Las extensiones se enfocan en la construcción del mundo de la fábula, coopera en un vaivén con las intensiones para así actualizar el contenido. En la estructura de mundos se encuentran las matrices, la asignación de valores de verdad y los juicios de accesibilidad. Las inferencias son las deducciones o conclusiones a partir de las

estructuras narrativas de la fábula y tambien se encuentran las disyunciones de probabilidad en la construcción de las macroposiciones. Por último, las extensiones parentizadas son las primeras referencias al mundo que se ligan con las estructuras discursivas (figura 7).

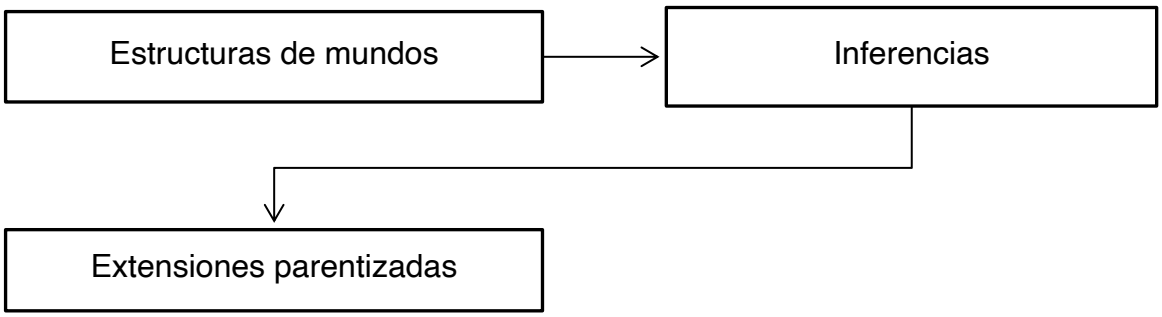



*Figura 7.* Extensiones. Niveles de cooperación textual.

La expresión se encarga en su manifestación lineal del texto, de identificar la manifestación de los códigos y subcódigos existentes en el texto (diccionario básico, selecciones contextuales y circunstanciales, hipercodificación retórica y estilística, intertextualidades, hipercodificación ideológica), así como de las circunstancias de enunciación (informaciones sobre el emisor, la época, el contexto social) para contextualizar la narrativa en *frames* en su sentido estilístico, enciclopédico e ideológico (figura 8).

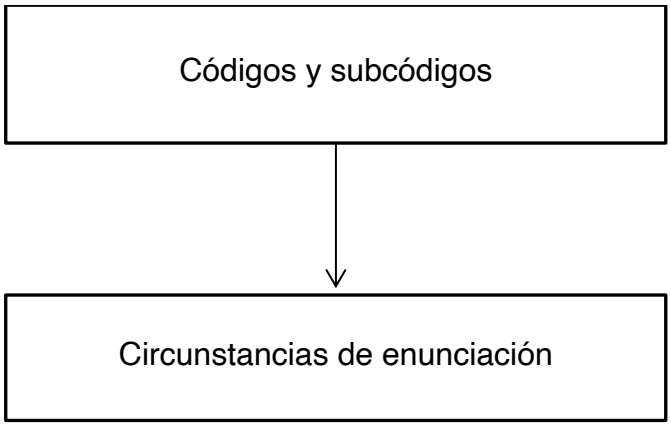



*Figura 8.* Expresión. Niveles de cooperación textual.

Ambas propuestas de contextualización son tan viables como flexibles en un análisis de sentido y significación aplicado a productos audiovisuales. En el caso de una serie de televisión, debido a su narrativa fragmentada y su naturaleza mediática, no se

analiza linealmente, sin embargo, es necesario la categorización de signos, estructuras y aspectos situacionales (5.1.2.). En el modelo y metodología que se desarrollan en el capítulo siguiente, se podrá identificar claramente la influencia de algunos elementos de las propuestas en el encuadre del contexto o *frames.*

Concluir este primer apartado significa responder a la pregunta ¿a qué llamamos texto?, así como abrir la discusión sobre el autor y el lector modelo, estrategias textuales a discutir enseguida. Así que para efectos de esta tesis:

> Un texto se propone entonces como un cruce de infinidad de líneas intertextuales como una polifonía. Saber oír esas otras voces, saber interrelacionarlas de manera significante con la voz o voces del texto en cuestión, es saber leer, porque insistamos [...] quizá el anafalbetismo más grave es el de la competencia intertextual [...] habrá fallado en el propósito mismo de lo que es leer: generar distintos grados de complejidad [...] a través de esa actividad de descodificación que es la lectura. (Pimentel, 2014, p. 179).

### 2.1.2. El autor y el lectoespectador

La relación entre autor y lector siembra sus antecencentes en el colectivo y revista literaria *Tel Quel* que surgió en marzo de 1960 en Francia con repercusiones teóricas estructuralistas en gran parte de Europa, donde el concepto de autor se desvaneció para convertirse en colectivo. La importancia se marcó en las reflexiones y no en los nombres de los sujetos que escribían[41], aunque cabe decir que la revista en su colección reconoce las obras de Roland Barthes, Julia Kristeva, Gérard Genette, Marcelin Pleynet, Jacques Derrida, Michel Foucault, Umberto Eco, Jacques Lacan, entre otros (Asensi Pérez, 2006, pp. 67-81). Tel Quel, también es un espacio etiquetado con el recurso expresivo de "los años salvajes de la teoría" (Asensi Pérez, 2006, p. 21), el cual trasciende por veintidós años en diferentes etapas en el periodo de las publicaciones (1920-1960) y de los *mass media* a partir del movimiento

[41]En el número 37 de 1969 en el texto *Écriture et révolution* se observa la importancia del texto y no del autor, se firma en nombre del colectivo Tel Quel (Asesensi Pérez, 2006, p. 209).

estudiantil del 68[42]: la pasión de la literatura y el poder de la escritura, una escritura textual. Inicia bajo la dirección de Sollers en forma de revista[43] publicada por la editorial Seuil con una dimensión estética de corte reflexivo entre la literatura y el arte enfocado en el proceso de producción, siendo los conceptos centrales: la textualidad, la escritura, la idea de límite, y el concepto desconstrucción propuesto por el mismo Sollers y retomado por Derrida. Debates que marcaran la historia de la crítica literaria del siglo XX y que resuenan en teorías actuales de la textualidad frente a los medios en sus estrategias de producción y recepción:

> La recepción evolucionaría hacia una concepción del lector como registro inscrito en el texto literario (…) de ahí se perfiló una diferencia importante entre aquellas teorías (Iser, Eco) (…) que veían al lector como un mecanismo textual, y aquellas otras (Derrida, Paul Man, Hillis Miller) que veían en ese mecanismo (…) la interminabilidad del proceso de lectura. (Asensi Pérez, 2006, pp. 305-306).

Por lo tanto, el mayor aporte de este movimiento es:

> El sujeto de la enunciación es, en consecuencia, la literatura misma, situación en la que la literatura deja de ser propiamente literatura para devenir otro espacio, otro registro, otro discurso. Que sea ese "nuevo" espacio de la escritura, literatura que ya no es literatura. (Asensi Pérez, 2006, p. 99)

Se considera esta literatura en su devenir un antecedente de lo que hoy se identifica entre los círculos académicos como el fenómeno de las transescrituras audiovisuales en la práctica de la adaptación de materiales literarios a las pantallas, siendo precisos, designa "el conjunto de operaciones necesarias para la adecuación de tales materiales a los nuevos formatos" (Pérez Bowie y Pardo García, 2015, p. 10). Por lo tanto, la dialéctica entre escritor y lector se transforma atendiendo a la ruptura de la

[42]Es Régis Debray quien delimita dichas temporalidades en 1979 sobre el papel de los intelectuales en Francia (Asesnsi Pérez, 2006, p. 113).
[43]Este medio significa, siguiendo a Manuel Asensi Pérez (2006) que: 1) Los intelectuales hacen uso de ellas en su función de aprehender el mundo en un momento preciso de la teorización; 2) Se sitúa socialmente activa que rompe con las cláusulas institucionales; y 3) Es un mediador entre los productos culturales y su entorno (p. 206).

noción de texto como representación del pensamiento, una tesis que apuntó a “una escritura sin eje ni centro, superficie creadora de un nuevo espacio de n dimensiones, sin sentido exterior a ella, acausal, colectiva, perversa” (Asensi Pérez, 2006, p. 106). La escritura se ve atravesada por múltiples voces, por lo que la problemática de la intertextualidad (abordada enseguida en este mismo capítulo) no se limita al llamado “mosaico de citas”, se contempla como un proceso trifásico:

> En primer lugar, el cuerpo del autor singular se sacrifica en el acto mediante el cual el lenguaje toma posesión de él; en segundo lugar, y ya en el plano del lenguaje, se reintegra toda una multiplicidad de textos y de nombres (...); y en tercer lugar, esa multiplicidad de textos y de nombres, se reinscribe a partir de la subjetividad del autor, reinscripción que es una reducción del nombre y de la firma. (Asensi Pérez, 2006, p. 197)

En consecuencia, el lector modelo que tenía que esforzarse para asimilar las referencias o debería tener voluntad para la exploración de ellas, enfrenta el desafío de la competencia, de reconocimiento de las intertextualidades en su proceso de descontextualización-recontextualización. Este lector modelo se distingue en dos niveles de interpretación, la interpretación semántica o semiósica y crítica o semiótica, que está presente en algunos textos con función estética. La primera es cuando el destinatario llena de significado la linealidad del texto, mientras la segunda consiste en identificar la producción de las estructuras en el texto que hacen posible la interpretación semiósica (Eco, 2016, pp. 20-21 ).

Esta dirección hacia el lector ocupa la atención en el modelo de la *Opera aperta* (Eco, 1992), en el cual la tendencia de producir con el fin de consumo expone semejanzas estructurales en una obra en movimiento, pero además las posibilidades narrativas se expanden a partir del fenómeno dual de consumo-producción que genera el lector con un interés y conocimiento particular (se convierte en un fan) a partir de ensamblajes diversos en un mundo nuevo, lo que resignifica el sentido de las manifestaciones discursivas a partir de que el lector tiene una competencia intertextual al hipercodificar otros textos.

El espectador de cine enfrenta la misma situación, pero ¿en qué medida el espectador analiza? El placer espectorial crece al tener un bagaje cultural, una cultura visual y esto "permite que se manipulen sus formas y significaciones, que éste utilice su poder de deconstrucción, no excluye la experimentación de sentimientos y emociones" (Gardies, 2014, p. 40). Por lo tanto, su comportamiento se modela a partir de marcas de enunciación en criterios estéticos e ideológicos en la programación de la mirada inscritos en contextos socioculturales.

Por otro lado, Vicente Luis Mora (2012) publica un ensayo sobre el fenómeno de la literatura pangeica, en el que la Pangea es un espacio en donde las realidades (viejas y nuevas) convergen. Esta producción literaria que se gesta con raíces vanguardistas se sitúa en la era digital, en los nuevos soportes, en el que la narrativa "intenta la mímesis simulacral: la imitación mediante un simulacro visual de la realidad icónica (...) en donde no se distinguen los límites de la influencia" (Mora, 2012, pp. 70-71). La literatura es deslizante y actúa en secuencia: no se lee, se navega. En el caso de la novela, se diseña considerándola un objeto en el que todo se conecta y fluye a través de elementos visuales, audiovisuales, que no acompañan el texto escrito sino que fragmentan la narrativa al paralelo que la expanden; las nuevas tecnologías permiten la creación textovisual a la manera de *House of leaves*, novela del autor estadounidense Mark Z. Danielewski, publicada en marzo de 2000[44].

En este mundo de la Pangea, el hipertexto funciona estructuralmente dentro del texto permitiendo la interactividad y creando lecturas distintas en la ampliación de alusiones. El paradigma del lector se rompe con la llegada del lectoespectador, término que se remite al humor gráfico del siglo XIX y del cómic en el XX, acuñado por Vicente Luis Mora. El lectoespectador es un receptor que cuenta con un criterio y conciencia de selección para reconstruir un relato, sustituyendo así al espectador, quien dentro de las teorías de la recepción, debe ser activo construyendo su propia lectura. El lectoespectador "debe negociar con el texto muchos elementos más allá

[44]Este es otro ejemplo de remedialidad como el caso de *Los muertos* y *Nocilla Lab* (1.1.2.2.). En *House of Leaves*, la multimodalidad se representa en el diseño de la página del libro usando diversas tipografías, colores, lenguas. Su mundo es construido entre el diálogo de la literatura y la película *The Navidson Record.* Es una obra compuesta por archivos extraviados, banda sonora, página web, videos, trailers, y el album musical *Haunted* de Poe.

del tradicional sentido o intención [de la obra]" (Mora, 2012, p. 80). El lectoespectador frente a la obra sabe que se trata de un producto dinámico y fluctuante, en el acto se construye en un nuevo montaje, en una nueva creación, en el que el proceso de lectura o navegación es de carácter internextual[45], en otras palabras:

> entiende al texto como un concepto estructuralmente deslizante, capaz de diversas idas y vueltas entre los medios virtuales y los físicos, y considera a la Red no como un cauce o canal, sino como material en bruto que puede atravesarse o utilizarse. (Mora, 2012, p. 72)

El lectoespectador en el contexto de lo intermedial no sólo aplica para la literatura de carácter hipertextual, ya que rompe el paradigma de recepción de lectura pasiva y lineal, por lo que en este desliz de medios, las series de televisión que parten de la novela, requieren dicha competencia y las redes de construcción en una estética de la complejidad para expandirse e interactuar con su nuevo receptor. Así que, mientras Roland Barthes ha dado muerte al autor en 1968, Vicente Luis Mora proclama que el lectoespectador está vivo.

Siguiendo con la competencia de reconocimiento en el tejido del texto, José Luis Molinuevo (2011) afirma que la imágenes se mueven en redes, en tejidos. La estética de la complejidad "es el lugar del *entre*, de las intersecciones, de las diversas posibilidades, de los seres intermedios, de la impostura, de lo fallido. Aquí es donde pueden empezar a ser operativos los criterios icónicos" (p. 8), lo icónico en su dimensión signica como el que representa a un objeto, y que a la vez se convierte en artefacto que puede tener cualidad estética en el proceso de recepción. En este sentido "el texto es el objeto real o el soporte material producido y fijado por el autor, uno e invariable, en tanto que la obra es ese mismo texto, pero ya transformado o concretado, por la actividad del receptor" (Sánchez Vázquez, 2007, p. 56).

En esta dualidad, de llenar los espacios vacíos por el lector (obra), y la lectura condicionada por el autor (texto), tenemos que en su interacción la estética de la

[45]Concepto utilizado por Mora (2012) para referirse a la forma de relectura en red mediante una estructura deslizante, dinámica y fluctuante: "son operaciones holísticas de desciframiento dirigidas a un nuevo montaje (…) hasta el infinito (..) [en] una nueva creación" (p. 175).

recepción –tesis de Wolfgang Iser (1987) que se anuncia desde los formalistas– da un salto a la estética de la participación. Si en Iser el texto es la premisa para la producción de la obra, entonces la producción se apoya de la recepción, porque sin texto no hay obra y sin producción, no puede haber recepción, y viceversa. La participación activa demanda la creación desde el texto virtual, en otras palabras, la creatividad entre el texto y la imaginación, en el cual el autor estimula e invita a la experiencia del texto.

La estética de la participación a la que apuesta Adolfo Sánchez Vázquez (2007) es la que se vive en la actualidad mercantilista "[es] la intervención del receptor en el proceso creador mismo al afectar con ella a la obra, no sólo en su aspecto significativo, sino también como objeto sensible, material, dotado de cierta forma" (p. 79) ¿Acaso el lectoespectador no está expuesto a la posibilidad estructural condicionada para una nueva creación?

Daniel Tubau (2015) afirma "Shakespeare no solo se preocupaba por los espectadores, sino que incluso hablaba con ellos" (p. 45), sin dejar a un lado la construcción de la trama y la creación de sus personajes, ya que la estructura va en función al coral del reparto, imperando el mundo de la historia y la del relato. El relato no es la historia, así que dejemos claro que "el relato es una selección de la historia, una selección que puede ser reordenada, modificada y ampliada para poder conseguir despertar y acrecentar el interés del espectador" (Tubau, 2015, p. 56). En este mundo imaginario, cada personaje tiene su historia y se extrae las partes de sus relatos en un juego de sucesión de secuencias en la que el espectador se ve inmerso, además en el efecto de lo fantástico "el mundo de lo construido en el interior del texto siempre ofrece signos que puedan ser interpretados a partir de la experiencia del mundo que tiene el [lectoespectador]" (Roas, 2011, p. 34).

Una vez aclarado que el lectoespectador es el concepto rector en esta investigación, abordemos el aspecto de la producción entre el autor y las audiencias en las series de televisión. La figura del *showrunner* representa las formas de producción en una serie, a la par del creador y de los guionistas. Estos últimos incursionan en el guión desde una postura dramatúrgica, lo cual permite reestructurar los *plot points* o puntos

de giro narrativos. Cabe mencionar que esta postura en su momento perdió derechos, debido al nacimiento de la ficción de la repetición[46]:

> La televisión adopta sistemas de producción industrial y de repetición, con variaciones, se convierte en la principal característica de la ficción seriada [inspirada en los folletines]. En cada episodio se repiten personajes, situaciones, conflictos, e incluso soluciones narrativas, lo cual da lugar a lo que más tarde los académicos decidirán llamar ficción de la repetición. (De la Torre, 2015, p11)

El autor o guionista dentro de la industria televisiva americana pasó a fungir como productor ejecutivo, lo cual le permitió nuevamente intervenir en decisiones y recuperar su autonomía. En la actualidad son una firma para las series de éxito, que como ya señalamos anteriormente, ese modelo de autoría permite la colaboración entre guionistas y de productores[47]. Este paradigma en la industria televisiva contemporánea pareciera poner en juicio la teoría de la obra en movimiento, en donde:

> El autor ofrece al usuario, en suma, una obra *por acabar*: no sabe exactamente de qué modo la obra podrá ser llevada a su término, pero sabe que la obra llevada a término será, no obstante, siempre *su obra,* no otra, y al finalizar el diálogo interpretativo se habrá concretado una forma que es *su* forma, aunque esté organizada por otro de un modo que él no podía prever completamente, puesto que él, en sustancia, había propuesto posibilidades ya racionalmente organizadas, orientadas y dotadas de exigencias orgánicas de desarrollo (Eco, 1992, p. 43).

Entonces ¿el autor desaparece en las series de televisión?, ¿los fans tienen todo el poder de reescritura del texto de culto? Se podría decir que el autor es la firma en la industria, en el ámbito comercial; no obstante, los fans se apropian de los textos para seguir produciendo e interpretando, y en este fenómeno "[se cree] que para

[46]En el caso de esta tesis, la repetición o sintagmática se identifica como motivos visuales, abordados dentro de la función estética correspondiente al modelo de la intertextualidad transmedia en el capítulo dos.

[47]Esta forma de autoría tiene su origen con David Chase en *The Sopranos* (1999-2007) y J.J. Abrams en *Lost* (2004-2010).

transformar una obra en un objeto de culto hay que ser capaz de romperla, dislocarla, desquiciarla, para poder recordar sólo parte de ésta, al margen de su relación con el todo" (Eco, 1986, p. 198). Desde otro enfoque, la industria es la que tiene el poder hegemónico cultural y no los fans que se mueven entre comunidades:

> The problem with arguments about cultural power is precisely that they often assume a) that power can be located in one group or another, and/or (b) that power operates systematically. In fact, I would suggest that the notion that academics are culturally powerful while fans are not, or indeed that media producers have cultural power where fans do not, are little more than reassuring myths. (Hills, 2002, p. 18)

El capital cultural que se produce, se exhibe y se consume en dos caminos: la industria creativa (aspecto económico) en donde el autor tiene un papel fundamental en las series de culto, sin embargo su rol es extratextual frente a los fans: "the auteur´s extratextual presence in in part produced by the fans themselves, but its legitimacy always predates fans´ involvement through being offered up as an official extratextual/publicity narrative" (Hills, 2002, p. 100). El otro camino es, donde los fans juegan con las narrativas y los medios.

El lectoespectador es un receptor que interpreta reconociendo los signos en el proceso de decodificación y, tiene la posibilidad de producir en una semiosis los signos que se han estructurado en los vacíos de la obra abierta. Este destinatario navega y participa de forma activa en el relato.

### 2.1.3. La interpretación y la participación

En los procesos de interpretación, el estatuto del autor que atribuye el espectador en su figura como testigo, narrador, moderador y el de traductor icónico, tenemos que depende de la cooperación textual (2.1.1.), pero este se ha ido actualizando:

> El proceso de lectura depende de la cooperación entre los datos del texto y las respuestas mentales del espectador (...) se cierne en los contenidos de la imagen (sujetos representados, relato, discurso) pero también a las reglas del juego textual

(por ejemplo: construcciones en *flashback,* relatos encastrados, alternancia sueño-realidad, montaje alternado, relaciones entre las imágenes y los sonidos, codificaciones genéricas (film musical, *thriller*) y las decisiones estéticas (realismo, parodia, lirismo, teatralización, etc.). (Gardies, 2014, p. 238)

Por otro lado, Barthes (1980) menciona que "interpretar un texto no es darle un sentido (...) sino por el contrario apreciar el plural de qué está hecho" (p. 3), es decir, el trabajo en el análisis está en reconocer a los signos que construyen al texto, las redes que tejen la "galaxia de significantes"[48] porque ¿nada existe fuera del texto?

Para interpretar un proceso semiósico o la semiosis ilimitada[49] en un producto cultural, Charles Sanders Peirce clasifica una variedad de signos en un modelo que llamó tricotomía en 1897 en la cual plantea la relación existente entre signo, objeto e interpretante (figura 8) (Peirce, 1986, pp. 21-25). Se refiere al procedimiento que sufre el objeto dinámico en su expresión material o representamen que al pasar por el interpretante, como espacio de producción permite seguir generando representamenes en su diversidad de tipos (figura 9).

[48]Expresión que utiliza Barthes (1980) en su obra *S/Z* en 1970 para referirse a la función hipertextual del texto: "En este texto ideal, abundan las redes (réseaux) que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero sí diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden basta donde alcance la vista; son indeterminables" (p. 8).

[49]Recordemos que la semiosis es una recurrencia de signos en donde una cosa lleva a la otra en un encadenamiento de acuerdo a la cualidad del signo (Peirce, 1986, pp. 45-62 ).

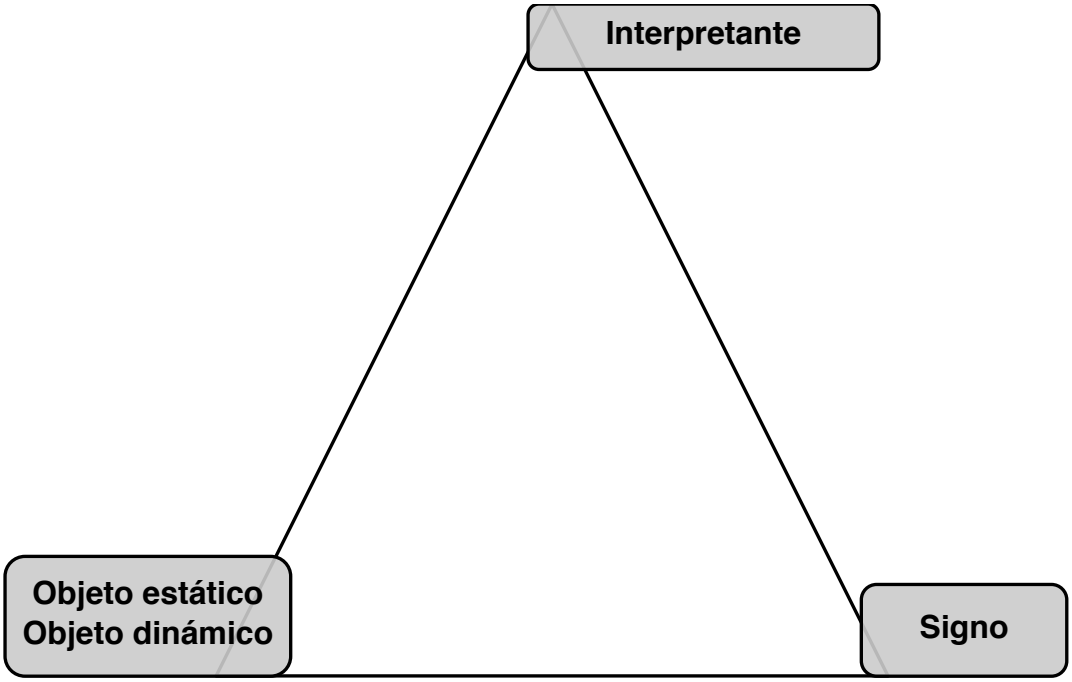



*Figura 9.* Proceso triádico de representación e interpretación en Charles Sanders Peirce.

En este proceso, los signos se clasifican según la relación que tienen con el objeto en ícono, índice y símbolo, una taxonomía dinámica en la producción e interpretación de un texto:

> Los signos son divisibles según tres tricotomías: primero, según que el signo en sí mismo sea una mera cualidad, un existente real o una ley general; segundo, según la relación del signo con su objeto consista en que el signo tenga un carácter en sí mismo, o en alguna relación existencial con ese objeto o en su relación con su interpretante; tercero, según que su interpretantelo represente como un signo de posibilidad, como un signo de hecho o como un signo se razón. (Peirce, 1986, p. 29)

Así que un signo puede identificarse como cualisigno o ícono; sinsigno o índice, y legisigno o símbolo. Enseguida se explicitan:

1) Un ícono guarda relación de primeridad con su objeto, y es “un representamen cuya cualidad representativa es una primeridad de él en tanto primero. Esto es, una cualidad que el ícono posee en tanto cosa lo vuelve apto para ser un representamen” (Peirce, 1986, p. 46), esta imagen o representamen posee un carácter que lo hace significativo aunque su objeto no exista, sólo se relacione por semejanza.

2) Un índice o sema guarda una relación de segundidad o realidad con el objeto, y es un representamen cuyo carácter representativo consiste en ser un segundo individual. Si la segundidad es una relación existencial, el índice es genuino. Es un signo que perdería al instante el carácter que hace de él un signo si su objeto fuera suprimido, pero que no perdería tal carácter si no hubiera interpretante (Peirce, 1986, pp. 46-59).

3) Por último, un símbolo guarda relación de terceridad con su objeto, y es:

> Un representamen cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él es una regla que determina a su interpretante. Un símbolo es una ley, o una regularidad del futuro indefinido. Su Interpretante debe ser susceptible de la misma descripción; y también debe serio el objeto inmediato en su totalidad, o significado. Pero una ley necesariamente rige a individuos, o está incluida en ellos, y prescribe algunas de sus cualidades. Por consiguiente, puede darse que un Indice sea constituyente de un símbolo, y que un Icono lo sea también. Un símbolo es un signo naturalmente apto para declarar que el conjunto de objetos denotado por un conjunto cualquiera de índices que pueda estar en cierta manera ligado a él es representado por un ícono asociado con él. (Peirce, 1986, pp. 55-56)

En síntesis, la primeridad tiene una relación de semejanza con su objeto para que éste sea reconocible, sin embargo, para que ese esquema tenga una identidad, necesita una relación real con su objeto, es por eso que la segundidad brinda esas características, y finalmente la terceridad permite la relación legitimadora con el objeto, la cual, está completamente ligada al imaginario colectivo y al contexto cultural en el que se produjo.

Esta tricotomía es viable para el análisis de los símbolos que representan algunas características de los personajes en la serie de *Penny Dreadful*. Para ilustrar su aplicación nos enfocaremos en Vanessa Ives y su relación con el símbolo del escorpión, haciendo uso del póster publicitario como partexto de la primera temporada y un par de fotogramas correspondientes a los episodios de la temporada 1 y 2.

En su primeridad, el signo icónico del escorpión es recurrente como figura arácnida en el cuello del personaje (figura 10), se presenta en las cartas del tarot (figura 11), es esquematizada con sangre sobre el piso de una casa (figura 12) y se identifica en la posición del personaje aludiendo a las representaciones de la diosa Selket (figuras 13 y 14).




*Figura 10.* Vanessa Ives (T-1).

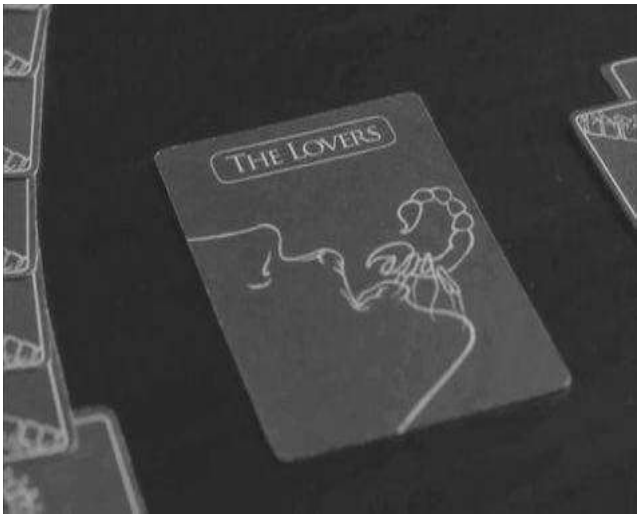



*Figura 11.* La carta de los amantes en el tarot.

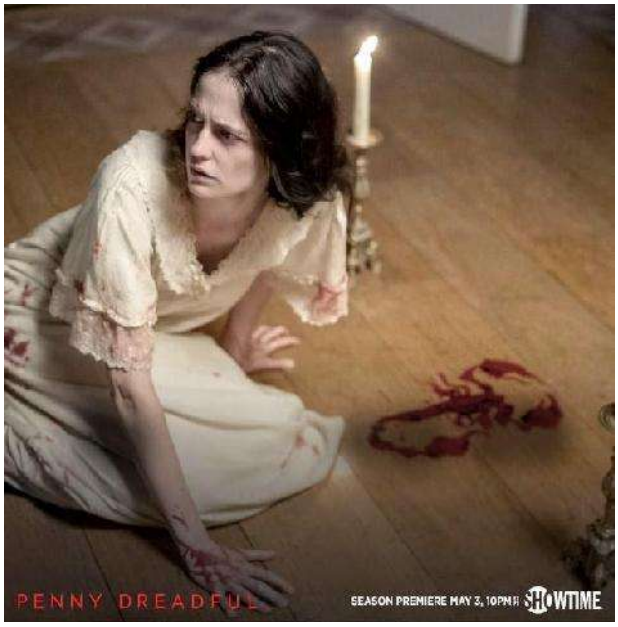



*Figura 12*. Vanessa Ives. El icono del escorpión (T-1).

En su segundidad, los índices del escorpión son el color rojo en el dibujo, la cual refiere a la sangre ritual de protección (figura 12), mientras el color negro en el collar del personaje femenino refuerza la posible especie a la que alude (figura 10). Sus características físicas y la cola en forma de mazo nos remite a la especie *Bothriurus bonariensis*, sin embargo la posición icónica del personaje remitirá a una posición del proceso de histeria (figura 13) (6.4.3.).



*Figura 13.* Animalización, posición corporal de histeria.

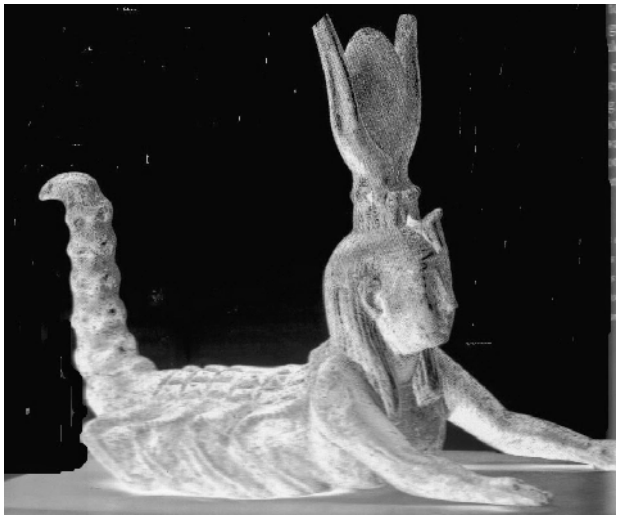


*Figura 14.* Semejanza con la Diosa Selket.

En su terceridad, este arácnido se encuentra en un antiguo jeroglifo egipcio dando lugar al rey alacrán quien “fue honrado como dios, en la forma de hembra de la diosa Selket (...) [relacionada con brujos curanderos]. El escorpión reviste aquí toda la ambivalencia simbólica de la serpiente” (Chevalier y Gheerbrant, 1997, p. 463). Estos símbolos, sangre, escorpión y serpiente, son elementos característicos del mito del vampiro en la subtrama de Drácula y Vanessa (6.3.1.3.). Por lo tanto, si contextualizamos estos aspectos dentro del perfil y las acciones del personaje femenino en la serie, tendremos que describen sus personalidades: es una médium que sabe leer las cartas del tarot, una bruja con poderes que irá descubriendo a lo largo de la historia, y una persona diferente al estereotipo de la mujer victoriana que sufre de ataques sobrenaturales. El escorpión es su amuleto de protección (relación dual con la serpiente), y también es un símbolo representativo de la travesía en busca de su identidad según la trama de la serie.

Retomando las teorías de la interpretación de la semiótica o de la semiótica interpretativa, tambien es viable aplicar las herramientas que ofrece el modelo de Los Modos de Producción Sígnica (MPS), el cual procede del *Tratado de Semiótica General* de 1975 armado por Eco (2000, pp. 319-366) en el que propone una tipología de cuatro dimensiones sígnicas: el reconocimiento, la istensión, la réplica y la invensión.

1) El reconocimiento. Expresión de un contenido correlacionado previamente por el destinatario en un acto de reconstitución del objeto como huella, impronta,

calco, traza. El reconocimiento de los códigos establecidos en el modo de producción.

2) La ostensión. El objeto es seleccionado y mostrado como una expresión clasificada en la clase de objetos a la que pertenece. Es el artificio identificado a través de nombres, muestras regidas por figuras retóricas como la sinécdoque o la metonimia, patrones, objetos. Los objetos se muestra como signo y se resignifican.
3) La réplica. El modo de producción que articula unidades expresivas que se combinan, llámense copias, dobles, estilizaciones, aunque siempre se cuela una invención. La invención suele ser moderada en el manejo de sus códigos.
4) La invención. Es un modo de producción en un *continuum* material transformado elementos pertinentes en el contenido en proyecciones, grafos, nuevos signos.

Así que la semiótica interpretativa es un espacio de continua transformación y materialización que tiene como legado la apuesta de Peirce, y que para esta tesis la tricotomía es una herramienta para acercarse en primera instancia al reconocimientos de los signos para la interpretación de algunos aspectos particulares en la serie de televisión. Además, en el contexto de la transmedia, los fans forman parte de este proceso interpretativo y sus intervenciones son diversas como bien lo enmarca Henry Jenkins (2010, pp. 190-206).

1) Recontextualización. Se producen cómics, novelas, historia breves, extendiendo las narrativas, llenando los vacíos, según la necesidad que arroje el relato.
2) Expansión temporal de la serie. Producciones que desarrollan narraciones fuera del tiempo de la serie.
3) Refocalización. Cuando los fans que escriben se enfocan en los personajes secundarios, redimiendo a los personajes de caracterización aislada.
4) Realineación moral. Una refocalización en la narración que se invierte, convirtiendo a los malos en los protagonistas de la historia.
5) Cambio de género. Los rasgos textuales que ofrece el género son usados estratégicamente, ya que los fans sitúan las series en otros géneros.
6) Historias cruzadas. Los personajes de una serie se introducen en otra.
7) Dislocación del personaje. Se buscan nuevas identidades de personajes que se situaron en otras narrativas.

8) Personalización. Una estrategia que no es bien vista por los fans, ya que se apropian de los personajes para dar su propia versión.
9) Intensificación emocional. Se enfatizan los momentos de crisis de la narración a través de la motivación y psicología de los personajes.
10) Erotización. Un elemento que a menudo quiere ser explotado por los fans, en donde se explora la sexualidad de algunos personajes, o elaboran un *slash* entre personajes.

Estos diez aspectos suelen estar presentes en las producciones transmediáticas planeadas desde origen, es por ello que permiten estas acciones en la sustancia de expresión de la intervención por parte del fan. En consecuencia, el proceso de semiotización en la interpretación tiene un rol activo, la participación tanto de productores y de los receptores reordenan, extienden mundos, refocalizan, recontextualizan el producto audiovisual con fines mercantiles y publicitarios. En esta semiosis identificamos una estrategia base en la construcción de mundos narrativos que se involucra directamente en el binomio de la interpretación-participación, esta es la intertextualidad.

## 2.2. La intertextualidad: una estrategia interdiscursiva

### 2.2.1. El concepto de intertextualidad

Las investigaciones en torno a la noción de intertextualidad son ricas, comenzando por su primer nombre: Dialogismo. Mijail Bajtín en 1929, desde un enfoque formalista en la teoría literaria, explora las interrelaciones dialógicas en la problemática de los géneros y su dimensión narrativa-discursiva en la estilística de la novela, en la cual destaca al dialogismo.

En este abordaje, es necesario explorar el marco conceptual que articula a la semántica del diálogo, ya que como bien lo señala el post-formalista ruso “los cambios más sutiles de sentido, que tienen lugar en un dialogismo intenso, desgraciadamente no han sido estudiados hasta ahora” (Bajtín, 1988, p. 275). Desde entonces, sus aportaciones abrieron uno de los campos más significativos en las expresiones culturales de carácter heurístico en la construcción de sentido discursivo con la ruptura de la figura “autor” y la importancia de la voz en los personajes.

¿Cuántas voces hay en un texto? “El discurso del autor no puede abarcar íntegramente, cerrar, y concluir desde el exterior al héroe y su palabra. Lo que puede tan sólo es dirigirse, apelar a la palabra personaje” (Bajtín, 1988, p. 353). El diálogo, como una de las categorías más importantes de su obra, debe ser replicado, estableciendo relaciones en una comunicación discursiva, por ello, se entiende que,

> el diálogo es una forma clásica de la comunicación discursiva debido a su sencillez y claridad. Cada réplica, por más breve e intermitente que sea, posee una conclusión específica, al expresar cierta posición del hablante, la que puede ser contestada y con respecto a la que se puede adoptar otra posición. (Bajtín, 1998, p. 9)

El enfoque está en la palabra y su dialogización interna. En trabajar su estilística en cuanto a forma y contenido confrontando al autor con su héroe en la novela. Debido a la flexibilidad de este género, el cual permite la mezcla con otros géneros literarios, la pluralidad de voces es en más de dos lenguajes, por lo que la problemática esencial de la estilística en la novela está en las interrelaciones dialógicas, es decir, en cómo los géneros se intercalan en una dimensión narrativa en la construcción de discursos y formas artísticas apuntando al estilo prosístico y al lenguaje poético:

> El discurso del autor y del narrador, los géneros intercalados, los lenguajes de los personajes, no son sino unidades compositivas fundamentales, por medio de las cuales penetra el plurilingüismo en la novela; cada una de esas unidades admite una diversidad de voces sociales y una diversidad de relaciones, así como correlaciones entre ellas (siempre dialogizadas, en una u otra medida). (Bajtín, 1989, p. 81)

El aspecto de forma y contenido tiene relevancia en cuanto al cronotopo, como una de las categorías de relación de tiempo y espacio dentro de la narrativa; es esencial para los géneros porque permite que los mundos tengan un nuevo semblante, así como diversos motivos de carácter argumental y compositivo. De la misma manera, regresando a la estilística, ésta se concentra en el objeto y la expresividad. El objeto se enfoca en la interacción de las voces, en el transcurrir del tema; mientras el aspecto expresivo se refiere al sentido discursivo, a la visión de mundo del personaje.

Con esto, se llega a las dos unidades del discurso: autor y personaje. Primero, en cuanto al autor, debe quedar claro que éste no influye en el narrador y sólo apela a la palabra del personaje, en palabras de Bajtín (1988) "La palabra del autor se elabora estilísticamente según la orientación de su significado objetual directo, debe adecuarse a su objeto (cognoscitivo, poético u otro), debe ser expresiva, fuerte, significativa, elegante, etc." (p. 261), mientras en segundo momento "La palabra del personaje se presenta precisamente como palabra ajena, como discurso de una persona definida en cuanto a su carácter o tipo, es decir, se elabora como objeto de la invención del autor y no desde el punto de vista de su propia orientación temática" (p. 261). Entonces, el dialogismo se produce en las relaciones entre enunciados, ese diálogo que, en un principio es bivocal y plurilingüístico en un constante movimiento que permite develar lo otro, es decir, son polifonías[50] o heteroglosias en un *continuum*, y se van contruyendo en una serie de estilos discursivos: "un diálogo infinito en que una réplica engendra otra, la otra a la tercera y así hasta el infinito" (Bajtín, 1988, p. 324).

De este modo, el dialogismo en sus dimensiones tanto del autor, el personaje y los géneros, será la semilla de la intertextualidad, concepto asignado a Julia Kristeva, quien en 1969 traslada ese espacio intersubjetivo a "todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto" (Kristeva, 1981, p. 190). Esa transformación en dirección del lenguaje poético[51] en su escritura-lectura se escuentra implícito el contexto social en una transgresión del tiempo, ya que "la sociedad se escribe en el texto (…) [y] el sujeto también es un texto" (Bajtín, 1988, pp. 235- 237). A razón de ello, la semiótica busca "una formalización de las relaciones en el texto y entre los textos" (Bajtín, 1988, p. 239). El texto como una productividad se presenta como un sistema de conexiones. En estas redes,

[50]Se refiere a la diversidad de voces en un mismo tema y que en el relato moderno es esencial. El concepto surgió a partir de las investigaciones sobre lingüística en la crítica literaria por Mijail Bajtín. Este autor destaca que las novelas son polifónicas cuando interactúan múltiples voces, conciencias, puntos de vista y registros lingüísticos, lo que implica: heterofonía o polifonía textual, la aparición de voces distintas para caracterizar a los personajes (Bajtín, 1988, p. 68).

[51]Entendido como un diálogo de dos discursos, un diálogo de textos: "toda secuencia se hace con relación a otra que proviene de otro corpus, de tal suerte que toda secuencia está doblemente orientada hacia (...) la evocación de la escritura y la transformación de esa escritura" (Kristeva, 1981, p. 236).

> el texto es pues una productividad, lo que quiere decir: 1. que su relación con la lengua en la que se sitúa es redistributiva (destructivo-constructiva), y por consiguiente resulta abordable a través de las categorías lógicas más que puramente lingüísticas; 2. que es una permutación de textos, una intertextualidad: en el espacio de un texto varios enunciados, tomados a otros textos, se cruzan y se neutralizan. (Kristeva, 1981, p. 147)

La intertextualidad, desde este enfoque, busca el estudio por una tipología de los textos más que de los géneros, situado en un contexto cultural y que en esas prácticas existe el denominado ideologema, el cual "es una función intertextual (...) que aprehende la transformación de los de los enunciados (...) así como las inserciones (...) en el texto histórico y social" (Kristeva, 1981, p. 148), y se enfoca en el sentido del discurso. Por esa razón, se encuentra dentro de la teoría de la significación o semanálisis, una de las aportaciones de Julia Kristeva en el grupo Tel Quel, la cual, se refiere a "una entidad portadora de sentido susceptible de ser combinada en una estructura que acaba por darle una significación" (Kristeva, 1978, p. 110).

Entonces ¿todo texto es un intertexto? Roland Barthes, quien en 1973 continúa con las teorías que Kristeva ya había sembrado, y por su parte, califica al intertexto como "la imposibilidad de vivir fuera del texto infinito" (Barthes, 1984, p. 59). El texto se compone de otros textos para poder ser, y esto se convierte en una teoría con apunte metodológico para estudiar el aspecto de la lectura, es decir, el estudio de la recepción textual. Barthes (1984) señala que ya todo ha sido leído, y por lo tanto no hay autor, sólo queda la caja de resonancias en una diversidad de discursos, en una dinámica de producción múltiple en su dimensión estructural (sistema) y estructurante (procedimientos formales). La intertextualidad debe ser estudiada desde sus códigos de significación en su espacio cultural, centrada en el lector.

En este último punto se reitera la función del lector modelo quien se forma para obtener un competencia lectora frente al texto; y el distanciamiento entre el texto, el autor, y aquel que interpreta. Ciertamente, en este sentido, todo texto es un intertexto, sin embargo, la producción de signos responden a un momento social, histórico, cultural y político en donde existen ideologías imperantes que dejan huella en el texto.

Más allá de la desaparición del autor, no existe tal protagonismo del lector, es sumamente complejo, debido a la confrontación legible de códigos a través del tiempo. Los giros de sentido son latententes en el texto, se desintegran y vuelven a integrarse, además las transferencias textuales están en ese infinito proceso de interpretación y representación en la producción cultural de la obra abierta.

Finalmente, entre los teóricos más destacados en estos menesteres está Gérard Genette, quien en 1983 continúa con la teoría de recepción textual. Genette (1984) se refiere a la transtextualidad o trascendencia textual como "todo lo que pone al texto en relación manifiesta o secreta, con otros textos" (pp. 9-10) y la divide en cinco palimpsestos: intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad. Enseguida abordamos cada una de las relaciones transtextuales.

1) Intertextualidad. Genette señala que es un texto en otro, es una "relación de copresencia entre dos o más textos" (p. 10), nótese la similitud con la transtextualidad, sin embargo, al referirse a la intertextualidad en Michael Rifaterre es "el mecanismo propio de la lectura diaria. En efecto sólo ella produce la significancia, mientras que la lectura lineal común a los textos literarios y no literarios, no produce más que el sentido" (Genette, 1984, p. 11). Destacamos la significancia[52] en esa acción de significar a través de las microestructuras semánticas y estilísticas en el discurso, pero el sentido, justamente se obtiene de esa relación entre textos, su significado en el contexto creado, la resignificación desde la resemantización dentro del texto.
2) La intertextualidad sólo sucede "dentro de" (espacio-tiempo), mientras el prefijo *trans* refiere que es "a través de" (de un lado a otro) a manera de transposición.
3) Paratextualidad. El teórico francés, continúa refiriéndose a las relaciones, pero en esta caso a la "menos explícita y más distante, que, en el todo formado por una obra literaria" (p. 11) equivalente a todo lo que está fuera del texto pero en relación a él. En un producto cultural, actualmente, sería toda la mercancía paralela al texto de origen, por ejemplo, el póster de un filme.

[52]Es "ese trabajo de diferenciación, estratificación y confrontación que se practica en la lengua, y deposita en la línea del sujeto hablante una cadena significativa, comunicativa y gramaticalmente estructurada" (Kristeva, 1981, p. 9).

4) Metatextualidad. Tiene una relación crítica, es decir, “une un texto a otro texto que habla de él sin citarlo (convocarlo) e incluso, en el límite, sin nombrarlo” (p. 13). El clásico ejemplo referido por autores como Harold Bloom, es la novela *Ulises* (1922) de James Joyce, instancia metatextual del poema épico griego *La Odisea* (siglo VIII a.C.) adjudicada a Homero.
5) Hipertextualidad. El tipo de relación textual por excelencia para este crítico literario, el cual, convive con géneros como la parodia (rapsodia invertida), el pastiche (imitación estilística crítica), entre otros. Tiene la capacidad de mezclar aspectos viejos con los nuevos, así mismo, el superponerse sin ocultar del todo al texto. La hipertextualidad es “toda relación que une un texto B (que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la de comentario” (Genette, 1984, p. 14). Ésta puede practicarse a manera de transformación o imitación por su importancia histórica y estética.
6) Architextualidad. Proviene de una relación paratextual y su relación entre dos textos es muda, es “la claseidad misma del texto” (Genette, 1984, p. 18), es “el conjunto de categorías generales o trascendentes –tipos de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc.– del que depende cada texto singular” (Genette, 1984, p. 9).

### 2.2.2. La intertextualidad transmedia

¿Cuál es la actualidad de la intertextualidad? En el sentido del proceso de transferencia de materiales textuales en infinitos discursos y el entretejido de textos en espacios culturales en la construcción de sentido por las redes de significado según hemos señalado por teóricos como Kristeva (1969) y Barthes (1980). La intertextualidad toma el epígrafe de cultural que “implica que las distintas literaturas entran en una intercomunicación planetaria transportando sus respectivas culturas a un dominio internacional e intercultural donde intercambian sus valiosas aportaciones [implica] la valorización de lo otro junto al valor (intrínseco, adquirido) de lo propio” (Camarero, 2008, pp. 19-20). El reto de estudiar al texto y sus relaciones está en los modos de significación, en el giro o pliegue, es decir:

> estudiar los recorridos de sentido a través de las sustancias de expresión. No se trata pues, de separar los distintos significantes (visuales, auditivos, etc.) sino de tomar en consideración su carácter sincrético, y mostrar las transferencias y los procesos discursivos entre distintas manifestaciones sensibles. (Fabbri, 1991, p. 15)

Las manifestaciones sensibles en su construcción y recepción de sentido a través de los medios en la traslación de significados funcionan como una transducción en ese "proceso de transmisión y transformación de sentido" (p. 54), sin embargo, dentro de la interpretación dinámica, se encuentra un principio: todo intertexto se deconstruye según la función o forma que éste busque. La deconstrucción, en términos Derridianos, no busca sentidos sino huellas, y es por ello, que ahí se genera la transición en estéticas y discursos, en esa fragmentación y reconstrucción analítica de los textos.

Por otro lado, la acepción de la transmedia en el ámbito de la teoría de los textos es la que da continuidad al principio de la intertextualidad, o mejor aún, convergen en aspectos estratégicos en los modos de interpretación y de producción; mientras la transmedia es una práctica entre medios, la intertextualidad es la estrategia en la transescritura literaria (novela) a la audiovisual (serie de televisión).

La transmedia desde la perspectiva de Zeiser (2015) contempla tanto el *storytelling* como el *marketing* para la creación de contenidos, por lo que su naturaleza es dialógica entre los creadores y la audiencia, ya que se logra la conversación o participación, el consumo y la producción. Sin embargo, un aspecto elemental es que la intertextualidad es medular en la construcción del relato, ya Andrea Phillips (2012) lo remarcaba a través de su postura señalando que la transmedia es más que marketing o una franquicia del entretenimiento: "Transmedia is a lot bigger than just marketing [...] Big-budget franchises, like star wars and the matrix [...] are considered transmedia storytelling because they include an element of intertextuality" (p. 31), por lo tanto, las narrativas transmedia deberán preocuparse por la construcción de mundos, la caracterización en sus personajes y las extensiones transmedia en otras lógicas de producción, consumo y distribución sin olvidarse de las referencia culturales que dejan huella en el texto audiovisual.

Volviendo a Zeiser (2015) quien toma la definición de transmedia de *Screen Australia*[53], es entendida como: "Transmedia is storytelling across multiple forms of media, with each element making distinctive contributions to a user´s understanding of the story universe, including where user actions affect the experience of content across multiple platforms" (p. 9). La interpretación y la producción van de la mano, y ese enfoque no se debe perder de vista en el momento de plantear un proyecto de origen transmedia como lo es *Penny Dreadful*. Por esa razón, buscar una metodología que apunte al cruce de dos ejes que convergen a favor de un universo narrativo tanto fuera como dentro de las relaciones textuales, enriquecen la experiencia de las audiencias o como bien hemos señalado, del lectoespectador.

En 1991 Marsha Kinder retoma el concepto de intertextualidad y lo vincula con el término transmedia en su estudio sobre los procesos de producción en series de televisión, videojuegos, películas, juguetes, entre otro sistemas de entretenimiento expandidos. De ahí nace el término intertextualidad transmedia y toma un significado cultural con función mercantil:

> In contemporary media studies, intertextuality has come to mean that any individual text (whether an artwork like a movie or novel, or a more commonplace text like a newspaper article, billboard, or casual verbal remark) is part of a larger cultural discourse and therefore must be read in relationship to other texts and their diverse textual strategies and ideological assumptions. (Kinder, 1991, p. 2)

Por lo tanto, la intertextualidad transmedia se vincula con diferentes medios narrativos creando contextos para interpretarla, trazando el mundo en el que se mueven sus habitantes, y combinando el sistema comercial con los espectadores activos, quienes llevan a cabo diversas acciones evitando la obsolescencia o la muerte del universo narrativo:

> (1) to recognize, distinguish, and combine different popular genres and their respective iconography that cut across movies, television, comic books, commercials, video

[53]Es un organismo de financiamiento por parte del gobierno federal para la industria audiovisual en Australia.

> games, and toys; (2) to observe the formal differences between television and its prior discourse of cinema, which it absorbs, parodies, and ultimately replaces as the dominant mode of image production; (3) to respond to and distinguish between the two basic modes of subject positioning associated respectively with television and cinema, being hailed in direct address by fictional characters or by offscreen voices, and being sutured into imaginary identification with a fictional character and fictional space, frequently through the structure of the gaze and through the classical editing conventions of shot/reverse shot; and (4) to perceive both the dangers of obsolescence (as a potential threat to individuals, programs, genres, and media) and the values of compatibility with a larger system of intertextuality, within which formerly conflicting categories can be absorbed and restrictive boundaries erased. (Kinder, 1991, p. 47)

A manera de resumen, las ideas centrales de cada autor respecto al mapa de la noción de intertextualidad planteada como una estrategia de producción transmediática. Bajtín, en cuanto al dialogismo en el enfoque de la palabra replicada, destaca la importancia de las voces narrativas desde el autor y desde el personaje (héroe), pero además abre el estudio de los géneros desde una perspectiva estilística. La polifonía se encuentra tanto en las voces narrativas como en la mezcla de los géneros. Kristeva, además de instaurar la noción de intertextualidad, la centra al estudio del texto como discurso (la importancia del sujeto social que se inscribe en el texto), al estudio de la significación entre textos, es decir, ya estamos frente a una propuesta del estudio de las redes textuales. Por otro lado, Barthes investiga la línea de la teoría de la recepción, y se centra en la muerte del autor, afirma que el texto no existe en sí mismo y que el lector es lo más importante en una reescritura. Finalmente, Genette retoma diversos puntos de la teoría de la recepción, sin embargo, se preocupa por cómo identificar el juego intertextual dentro del texto a partir de su clasificación, imperando la hipertextualidad y la paratextualidad (tabla 5).

| Concepto | Autor | Aspectos clave |
|---|---|---|
| Dialogismo | Míjail Bajtín | Autor-Personaje. Polifonía a través del discurso, la |

| | | |
|---|---|---|
| | | estilística y los géneros. |
| Intertextualidad | Julia Kristeva<br>Roland Barthes | Significación. Todo texto es transformación de otro texto. Teoría de la recepción textual. Muerte del autor. La importancia del lector. |
| Transtextualidad | Gerárd Genette | Transferencias de materiales textuales y sus tipos. |
| Intertextualidad Transmedia | Marsha Kinder | Un texto individual es parte de un largo discurso y se relaciona con otros textos en una diversidad de estrategias e ideologías. |

*Tabla 5. Conceptos de la intertextualidad.*

Sus aportes acercan de forma microestructural a la identificación operativa de la transposición y la transformación de los textos. Finalmente, la actualidad de este concepto se centra en el estudio de los signos que tejen al texto, en esas transversalidades o redes de textos que se producen en una dinámica cultural y que responden a una lógica de producción de narrativas ya existentes a otros medios. Esta estrategia se implementa en productos transmediales, potencializando su expansión en diferentes medios.

## 2.3. Las narrativas transmedia

### 2.3.1. El concepto de las narrativas transmedia

Las narrativas transmedia aplicadas a producciones que se gestan con dicha naturaleza, se preocupan principalmente por tres aspectos de la historia o *storytelling*: el construir un mundo expansivo, la caracterización y las extensiones transmedia, porque “transmedia is more than mere marketing or franchise entertainment. It´s the realism of stories at the edge of where reality ends and fiction begins” (Phillips, 2012, p. 5). Además, incluyen el elemento de la intertextualidad, como bien hemos señalado en el apartado anterior.

En el nuevo lenguaje que conjunta a todo medio, conquista a las audiencias a través del formato de series de televisión en las múltiples plataformas y en líneas narrativas

en el que el productor es responsable de una parte significativa de la planeación, esto incluye la creación e implementación de interactividad con la audiencia a través de narrativas y no de simples extensiones de marketing.

Las narrativas transmedia son “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013, p. 62). Las posibilidades narrativas en las series de televisión (1.3.1.) han mostrado que un serial en su formato de ficción, es constructor de relatos en nuevos universos narrativos, y que son las intertextualidades las que han sido parte de una red para la creación, sin embargo, para hablar de narrativas transmedia es necesaria la dimensión de la producción y de la recepción en términos transmedia. Además de señalar que estudiar la serialidad, significa estudiar cosas en movimiento, en palabras de Kelleter: “To study seriality means to study things in motion” (Jenkins, mayo 2017, párr. 6). La serialidad en su sentido moderno emerge del siglo XIX (1.2.1. y 1.3.1.), y se revela cuando la pensamos como una práctica cultural:

> It’s certainly possible to compare narratological structures in classical storytelling with popular seriality, but in the early 19th century, we see an entirely new and distinct temporal regime come into existence that has everything to do with a media revolution that leads us from periodical newspapers to broadcasting media to digital media, each with their own specific synchronicities and non-synchronicities: with their distinct seriality practices, that is. We can call this larger system of continuous reading/viewing “print capitalism” or “media capitalism” or simply “popular culture”—and depending on which description we choose, we can critique it or celebrate it—but in all cases it’s important to see that serialization takes on different functions, and hence different meanings, when it operates within new technologies, even if their formalisms resemble earlier conventions. (Jenkins, mayo 2017, párrs. 1-3)

Jenkins después de Kinder, teoriza la transmedia desde diversos enfoques, en este caso el interés está en los principios de las narrativas transmedia (Jenkins, diciembre 2009) en los que destaca los siguientes siete:

1) Expansión contra Profundidad (Spreadability vs. Drillability): el primero se refiere a la participación activa del público viralizando los contenidos con el fin de ampliar su valor tanto económico como cultural. El segundo, en términos de mercado, busca la penetración de las producciones para lograr seguidores.
2) Continuidad contra Multiplicidad (Continuity vs. Multiplicity): el desafío de la experiencia unificada, es decir, el logro de una estructura de continuidad a través de múltiples textos.
3) Inmersión contra Extraibilidad (Immersion vs. Extractability): enfocados a la experiencia inmersiva hacia los fans, ésta puede estar presente en los parques temáticos, museos con objetos de las películas, por ejemplo. Los videojuegos, el *merchadising*, entre otros productos que reconoceremos como paratextuales en su función de enganchamiento hacia los consumidores.
4) Construcción de Mundos (*Worldbuilding*): principio comparable a la enciclopedia de la que hablaba Eco, en la cual, se forma un mapa de universos amueblados para brindar verosimilitud al relato.
5) Serialidad (*Seriality*): de la literatura del siglo XIX a las series televisivas del siglo XX, es este el principio de la industria cultural que permite el desarrollo de tramas en diversas estructuras y medios de infinidad de textos formando redes.
6) Subjetividad (*Subjectivity*): se refiere a las extensiones transmedia, es decir, se enfoca en las partes inexploradas del mundo de ficción, con el fin de ampliar personajes, géneros, historias, soportes (mobisodios, webisodios), etc. en diversas plataformas que permiten la interacción pasiva y activa de los fans.
7) *Performance*: se refiere a los espacios que deben ser pensados para los espectadores; ahora los productores transmedia siguen otra lógica, en la cual, existen los tractores y los activadores culturales. En otras palabras:

> Cultural attractors draw together a community of people who share common interests even if it is simply the common interest in figuring out who is going to get booted from the island next. Cultural activators give that community something to do. (Jenkins, 2009, párr. 21)

Estos principios refuerzan la importancia de las narrativas en relación con los nuevos medios, en el cual se generan resignificaciones en los códigos visuales, así como estéticas a través de recursos y estrategias transmediáticas (4.2.2.).

Los principios y retos de las narrativas transmedia en la ficción televisiva contemporánea se encuentra en los argumentos complejos desarrollados en su narrativa prolongada en episodios y procedimientos de alusión que permiten la vigencia de procesos adaptativos entre las novelas y las series en las que normalmente se instala a un personaje icónico que se encuentra en la enciclopedia de los imaginarios colectivos en una diégesis distinta a la original, y en el aspecto de tipos de discurso, género y enunciaciones.

En otro sentido, los retos de las narrativas transmedia atienden a cinco aspectos, que por enfoque de esta investigación, se sintetizaron a cuatro desde la perspectiva de Rodríguez Ferrándiz (2014):

1) Pensar las narrativas en cruce con los medios, no como adaptaciones o en su estricto fenómeno de sólo ficcional, mirar desde lo que sugiere Jenkins: “la transmedialidad narrativa es sin duda patrimonio también de los *realities* televisivos [...] tendencialmente de *cualquier texto* sometido a un centrifugado largo y ancho del universo mediático, siempre que sea su narración la sometida a dispersión transmedial” (Rodríguez Ferrándiz, 2014, p. 32). El giro narrativo está en la multitud de discursos, medios y plataformas.
2) La construcción de universos narrativos, retomando a Eco, deben amueblarse con una geografía detallada, personajes, genealogías y más si se trata de mundos fantásticos, se debe pensar en sus cosmogonías. Este “impulso enciclopédico” teje una red, en la cual “los textos están en promiscua vecindad con todos sus intertextos, al alcance de un clic, allí donde los lectores o espectadores se vuelven compiladores, críticos y autores” (Rodríguez Ferrándiz, 2014, p. 32).
3) La serialidad desde los folletines decimonónicos a las series de televisión son de naturaleza transmedial y son hiperseriales (Rodríguez Ferrándiz, 2014, p. 33) porque se dosifican no sólo en capítulos, sino en medios de expresión.

4) Las narrativas transmedia como productos de las industrias culturales representan el valor económico que generan los paratextos publicitarios.

Si se contrastan estos retos con los principios que Jenkins señala, se tiene que las narrativas transmedia se deben estudiar en dos dimensiones: la del *marketing* en conjunto con la publicitaria, que para efectos de esta tesis se ubicará en un eje paratextual; y la narrativa que tiene diversas aristas, entre ellas, una de las más importantes es la red de textos en el cruce de medios en su transficción, la cual se identificará con el nombre de eje intertextual (4.2. y 4.3.).

Las narrativas transmedia se originan a partir de un formato textual y pone en marcha el proceso de extensión en sus diversos despliegues. El modo de organización que se presenta al lectoespectador tienen una visión tanto de participación en la generación de contenidos y de mercadotecnia en la industria de los medios.

El formato textual transmedia rompe con los cánones en tipos de textualidad, ya que las producciones textuales corren a cargo de aquellos que expanden el mundo narrativo, y se les conoce con el nombre de Contenido Generado por Usuarios (CGU). Los usuarios son quienes crean contenidos y los comparten en la red, mas no todas las creaciones entran en el mundo transmedia, por lo que "la producción textual de los prosumidores va mucho más allá del fenómeno de las narrativas transmedia. Es por esta razón que conviene hablar específicamente de Contenidos Transmediáticos Generados por los Usuarios (CTGU)" (Guerrero y Pico, 2016, p. 185).

Los formatos textuales de contenidos transmediáticos se conciben como especies híbridas o mezclas creativas de diversos productos culturales, en estos derivados se destaca la ficción en *crossover*.

El *crossover* es una práctica en la cual se cruzan medios en la manifestación narrativa de ficción generado por usuarios en plataformas que permiten la transmedialidad y "combinan los rasgos diegéticos y/o estilísticos procedentes de dos o más mundos de ficción, dando lugar a un nuevo producto cultural derivado" (Guerrero Pico y Scolari, 2016, p. 187). Guerrero Pico y Scolari (2016) proponen una taxonomía enmarcada en cualidades mediáticas, formales y narrativo-textuales:

1) Basados en el medio. La combinación de situaciones y personajes de un medio a otro: novelas a series de televisión a nivel estético formal.
2) Basados en el estilo. Los pastiches en cruces hipertextuales *ad finitum*.
3) Basados en el género. En ello se indentifican los crossovers intragenéricos (los hipotextos pertenecen al mismo género); y los crossovers intergenéricos (crossovers homogenéricos, es decir, no se modifica el género del hipotexto; y crossovers heterogenéricos, en los que que si se modifica el hipotexto generando otros hipertextos).

Dentro de este cruce, el hipertexto y el architexto[54] juegan un papel central en los formatos textuales. Por un lado, se observa que el hipertexto es el dispositivo que se liga a la significación en su sentido estético complementando la relación intertextual, y que permite al lectoespectador un acercamiento no lineal mediante nodos en la navegación. Mientras el architexto en su reelaboración diegética, convierte a los géneros en intergenéricos o sufren un proceso de adaptabilidad de los sistemas transtextuales en su ciclo interartístico.

En el mundo narrativo se diseñan las experiencias transmedia, para ello, la Biblia Transmedia es el esquema previo: se plantea la extensión de la historia en diversos medios y plataformas. El medio en el sentido cultural y estético se refiere al soporte de creación, bien puede ser la literatura, las series de televisión, el cine, el cómic, los videojuegos, etc. Mientras las plataformas permiten la participación del usuario a través de la web, las redes sociales, consolas para videojuegos, aplicaciones móviles. A través de estos sistemas se diseña el entorno hibrido de los contenidos generados según la historia a contarse y el mundo a construirse.

Las características de cada medio en el conjunto textual corresponciente a la plataforma, será equivalente a la estrategia transmedia a utilizar. Por ejemplo, mientras en una serie de televisión se desarrollan tramas y subtramas a través de personajes corales, los webisodios –por su brevedad– se aplican para llenar algunos vacíos que en la obra master sólo se sembraron. Por otro lado, un ejemplo

[54]Genette (1997) la define como “The most abstract and implicit of the transcendent categories, the relationship of inclusion linking each text to the various kinds of discourse of which it is a representative” (xix). Es una relación entre géneros en función de sus aspectos en común.

representativo de los CGTU es *Fanfiction.net* plataforma referente a creaciones compartidas por fans. Fue creada en octubre de 1998 por Xing Li y actualmente cuenta con su versión de aplicación móvil *fiction press*. Los colaboradores albergan tanto *fanfiction* como *crossovers* mediante mangas, series, videojuegos, entre otros.

### 2.3.2. La Biblia Transmedia

Pensar en transmedia en el contexto de los formatos y las rupturas en la historia o *storytelling*, así como en la estructura del guión audiovisual, requiere una buena relación entre la idea inicial, la planeación y la toma de decisiones. En ese sentido, el proceso para este tipo de proyectos culturales, requiere de un productor transmedia[55], quien es responsable del desarrollo de la planeación, la producción y de mantener la continuidad de la historia en diversas plataformas, así como la implementación de elementos interactivos para enganchar a la audiencia. Su rol es encontrar la idea, determinar el alcance a partir de un presupuesto, construir el equipo, establecer una agenda de actividades y supervisar la producción.

En cuanto al productor de series de televisión, Tom Dowd, Michael Niederman, Michael Fry y Josef Steiff (2013) mencionan “The television series executive producer has the final responsibility for all of the business and creative aspects of the production and its responsible to the financial backers of the series” (p. 8), también se le conoce como *showrunner*, es decir, “la persona que supervisa día a día la serie y tiene siempre en la cabeza todos los elementos que forman parte de ella, a corto y largo plazo” (De la Torre, 2015, p. 20).

En el proceso de producción es necesario diseñar un documento identificado como Biblia Transmedia para crear el mundo ficcional en todas sus ramificaciones y el proyecto sea viable en su desarrollo. Cabe mencionar que en este procedimiento, la interpretación por la cual lo signos pasan, es capaz de producir el efecto a que está apto y delineado en las fronteras que presenta las reglas de construcción del mundo

[55] Cfr. Hayes, 2012.

narrativo. Pero, ¿qué contiene una Biblia Transmedia? Gary Hayes (2011) sugiere los siguientes aspectos al productor transmedia:

1) Tratamiento. Se refiere en específico al *tagline*, el contexto, la sinopsis, señalar los *plot point*, los personajes, los guiones y los escenarios centrados en el usuario.
2) Especificaciones funcionales. Plataformas y canales; interfaz con usuario y su recorrido, eventos principales, línea temporales y branding.
3) Especificaciones de diseño. Estéticas, guías de diseño, storyboard, borradores de interfaz, guía de estilo y lista de productos.
4) Especificaciones tecnológicas. Plataformas, arquitectura del sistema, dispositivos, gestión de usuarios, gestión de contenidos.
5) Negocios y marketing. Objetivos, indicadores de éxito, necesidades del usuario, *target* y marketing, modelo de negocio, proyección, presupuesto y desarrollo temporal, equipo de producción, estado del proyecto, *copyrigth* y licencias, sumario y llamada a la acción.

Podemos notar que en este esquema perteneciente a los contenidos de la guía, se debe de cuidar el proyecto en cada una de las partes del mundo ficcional y narrativo que se construye. Por otro lado, algunos modelos de producción en las series de televisión propuestos por Dowd, Fry, Niederman, y Steif (2013, pp. 127-133) siguen el mismo proceso: se comienza con el concepto, los escritores y productores crean el concepto y la premisa del *show* incluyendo los personajes principales, el problema central, así como la conducción dramática y el mundo narrativo. Es organizada de la manera siguiente:

1) *Title page*: esta portada incluye el nombre de la serie, el logo, el copyright y un *tagline* de la serie. La notación de "television platform Bible"
2) *Table of contents*: las secciones que contiene la biblia.
3) *Series concept*: es el inicio de la biblia, donde se lanza el *teaser* o el br*ief backstory* y el contexto del mundo para la serie.En este apartado es en donde se incluye la mitología, los personajes principales, el conflicto básico, así como los misterios y problemas que engancharán a la audiencia en la experiencia del mundo.

4) *Characters:* se desarrollan las biografías y las *backstories* de los personajes, tomando en cuenta los rasgos físicos, psicológicos, y sociológicos. Algo a tomar en cuenta es que si la serie cuenta con múltiples temporadas, deberá agregarse información a las biografías por cada episodio.
5) *Season Arcs and Episode Synopses*: se debe describir el arco general de la historia y los arcos por cada episodio. Los títulos se especifican por cada episodio, así como las sinopsis, tomando en cuenta: las locaciones, los personajes primarios y secundarios, el vestuario, las acciones, diálogos y puntos clave de la trama, props, si se cuenta con animales, invitados especiales, vehículos, etc.
6) *Backstory:* depende de la historia y si no fue desarrollada de manera substancial en la primera parte, es momento de profundizar en el mundo y los personajes.
7) *Rules:* se escriben las reglas o suposiciones para describir el mundo (*backstory*).

Finalmente, la llave de los elementos transmedia en la televisión, se reducen a cuatro: tema o historia; el *plot*, los personajes, el *set*, y el estilo o tono visual (anexo 1). Es decir, los dos niveles de expresión que deben potencializarse son la narrativa y la estética.

En la Biblia, además de construir el mundo de la serie, funciona para *pitchear* en los *networks* con el objetivo de obtener la compra del piloto, y como herramienta de análisis, permite situar el universo de un producto de origen transmedia en su delimitación.

Mediante este documento los *showrunners* entran en acción tomando decisiones creativas en la serie para que cada episodio sea conciso temporada tras temporada respetando la premisa, ya que a partir de ésta se pueden generar diversas historias. La premisa es el núcleo, gracias a ella, muchas series de televisión han durado años en pantalla, y la voz de los escritores se unifica, mientras el director es responsable de crear el estilo visual del *show*. Además, la historia en la televisión transmedia tiene

que ver con el contenido que se genera alrededor de la serie, es decir, sus extensiones en otras plataformas, en el que los personajes son clave en su desarrollo y conexión con los lectoespectadores.

A manera de conclusión de este segundo capítulo, se trazó un marco teórico conceptual y contextual, el cual, delimita el enfoque de la tesis hacia la propuesta del modelo de análisis. Es el punto de partida para la comprensión de fenómenos a estudiarse desde la academia, con el fin de clarificar las relaciones entre la intertextualidad, la intermedialidad y las narrativas transmedia en su transformación teórica y pragmática en la producción de sentido. Se cumplió el objetivo de identificar la actualidad de estas teorías en un contexto de los nuevos medios, lo que permitirá el trazo de artilugios y una ruta metodológica aplicable desde la interpretación semiótica y la participación según las prácticas de un lectoespectador.

El cruce entre la intertextualidad como una estrategia cultural e interdiscursiva, y la transmedia desde el enfoque de la producción, requieren de mecanismos y herramientas que permitan la transficcionalidad del texto base. Dentro de la producción de las narrativas transmedia el sentido del texto tiene la condición de una enunciación, donde se reconocen la huellas del mundo estudiado y se deberá poner atención en lo figurativo (percepción) y en el aspecto temático (conceptual) con el fin de reafirmar que ambas están en extensión y expansión en una iconósfera y/o semiósfera.

El texto como red de relaciones sígnicas en su dinámica de significación y en un proceso discursivo debe interpretarse en un marco de proceso semiósico trazando el contexto de la producción histórica cultural hacia la intertextualidad y finalmente en su función intermedial. El contexto o trazo de *frames* enmarcan los procesos de significación en su cooperación textual tanto en el aspecto narrativo (la fábula), como en su aspecto discursivo (el tópic y las isotopías), los cuales se manifiestan o se expresan en la construcción del mundo.

El interpretar una obra abierta requiere de un receptor con criterio que reconstruya el relato, el cual identificamos como lectoespectador, pero además este también tiene un papel activo, muchas veces participa en la producción que responde al fenómeno del *fandom*. El interpretar una obra abierta desde la semiótica requiere de una metodología que permita el estudio o acercamiento de los signos en su proceso de representación y en su modo de producción, que en el reconocimiento de la huella se establecen los códigos o signos, en esta identificación se resignifican o toman una identidad precisa para poder articularlos en su unidad expresiva o simbólica en un *continuum*.

La intertextualidad en su proceso de transformación conceptual, desde el dialogismo en Bajtín que propone las relaciones entre los textos por una tipología de los géneros, pasando por Kristeva quien considera al texto como productividad y busca una tipología de los textos mediante el semanálisis o estudio de la significación, que en Barthes es una caja de resonancias que existe sólo dentro del texto infinito y en Genette la identificará como un palimpsesto en diversas funciones, hasta la intertextualidad transmedia en la que adquiere un significado cultural y mercantil donde el intertexto es una huella en el texto y evita que el universo narrativo desaparezca; se reinventen los mundos a través de transferencias de personajes, acciones, tiempo, espacio.

La transmedia, hemos dicho, se caracteriza por sus narrativas en diferente medios y ha sido conceptualizada principalmente por Kinder, Jenkins y Scolari, por lo que la primera autora se refiere a la posibilidad de transitar la narración por diferentes medios (televisión, videojuegos, cómics, película, series de televisión). Jenkins dedica sus investigaciones desde un fenómeno cultural en la era de la convergencia, y la define como las historias contadas a los largo de varios medios. En Scolari las historias fluyen por múltiples plataformas a través de estrategias que expanden los relatos; la diversidad textual traspasa fronteras ficcionales para lograr una producción integrada. Una producción es transmedial en dos momentos del producto cultural: en la expansión (los fragmentos de una narrativa, su serialidad, se vuelven significativos) y

en la participación (la resignificación en la generación de contenido por parte de los usuarios.

La Biblia Transmedia desde la perspectiva de análisis, ofrece la posibilidad de organizar diferentes *frames* en la construcción del mundo de la serie de televisión, por lo que en esta tesis se anexa un documento canalizado a la primera temporada, que es la génesis del mundo *Penny Dreadful*. En el sentido de producción, el *Showrunner* es la figura esencial que participa en este documento y se utiliza para pitchear el proyecto a los inversionistas.

La intertextualidad como fenómeno de la intermedialidad es la estrategia cultural en la era de la convergencia[56], en el sentido de producción tanto en prácticas intermediales como en la construcción transficcional a través de narrativas, personajes, argumentos universales o motivos, que desde la transescritura modela una poética de la ficción transmedial en los mundos narrativos de la novela a la serie de televisión y se plantean diversas las estrategias acordes a soportes y tecnologías que enganchan[57] al lectoespectador a navegar por nuevas formas de contar.

[56]Recordemos que la era de la convergencia anunciada por Henry Jenkins (2008) es una cultura migrante en nuevos medios digitales (plataformas y tecnologías) en un proceso de participación entre comunidades (pp.13-34).
[57]En el sentido de *engagement* de Tel Quel, es decir, un compromiso consciente y voluntario a desentrañar el tejido con un juicio crítico (Asensi Pérez, 2006, pp. 230-238).

## Capítulo 3. La construcción de un modelo intertextual transmedia

"World-building is often something that occurs as a background activity, allowing storytelling to remain in the foreground of the audience's experience. At times, however, world-building may overtake storytelling"

Mark J. P. Wolf, 2013.

En este tercer capítulo se revisan tres modelos de análisis intertextual en la literatura y en productos audiovisuales, con el fin de sistematizar y actualizar la forma de acercarse a textos audiovisuales de origen transmedia, como son las series de televisión complejas. Comenzamos con la propuesta de Bajtín que apuesta por una tipología de los géneros mediante el diálogo infinito entre lo narrativo en la diégesis y el aspecto extratextual de la relación del autor con el lector en la obra. En segundo momento, Kristeva en su apuesta por el semanálisis en el proceso de producción de sentido desde la transposición (genotexto) y de la interacción entre autor y lector en la obra producida (fenotexto). Por último, Kinder(desde un enfoque transmedia partiendo de la propuesta intertextual de Fiske), quien conserva un enfoque formalista e insiste en el análisis relacional entre el texto primero y el subsecuente, así como el diálogo entre género y personaje. Estas bases generan la matriz del Sistema Intertextual Transmedia (SIT) (Montoya, Vásquez Arias, y Salinas Arboleda, 2013) la cual mantiene el aspecto paratextual de los productos externos y el estudio del universo narrativo dentro del producto.

Por otro lado, los modelos de creación de mundos narrativos es una parte esencial de las narrativas transmedia de corte ficcional, y abordarlos es acercarse a teorías en construcción desde los años setenta en los estudio textuales con David Lewis (1973) y Thomas Pavel (1975). En los noventa Thomás Albaladejo (1998) a partir de Lubomír Doležel (1998) quienes proponen modelos correlacionales. Esta investigación recorre las propuestas de Eco (1985) y de Albaladejo (1998) sobre los mundos posibles para dar pie a los mundos transmediales con autores contemporáneos que continúan la evolución teórica acorde a las necesidades narrativas y de producción. En el contexto de lo transmedial Jenkins (2003) resalta la importancia del arte de hacer mundos, refiriéndose a que el centro de una narrativa transmedia es la construcción ficcionada

del mundo sobre el relato y los personajes[58]. Así que habrá que reconocer otras terminologías identificadas en los estudios de los nuevos medios: los mundos imaginarios (Wolf, 2012), los mundos narrativos (Ryan y Thon, 2015), y los mundos transmediales aplicados a los videojuegos (Klastrup y Tosca, 2004) con el fin de configurar los aspectos de un mundo narrativo transmedial frente a las variantes de los mundos posibles. Así mismo, será necesario desglosar la utilidad de la taxonomía de Farah Mendlesohn sobre el *fantasy* en la literatura en la construcción de un mundo posible, resaltando el papel de la verosimilitud, la inmersión y la intrusión.

De esta manera, el enfoque semiótico trata de dialogar entre el texto y los mundos. Su análisis crítico debe ser capaz de acercarse al texto en sus contexto de producción y de la puesta en escena, ya que los signos que entretejen el sistema de códigos audiovisuales ha dejado huellas. El proceso discursivo que yace en el mundo construido a partir de diversos códigos y referentes culturales que se enmarca en subsistemas de creencias y representaciones que configuran la memoria semántica, se resignifica en una semiosis con sus dimensiones materiales, que por un lado se encuentra en esa semiosfera como frontera entre lo que es y no es el texto, pero también en el proceso de producción entre texto y discurso.

### 3.1. Los modelos intertextuales

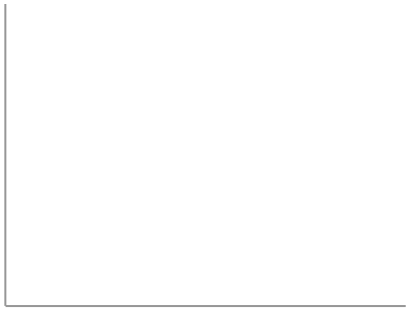
#### 3.1.1. El modelo estructural del dialogismo

En la línea conceptual del dialogismo (2.2.1.), Mijail Bajtín propone dos ejes en el planteamiento formal del espacio dialógico entre textos, dividido en horizontal y vertical (figura 15). El primero, se enfoca en la función del diálogo-palabra en el sujeto de la escritura y al destinatario dentro de una novela polifónica. Mientras el segundo, estudia la palabra en el corpus del texto literario. Es decir que el eje horizontal hace la relación extratextual entre el autor y el lector, y en el vertical, encontramos la diégesis dialógica. Los dos ejes en el planteamiento del modelo estructural del dialogismo o espacio dialógico entre textos se sintetizan de la siguiente manera.

[58]Cfr. desde el 2003 el MIT Electronic Review.

1) Vertical: estudia la función de la palabra en el corpus del texto literario.
2) Horizontal: estudia al diálogo-palabra en el sujeto de la escritura y al destinatario.

**Diégesis dialógica**



**Relación extratextual**
**Lector-Autor**

*Figura 15.* Modelo estructural del dialogismo.

### 3.1.2. El semanálisis

Desde un enfoque del semanálisis (signo y estructura) que propone Julia Kristeva en el acercamiento al texto como producción, tenemos que:

> [se] estudiará en el texto[59], la significancia y sus tipos, tendrá pues que atravesar el significante con el sujeto y el signo, así como la organización gramatical del discurso, para llegar a esa zona donde se reúnen los gérmenes de lo que significará en presencia de la lengua. (Kristeva, 1981, pp. 10-11)

Kristeva propone el semanálisis como método axiomático, al cual le designa un exterior, es decir, un sistema significativo. Rompe con el formalismo que propone Bajtín y pasa a una concepción materialista histórica buscando un parentesco entre las ciencias sociales y el discurso epistemológico. Se enfoca en "la producción de la significancia en la medida que esa producción no es a causa del producto" (Kristeva, 1981, p. 32). En otro sentido, el semanálisis se divide en dos niveles: geno-texto y feno-texto.

[59]El texto será estudiado en un contexto de códigos, ya que nos referimos a una producción audiovisual y no a un texto literario. Se estudiará el sentido más que el significado del texto, en sus relaciones contextuales.

El nivel profundo del texto (geno-texto) es el espacio de la significancia, es decir, la transposición a través del significante infinito: “es el significante infinito que no podría ser un esto” (Kristeva, 1978, p. 101). El significado es dinámico porque responde a su significante en su transformación sígnica.

El nivel superficial (feno-texto) es el espacio de la significación, es decir, la interacción que se gesta entre el autor y el lector en la obra producida. Así como el alcance que tiene el corpus ideológico y mítico, es “el proceso significativo que subyace al propio discurso descriptivo” (Kristeva, 1978, p. 103). Desde la competencia narrativa se genera el fenotexto a través de la generación de signos y sus articulaciones. Además se localizan los generadores narrativos del genotexto y la intertextualidad.

Esta teoría de la significación textual o teoría materialista de la significación, se enfoca en la productividad del objeto, es decir, cualquier texto está hecho para su consumo y éstos, como bien lo señala Kristeva (1978) “se han convertido en agentes de las transformaciones de pensamiento” (p. 106), así que, es necesario acercarse no sólo a la construcción de sentido en el texto, sino también en el proceso de producción de sentido en los discursos. De esta manera, el semanálisis “considerará al signo como elemento especular que asegura la representación de ese engendramiento, de ese proceso de germinación” (Kristeva, 1978, p. 96). En síntesis, los niveles del semanálisis en un eje vertical y horizontal (figura 16) en función del estudio intertextual, son los siguientes.

1) Vertical: nivel profundo del texto en el que se genera la transposición desde la producción conocido con el nombre de genotexto.
2) Horizontal: nivel superficial del espacio de significación entre autor y lector conocido con el nombre de fenotexto.




*Figura 16. Semanálisis. Proceso de significación.*

### 3.1.3. Matriz del Sistema Intertextual Transmedia (SIT)

Kinder en 1991 estudió cómo las narrativas en la televisión afectan la construcción del tema. Principalmente se enfocó en la intertextualidad y en los géneros de los programas infantiles de televisión considerándolos herramientas cognitivas en el infante. Lo que interesa en este caso, es la matriz que se deriva a partir de la intertextualidad transmedia (2.2.2.).

Kinder se centra en lo que llamó Fiske (1987) intertextualidad horizontal y vertical. La intertextualidad horizontal (referente a textos primarios), se organiza en torno a el género o los personajes al modo formalista: “organized around genre or character on the one hand” (Fiske, 1987, p. 45). La intertextualidad vertical (el texto secundario en relación con el primero) está entre el texto primario y otros textos, en otras palabras, “between a primary text, such as a television program or series, and other texts of a different type that refer explicitly to it” (p. 46), por lo que la teoría de la intertextualidad en este sentido “propose that any one text is necessarily read in relationship to others and that a range of textual knowledges is brought to bear upon it” (Fiske, 1987, p. 108).

A partir de estas dos dimensiones, la horizontal que tiene incidencia con el género de la narrativa del texto, y la vertical, que tiene relación directa con los paratextos, ha sido sistematizada en la Matriz Sistemas Intertextuales Transmedia (SIT) por Montoya, Vásquez Arias, y Salinas Arboleda (2013). Se constituye por dos ejes: el eje diegético (universo narrativo) y el eje paratextual (productos que no afectan a la historia pero dan cuenta de ella), estos son equiparables a lo ya explicado como horizontalidad y verticalidad (figura 17).

1) Vertical: producción que no afecta el universo narrativo. Se consideran las sincronizaciones, los blogs de fans, la página web y sus redes sociales, trailers, podcast, I.D. de marca. El tiempo de la producción influye en la generación de los productos.
2) Horizontal: producción que sí afecta el universo narrativo. Se consideran los cómics impresos, series de televisión, serie de dibujos animados, webisodios,

videojuegos, novela, cómics sobre un personaje. El tiempo del relato es importante para su estudio.

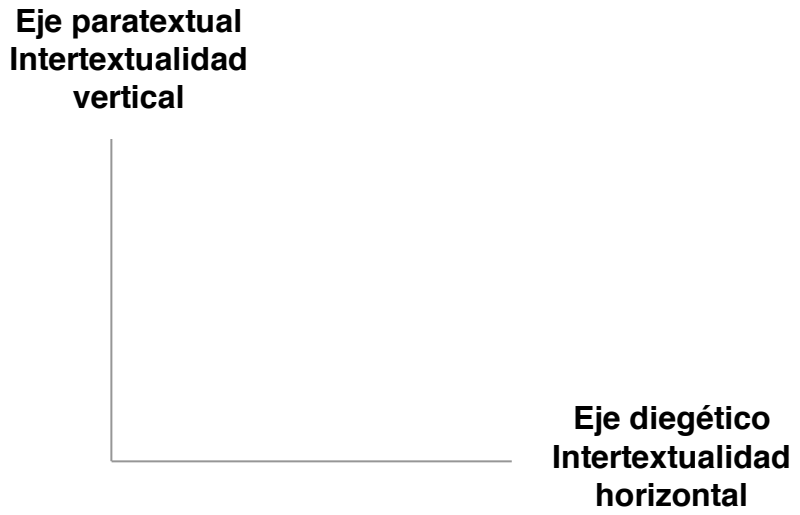



*Figura 17.* Sistema Intertextual Transmedia (SIT).

Se puede observar que son dos aspectos los esenciales: la producción comercial y la producción en otros medios. En esta última es fundamental el tiempo del relato (prolepsis y analepsis), porque es en donde se ambienta la historia y se construye un mundo posible. En la producción de carácter vertical se generan las estrategias narrativas en la paratextualidad de los productos publicitarios. De esta manera, notemos que la intertextualidad permite esas relaciones entre los textos con el fin de renovarse en las lógicas de producción que demanda cada industria, cultura, época; mientras el aspecto transmedia transforma las narrativas ficcionales a través de diversas estrategias en los medios de comunicación, es decir, se vuelven transmediales porque permiten su representación en más de un medio, y por lo tanto, los productores y usuarios puedan realizar transmediación (Dena, 2009, pp. 16-22 ).

### 3.2. Los modelos de construcción de mundos

#### 3.2.1. Los mundos posibles y otros mundos

La construcción de mundos es una exploración que se ha trasladado en los últimos tiempos al fenómeno intermedial de productos culturales como los videojuegos, los cómics, las series de televisión tanto en su producción como en los estudios académicos. Dos autores que marcan los antecedentes de los mundos posibles en el ámbito literarios son Eco (1985) y Albaladejo (1998). Eco subraya sobre los mundos

posibles, que deben amueblarse con una geografía detallada, personajes, genealogías, además, se debe pensar en sus cosmogonías. Albaladejo explica que idagar los mundos narrativo posibilita la progresión del relato eludiendo al mundo referencial y al del texto en su sentido semántico, extensional y sintáctico en el espacio pragmático.

El concepto mundo presupone una relación geográfica que se extiende en un espacio narrativo de tipo ficcional, y afecta a los personajes que lo habitan. El concepto de mundo es impreciso en las teorías de ficción, y a pesar de ello, es imperante mencionar dos cuestiones: la mímesis que propone Paul Ricoeur en sus tres estadios (mundo del autor, mundo del texto y mundo del lector) y el contraste con las teorías que se preocupan por la construcción del mundo distinto al real al que se puede acceder a partir del texto.

Por otro lado, el mundo como texto "connected set of objects and individuals; habitable environment; reasonably intelligible totality for external observers; field of activity for its members" (Ryan, 2001, p. 91). Además, es pertinente advertir que en la expresión sintagmática "modelo de mundo" (Asensi, 2011) en el sentido del discurso, afirma que esta expresión tiene una capacidad modelizadora en un mecanismo entre el texto y el sujeto. Por lo tanto ¿En qué medida el mundo ficcional se olvida del exterior?

Ricoeur (2004) plantea la mímesis en tres formas: mímesis I, mímesis II y mímesis III, las cuales intervienen en "el sentido mismo de la operación de configuración constitutiva de la construcción de la trama" (p. 114) tesis que clasifica a la mímesis I en función de los rasgos simbólicos, estructurales y temporales del campo práctico a la trama. La mímesis II tiene una función de mediación en el reino de la ficción, es decir, de la construcción de la trama en juego como los problemas de referencia y verdad, además de ser capaz de que se continúe la historia en el acto poético; y mímesis III de corte meramente hermenéutico entre el tiempo y la narración en la misma mímesis de la trama en el acto de la recepción.

¿Qué se observa para la construcción de mundos fantásticos de lo literario a la televisión? Ciertamente estos tres estadios se vinculan directamente con los ejes metodológicos en el que el autor y su contexto son un aspecto imperante en la

producción de la obra, el texto en su trama y la recepción del lector. Esta postura se ha ido transformando en sus relaciones y formas de producción a partir de las posibillidades que ofrecen los nuevos medios. Por ello, los mundos posibles van más allá de la mímesis en la construcción de la trama, son singulares: “lo singular se manifiesta (...) pero la posibilidad de cada singular nos ofrece una abertura sobre la esencia del mundo” (Wittgenstein, 2007, p. 31).

Los mundos posibles en la ficción de lo fantástico tiene esta peculiaridad de irrupción de lo real, por lo que esta relación entre el mundo real y el mundo imaginario pone énfasis en “la distinción entre un mundo real objetivo, mundo posible efectivamente realizado y unos mundos posibles diferenciados del aquél” (Albaladejo, 1998, p. 77). Esta transgresión presenta un carácter estético en la búsqueda de la forma de representar el mundo en sí mismo a nivel semántico extensional e intensional, es decir, la imagen del mundo en el texto sólo existe en donde ha sido creado.

Eco (1985) afirma que en la narrativa fantástica literaria “el mundo posible es estructuralmente distinto del real (...) [refiriéndose a] la estructura cosmológica como a la estructura social” (p. 141), y tiene diversos caminos en su construcción retórica: alotópica, utópica, ucrónica, metatópica y metacrónica.

1) Alotopía. El mundo fantástico es el único real sin relación con esta, su significación es alegórica.
2) Utopía. El mundo narrado es paralelo al nuestro planteando el cómo debería de ser.
3) Ucronía. La historiografía se plantea la posibilidad del “qué habría ocurrido si…”
4) Metatopía y metacronía. La fase futura del mundo posible que es posible. Lo posible es lo que aún no ha sucedido, permite la posibilidad en otros universos.

Albaladejo (1998) considera que la fábula se constituye por su armazón de mundos de los personajes y sus submundos que componene otros submundos en una estructura multilineal:

> En esta disposición la fábula reproduce el carácter multilineal de la estructura de conjunto referencial, denotación textual formada por los mundos, con sus submundos, de los personajes que el texto narrativo expresa en la medida en que son intensionalizados en el mismo, y esta organización, tanto de la estructura de conjunto referencial como de la estructura macrosintáctica, implica la posibilidad de desarrollo narrativo simultáneo de diferentes líneas, es decir, de diferentes mundos de la armazón. (p. 145)

En la organización del mundo en los procesos de producción y recepción del texto narrativo, la tensión entre mundo y submundos es fundamental en la fábula, ya que, lo referentes son integrados en el espacio donde los personajes llevan a acabo mecanismos de relación con otros personajes en una sucesión de hechos para la transformación de la narrativas y de los que habitan en ella:

> La fábula es la base que sostiene la macroestructura textual y, lógicamente, el texto narrativo todo; gracias a la existencia de la fábula aquellas informaciones, referente narrativo, son integradas en el texto como cimientos del resto de la organización dispositiva o estructura composicional de la narración, como punto de partida de las operaciones de reestructuración de las informaciones semántico-intensionales dispuestas en una ordenación que traduce la que tienen en la estructura de conjunto referencial, resultado de las cuales es la estructura macro sintáctica de transformación o sujeto del texto narrativo. (Albaladejo, 1998, p. 64)

Los tipos de mundo en sus modelos concretos y particulares que clasifica Albaladejo (1998, pp. 26-27) son los siguientes tres:

1) El mundo de lo verdadero. Reglas referentes al mundo real existente.
2) El mundo de lo ficcional verosímil. Se establecen unas reglas que no son correspondiente al mundo real pero son similares a ellas.
3) El mundo de lo ficcional no verosimil. Las reglas son transgredidas y se construyen según conjunto de referencias que no son ni pertenecen al mundo realexistente. Este tipo de modelo es el que se aplica a la ficción fantástica.

### 3.2.2. Los mundos narrativos transmediales

La construcción de mundos narrativos (Rhyan y Thon, 2014) sufren el proceso de transferencia de diversos componentes: principios físicos, normas sociales, el escenario, entre otros elementos que tienen como límite el constructo mental. Además, estas transferencias tienen la característica de relacionarse intertextualmente y discursivamente en su construcción cultural, por lo que, entenderemos que dentro del contexto, la verosimilitud se encuentra en el mundo a través de la inmersión. Pero ¿qué es un mundo narrativo? Además de tener una función geográfica, es el ambiente en donde los personajes, la historia y los aspectos simbólicos, toman su espacio correspondiente.

Entre los estudios recientes, la construcción de mundos como parte de la narrativa y de la experiencia que ofrece al lectoespectador puede llevarse a cabo en varios mundos según la historia que se presenta, para ello se deben considerar tres propiedades que montan un mundo imaginario: la invención (grado de alteración del mundo primario: geografía, idioma, costumbres, etc.); lo completo (grado en el que el mundo contiene detalles y explicaciones en los diversos aspectos de las experiencias de los personajes) y la coherencia (grado de plausibilidad y factibilidad en la integración del mundo) (Wolf, 2012, pp. 65-86).

Los mundos imaginarios que plantea Wolf parten de las posibilidades que ofrece un personaje en múltiples historias, a este le llama transnarrativo, ya que se mueve en diversas historias, aparece en diferentes mundos y permite una construcción compleja:

> A character who appears in more than one story links the stories worlds together by being present in them, and the character's presence in multiple stories suggests that there is more to the character than what any single-story reveals. When multiple characters, objects, and locations from one story appear in another story, the world in which they all appear becomes larger than either story, and the audience begins to

> build up expectations based on their previous knowledge, and may begin to fill in the gaps between stories, imaginatively adding to the world. (Wolf, 2012, p. 115)

Por otro lado, el mundo mítico y el relato de aventura sobre exploraciones de otros mundos narrado en crónicas, son referentes dentro de la construcción de lo imaginario a manera de estilo, alusión, y estructura. Los mundos imaginarios no dependen sólo de la estructura narrativa, sino de otro tipo de estructuras para su forma y organización, éstas parten de un espacio y de una duración en el que las cosas pueden existir y los eventos pueden ocurrir; además de los personajes que habitan el mundo. Esas estructuras se relacionan con los mapas (conecta las ubicaciones del mundo), las líneas del tiempo (relación temporal de eventos) y las genealogías (relación de personajes entre sí). De esa manera, la narrativa no sólo funge como estructura sino también como fabricación de mundos que se extienden en otros medios y se recontextualizan.

En otro sentido, Ryan confronta el mundo externo e interno en varios medios con especial interés el ámbito virtual, principio de inmersión en el mundo textual por una apuesta poética y narrativa. Esta relación entre narrativa y medio sugiere el concepto *storyworld* compuesto por elementos intradiegéticos y extradiegéticos:

> Storyworld offers a basis for distinguishing two types of narrative elements: intradiegetic elements, which exist within the storyworld, and extradiegetic elements, which are not literally part of the storyworld but play a crucial role in its presentation. Media differ from each other not only in their ability to focus on certain kinds of intradiegetic elements but, more important, in their repertory of extradiegetic elements. (Ryan, 2014, p. 37)

El precedente de esta consideración tiene su móvil en el concepto de mundo posible como un sistema de realidad, y las relaciones entre mundo real y mundo real textual, se clasifican semánticamente de la siguiente manera (Garrido Domínguez, 1997, pp. 181-185):

1) Identidad de propiedades. El mundo real textual es accesible desde el mundo de real o de referencia siempre y cuando los objetos comunes compartan las mismas propiedades.
2) Identidad de inventario. El mundo real textual es accesible desde el mundo real si ambos mundos están compuestos por los mismos objetos.
3) Compatibilidad de inventario. El inventario del mundo real textual incluye todos los miembros del mundo real, además de algunos miembros nativos de ficción.
4) Compatibilidad cronológica. Cuando el lector necesita contemplar la historia del mundo real textual desde una nueva perspectiva temporal y existe un desfase de tiempos.
5) Compatibilidad física. Es accesible si los dos mundos comparten las leyes naturales.
6) Compatibilidad taxonómica. Si ambos mundos contienen las mismas especies y los mismos artefactos.
7) G. Compatibilidad lógica. Si ambos mundos respetan el principio de no contradicción y exclusión.
8) H. Compatibilidad analítica. Si ambos mundos comparten las propiedades esenciales.
9) Compatibilidad lingüística. Si el lenguaje del mundo real textual es comprensible en el mundo referencial.

La escena cultural actual de la producciones transmedia centra su atención en secuelas, adaptaciones, precuelas, transposiciones, soportadas por el medio, que en este contexto de los mundos es "as an inherently polyvalent term whose meaning involves a technological, semiotic, and cultural dimension" (Ryan, 2014, p. 5). El *storyworld* relaciona a la narrativa y al medio en el mundo ficcional, pero "Storyworld is a broader concept than fictional world because it covers both factual and fictional stories, meaning stories told as true of the real world and stories that create their own imaginary world, respectively" (Ryan, 2014, p. 33).

El *storyworld* en cuanto a espacio narrativo y su relación geográfica, Marie-Laure Ryan, Kenneth Foot y Maoz Azaryahu (2016, pp. 19-31 ) argumentan que éste se intercepta con la narrativa en dos funciones, de ambiente y referencial. En la función

de ambiente, la narrativa se despliega según el medio en el que se deposita usando los recursos narrativos desde una perspectiva textual y simbólica en la trama. En la función referencial con el texto, los personajes visitan locaciones históricas del espacio ajeno a la diégesis, en el que la forma espacial puede tornarse metafórica, figurativa, alusiva, connotativa, según la intención narrativa en el soporte físico como es el *set* en una producción audiovisual (capítulo 6).

El espacio narrativo se relaciona con el aspecto geográfico como espacio y lugar, en el que este último tiene un enfoque descriptivo y distintivo de áreas particulares que denotan una identidad. El espacio "is an essential part of the mental act of narrative world (re)construction, since the imagination can only picture objects that present spatial extension" (Ryan, Foot y Azariah, 2016, p. 58).

En cuanto los mundos transmediales propuestos en el ámbito de los videojuegos, Lisbeth Klastrup y Susana Tosca los definen como un sistema abstracto que contienen los repertorios de las ficciones a través de diversos medios:

> Transmedial worlds are abstract content of systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterizes a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the worldness. (Klastrup y Tosca, 2004, p. 1)

Se caracterizan por tres dimensiones originados en los dramas griegos: mythos, topos y ethos, aspectos especialmente enfocados en los géneros de la fantasía y la ciencia ficción, en donde la diégesis tiene un papel central. Las tres dimensiones consisten en lo siguiente.

1) El mythos se refiere al trasfondo del mundo, a la creación de mitos y personajes o dioses legendarios. La actualidad del mundo y los elementos que lo amenazan, la cultura en la los personajes se desenvuelven, además de la historia que hay detrás: "establishing conflicts and battles of the world (...) includes stories of rumours about certain lore items and creatures which are unique to the world (...) is the backstory of all backstories" (Klastrup y Tosca, 2004, p. 4).

2) El topos es el escenario cronotópico (espacio-tiempo), es la geografía detallada que sirve como contexto de la historia que se contará, los elementos fantásticos: “The topos is knowing what is to be expected from the physics of and navigation in the world” (Klastrup y Tosca, 2017, p. 4).
3) El ethos es el código de conducta (aspecto moral) del mundo transmedial: “is the form of knowledge required in order to know how to behave in the world” (Klastrup y Tosca, 2017, p. 4).

Los mundos transmediales son un punto de enfoque en esta investigación porque también funciona en las narrativas de series de naturaleza transmedia, aunque las autoras lo aplique a los estudios sobre videojuegos.

De esta manera el contraste sobre las teorías de los mundos desde la literatura a textos audiovisuales presenta características y procesos esenciales cruciales en el momento de la construcción (tabla 6).

| **Modelos** | **Autores** | **Características** | **Procesos** |
|---|---|---|---|
| Mundos posibles | Umberto Eco<br>Tomás Albaladejo | Realidad autónoma | Transducción |
| Mundos imaginarios | Mark J.P. Wolf | Formas transnarrativas y transmediales | Expansión |
| Mundos transmediales | Lisbeth Klastrup y Susana Tosca | Imagen mental compartida | Transcodificación |
| Mundos narrativos | Marie-Laure Ryan | El texto como mundo<br>Constructo mental | Espacialización |

Tabla 6. *Modelos de construcción de mundos.*

Por lo tanto, los mundos posibles en el ámbito literario resuelven: 1) La clasificación semántica de los mundos de carácter histórico, realista, fantástico, imposible; 2) la relación entre texto y mundo en sus expansiones, transposiciones y modificaciones; y 3) la descripción de los mecanismos de los arcos de conflicto en la trama, y el dominio semántico de los posibles mundos en el texto, creados por la mente de los personajes.

Mientras los mundos transmediales se construyen en términos tanto narrativos como de producción en respuesta a los medios relacionados. Así que, entenderemos por mundos narrativos transmediales las extensiones y expansiones de carácter narrativo en dos sentidos, el de la producción en sus narrativas transmedia como estrategias; y el de la construcción del espacio en donde se desarrolla la historia con las tramas

correspondientes a los personajes en sus acciones y sus mundos posibles simulados a través de procesos de transducción[60].

### 3.2.3. Taxonomía de los mundos fantásticos

Este cruce de modelos de mundos en sus puntos de cruce y de diferenciación, no estarían completos para el modelo que se propone (capítulo 4) sin la revisión de la taxonomía en mundos fantásticos.

En la construcción de los mundos fantásticos, el mundo es posible por el legado a sus personajes a través de la estrategia de la inmersión. Farah Mendlesohn (2008) propone una taxonomía desde un enfoque retórico, la cual, clasifica en cuatro elementos: el portal de búsqueda (*portal quest*), la inmersión (*immersive*), la intrusión (*intrusion*), y la fantasía liminal (*liminal fantasy*), los cuales están directamente relacionados con el personaje protagónico de la historia.

En los fenómenos narrativos actuales el reparto es coral a la manera del teatro isabelino, en el que las redes de personajes juegan con los protagónicos y antagónicos (4.3.1.1.). Este esquema principalmente aporta al tránsito de los medios en los cuales, lo fantástico está inmanente en la narración y en los estadíos taxonómicos del mundo fantástico al cual accede el lectoespectador (2.1.2.). Expliquemos en que consiste cada uno de estos.

Los portales permiten el acceso al otro lado, es decir, la transición a un mundo secundario. La línea narrativa consiste en que el personaje deje el mundo que le es familiar para acceder a uno desconocido, normalmente es narrada por el autor en el caso de la literatura, y en el audiovisual, por la cámara; mientras el lectoespectador se vuelve el acompañante del arquetipo heroico en la exploración de los eventos y su transición en el espacio-tiempo que se volverá inmersivo.

[60] Referente al proceso interpretativo y reproductivo en el enlace entre obras anteriores de diversos medios y formatos con el fin de generar nuevos textos, transfiriendo la interpretación transformada que responde a contextos culturales, sociales, históricos, etc. Es decir, la intertextualidad es un tipo de transducción.

En el caso de *Penny Dreadful*, el personaje Vanessa Ives y sus acompañantes aventureros entran y salen del mundo cotidiano al fantástico, según la negociación a resolver en cada uno de ellos, además de que las criaturas demoníacas tienen esta capacidad de trasgredir la realidad a través de portales y/o espacios arquetípicos (identifíquense como espejos, paredes, escenarios teatrales, el sueño, entre otros) respondiendo a motivos romanticistas como lo nocturno, lo macabro, lo onírico. En esta categoría de portal de búsqueda (*portal quest*) el autor siempre decide el movimiento, lo cual permite giros en la historia, siempre y cuando esta sea verosímil sin ser mimética. La verosimilitud y la mímesis son conceptos dieciochescos, los cuales permitieron un cambio fundamental en las inclinaciones estéticas: "el descubrimiento de la sociedad como materia literaria. La novela del siglo XVIII cambió su objeto de imitación para centrarse en la realidad que circundaba al hombre, y encontró su razón de ser en la expresión de lo cotidiano" (Roas, 2011, p. 14). A pesar de que entendemos por verosímil como "la máscara donde se disfrazan las leyes del texto, y que nosotros debemos tomar por una relación con la realidad" (Verón, 1972, p. 13), éste irá desplazándose y modificándose según al paradigma que responda: clásico, moderno o posmoderno.

En la segunda categoría, el mundo asume que el lectoespectador es parte del mismo persuadiéndolo de la mediación, por lo que, lo inmersivo "is a fantasy set in a world built so that it functions on all levels as complete world" (Mendlesohn, 2008, p. 59). La inmersión redescubre el papel de la realidad en lo fantástico a diferencia del portal, en el cual, la intrusión se encuentra entre dos mundos, el real y el no real. En la construcción del mundo inmersivo, la coherencia es primordial para dar sentido a las acciones de los personajes:

> It is possible to create a world in which anything can and does happen. But if one does this, then it is impossible to make the characters questioning an extrapolating being. In a fully immersive fantasy, the actors must be able to engage with their world (Mendelsohn, 2008, p. 63).

Además, para lograr este efecto de inmersión, la estrategia narrativa opta por la omnisciencia con el fin de otorgarle la mayor parte del conocimiento a ese tipo de

narrador, quien hace creer que lo fantástico sólo existe dentro de las reglas del mundo construído y rompe las reglas de la realidad, creando así la ilusión en el texto y aceptando la coexistencia de lo posible en lo imposible. en el caso de la serie *Penny Dreadful*, el efecto inmersivo crea la ilusión mediante el híbrido de géneros, estilos, temas y el papel de la cámara en el seguimiento de las subtramas de los personajes.

La tercera categoría, intrusión (*intrusion)*, en primer lugar irrumpe en el mundo con una disrupción de la normalidad, en segundo, aparece en un momento de ingenuidad del protagonista creando una atmósfera de estilo gótico. Normalmente en el caso de los audiovisuales se utiliza el diseño sonoro para marcar la irrupción del personaje, en el caso de la serie *Penny Dreadful*, cada personaje tiene su motivo sonoro, si embargo la atmósfera sonora de Drácula atraviesa los tres capítulos. En tercer momento, el tono de la intrusión, toma fuerza al aparecer un nuevo protagonista que desestabiliza la narrativa, confrontando lo real y lo imposible.

Finalmente, la fantasía liminal (*liminal fantasy*) construye una ironía en contrato entre el autor y un público específico en un juego intertextual, ya que se necesita una competencia lectora para su entendimiento. Lo humorístico se presenta en parodia (un factor recurrente en la narrativa fantástica posmoderna) con el objetivo de cuestionar el orden en el que se establece la realidad, y de esta manera, potencializa el relato sin perder su condición de imposible, así mismo actualiza sus motivos y convenciones (Roas, 2011).

La fantasía liminal en Mendlesohn (2008) se entiende en un principio como “that form of fantasy which estranges the reader from the fantastic as seen and described by the protagonist” (p. 182), sin embargo, hace énfasis en el reconocimiento de la ironía y en la significancia de un doble mundo, en el que la reversión de lo sublime como categoría estética, no es lo que sorprende, sino lo mundano. En cuanto al aspecto liminal como umbral, se duplica a medida que el portal pasa por diversos marcos a múltiples fantasías. Esta trayectoria es reconocida por el lectoespectador hacia una ficción mimética. Por lo tanto, el portal de búsqueda en un sentido liminal permite la intrusión y la inmersión con el fin de producir el espectro fantástico. En el caso de la serie *Penny Dreadful*, los diálogos son fundamentales para identificar la ironía en los discursos que tejen el relato.

Estas estrategias retóricas de lo indecible en su maquinaria textual, tienen por principio la transgresión como sistema de lo fantástico, y las isotopías permiten la coherencia semántica y la unicidad de la significación, por lo que esta taxonomía es fundamental para la construcción de mundos fantásticos en el proceso intermedial de la novela a las serie de televisión.

A manera de conclusión, el confrontar los modelos intertextuales y de los mundos posibles desde la literatura hacia los productos audiovisuales transmediales, brindó las herramientas en la construcción de un proceso sistematizado para un modelo de análisis en función de la intertextualidad en los mundos narrativos.

A partir del contraste de los modelos intertextuales estructurados en dos ejes, vertical y horizontal, fue posible comparar y sistematizar sus funciones. El modelo estructural del dialogismo trabaja con elementos intratextuales enfocados en la diégesis, y con aspecto extratextuales entre autor-lector. El semanálisis, en cambio se preocupa por el trabajo de transposición del significante y de la significación narrativa entre el autor y el lector. El SIT analiza el universo narrativo y los productos paratextual que dan cuenta a la historia. Así que podemos ver que ambos ejes se centran en el mundo diegético y en última instancia en aspectos de mercado que no son parte del relato pero refiere al producto. En el caso de las series de televisión complejas, observamos que la forma de construir y acercarse al análisis de la construcción diegética requiere de actualizaciones en las formas narrativas mediante el suso de la tipología reescritural del intertexto. Por otro lado, el mundo transmedial en su función paratextual trabaja con elementos simbólicos en cada medio para extender la historia, por lo que sí existe una implicación narrativa.

En diálogo con los modelos de los mundos posibiles, se identificó que el mundo como un espacio narrativo ficcional en el que habitan personajes, en sus principios literarios se constituyeron por estructuras sociales y cosmológicas, así como el uso de la fábula como armazón de la estructura multilineal entre tramas y subtramas en la construcción de la verosimilitud ficcional. Estas bases características de los mundos posibles, dan pie a los mundos narrativos transmediales en el que la inmersión cuenta con diversos elementos transnarrativos en el que se mueven diversas historias que pueden ser parte de mundos imaginarios en el que los mapas y los eventos históricos

toman relevancia y/o en el ambiente donde se mueven personajes, aspectos simbólicos en un *storyworld* característico por su construcción entre la narrativa y los medios donde confluye el mundo real con las historias creadas.

Esta tesis comprede la construcción de mundos posibles desde la propuesta de Wolf en su forma transnarrativa en un proceso de expansión en la espacialización de los mundos narrativos del *storyworld* que señala Ryan, donde el ambiente se crea según el medios y el espacio histórico es referencial. Ambos modelos actualizan las historias y los personajes en un mundo transmedial en la lógica de Klastrup y Tosca.

En la creación de mundos meramente fantásticos o que tiene como macroestructura las lógicas de este género transgresor, la construcción de atmósferas visuales se materializan en elementos que significan a la monstruosidad humana mediante las representaciones simbólicas de monstruos a propósito de los miedos colectivos e individuales. Para efectos de lo real, lo verosímil en el relato afirma la referencialidad del espacio textual y las figuras retóricas en juegos de metaficción.

Lo fantástico como sistema textual irrumpe con el mundo cotidiano a través de la exaltación y la imposibilidad, por lo que en estos paradigmas, la taxonomía en los aspectos del portal de búsqueda (transición del mundo), la inmersión (realidad en lo fantástico), la intrusión (disrupción) y lo fantástico liminal (ironía) convierten lo posible verdadero en una arbitrariedad cultural según la evolución de lo fantástico para sorprender al lectoespectador, teniendo en cuenta su distanciamiento crítico y de afirmación de verdad en las referencialidades y en el efecto de lo real.

# Capítulo 4. Modelo intertextual transmedia en la construcción de mundos narrativos para series de televisión complejas

"Los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenido a través de los cuales un repertorio de historias ficcionales y personajes pueden ser actualizados o derivados a través de una variedad de formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmediático es que la audiencia y el diseñador comparten una imagen mental del worldness"

Lisbeth Klastrup y Susana Tosca, 2004.

En este capítulo se presenta el modelo de análisis que unifica diversas teorías semióticas, principalmente la intertextualidad desde un enfoque intermedial, con el fin de ofrecer herramientas en la aproximación de la construcción de mundos narrativos en las series de televisión de origen transmedia. Así mismo se desglosa el proceso a seguir para la aplicación del modelo en estudios de caso.

Se propone un estudio planteado desde dos ejes, el eje de extensiones centrado en el mundo paratextual de la transmedialidad de la producción; y el eje de expansiones, en el cual, el mundo intertextual explora el tejido interno de la resignificación en diferentes niveles o dimensiones del texto en dos funciones, la narrativa y la estética.

## 4.1. Estructura y proceso del modelo

El término modelo se considera desde una perspectiva semiótica, "un modelo es, ante todo y en su más amplio sentido la herramienta de que se sirve el semiólogo para figurativizar y hacer sincrónicamente comprensible la red de relaciones excluyentes e incluyentes localizables entre los elementos del texto" (González de Ávila, 2002, pp. 54-55). Así que el texto como red de relaciones entre los creadores, el material cultural transformado y la relación con sus espectadores, se encuentra inmerso en un interior aislado que permite al texto sostenerse por sí mismo, y en un exterior relacionando el relato, los personajes y los mundos. En conjunto:

> La intertextualidad evidencia en cada registro cultural la estructura múltiple de la enunciación interdiscursiva, y por tanto de la significación en cuanto anáfora

> semántica, pone de manifiesto que la socialidad del texto está formada ante todo por otros textos: los textos ausentes –políticos, económicos y religiosos, etc.– que constituyen las condiciones mismas de posibilidad textual del texto analizado. todo texto es una trama citacional, en las que se absorbe y entreteje más textualidad. La intertextualidad al fijar el registro cultural, las complejas relaciones anafóricas e interdiscursivas, le restituye su ser histórico y heterogéneo, sus orígenes parciales, sus genealogías fragmentarias. (González de Ávila, 2002, pp. 134-135)

Este modelo tiende a ser descriptivo con el propósito de ordenar la profundidad textual generativa (su semiosis), ya que descompone el texto para reconstruirlo: "nos referimos a los principios organizadores del discurso descriptivo que provienen del discurso del saber de una época dada: modelos lógicos taxonómicos y culturales, entre otros, que organizan nuestro conocimiento del mundo" (Pimentel, 2014, p. 34). Además, apuesta por la interdiscursividad en la reconfiguración de los discursos, en la medida que incorpora elementos generados en el exterior, pero que dentro conforma su propia construcción del mundo haciéndolo verosímil, inmersivo e intrusivo en el género fantástico, un modo dominante de las narrativas transmedia que no deja escapar la oportunidad de mezclar tanto estilos visuales como genéricos.

#### 4.1.1. Modelo intertextual transmedia

A continuación se explica el modelo propuesto para el análisis de series de televisión complejas y con producción transmedia en su construcción de mundos narrativos aplicando la estrategia de la intertextualidad. Se divide en dos ejes equivalentes al mundo transmedia en su carácter publicitario y de producción por fans; y al mundo de la diégesis en la construcción de sentido de la historia.

El eje vertical corresponde al mundo paratextual. Son las extensiones de los elementos narrativos que se interpretan del material original de la serie de televisión. Estos elementos están fuera del texto pero relacionados a él. Dentro de este eje se encuentra el mapa transmedia y las estrategias narrativas transmedia para la construcción del mundo transmediático.

El eje horizontal es la construcción del mundo intertextual. Se ocupa de las expansiones de las nuevas perspectivas narrativas en una red de relaciones que crean el mundo imaginario. Tiene dos funciones, la narrativa en sus dimensiones actorial, espacial y temporal; y la estética que se enfoca en los aspectos del estilo visual de la serie, los motivos intergenéricos y los motivos visuales (tabla 7).

| **Mundo Paratextual (Eje de extensiones)** | | |
|---|---|---|
| Mapa Transmedia | Medios | Formatos textuales |
| Estrategias narrativas transmedia | Adición, transposición, permutación y omisión | • Spinf offs, precuelas, secuelas, finales alternativos.<br>• Sincronizaciones y secuencializaciones.<br>• Falson avances, recontextualizaciones y mashups.<br>• Avances y recapitulaciones. |
| **Mundo Intertextual (Eje de expansiones)** | | |
| Función Narrativa | Dimensión actorial<br>Dimensión espacial<br>Dimensión temporal | |
| Función Estética | Estilo visual<br>Motivos intergenéricos<br>Motivos visuales | |

Tabla 7. *Modelo intertextual transmedia.*

### 4.1.2. Ruta crítica

El proceso metodológico a seguir en la aplicación del modelo tipológico al análisis de caso de esta tesis consiste en la siguiente ruta crítica (figura 18), la cual se detalla con el fin de sistematizar los aspectos relevantes de la aproximación.




*Figura 18.* Ruta crítica metodológica.

A) Se diseña una Biblia Transmedia[61] (anexo 1), en la cual se crea el mundo ficcional de la serie en sus ramificaciones desde su producción. Este documento en primer momento permite identificar cómo se construye el mundo en sus paratextualidades. En segundo momento, funciona de marco del mundo para identificar elementos significativos en el análisis a través de las funciones narrativas y estéticas en el mundo intertextual.

B) Se lleva a cabo un visionado de las tres temporadas que constituyen la serie, y se identifican los aspectos necesarios para el análisis en una matriz de vaciado que sistematiza por temporada y episodio (anexo 3). Se compone por cuatro aspectos: descripción, estructura, elementos para el análisis, observaciones (tabla 8).

| **Aspectos** | **Descripción** | **Temporada Episodio** |
|---|---|---|
| Descripción | ¿En qué consiste el hilo narrativo de cada episodio? Complementa las descripciones argumentales de la Biblia Transmedia. | |
| Estructura | Red de personajes y acciones ¿cómo está armado el episodio? • | |
| Elementos para el análisis | Personajes, acciones, espacios, códigos, intertextos. | |
| Observaciones | Elementos a tomar en cuenta que refuercen al análisis intertextual. | |

Tabla 8. *Matriz de vaciado para análisis de la serie de tv Penny Dreadful.*

[61]Normalmente la Biblia ya está diseñada cuando no se tiene acceso a ella, se deberá crear una de la primera temporada, con fines de enmarcar el anásis. Nosotros partimos del Gosling, 2015 y del canal oficial en youtube *Penny Dreadful on SHOWTIME* , 2015.

A partir de este vaciado, se selecciona el corpus en el que se aplica el modelo tipológico en el eje de expansión (tabla 9).

| Hipotextos | Personajes | Episodios | Eje de expansión |
|---|---|---|---|
| | | | Función Narrativa<br>Dimensión actorial<br>Dimensión espacial<br>Dimensión temporal<br>Función Estética<br>Estilo visual<br>Motivos intergenéricos<br>Motivos visuales |

Tabla 9. *Plantilla vaciado de corpus para análisis.*

C) La ejecución del modelo tipológico en sus dos ejes. En el eje de extensiones, a partir de la Biblia se arma el mapa transmedia y se identifican las estrategias de las narrativas en sus formatos textuales con el fin de trazar el mundo transmediático en sus paratextualidades, las cuáles pueden analizarse como un texto en sí mismo. En el eje de expansiones se analiza la función narrativa en tres dimensiones.

La dimensión actorial aborda el análisis del personaje, considerado un signo del elemento textual. Se estudia su construcción intertextual referente al mito. Son tres los aspectos a considerar: La descripción referencial en su narrativización, puntualizando la construcción del personaje (Seger, 2000 y Mckee, 2011) y su focalización (Genette, 1998); así como identificar su rol a través del modelo actancial (Greimas, 1987) y las relaciones o redes entre personajes por atracción, conflictos, contrastes, transformaciones (Seger, 2000); y el recorrido que hace respondiendo al arquetipo del viaje del héroe (separación, iniciación y retorno) (Campbell, 1959) en la construcción del mito como discurso (Durand, 1993) (figura 19).




*Figura 19*. Función Narrativa. Dimensión actorial.

La dimensión espacial analiza el espacio narrativo del personaje en tres aspectos: Descripción del tipo de espacio (Ryan, Foot y Azaryahu, 2016) en sus funciones simbólicas e ideológicas (aspecto extratextual) (Peña Timón, 2006); el tipo de *set* en su producción ficcional (Zavala, 2008); y la taxonomía del mundo fantástico en su coherencia semántica y de transgresión (Mendlehson, 2008) (figura 20).

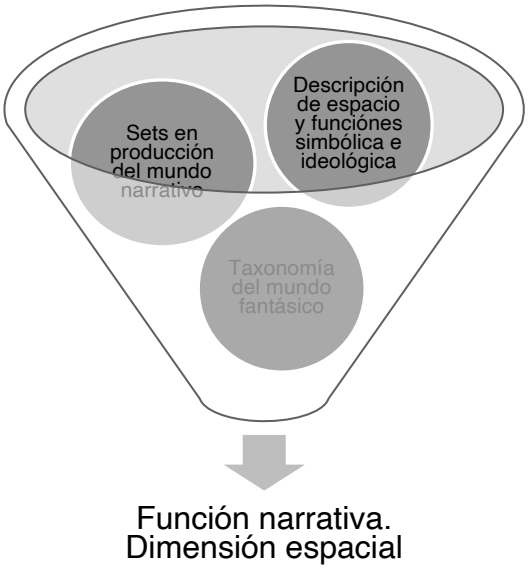



*Figura 20.* Función Narrativa. Dimensión espacial.

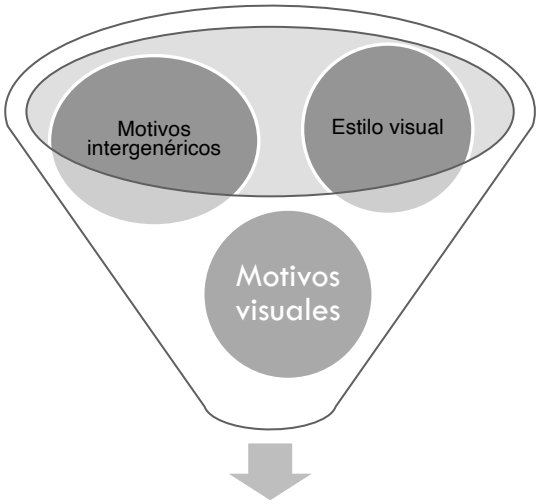
La dimensión temporal se centra en la estructura del guion para identificar los puntos de giro (Dowd, Fry, Niederman y Steiff, 2013) y en la organización textual de la temporalidad se analiza el ritmo del relato en su construcción narrativa (Genette, 1998) (figura 21).




Función narrativa.
Dimensión temporal.

*Figura 21.* Función Narrativa. Dimensión temporal.

Por otro lado, la función estética se ocupa de tres aspectos: el estilo visual, los motivos intergenéricos (Gil, 2012) y los motivos visuales provenientes de la tradición figurativa en los argumentos universales (Balló y Pérez, 1995) (figura 22).




Función Estética

*Figura 22.* Función Estética.

A continuación, se explican cada uno de los ejes de la tercera etapa del proceso, los cuales constituyen el modelo propuesto de esta esta tesis.

4.2. El mundo paratextual (eje de extensiones)

4.2.1. El mapa transmedia

En una producción de ficciones transmedidads, el mapa esquematiza el universo de la historia hacia la experiencia holística del lectoespectador en su función de prosumidor frente a los productos nativos. El mapa contempla el formato las plataformas según el formato textual en medios y de este se derivan las estrategias transmedia generadas por la industria publicitaria y los fans.

Los pasos a seguir en la construcción del mapa transmedia, una vez que se identificaron los medios en los que extendió y expandió su universo narrativo, es organizar su ramificación y describir su función en cuanto a formato textual y el uso de estrategias narrativas (figura 23). Las herramientas que se sugieren en el armado son dos, por una lado la plantilla para diseño de narrativas transmedia (Lovato, 2017) (anexo 2) en la que se identifican las siguientes categorías: la narrativa del mundo de la historia, las experiencias de la audiencia en la participación que se diseña en cada plataforma, las plataformas en sus elementos que desarrolla tanto en experiencia en el usuario como en las líneas narrativas que se desarrollan. Por otro lado, la Biblia Transmedia (anexo 1) como soporte de la construcción del mundo narrativo de la serie de televisión.

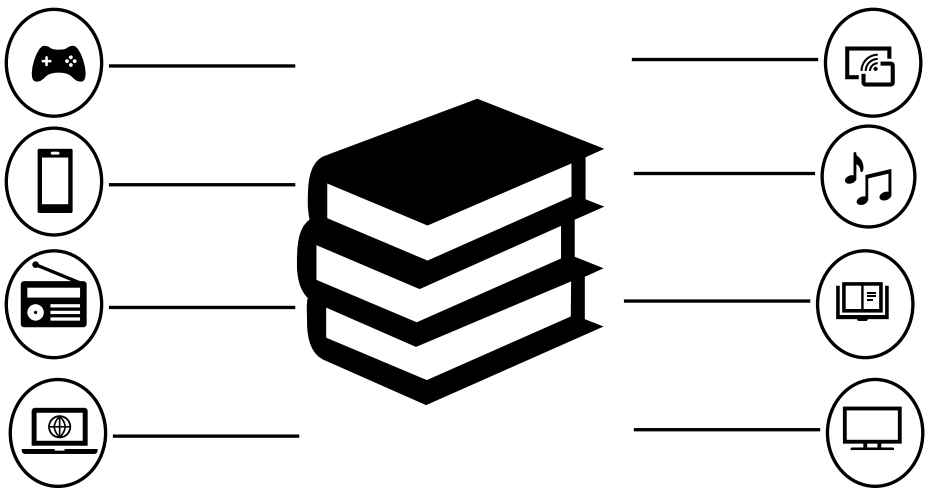


*Figura 23.* Esquema de mapa transmedia.

### 4.2.2. Estrategias transmedia

Las narrativas transmedia en su aspecto paratextual trabaja con una historia para diferentes medios, por lo tanto, debemos acudir a las estrategias pertinentes al formato textual. Dentro del proceso de traslación hay diversos cambios, para entender estos, primeramente hagamos la diferencia entre adaptación, extensión y expansión.

La adaptación depende de los requerimientos del nuevo medio, el proceso exige un trabajo derivado de la forma de la historia, sin embargo no está considerado dentro de la transmedia:

> In general, we do not think of adaptation as a transmedia process because it implies that we´re simply taking a story and presenting it in a different medium. The differences between the adaptation [...] and the source material is solely the result of the fact that each medium has its own storytelling and aesthetic conventions, its own syntax. (Dowd et al., 2013, p. 22)

La extensión, consideradas en las transducciones transmedia, es el acto iterativo de la adaptación. Extiende otros aspectos de la historia en otros medios (Scolari, 2013).

La expansión provee de nuevas perspectivas con material nuevo inspirado en el universo narrativo original.

Son cuatro estrategias narrativas (tabla 10) que operan a manera de la retórica clásica, estas son: la adición es una expansión narrativa; la transposición modifica el orden de los elementos; la permutación se basa en la sustitución de un componente por otro; y la omisión hace referencia a la substracción de elementos de un relato videojuegos, películas, entre otros (Scolari, 2013).

Los formatos textuales (tabla 10) en función a las estrategias narrativas de expansión y comprensión, siguiendo la propuesta de Scolari (2013) son:

1) *Spin offs*. Derivado de una obra ya existente o anglicismo de serie derivada.

2) Precuelas y secuelas. La precuela se enfoca en lo que acontece antes del relato inicial. La secuela es producida después de una obra, se desarrolla en otro tiempo y en un mismo universo, es decir, hay una continuidad.
3) Finales alternativos. Son las posibilidades diversas de terminar la historia extendiendo el relato más allá del cierre establecido.
4) Sincronizaciones. Son producciones elaboradas por los prosumidores o fans normalmente, entre ellas están: las recapitulaciones, las parodias, los finales alternativos, los falsos avances y *openings*.
5) Secuencializaciones. Es la narración de manera no secuencial.
6) Falsos avances. Son pequeños relatos que comprimen lo que sucederá en la obra a la que hace referencia.
7) Mashups. Son la vinculación de dos o más mundos narrativos.
8) Recontextualizaciones. En ellas se resignifica la acción en otro sentido comprimiendo y permutando.
9) Avances. Es la síntesis de contenido en pocos minutos.
10) Recapitulaciones. Es el contenido comprimido que aporta claves al mundo narrativo revisando los aspectos clave que le dan continuidad a la historia.

| **Estrategias narrativas** | **Formatos textuales** |
|---|---|
| Adición (expansión narrativa) | • Spin offs (narrativa y personajes)<br>• Precuelas y secuelas<br>• Finales alternativos |
| Transposición (orden de elementos, trascendencia del texto) | • Sincronizaciones<br>• Secuencializaciones |
| Permutación (sustitución de un componente por otro) | • Falsos avances<br>• Mashups<br>• Recontextualizaciones |
| Omisión (substracción de elementos de un relato) | • Avances<br>• Recapitulaciones |

Tabla 10. *Narrativas de expansión y comprensión.*

### 4.3. El mundo intertextual (eje de expansiones)

#### 4.3.1. Función narrativa

La función narrativa en las series de televisión está destinada hacia un estudio de las transposiciones semióticas[62], ya que no se trata sólo de narrativa verbal, sino que, estamos frente a una producción del texto en los nuevos medios, que como ya se ha mencionado en el capítulo anterior, éstos pueden variar según lo que se busca contar en formas de transducción cultural.

Es necesario preguntarse ¿cuándo es narrativo un texto? Luz Aurora Pimentel (2014) afirma que los textos son narrativos "en tanto que acusan una estructura semio-narrativa en su contenido, ciertamente no son narrativos en cuanto al modo de enunciación" (p. 15), es decir, el discurso como sistema modelizante se compone de un sistema significante complejo, y la historia es el mundo como entramado de significante de acción. La narración es discurso en tanto que es el producto de una enunciación.

En este sentido, recordemos que la narrativa audiovisual desde el enfoque de Vicente Peña Timón (2006) no puede escapar de la representación del mito asignado a la imaginación creadora, a las formas de representar la realidad con el fin de significar en su dimensión de "acto" (en la la imagen) y en su dimensión de "hecho" (en la narración).

La primera dimensión se reconoce por la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y sonoras para construir *historias.* Es decir, "la facultad o capacidad de las imágenes y elementos portadores de significación para configurar discursos y así construir textos cuyo significado son las historias que se narran (Peña Timón, 2006, p. 47).

Mientras, en su segunda dimensión, se considera "como sistema semiótico, [el equivalente] al universo (temas y géneros) que ha configurado la actividad narrativa

[62]Se entiende por transposición semiótica el cambio de soporte o sistema de signos, ya sea en obra o género, por ejemplo de obra literaria a obra audiovisual, en la cual los códigos de lenguaje cambian a favor de la resignificación propia del autor de la producción.

de esos medios a lo largo de la historia" (Peña Timón, 2006, p. 48). Por lo tanto, lo representado, lo narrativo y lo mediado forman parte de la configuración narrativa, en el que el relato audiovisual como estructura discursiva, admite "sistemas semióticos, códigos denotativos y connotativos, y también diferentes lenguajes, soportes y géneros" (Peña Timón, 2006, p. 68).

Cabe considerar al relato como "la proyección de un mundo en acción específicamente humana" (Pimentel, 2014, p. 59) en su carácter dual, la construcción de un mundo narrado y la voz narrativa o la cámara en su lenguaje audiovisual que al anunciarlo lo construye. Ese mundo, en su entramado, necesita de tres dimensiones: actorial, espacial, y temporal.

#### 4.3.1.1. Dimensión actorial

La dimensión actorial se centra en el personaje narrativo, el cual concebimos en términos de signo y de texto, en el sentido de que: "el personaje no es más que texto, es un efecto del texto, con lo cual posee un significado y un significante" (Peña Timón, 2006, p. 96), es un compromiso entre autor-productor y lectoespectador que en conjunto construyen un elemento textual. En cuanto a signo, se puede comportar como referencial cuando hace alusión a lo cultural en el sentido histórico, mitológico, alegórico, social. Es deíctico cuando son marcas de la presencia del autor, y es anafórico cuando remite a otro signo, de esta manera, se logra el vínculo con la función narrativa. El personaje necesita del actor como figura verosímil en acción (Hamon, 1972), esta construcción es transpuesta y narrativizada: "el personaje no existe fuera de su discurso de su estilo" (Pimentel, 2014, p. 86). El personaje es el "signo que trabaja en el seno del subtema textual" (Gardies, 2014, p. 107).

Algunas anotaciones con respecto a la construcción y la estructura del personaje, son relevantes dentro de la función narrativa. Al analizarlo como parte del diseño narrativo "ningún personaje o personalidad puede expresarse con profundidad sino es a través del diseño narrativo" (Mckee, 2011, p. 139). A nivel estructural, desde el siglo XIX los personajes se vuelven complejos, razón por la cual se enfrentan a dilemas y a toma de decisiones aportando a la historia giros que la caracterización permite en la

revelación de la personalidad y en la verosimilitud de la forma de actuar frente a situaciones específicas, por ello “la estructura son los personajes, y los personajes son la estructura” (Mckee, 2011, p. 131).

En este tono, Linda Seger (2000) al referirse a la construcción de personajes, hace énfasis en los aspectos que se conforman el perfil de cada uno en la historia, tomando en cuenta: el contexto (cultura, época histórica, situación geográfica, profesión); su origen social, educativo y cultural (la forma de pensar, actuar y hablar); la dimensión física (rasgos y cualidades; vestimenta y proyección de actitud); las paradojas y la coherencia (lo ilógico e imprevisible); los valores, las actitudes y las emociones (profundidad en su ideología, su forma de ver la cosas y su humanización). Estos aspectos hacen creíbles a los personajes de ficción, sin embargo, la historia de fondo nos revela el pasado que introduce a las posibilidades de moverse en el espacio diegético. Seger al entrevistarse con el escritor Leonard Tourney, sugirió que la historia de fondo es como la novela:

> los escritores del siglo XIX siempre anteponen la historia de fondo. De hecho, empiezan narrando la infancia del personaje. Esto es así porque en aquella época tenían todo el tiempo del mundo para explorar al personaje y, como resultado, la extensión de las novelas era considerable. Es muy difícil encontrar una novela en la actualidad que se guíe por esos parámetros. La novela actual es más directa y funciona de forma más parecida a una película: la historia empieza antes de que empiece a aparecer la ficha técnica. Tanto es así que la mayoría puede adaptarse al cine. (Seger, 2000, p. 57)

Actualmente, se sabe que la adaptación ha tenido transformaciones que han permitido la introducción de otras estrategias para su traducción tanto de códigos del lenguaje y el medio correspondiente. En el caso de las series de televisión complejas, el desarrollo de los personajes episodio con episodio van desenvolviéndose para así construir las dimensiones de las cuales está hecho. La dimensión es el rasgo dominante, es su contradicción. Por ejemplo, aquel personaje que en su interior tiene una ambición provocada por un sentimiento de culpa pero en el exterior se revela

como un encantador asesino. La psicología del personaje en este punto debe poner especial énfasis en su verdadera personalidad (lo que se oculta) y en su tipo de personalidad (lo que aparenta) (Seger, 2000, pp. 65-81). Potr otro lado, Mckee esquematiza tres niveles de conflicto: extrapersonales, personales e internos. El primero se relaciona con las instituciones sociales, en el entorno físico y las personas en sociedad. El segundo, mientras tanto, tiene que ver con los amigos, la familia y los amantes. El último, es el nivel de las emociones, en donde el "yo más personal" entra en contacto con la mente y el cuerpo (figura 24).

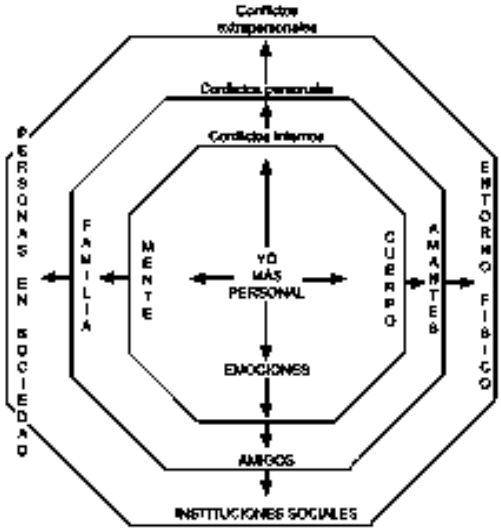



*Figura 24.* Los tres niveles de conflicto en un personaje.

Además de estos niveles, en el diseño narrativo no podemos escapar del modelo actancial (figura 25) que propone A. J. Greimas (1996). Repasemos rápidamente los elementos que lo componen. El objeto de deseo que desea alcanzar el protagonista en su lucha debe pasar por los niveles de conflicto y abrir abismos en sus acciones, "un abismo que progresa" (Mckee, 2011, pp. 113-115). Además de que tanto su sufrimiento como sus beneficios afectarán o serán compartidos con otros protagonistas que forman parte de las relaciones entre los personajes, en sus valores contrarios y contradictorios, ya que un personaje no puede existir por sí mismo.

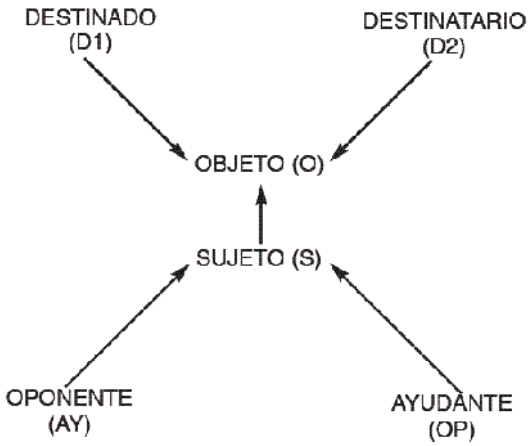



*Figura 25.* Modelo actancial.

El rol del personaje en sus principios y sus funciones en la acción (actante) y en la estructura superficial discursiva (actor) configuran una identidad entre el personaje y la acción en la trama. La estructura profunda de la narrativa surge en el drama y el conflicto en una relación existente entre los tipos de personaje en un momento determinado de la intriga.

El destinador-destinatario controla la ideología, es decir, es la base del poder y del saber. El eje del sujeto es el recorrido del viaje del héroe hacia el deseo. El ayudante-opositor, auxilian o impiden a que el sujeto llegue a su fin: “proyecciones de la voluntad de actuar y de las resistencias imaginarias del sujeto mismo” (Greimas, 1996, p. 190).

Los personajes dentro de estas relaciones y acciones combinan los siguientes elementos (Seger, 2000, pp. 87-108):

1) Atracción entre personajes: poseen algo que los une para permanecer.
2) Conflicto entre los personajes: la amenaza de la separación.
3) Contraste entre personajes: son opuestos, por lo que se fortalecen.
4) La transformación, que muchas veces se da por la relaciones triangulares, convirtiéndose en el eje de la historia.

Cabe añadir que en el diseño del reparto, el protagonista es quien lo crea, y que cuando un personaje secundario entra a la trama es con la función de auxiliar a definir el papel del protagonista y contribuir al desarrollo de la historia.

Dentro de la trayectoria del viaje del héroe es importante detectar brevemente la función del mito y del arquetipo desde un enfoque del psicoanálisis y de la antropología, para así relacionarlo con los cuatro tipos de personajes no-realistas que son fundamentales en una historia de tipo fantástico: el personaje simbólico (encarnan una cualidad basada en una idea), el personaje no humano (personajes animalizados o antropomórficos), el personaje fantástico (pertenece a un mundo extraño, oscuro) y el personaje mítico (generalmente es heróico y conforme avanza la historia se vuelve fuerte y sabio) (Seger, 2000, pp. 151-167).

En el viaje del héroe de Joseph Campbell (1959) comienza en el rito de iniciación (separación, iniciación, retorno) conocido como monomito, en donde el héroe con cualidades extraordinarias es honrado o despreciado; y el mundo en el que se desplaza sufre una deficiencia simbólica: la caída. El rito de iniciación, en sus tres partes se entremezcla con aspectos simbólicos en una polisemia del imaginario colectivo. Estos múltiples significados participan en una conciencia mítica: los símbolos al construir el mito en el campo de acción permiten que se "crea" lo que los actores "creen" y por ende, se entiende el significado. El arquetipo[63] es parte de esta travesía, no participará del tiempo histórico, sino de la transpersonal del inconsciente colectivo, es decir, en la vivencia del hombre moderno, quien se remite a un pensamiento arcaico (pp. 35-44, 53-93). En contraste, Carl Gustav Jung (2003) ubica al arquetipo como el contenido inconsciente, que "es un elemento formal, en sí vacío, que no es sino una *facultas praeformandi*, una posibilidad dada *a priori* de la forma de la representación" (p. 74).

Repasemos los ocho arquetipos representativos que propone Jung (1976) de manera empírica, y de los cuales se derivan diversos personajes en la literatura y los medios audiovisuales. Los arquetipos son modelos de comportamiento en el mundo condensados en una imagen con los que trabaja la psicología analítica. Se componen por:

1) La persona. Es la identidad que se desea proyectar, la máscara del individuo en la sociedad.

[63]Sinónimo de idea en el sentido platónico (Jung, 2003).

2) La sombra. Son los aspectos que no permiten la adapatación con el mundo exterior en la sociedad.
3) El ánima. Se mezcla con la imagen de la madre, representa el aspecto femenino de los hombres en la adaptación sexual.
4) El ánimus. Al contrario del ánima, se mezcla con la imagen del padre y representa el aspecto masculino de las mujeres en la adaptación social.
5) La gran madre. Configurada como la imagen de diosa madre en un sentido ambivalente como madre amante y madre terrible. Proviene de la historia de las religiones y constituye el complejo materno sobre el hijo o hija en diversos efectos, entre ellos, la homosexualidad, el donjuanismo, la impotencia, la hipertrofia femenina, el amor maternal, el eros exaltado "la madre [es] la forma que contiene todo lo viviente. Frente a ella, el padre representa la dinámica del arquetipo (…) forma y energía" (Jung, 2003, p. 94).
6) El anciano sabio. Normalmente se asocia con la figura del mago, del médico. Es el quien tiene los conocimientos para combatir el caos.
7) El sí mismo. Es el proceso de individuación, de transformación o maduración de la personalidad. El centro regulador de la psique. Se confronta con la persona, la sombra, el ánima y el animus. Se representa en una personalidad superior que toma rasgos de maestro, dios, diosa, madre, anciana sabia.
8) El héroe. Renueva el mundo y vence a la muerte a través de la líbido que lo incita a nuevas aventuras. Es el centro del mundo y el símbolo de la creación continua.

Por otro lado, el mito como relato en un conjunto estructural es "el discurso último para cualquier discurso, es decir, para cualquier desarrollo de sentido" (Durand, 1993, p. 29), por lo que el mito desterritorializa el sentido, crea un relato, llena el vacío de sentido. Recordemos que en la mitocrítica de Gilbert Durand expone lo siguiente:

> El mito aparece como un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos simbólicamente valorizados, que se puede segmentar en secuencias o unidades semánticas más pequeñas (los mitemas) y en el que se

> invierte necesariamente una creencia (contrariamente a o que sucede con la fábula o el cuento) llamada pregnancia simbólica. (Durand, 1993, p. 36)

Desde la visión de Campbell (1959) el mito del héroe es "la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito" (p. 35), por lo que la travesía inicia desde la cotidianidad con la llamada de la aventura en la cual el personaje se niega o la acepta para emprender el camino que estará lleno de encuentros. La ayuda sobrenatural con una función protectora y dotada de conocimiento lo guía al paraíso prometido, normalmente se presenta en forma masculina encarnando la figura del sabio o del maligno. Esta personificación protege al héroe hasta llegar al primer umbral, el cual será un tránsito que le permitirá un renacimiento simbolizado en la imagen del vientre. El vientre de la ballena representa ese espacio en el que el héroe parece haber muerto y tragado por lo monstruoso quien realmente lo acoge con el fin de entrar a su iniciación en el camino de las pruebas en una tierra maravillosa. Una vez que atraviesa los obstáculos lleno de victorias, llega a su última aventura: el encuentro con la diosa, la cual representa el alma triunfante del héroe quien gana el don del amor mediante la prueba final. Por lo que esta fase de la iniciación se entiende como "la introducción del candidato a las técnicas, deberes y prerrogativas de su vocación, con un reajuste radical de sus relaciones emocionales con las imágenes paternas" (Campbell, 1959, p. 128). El regreso se emprende cuando la misión ha terminado y su labor será llevar el conocimiento a casa, sin embargo éste es negado y tiene que huir con el elíxir destinado a la transformación social de su pueblo. Algunas veces necesitará de ser asistido por el mundo exterior para cruzar el umbral de regreso, ya que deberá enfrentarse con esa sociedad que no comprenderá al elegido que ha transitado del mundo divino al humano, "ésta es la gran clave para la comprensión del mito y del símbolo, los dos reinos son en realidad uno" (Campbell, 1959, p. 146) (figura 26).

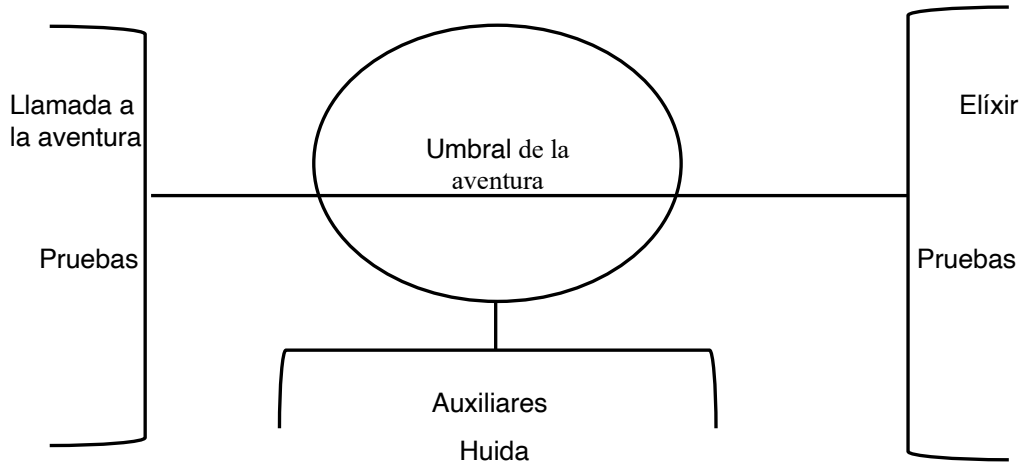



*Figura 26.* Diagrama de la aventura del héroe (Campbell, 1959, p. 140).

Finalmente, este viaje del héroe responde a una serie de arquetipos[64] en los que el personaje dramático actual genera tensión entre el personaje y la trama. Se encuentra en la determinación absoluta de personajes que deciden "Ser" y la historia "tiende a disolverse en procesos de diseminación episódica y proliferación transmediática" (Balló y Pérez, 2015, p. 43). Los arquetipos de esta poética contemporánea se caracterizan por su condición de figuras irreductibles, por lo que un personaje también puede ser transmedia, es decir, una franquicia que navega por diversas narrativas y medios en su posicionamiento icónico derivado de diversos paratextos.

#### 4.3.1.2. Dimensión espacial

La dimensión espacial tiene como referencia extratextual la realidad, plantea la cuidad como una función ideológica, la cual se convierte en un objeto semiótico complejo debido a los referentes imaginarios, ya sean transferidos o compartidos en las mitologías urbanas, por ejemplo la ciudad-infierno que representa a Inglaterra a finales del siglo XIX. También es una descripción focalizada en los saberes culturales dados que organizan el conocimiento del mundo, ya sea de manera lógica, taxonómica y/o cultural.

[64]El arquetipo o *Imago Dei* es una denominación del inconsciente colectivo de tipo arcaica o primitiva que se representa en formas simbólicas transmitidas por tradición ya sea en mito o leyenda. Ese contenido psíquico cambia de acuerdo a la conciencia individual en la que surge (Jung, 1976).

El espacio narrativo audiovisual es el lugar en donde se desarrollan las acciones que desempeñan los personajes delimitando el contenido ficcional. Se pueden identificar relaciones entre: espacio narrativo y personaje; espacio narrativo y proxémica; espacio narrativo y tiempo, correspondientes a su función como campo (espacio representado que se ve y no se ve en el cuadro), decorado (lo estético), escenario (puesta en escena construída para la representación y la acción) y ámbito (lugar de encuentro, espacio simbólico de relaciones ideológicas) (Peña Timón, 2006). La primera relación se refiere a la localización y a la retorización, es decir, se describe el mundo interior de los personajes a través de un tratamiento en estos conceptos fronterizos. La segunda es cómo se configuran el juego de distancias entre personajes. La tercera, marca aspectos de la realidad donde se revelan los acontecimientos, las acciones y los personajes. Además los tipos de espacios se encarga de hacer una arquitectura en los *sets* en la continuidad de la acción:

> Los espacios continuos y discontinuos tienen encomendada la función de dar continuidad a la acción. Los espacios elípticos son propios de los grandes espacios abiertos. Se habla de espacios diegéticos cuando el paisaje cumple con la función de representar a los personajes o a las acciones. Los espacios cuánticos surgen cuando aparecen espacios dentro de otros espacios. (Peña Timón, 2006, p. 108)

El espacio narrativo tiende a ser metafórico y da cuenta del aspecto psíquico de los personajes, los objetos y los escenarios en una combinación de mundo ficcionado y locaciones imaginarias que no son específicas de una geografía en el mundo real, por lo que en el mapa mental del espectador puede situarse en donde se señala en la historia, pero puede ser cualquier lugar. Diversas locaciones exteriores de *Penny Dreadful* fueron grabadas en la ciudad de Dublín, Irlanda. Al respecto Chris King, productor supervisor y co-productor ejecutivo de algunos episodios menciona:

> The challenge is that London is also modernized. So, to find that true, real, gritty [period] feeling, London didn´t offer quite as much as we had hoped. When we came to Dublin, I discovered that the architecture is very similar, and also the areas haven´t

> modernized as much, so there´s actually a lot more locations in Ireland than there were in London" (Gosling, 2015, p. 14).

El espacio narrativo describe lo que en la historia toma lugar y algunos niveles o capas son: cuadros espaciales (*spatial frames*) las escenas son intercambiables y se definen por los objetos que la conforman; el escenario (*setting*) es estable y es una categoría correspondiente a los social, histórico y geográfico; el espacio de la historia (*story space*) es el relevante para la trama, mapea los pensamientos y las acciones de los personajes; el mundo de la historia (*storyworld*) es aquel que se complementa con la imaginación del receptor y es presentada en locaciones imaginarias, por lo tanto se crean espacios imposibles; y el espacio narrativo (*narrative universe*) se construye a partir de las creencias, deseos, sueños, miedos de los personajes (Ryan, Foot y Azaryahu, 2016, pp. 34-48).

El espacio cinematográfico en el mundo posible, poblado por personajes en un cronotopo, se configura a partir de los significantes sonido e imagen en movimiento en un cuadro. Esto no es tan distinto en las series, ya que el principio de la construcción del personaje en relación con el espacio considera la función metonímica, la cual es parte de la configuración sintática en el desarrollo de la historia. En algunas ocasiones el espacio es un personaje, en otras tiene una función simbólica y poética "a menudo el espacio se semiotiza y la construcción espacial se presenta como representación simbólica del mundo" (Martínez García, 2012, p. 67).

Dentro de la teoría del cine, en el discurso de la cámara, el primer plano conserva su interés como generador de sentido y afecto, es por ello que el concepto de imagen-afecto de Gilles Deleuze (1984) conserva la noción o relación entre el primer plano y el rostro: "La imagen-afecto es el primer plano (...) no hay primer plano de rostro, el rostro en sí mismo es el primer plano, el primer plano es por sí mismo rostro, todos son el afecto, la imagen-afecto" (p. 131). Además "el cine hace del relato la forma de alcanzar la imagen" (Navarro Mayorga, 2014, p. 89) por lo que se despliega y en este sucede la recomposición o montaje en su multiplicación y yuxtaposición de imágenes, el pliegue se tensa y provoca una imagen implicada sobre el encuadre.

El encuadre como representación, permite el discurso sobre el mundo en ese espacio visual construído con el fin de transformarlo, ya que no produce una copia de lo real. La acción de encuadrar es excluir e instituir con el fin de dar sentido, y esto permite un acercamiento analítico desde lo narrativo como de lo plástico. Esta puesta en escena tiene en cuenta todo lo que lo constituye, y para efectos prácticos el encuadre designará el acto de aislar un fotograma para su estudio. Además se deben de tomar en cuenta dos aspectos: 1) que "el encuadrar equivale al colocar al espectador a una distancia" (Gardier, 2014, p. 40) y, 2) en esa delimitación y organización del encuadre, el *making of* ofrece claridad en el cómo está hecho y lo que se dice de él, y de forma comparativa aporta a un análisis más preciso, si es que se cuenta con dicha herramienta.

La creación del espacio interno mediante la cámara y el montaje obedece a dos procesos "el de la descomposición o fragmentación [a través de la cámara] y el de la recomposición posterior [a través del montaje]" (Martínez García, 2012, p. 68). En cuanto a la cámara el fuera de campo, la focalización y el movimiento de cámara tienen la función de aislar la imagen y el campo hace visible el espacio representado por la cámara, enmarca el espacio del relato. Por otro lado, el sonido es parte del espacio encuadrado con el fin de completar el espacio fílmico. La cámara en sus ángulos (picado y contrapicado) y planos se construye con base en la percepción de los personajes y del narrador, según la focalización.

El plano secuencia, que es equivalente a la enunciación, da la sensación de duración y la transformación interna del plano, por lo que en términos técnicos "a partir del momento en que una toma de vista en continuado (por tanto, un plano) conjuga una duración relativamente larga con evoluciones complejas de las personas filmadas, acompañadas de movimientos reales y ópticos del cuadro (*travelling*, panorámica *zoom*, trayectoria)" (Gardier, 2014, p. 41) aunque también la cámara puede quedarse en el mismo lugar o capturar un fuera de campo, mostrando sólo un conjunto de objetos. Por ende, el encuadre en "la enunciación es el acto semiológico por el cual algunas partes de un texto nos hablan de este texto como de un acto" (Gardier, 2014, p. 42).

De manera contraria, el desencuadre provoca tensión, “deporta la mirada hacia los límites del campo, hasta introduce el malestar de un fuera de campo insistente, como ocurre de tal manera inhabitual de cortar un rostro o un cuerpo” (Gardier, 2014, 42) este aspecto está sometido a los géneros y a los medios en el que el cuadro corresponde al interior de la escena y la pantalla al exterior que es la composición, la cual “tiende a cerrar el espacio en sí mismo y a ceñirlo en el cuadro” (Gardier, 2014, p. 43)

En el caso de las series de televisión el corte serial contiene diversos pliegues disyuntivos, se van acumulando para generar nuevos relatos o relatos posibles,

> Hay una suerte de repetición en el volver al mismo pliegue (...). El *leitmotiv* se complica hasta alcanzar una composición entera. Las capas seriales se van acumulando, aumentando en densidad del repliegue sobre sí mismo. (...) La serie se distingue de un conjunto o un todo orgánico en que siempre está empezando por la mitad, en lugar de moverse desde un principio a un fin. Un despliegue que no es de principio a fin, sino con libertad para replegarse y volver a desplegarse. Tiene un modo de continuidad propio con singularidades que conservan cierta vaguedad (...). El despliegue puede darse en el mismo acto de desplegarse en la misma escena, donde dominan los cortes directos. O el despliegue puede consistir en una implicación que sería acoger en una sola participación a instancias vecinas o lejanas a...un despliegue lleva a otro y a otro. (Navarro Mayorga, 2014, p. 143)

La focalización o punto de vista, delimita la perspectiva del lugar físico o situación ideológica de la mirada “el foco de atención espacial depende fundamentalmente de la persona que está transmitiendo los acontecimientos” (Martínez García, 2012, p. 71). En la focalización del relato participan las perspectivas del narrador, la de los personajes, la de la trama y la del lectespectador. En esta ”restricción de campo” la selección de la información narrativa tiene tres formas: la focalización cero, la focalización interna y la focalización externa (Genette, 1998), siendo esta última la utilizada frecuentemente en las novelas del siglo XIX.

1) La focalización cero o no focalización. La ausencia proviene del enfoque narrativo. El narrador la presenta de manera fragmentada y variable, es decir, permite al lector armar su perspectiva, además se da la licencia de entrar y salir de la mente de sus personajes. Cuenta con libertad narrativa para dar información de manera autónoma e identificable.
2) La focalización interna. Es cuando el foco coincide con un personaje. El relato es el que presenta lo que el personaje piensa, ya que éste se convierte en el sujeto ficticio de la percepciones.
3) La focalización externa. El narrador elige el punto de vista sobre los personajes. Es el guía en la diégesis.

En los audiovisuales, la focalización es a través de la cámara desde dos instancias: el lectoespectador y el focalizador que lo hace desde la restricción de campo, el recuerdo (la mente) y la mirada, así como desde el punto de vista ideológico. De esta manera, logra una polifonía textual entre los narradores y el lectoespectador como instancias extratextuales.

#### 4.3.1.3. Dimensión temporal

La dimensión temporal es de tipo diegética y discursiva en los ritmos del relato de orden ficcional, en el que su estructura reside en tres aspectos: el orden, la duración y la frecuencia, los cuales se entreveran en una organización textual de orden lógico, en la siguiente clasificación (Genette, 1998).

1) Orden (relación de secuencia). La figura de la anacronía presenta rupturas temporales múltiples en la analepsis (*flashback*) con una función repetitiva y la prolepsis (*flashforward*) con una función contemplativa en el relato en curso.
2) Duración (*tempo* narrativo). Se refiere a la concordancia (isocronía) o disonancia (anisocronía) de los movimientos en tres derivaciones: pausa descriptiva (se detiene el tiempo), escena (retarda el tiempo), resumen (aceleración creciente) y elipsis (aceleración del tiempo). Además el *tempo* es constante cuando la pausa descriptiva es nula y la elipsis inversa, es decir, el tiempo es ralentizado. Es variable cuando la escena presenta variaciones al

posponer el tiempo, y el resumen es variable y detallado, el tiempo es retardado.

3) Frecuencia (repetición). Se divide en sucesos únicos (concordantes) y en sucesos desiguales (discordantes), en tres tipos de narración: narración singulativa (ocurre y se narra una vez), narración iterativa (ocurre más de una vez y se narra en un solo acto), y narración repetitiva (ocurre una vez y se narra más de una vez).

Regresando a Peña Timón (2006) el tiempo en la narración audiovisual cuenta con dos temporalidades: la de la historia narrada que ocupa un lugar específico y se puede repetir refiriéndose a los acontecimientos; y la temporalidad del acto narrativo o discursivo, en el que se puede manipular la extensión (expandiéndose o comprimiendose) repitiendo situaciones, haciendo retrospecciones y rompiendo la lógica temporal de la narración, es decir, es la propia lógica del desarrollo textual del relato.

Los puntos de la trama (*Plot point*) en la ficción audiovisual moderna, en cuanto a guión se refiere, se ha enfocado en propuestas narrativas de carácter isabelino, por no decir "a lo Shakespeare", intensifica el procedimiento dramático, principalmente en la estructura de la trama, en los personajes, en la mitificación de los espacios y en los puntos o giros del relato. Esta recurrencia del adjetivo "shakespeariano", se encuentra en un momento de expansión debido a la crisis por la cual están pasando los géneros tradicionales, en el que los tonos del teatro isabelino, permite canalizar múltiples tramas y personajes, en el que el protagonismo y los personajes secundarios tienen un mismo peso dramático.

De acuerdo a Jordi Balló y Xavier Pérez (2015) el conflicto de la historia debe abordarse sin preámbulos, por lo que la forma conocida como *in media res* permite que todo suceda en cualquier momento, característica de los audiovisuales contemporáneos. Este recurso literario, muy utilizado en las epopeyas se sitúa "cuando la historia ya está muy avanzada, nos conduce a una estructura en *flashback* donde se narrarán todos los hechos heroicos que se han producido antes y que suponen el cuerpo central de las aventuras épicas" (p. 9). En otras palabras, se acelera la acción y el pasado está en la construcción de los personajes, y los puentes

serán construidos por el lectoespectador, quien reconstruye la historia con los episodios. El dinamismo y el movimiento en los personajes dentro de la escena, son dos aspectos de la estructura de la trama isabelina, en la que el diálogo es efervescente porque remitirá a conflictos ya planteados. Así que, si se inicia con una escena en plena acción, se demuestra que el *in media res,*

> es un recurso que el mundo de la ficción episódica puede adoptar sin problemas, quizá porque una de las cosas que más importa a la serialidad es comunicar sensorialmente al espectador que su tiempo transcurre en paralelo al de la propia acción. (Balló y Pérez, 2015, p. 12)

El punto de giro de la trama en la continuidad narrativa, ese puente que cruza múltiples extensiones y plataformas; esa estructura que se usa para contar la historia, considera a la narrativa transmedia del universo del relato un *world driven* (Dowd et al., 2013), es decir, se cuentan historias individuales que crecen conforme los personajes (*low concept*) van teniendo repercusiones y decisiones que permitan su transformación. Sin embargo, la situación es lo más importante en torno a la premisa (*high concept)*, es por esa razón, que los géneros se vuelven prolíficos, cuya estructura permite el desarrollo de una narrativa específica. Por ejemplo, en una serie policiaca el detective es el protagonista quien siempre llegará a la escena del crimen para comenzar a conocer a su antagonista, el asesino. La situación glorificará los actos del criminal, pero la premisa que se formule le dará una dirección al relato: el género es una estrategia para incorporar el tipo de arco dramático que necesita la historia.

Estas “vueltas de tuerca” cuentan con cinco componentes que construyen las historias transmedia: exposición (*exposition*), acción creciente (*rising action*), climax (*climax*), caída (*falling action*) y resolución (*resolution*) (Dowd et al., 2013) (figura 27). La exposición, plantea normalmente el mundo con sus personajes antes de que inicie el drama, la situación que enganchará a la audiencia en la búsqueda del sentido de la misma: el conflicto y el personaje principal, así como una introducción del mundo y del sentido narrativo. La acción creciente, es cuando los obstáculos para el personaje se vuelven complejos. El clímax, le exige al protagonista la confrontación del conflicto,

mientras en la caída, surge el efecto con el fin de acercarse al desenlace. En la resolución, la situación del protagonista tiene un cierre, pero este permite la movilidad o migración de plataformas para expandir el universo como una continuidad.

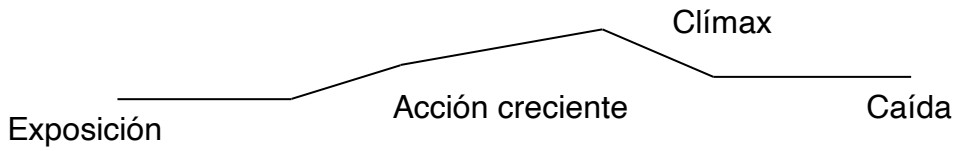



*Figura 27*. Componentes de una historia transmedia.

Ciertamente, los elementos no están lejos del esquema de guion tradicional, sin embargo, el manejo de las proporciones en la curva de cada componente son las que permiten que los puntos de giro designen esa pequeña acción o dirección narrativa, e incluso su permanencia en la plataforma de extensión. Además el grado de intensificación dependerá del género y del conflicto interior del personaje en el cambio de líneas y resoluciones. El punto de giro y los arcos del personaje en las historias seriales son seriadas. Es lo que permite la construcción de múltiples temporadas y episodios:

> that have the same characters and situation each week but a different problem, crime or mystery to solve. By the of each episode, the problem is solved and everything is back to normal. Story arcs and character arcs do not generally continue from one episode to the next, and each episode feels self-contained and complete in terms of story. (Dowd et al., 2013, p. 116)

Además depende de las múltiples tramas que estén abiertas y en progreso, que en ocasiones cuenta con *backstories* y una mitología personal. Normalmente el episodio piloto es el que introduce a los personajes para en el resto de la serie, continúe con la expansión para el entendimiento del mismo. Cabe señalar que existen arcos de la historia, arcos de la temporada, y como ya se nombró, arcos del personaje. Los primeros pueden estar presente en episodios secuenciales, pero también fluye libremente en algunos episodios, mientras el personaje entra a otra historia en la que es posible o no tener una transformación. Los segundos, están diseñados para el final

de cada temporada y se pueda establecer una nueva. Los terceros, son los personajes que todo el tiempo cambian porque su conflicto interior los enfrenta a diversas situaciones.

En cuanto a las estructuras narrativas desde el montaje, asimilado como generador de sentido, de ritmo, y de sensaciones en la articulación de los planos del relato, así como de los detalles a través del ritmo y las precisiones en los que se corta el plano, estructura el relato a partir de un acontecimiento en un mundo estable, el cual se desequilibra con el fin de reequilibrarse a través de un conjunto de códigos que reconocen una entidad autónoma, ya que "lo propio de la diégesis es constituirse un mundo singular, con sus propias leyes, poblado de objetos (humanos, animales, objetos propiamente dichos)" (Gardier, 2014, p. 87).

Este aspecto del ritmo y las rupturas, apoyan a la poética del sentido porque "suministra a las imágenes [en] asociación de planos que permite relacionar situaciones, comparar u oponer elementos, articular en cierta continuidad" (Gardier, 2014, p. 52) y es ahí que se encuentra la relación de significación del relato, en el cual, el espectador forma parte en la percepción de lo narrado. Además, los acontecimientos en su ruptura temporal (gracias a los empalmes realizados en el montaje) aportan a la fluidez diegética y como ya está en la mente del espectador, las rupturas aportan una nueva dimensión y fuerza de expresión en los efectos de sentido (discurso), por ello "el montaje es la palanca que permite crear discontinuidad [y] rupturas narrativas" (Gardier, 2014, p. 57).

Por lo tanto, el relato audiovisual en el sentido de texto o discurso narrativo, encuentra su complejidad en la construcción de un nuevo discurso a partir de otros con la capacidad de llevar a cabo transferencias narrativas. Por lo que la intertextualidad en el universo diegético es una estrategia que se aplica a manera de matriz o repositorio de reelaboración y de expansión transficcional, entendido como el "anclaje nominal al universo architextual [de] máxima autonomía argumental" (Gil González, 2012, p. 37). En el caso de la serialidad, en su secuencialidad, la trama se prolonga a partir de segmentaciones internas para brindar una continuación externa, es decir, la relacionada con el paratexto. Es por ello que, la intertextualidad es un rasgo clave de nuestra cultura y se mueve en diferentes direcciones con el fin de producir un nuevo

sentido al texto. Además, “la existencia de más de una trama en la articulación del relato dramático es una característica prácticamente irrenunciable de la ficción de todos los tiempos” (Balló y Pérez, 2015 p. 31).

La narrativa en la televisión tiene dos dinámicas, la de compartir varias historias, elementos y conceptos relacionados al cine (el lenguaje y la adaptación de la televisión provienen del cine), y la de convertirse en un modelo de financiamiento, que atiende a las necesidades de las audiencias y a las estrategias estructurales de la historia. Cuando una serie de televisión es transmedia, los elementos como el tema y la historia, la trama, los personajes, el escenario, el estilo y el tono se combinan para crear una narrativa serial, ya que por un lado se plantean diversos discursos, y por otro, se cuenta algo sobre ese tema con diferentes posibilidades y plataformas. La trama, juega con los arcos en múltiples episodios y temporadas, en una secuencia de eventos que cuentan la historia.

Los personajes, como bien mencionamos anteriormente, algunos evolucionan y otros nunca cambian, dependiendo la necesidad de la historia. El escenario se construye a la medida de la historia, depende del tipo de personajes, de la trama y el tipo de relato.

Cuando se trata de mundos fantásticos, de ciencia ficción o de escenarios no realistas, normalmente responden a una construcción de elementos que responde a la trama desde el principio y si algún personaje necesita desplazarse a otro mundo, sólo se construye la extensión. Finalmente, el estilo y el tono son aspectos sutiles de la historia y que son consistentes en el resto de la serie. El estilo se relaciona con lo visual de la historia, la dirección de arte y el *look,* se producen según la paleta de color temática. Mientras el tono es la parte emocional, es lo abstracto y varía en grados. Es la voz que relata los elementos y temáticas de la historia. Además el relato fantástico revela algo que desestabiliza la concepción de la realidad del receptor.

#### 4.3.2. Función estética

Las manifestaciones icónicas en su discurrir discursivo construyen estéticas que han superado la reflexión sobre lo bello y el arte mismo hacia nuevos contextos en los que la interrogativa dominante es el sentido de la existencia en torno a la relación de

estética y cultura. Mario Perniola (2016) clasifica a la estética[65] contemporánea en valores: “la estética de la vida adquiere una valencia *política*, la estética de la forma una valencia *mediática*, la estética cognitiva una valencia *escéptica* y la estética pragmática una valencia *comunicativa*” (p. 13), por lo que el enfrentamiento con los *media* plantea el problema de la estética de la forma, la cual se centra en “en la existencia de formas artísticas sublimes, esto es, de formas que contienen en sí factores de autotrascendencia; que aspiran a ser más que formas” (Perniola, 2016, p. 61).

La función estética de este modelo, analizará el estilo visual de la serie a partir de sus motivos intergenéricos y visuales en un contexto de lo fantástico, terreno en el que lo gótico tiene presencia, debido a la extrañeza en la percepción de la materialidad en su transformación proteica, diría Perniola (2016) “nace de un cambio y ya empieza a preparar otro” (p. 83), un movimiento que atiende a la forma en su desplazamiento en los nuevos medios y su interacción.

#### 4.3.2.1. Estilo visual

El estilo se encuentra dentro de los elementos formales de una obra audiovisual, es el plano expresivo de la imagen, y es referido caracterizando periodos o escuelas, además del estilo individual que le imprime el autor a los elementos de la figuración, es decir, de la escenificación (Aumont, 2007, pp. 303-306).

La imagen más allá del concepto de mímesis de Platón, la imagen representa, se transforma en representación, se constituye en una visión de mundo, es icono pero también puede convertirse en símbolo. En síntesis,

> La imagen no es otra cosa que la suma de dos propiedades, la semejanza respecto de aquello que es representado, por una parte, y la función denotativa o significante,

[65] *Aisthesis* (sensación) que deviene en placer. La estética como “la cuestión del placer es el lugar por excelencia del divorcio entre el discurso estético modernista, que domina en el seno de las instituciones artísticas occidentales, y los gustos del público tal y como se expresan en sus elecciones de consumo” (Gardies, 2014, p. 216).

> por otra, de tal modo que el hecho de que la semejanza no sea criterio suficiente para caracterizar la imagen se compadezca con la equivalencia entre la imagen y el icono puesto que tanto en éste como aquella se requiere precisamente esa suma –semejanza más uso denotativo– para que ambos se constituyan como tales. (Fló, 2010, p. 52)

En su sentido poético, la imagen se ha desplegado al lado del signo para crear mundos ficticios en el relato,

> las imágenes superficiales son espectrales. La superficie implica el ser espectral, que no es corpóreo y que se diferencia de los seres vivientes. La imagen ya no es mímesis de la realidad, ha pasado a ser imagen-simulacro. Los cineastas que han entendido la espectralidad de la imagen del cine han podido construir mundos perfectamente coherentes. (Navarro Mayorga, 2014, p. 66)

En su sentido de producción, la imagen es un producto artificial. Es el caso de la fotografía, la cual siempre lleva al referente consigo "es contingencia pura y no puede ser otra cosa (siempre hay algo representado) revela enseguida esos detalles que constituyen el propio material del saber etnológico" (Barthes, 1989, p. 61).

La imagen se considera en dos niveles, icónico y plástico del signo visual en la interpretación de los códigos visuales, y que es posible su reconocimiento en los objetos (Blanco, 2003, pp. 21-45). La imagen en su nivel icónico "debe poseer en tanto que signo una capacidad de referencia limitada solamente por la restricción que le impone su carácter de semejante al denotado" (Fló, 2010, p. 53). Mientras, la imagen en su nivel plástico tiene una función estética, ya que ha sido destinada a provocar sensaciones percibidas, generando así, una experiencia. El nivel icónico se construye por el significante icónico o figuras, el tipo o categoría y el referente u objeto, sin embargo, a partir de este se dibuja en otro nivel de significación, el iconográfico, en el que los códigos del relato, los gestos, la vestimenta, los colores, pasan a la identificación de los motivos, así que "el nivel icónico se convierte en significante del

nivel iconográfico" (Blanco, 2003, p. 44). Por lo que lo iconográfico[66] a nivel plástico explora tanto el significado (contenido) como el significante (expresión) en los aspectos formales del objeto semiótico. Dentro del plano cinematográfico, los aspectos formales son herramientas en la construcción de atmósferas, y los elementos a tomar en cuenta son: el color, la forma y la línea, la luz y la sombra, la textura, los brillos, la dinámica y el contraste. El color en su sentido plástico, se vincula con las acciones, sensaciones y emociones a comunicar. En su sentido narrativo "es una especie de subtexto que solo tiene sentido si se sigue la narración de la película, [su significado siempre será cultural]" (Zavala, 2008, p. 18).

La forma y línea, considerando a la pantalla sintagmáticamente con el lienzo en el que se construye el discurso visual, la forma se entiende en el entramado de la imágen y la narración, "es el aspecto, la estructura exteriorizada de los objetos, y superficies que aparecen en la pantalla [logrando una unidad]" (Zavala, 2008, p. 25). En el lenguaje audiovisual, el cuadro es una forma cerrada, mientras el plano es una forma abierta. La línea es una forma abierta, seccionada en su función de indicio en volúmen y objetos, así mismo en características de lo personajes.

La luz y sombra con sus luces dentro de cuadro (arte) y fuera de cuadro (foto) "matizan las formas tantos de objetos y superficies como de personajes, a fin de crear las atmósferas requeridas para determinada secuencia" (Zavala, 2008, p. 28). La textura se potencializa a través de la fotografía como apoyo a la narración y su relación psicológica con el personaje. Los brillos y reflejos brindan significado a la imagen en la carga narrativa en algún objeto. La dinámica se produce a través del movimiento de cámara (objetos en primer plano, enrejados) y las que ocasionan los personajes, objetos dentro del cuadro, logrando el estilo del producto.

Finalmente, el contraste que puede ser entre luz y oscuridad, el color, el tamaño de los objetos, la posición, el aspecto del personaje, entre otros, tienen fin de dar cualidad, matiz, y ritmo explícito visualmente.

[66]Los análisis iconográficos e iconológicos tienen metodologías formalistas planteadas por Heinrich Wölfflin (1915) y Erwin Panofsky (1955), sin embargo, la iconología muchas veces es material abierto en la construcción de intertextualidades.

En el nivel de expresión visual se identifican dos niveles con un valor dual, el narrativo y plástico. Este último contribuye en lo emocional y lo estético del diseño en el departamento de arte de una producción audiovisual. En nuestro caso, interesa los tipos de *set* y su función como unidad de significado. Héctor Zavala (2008) clasifica cinco tipos de *sets* en dos categorías: opacos (vinculado a la narración) y transparentes (no guarda relación con la narración).

Los sets opacos se dividen en los siguientes:

1) Set puntual. Refuerza la narración visualmente, los decorados tienen una carga de significado paralelo a la acción o diálogo. Tiene un valor simbólico.
2) Set como artificio. Aquí entran las creaciones de sets de ciencia ficción, fantásticos, clásicos. Conecta con la conciencia del espectador y es codependiente a la narración.
3) Set como narración. Forma parte integral por su carga de significado. Estrecha relación entre espacio-personaje.

Los sets transparentes se dividen en los siguientes:

1) Set denotativo. Es un fondo, el peso cae en los personajes. Ofrece atmósfera visual y ubica en tiempo y espacio.
2) Set de embellecimiento. Además de situar en espacio y tiempo, tiene una carga plástica (existencia propia). La composición responde a elementos formales correspondientes a corrientes artísticas de la pintura, a la luz y movimiento de cámara.

#### 4.3.2.2. Motivos intergenéricos

La teoría de los géneros ha presentado cambios sustanciales al estar circundado por una cultura mercantilista, entre ellos, la transición se ha visto en la importancia de los medios de comunicación y el uso de la intertextualidad. Rick Altman (2000) en su análisis sobre los paradigmas de la teoría de los géneros desde lo clásico, neoclásico, el siglo XIX y XX en la industria cinematográfica (prolongación de la tendencia literaria), llega a la conclusión de su uso en su recepción, su oposición y su incursión. Para fines de este apartado, nos interesa recordar la definición de género como

categoría útil, el proceso que sufren los géneros en su tema, estructura y corpus, así como la visión actual de éstos en su hibridación: los intergéneros.

Altman (2000) propone al género como una categoría útil por su contacto múltiple y versátil con la producción en su entramado formal en el filme, es una categoría esencial para toma de decisiones en la distribución y exhibición, y toma una posición de espectativa hacia el consumo del público. El género es “una estructura y, a la vez, el conducto por el que fluye el material desde los productores a los directores y desde de la industria a los distribuidores, exhibidores, espectadores” (Altman, 2000, p. 35). Según los estudios de este teórico, el proceso del género relacionado a su tema, su estructura y su corpus reside en reconocerce como constitutivas en un producto continuo modificados en su adjetivo y discurso en un ciclo de creación.

Los géneros se combinan apartir de la mezcla romántica, ya que “asentó los cimientos de una nueva estética inspirada en parte por los géneros mixtos medievales” (Altman, 2000, p. 171), razón que los caracteriza como transhistóricos situados en un problema discursivo. Así que la relación entre recepción, oposición e incursión es pragmática, ya que rechaza la posición de que las estructuras textuales determinen al género, el texto es parte de una serie de prácticas en la esfera de la recepción del campo cultural.

Los géneros en el medio televisivo de los últimos tiempos han demostrado que su fusión es con fines de estilo visual y discursivos, por lo que en el formato episódico de las series de televisión transmitidas por plataformas como Netflix, HBO o Amazon Prime, las historias son clasificadas por el uso de ciertos elementos característicos del género. Estos recursos formales afectan directamente al relato en sus combinaciones. En esta hibridación, la tensión debe ser igual en su relación, por ejemplo cuando el género ciencia ficción y el *western* se entrecruzan en una historia, el principio filosófico sobre la tecnología y el futuro estará mediada por el espíritu de la nueva frontera en busca de la libertad, para de esta manera, la estructura y los elementos estéticos de la historia se encuentren equilibrados y en diálogo.

Este contacto entre los géneros se desplaza a los motivos intergenéricos debido al fenómeno de intermedialidad en los ciclos adaptativos o interartísticos. Sitúan a las

“series intermediales de relaciones transtextuales que por su carácter intermedial y la proximidad de su ubicación al espacio de los géneros (temáticos) y subgéneros en sus medios respectivos (literarios, cinematográficos, etc.), denominaremos ciclos *(inter)genéricos o intergéneros*” (Gil González, 2012, p. 85). Dicha noción conecta con la audiencia gracias a la profunda codificación del lenguaje en el medio, y la transmisión compleja de manera rápida en un entorno que la audiencia ya reconoce.

Los géneros más comunes son: acción, aventura, comedia, *coming-of-age*, crimen, documental, drama, épica, familiar, fantasía, *film noir*, histórico, horror, musical, misterio, romance, ciencia ficción, deportes, *thriller*, guerra, *YA*, una clasificación propuesta por Dowd et al. (2013) en la cual podemos ubicar perfectamente nuestro estudio de caso.

#### 4.3.2.3. Motivos visuales

Los motivos visuales en el cine son trasladados a las series de televisión. La razón es simple, las recurrencias son rastreables en la iconografía cultural en el que los argumentos son universales, y por ende marcan estilos que se deconstruyen según el medio y el contexto en el que se insertan. Los motivos pueden enfocarse en formas de encuadrar la toma, objetos, temas y alusiones tanto plásticas como literarias. Todas esas imágenes, en su significado narrativo enriquecen el estilo visual en su carga simbólica.

El motivo, fragmento del mundo en su puesta en escena, desafía la competencia del lectoespectador en la configuración de sentido, así como la imprenta de su poética a través del trabajo creativo que demanda al realizador audiovisual. En este apartado apuntaremos algunos motivos y argumentos recurrentes en las series de ficción de corte fantástico a fin de aplicarlo al análisis de nuestro caso.

Los motivos visuales en las series de televisión son herederas tanto de argumentos como de motivos en el cine, sin embargo, las recurrencias en las series han sistematizado diversos motivos visuales que dividiremos por temas de la ficción, argumento, motivo e iconografía visual, porque el motivo proviene de la tradición figurativa (Balló, 2000, pp. 16-20).

El motivo visual es el contenido o tema en el conjunto narrativo como puntuación dramática y hablan del argumento, el cual es esencialmente estético. Tienen un poder evocador y una fuerza significante a través de su composición formal dando una nueva dimensión al relato y atravesando fronteras en su tradición iconográfica pictórica, escultórica, arquitectónica y poética (Balló, 2000, pp. 18-20).

Los motivos visuales como signos estéticos, por su aspecto figurativo cuenta con estrategias en su proceso de significación y traza un horizonte cultural entendido como "un tramado de tradiciones iconográficas que parecen cristalizarse en un punto, pero que en realidad provienen de un devenir lejano" (Lizarazo Arias, 2009, p. 237). Dichas estrategias entran en la dinámica de producción e interpretación que plantea Diego Lizarazo Arias y que se sistematizan de la asiguiente manera:

A. Estrategias de producción

1) Las relaciones intertextuales. Red de relaciones en la producción de nuevos sentidos.
2) Lo campal en su producción icónica. Relación que signa las imágenes en su circulación social.
3) El horizonte cultural. Huellas de fondo colectivo en su devenir histórico.

B. Estrategias de interpretación icónica

1) El campo de fruición. Espacio de relaciones en el que se encuentra el proceso de consumo simbólico.
2) El horizonte cultural. Producción de artefactos de consumo, es decir, se descubre el objeto bajo su construcción desde un enfoque estético.
3) La pragmática icónica. Mundos culturales y figuraciones relacionadas.

Por otro lado, el método iconológico (pre-iconográfico, iconográfico e iconológico) que Panofsky (1987) aplicó al cine trajo consigo aspectos útiles en la contribución del análisis semiótico. En su propuesta se interesa por los personajes tipo, los géneros y algunos motivos visuales, sin embargo, se ve la necesidad de categorizar sistemáticamente los motivos que aparecen en el cine y ahora su recurrencia polisémica en las series de televisión. Repasemos el proceso del método iconológico

con el fin de problematizar si en la dimensión estética que aquí proponemos, los motivos visuales como iconografía tienen una función intertextual.

1) El acto de interpretación pre-iconográfico, en esta significación primaria se deben identificar las formas puras, así como su cualidad expresiva en postura y gesto. Se trata de describir el universo de los motivos artísticos. Es la identificación de la historia de los estilos a partir de una descripción pre-iconográfica.
2) El acto de interpretación iconográfico, se estudia la relación entre los motivos artísticos, sus combinaciones y sus temas en las imágenes, sus historias y alegorías. Se debe hacer una correcta identificación de los motivos a partir de consultar la fuentes literarias correspondientes. Es la descripción de la historia de los tipos a partir de un análisis iconográfico.
3) El acto de interpretación iconológico, es una significación intrínseca o de contenido desde otros documentos culturales, en la cual, se interpretan los valores simbólicos.

Lo que se observa es que el acercamiento o estudio a la iconografía debe ser detallado y preciso, con el fin de que la mirada no sólo identifique el motivo visual, sino que se dé a la tarea de hacer una exploración de su origen para llegar al valor simbólico. Si estos motivos se enfocan como una intertextualidad, entonces, además de dicho proceso de interpretación, se deben encontrar las relaciones que han sido resignificadas en el nuevo objeto de estudio, con el fin de interpretar no sólo el valor sino el sentido. Por lo que la iconografía no es una intertextualidad estrictamente hablando, sino que al sistematizar los motivos en su función intermedial, es un recurso estético y portador de sentido que se integra a las relaciones textuales en su engendro de forma sin agotar su poder significante.

Enseguida, la selección de motivos visuales que sistematizamos como recurrencias en la ficción fantástica, pensando específicamente en el análisis de caso se parte de las investigaciones por Jordi Balló y Xavier Pérez. Se categorizaron en: tema, argumento, motivos e iconografía visual (tabla 11).

| Tema | Argumento | Motivos | Iconografía visual |
|---|---|---|---|
| El regreso a casa | La Odisea | El regreso del guerrero a la casa amenazada.<br>La desesperación y el duelo.<br>Hacia el horizonte.<br>Los umbrales y las puertas.<br>Las ausencias y secretos en habitaciones.<br>La mujer en la ventana. | Referentes pictóricos, cinematográficos y poéticos |
| El descenso al infierno | Orfeo | La búsqueda<br>La visita a la morgue<br>Despertar del sueño<br>Los muertos en el recuerdo de los vivos | Referentes pictóricos y poéticos |
| La creación de vida artificial | Prometeo y Pigmalión | El monstruo que se muestra<br>La ciudad<br>El creador | Referentes pictóricos, arquitectónicos, escultóricos y poéticos |
| El amor redentor | La Bella y la Bestia | El baile<br>La apariencia<br>La bella y el vampiro | Referentes pictóricos y poéticos |
| El intruso benefactor y el destructor | El Mesías y el Maligno | El príncipe de las tinieblas<br>Seducción del extranjero<br>La muerte presente<br>El hogar amenazado<br>Combatir al monstruo | Referentes pictóricos y poéticos |
| La mártir y el tirano | Antígona | El proceso de la bruja<br>La defensa de los inocentes o amor a los marginados<br>La piedad femenina | Referentes pictóricos, arquitectónicos y poéticos |
| El conocimiento de sí mismo | Edipo | El origen desconocido<br>La mujer delante del espejo<br>La culpa americana | Referentes pictóricos y poéticos |
| El ser desdoblado | Jekyll y Hyde | El doble<br>La bestia romántica | Referentes pictóricos y |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | El psicópata<br>El otro | poéticos |
| El pacto con el demonio | Fausto | El poder del conocimiento<br>Pacto por la fama<br>La omnipotencia | Referentes pictóricos y poéticos |
| El seductor infatigable | Don Juan | La inmortalidad<br>Amante del amor<br>Lucha de sexos<br>Crepúsculo del seductor | Referentes pictóricos y poéticos |

Tabla 11. *Motivos visuales.*

A continuación se explica cada tema y sus motivos visuales con el fin de facilitar las generalidades en el momento de identificación y análisis en el caso de estudio.

El regreso a casa es el hogar que encarna la estabilidad doméstica y presenta un retrato de la felicidad que es resignificado según la trama de la serie. Los motivos visuales recurrentes son:

1) El regreso del personaje masculino, protagónico, héroe o guerrero a la casa amenazada sigue la tradición literaria del personaje Ulises, un mitema que cae en la imposibilidad del regreso o la cotidianidad de la llegada del marido abriendo la puerta, los hijos lo reciben con gritos y abrazos, mientras la mujer sale de la cocina. El personaje masculino deja los problemas en casa una vez que va hacia el exterior a confrontar obstáculos.
2) La desesperación y el duelo representa al hogar vacío por la desaparición de un integrante, el espacio se vuelve asfixiante, plagado de sufrimientos, llantos, gritos.
3) Hacia el horizonte es un motivo visual que presenta al paisaje como una manifestación de contemplación, reencuentro consigo mismo en comunión con la naturalez y la purificación. Es la esperanza de un nuevo mundo al regresar a la patria, ya que es un "signo de identidad nacional americano (...) con el *western,* la cultura norteamericana crea un sistema de representación en el que el paisaje deja de tener una función realista para convertirse esencialmente en metafórica: la promesa" (Balló, 2000, p. 187). Cabe añadir que el horizonte americano en su tradición iconográfica en su metaforización encubre "la especulación del suelo, el fraude de la tierra, la crisis social, la brutalidad del

ferrocarril, la expoliación de los emigrantes la expoliación de los americanos nativos" (Balló, 2000, p. 192).

4) Los umbrales y las puertas, siguiendo con el espacios en conflicto de la nueva ficción "más que la esperanza de un reencuentro, tienden a manifestar la dificultad del reconocimiento" (Balló y Pérez, 1995, p. 18).
5) Las ausencias y secretos en habitaciones muestran la destrucción de la estabilidad en el hogar, disminuyendo el poder de los personajes aun fragilidad inconmensurable.
6) La mujer en la ventana en su frontera de interior y exterior representa una idea de su tiempo interior, según el encuadre y la acción del personaje femenino frente a la ventana, aunque esta evoque sueños de superación, una ensoñación en su deseo de libertad recurrente en los melodramas clásicos. La ventana también es un espacio para el recuerdo y la ausencia del amor perdido que en ese tono trágico, el hogar puede convertirse en cárcel de la soledad femenina: "la chica en la ventana refuerza el tránsito doloroso a la condición adulta o puede ser una premonición trágica de no acceder a ella" (Balló, 2000, p. 31) en un hogar que se convierte en infierno familiar. Cuando la mujer abre la ventana e invita a un desconocido misterioso apoya la iconografía del llamado al desconocido, un Drácula seductor de la dama que yace en sus aposentos.

El descenso al infierno es el tema básico de la ficción romántica en la búsqueda del amor perdido más allá de la vida. Los motivos visuales recurrentes son:

1) La búsqueda es un mitema de la trágica muerte de Eurídice por la mordida de una serpiente, Orfeo desciende al mundo de los muertos con el fin de rescatarla, y se transita entre la tierra y el averno.
2) La visita a la morgue es una pulsión órfica de la nueva ficción serial en el que la autopsia se presenta como un ritual necesario frente a la cámara (Balló y Pérez, 1995, pp. 296-298). Es el espacio del infierno urbano en el que Eurídice es la muerte.
3) Despertar del sueño es el espacio en donde los fantasmas enaltecen la serenidad melancólica o son fantasmas al estilo Shakespeare torturando la conciencia de los vivos.
4) Los muertos en el recuerdo de los vivos es "la imagen del ser que se recuerda,

fundida o contrapuesta a la del superviviente que se introduce melancólicamente en el espacio de la memoria" (Balló y Pérez, 1995, p. 27).

La creación de vida artificial proviene del mito de Prometeo, así como "de las relaciones sentimentales entre criaturas de la fantasía artísticas y sus inventores" (Balló y Pérez, 1995, p. 277), y del mito del Golem mágico autómatas que adquieren vida en diversos contextos y situaciones narrativas en las que el creador y la criatura se confrontan en pliegues de existencia. Los motivos visuales constantes son:

1) El monstruo que se muestra es el tema de la usurpación por el hombre frente a la divinidad en la creación de la vida, siendo *Frankenstein* un clásico cinematográfico al respecto.
2) La ciudad de corte prometeico metaforizan el sueño de poder, y se representan normalmente en ciudades ocultas y/o subterráneas.
3) El creador como el elemento divino a cuestionar, una figura que se desdobla en otro de forma monstruosa, desafiando la iconografía sobre la *Creación de Adán* de Miguel Ángel en 1511.
4) El amor redentor se presenta en un tema romántico y trágico sobre la falsedad de las apariencias como el argumento de la Bella y la Bestia, en el que el debajo de una apariencia monstruosa se encuentra la belleza de un príncipe. Sin embargo la primera confrontación entre estos dentro del cine con relación al motivo del vampiro, aparece en el filme fantástico de *Nosferatu* (Murnau, 1922), en el que el amor del protagonista será protector, en este caso nos referimos a Mina en el motivo de la bella y el vampiro:

   Murnau lleva el motivo de la Bella y la Bestia al extremo opuesto del cuento: la Bella se sacrifica, ciertamente, por el padre (o, en este caso, el marido) y se entrega a la Bestia: pero no para ser devorada por ella, y menos aún para salvarla de un hechizo, sino para destruirla (...) Al transformarse de la Mina sometida de *Nosferatu* en la compañera que se pone del lado del monstruo en la batalla final del film de Coppola, el personaje cierra su ciclo evolutivo: de ser la maternal protectora de la sociedad delo hombres pasa a asociarse carnalmente con la Bestia en contra de esa sociedad

caduca. (Balló y Pérez, 1995, pp. 148-149)

5) El baile es un combate en el tiempo entre el deseo de supervivencia y eternidad. Es una forma de seducción e hipnotismo en busca de dominar al hombre, la mujer es la tentación o viceversa. También escenifica conflictos triangulares, así como el amor adúltero y efímero. Además puede haber danzas macabras con alusión a la muerte, y agresivas con un fin destructivo.
6) La apariencia se relaciona con la soledad y el rechazo de la sociedad hacia los seres diferentes (alteridad).

El intruso benefactor y el destructor. El primero responde al carácter mesiánico del ser que llega a una comunidad quebrada y es el elemento de salvación, mientras el segundo irrumpe con la paz. Los motivos son:

1) El príncipe de las tinieblas trae consigo el mal contaminante, esa figura del vampiro que transpone, en un contexto decimonónico en el demonio occidental. Drácula es "la visita agresora del intruso extranjero (...) provoca una cadena de destrucciones que llevan a la comunidad en crisis por también a una cohesión posterior que cristaliza en un determinado heroísmo, encabezado en este caso por Van Helsing" (Balló y Pérez, 1995, p. 75).
2) La seducción del extranjero da continuidad al argumento universal de Drácula a través de representaciones en el cine, desde el intruso de rostro cadavérico y uñas afiladas en *Nosferatu*, hasta un Bela Lugosi que encarna a dicho personaje en *Drácula* (Tod Browning, 1931) un vampiro atractivo, elegante y de alta sociedad.
3) La muerte presente en el príncipe de las tinieblas repite el esquema de la naturaleza salvaje en la que se manifiesta un intruso que impregna lo demoníaco y las intervenciones mesiánicas a través de la peste y/o tragedias que se manifiestan en una catástrofe inesperada.
4) El hogar amenazado por el psicópata como monstruo secular, se encubre en las formas cotidianas para instalarse falsamente en los hogares, y así desestabilizarlo a través de sus asesinatos.
5) Combatir al monstruo en este tenor de los visitantes malignos, consiste en la reacción del monstruo ante el ataque de sus víctimas.

La mártir y el tirano residen el argumento de Antígona, el cual reúne cinco grande conflictos: ser mujer y adolescente, estar sola, ser devota y piadosa. Sus constantes:

1) El proceso de la bruja es la mártir femenina rebelde que prefiere la muerte a traicionar sus convicciones. Arquetipo de la heroína enfrentando la tiranía de las leyes sociales.
2) La defensa de los inocentes o amor a los marginados es la voz que hará valer los derechos de los inocentes, imploran clemencia pero también justicia. La redención del monstruo desgraciado, el grito universal solidario.
3) La piedad femenina de la fuente iconográfica bíblica y representada en la plástica, la Virgen con su hijo muerto en los brazos, resaltan la figura de la madre en "un motivo visual que sintetiza la narración porque describe de manera difícilmente mejorable un momento de intimidad en medio de la tragedia" (Balló y Pérez, 1995, p. 40). Esta síntesis normalmente parte de la escultura de Miguel Ángel, la cual se encuentra en San Pedro del Vaticano y evoca a la memoria gestual de una suspensión temporal:

   > El estado de suspensión que provoca la Piedad en el espectador resulta aquí de innegable utilidad, y la imagen se fija en la memoria visual como el punto más alto de una amistad solidaria, con el dolor íntimo por el amigo [amor o hijo] perdido y el anuncio de un futuro incierto, pero marcado inevitablemente por la tragedia. (Balló y Pérez, 1995, p. 43)

El conocimiento del sí mismo se refiere al viaje interior en el que se descubre el aspecto terrible del ser. Partiendo del argumento de Edipo Rey, quien tiene una revelación inesperada y temible: "el culpable que se busca por la acción más detestable es uno mismo" (Balló y Pérez, 1995, p. 249). Este tema se convierte en una base esencial para el género policiaco en el que los motivos visuales comunes, son:

1) El origen desconocido es una constante en el argumento de filmes que interrogan el presente de una sociedad a través del pasado.
2) La mujer delante del espejo se interroga en la imagen de la imagen, donde se encuentra la conciencia del sujeto, la mirada interior. Una reflexión que responde

a iconografías de la pintura manierista y barroca.

3) La culpa americana es un recurso edípico que en la búsqueda del culpable existe de manera implícita la culpa que implica a los americanos.

El ser desdoblado parte del argumento por excelencia del relato de Stevenson sobre Jekyll y Hyde, un motivo constante en el ámbito de lo fantástico del siglo XIX. En esta novela escrita en 1886 se evidencia, entre otras cosas, la hipocresía moral de la sociedad victoriana a través del concepto de identidad teorizado años más tarde por la corriente del psicoanálisis.

1) El doble se plantea el cuestionamiento de la identidad a través del desdoblamiento del yo. Se asocia con el mito de Narciso en su argumento elemental: Narciso fascinado por su figura reflejada en el agua, se ahoga en su reflejo. En la narrativa de terror se juega con la entidad real a través de alucinaciones como sucede en la literatura de E.T.A. Hoffman, en la cual el doble se asesina así mismo. Esta imagen que anula su personalidad se retoma en Dostoievski en *El doble* (1866). En *El horla* (1887) de Maupassant la autodestrucción emana de la psique angustiada del ser humano.
2) La bestia romántica es caracterizada en el relato cinematográfico sobre el desdoblamiento a través de diversas figuras fantásticas que remiten a leyendas y mitologías diversas, por ejemplo el caso del licántropo. Sin embargo, el amor redentor en el motivo de *La Bella y la Bestia* remite a la presencia del monstruo que provoca la repulsión de las jóvenes, que el mito griego es Europa la única que que se fascina por la belleza de la bestia. En el argumento de Madame Leprince de Beaumont (1756), es Bella quien después de diversos giros en la trama, acepta casarse con la Bestia, quien se convierte en un príncipe, es decir, se rompe el hechizo gracias a que una virgen le acepta por su bondad. Mismo motivo se traslada a un amor protector en el caso del vampiro a través del sacrificio.
3) El psicópata presenta la metamorfosis en un retrato que se articula en desdoblamientos esquizofrénicos de criminales.
4) El otro introduce en el cine el tema del otro maligno, el que surge del espejo, relacionado con Fausto, quien vende su imagen al diablo. El pacto con el demonio los personajes tienen una dimensión cosmogónica, recordemos que

Fausto vende su alma a Mefistófeles por conseguir la verdad del conocimiento y el poder absoluto en la tragedia de Goethe (1829). Tres de los motivos recurrentes se concentran en: El poder del conocimiento es la tentación íntima que parten de las dos versiones literarias registradas hasta el momento, la tragedia escrita por el dramaturgo inglés Christopher Marlow (1592) y el *Fausto* de Johann W. Goethe (1829). El pacto por la fama en la que busca el éxito científico y artístico. La omnipotencia es la búsqueda de lo absoluto volviéndose blasfemo y desafiando el orden divino que lo lleva al fracaso.

5) El seductor infatigable tiene como figura icónica a Don Juan, quien precede de la poligamia infatigable de Zeus en sus aventuras entre diosas y heroínas. Don Juan, personaje teatral del siglo XVII, quien se oculta y huye constantemente engañando con estratagemas a doncellas en *Don Juan Tenorio* (1844) de José Zorrilla. El proceso de conquista se convierte en un modelo universal de construcción dramática, su estructura es seriada, no presenta un inicio y un final determinado, la arbitrariedad es el encadenamiento de los amores de Don Juan, obligándole a huir constantemente.
6) Amante del amor es una característica de la juventud en sus acciones picarescas de galanes latinos obsesionados por el sexo y oprimidos por el peso del matriarcado.
7) Lucha de sexos responde a las relaciones entre amos y criados de la literatura del Siglo de las Luces. Su trascendencia argumental ha representado la fragmentación de las clases sociales y el tono libertino en el sexo femenino.
8) Crepúsculo del seductor tiene una evocación a la decadencia del seductor en una transposición heroica de corte pesimista en el cuestionamiento de su existencia cercano a su vejez.

A manera de concluir este cuarto capítulo centrado en la propuesta metodológica para el caso de análisis que aquí compete fue necesario realizar una comparativa de modelos que se han ocupado de la intertextualidad y de la construcción de mundos hacia un acercamiento de lo fantástico en el capítulo 3.

El modelo que se construyó, apuesta en dos enfoques el estudio de series de televisión de naturaleza transmedia y de carácter ficcional fantástico, que se puede entreverar con otros géneros. Por un lado, el aspecto de la producción y por el otro, la resignificación narrativa e interdiscursiva mediante la estrategia intertextual en un contexto intermedia.

Ambos son ejes que constituyen el universo de la serie en dos mundos: el paratextual que se encarga de analizar las extensiones en los productos alternos a la serie, que algunos de ellos sí afectan o se relacionan a la narrativa, por ejemplo el *openning* que expone todos los aspectos simbólicos clave que inciden en el entremado de las tres temporadas, los pósters que ya tejen parte de las subtramas y discursos inmersos en el audiovisual, o las recapitulaciones narradas por dos personajes de la serie (sir Malcolm y Miss Ives) en donde esa síntesis de los sucesos serán continuados en el episodio a visionar. El intertextual que se ocupa de las expansiones del relato y los aspectos intermediales en la transficción de los elementos literarios hacia el relato de la serie, sus personajes, su estética en la complejidad de estas prácticas o modos de producción en series de televisión complejas.

La intertextualidad evidencia cada registro cultural en la estructura de la enunciación interdiscursiva, por lo que la mezcla de estilos visuales, motivos,  y de estilos de géneros transforman la manera de presentar un mundo fantástico en su verosimilitud, lo inmersivo y lo intrusivo. Cualquier texto debe leerse en relación con otros, por ello el modelo estructural del dialogismo, y el semanálisis en su teoría materialista de la significación, estudiadas desde y para el análisis de la novela, presentan un punto de encuentro en sus ejes centrados en el aspecto narrativo y en el aspecto de la recepción, cada uno con enfoque diferente. Esa base ha permitido que desde el estudio de los nuevos medios, el acercamiento de la intertextualidad se perfeccione en productos transmedia que en un principio, los paratextos no afectaban a la narrativa por ser meros productos de consumo que remiten al relato central, en el cual

los productores y usuarios realizan transmediación. Por otro lado, el estudio narrativo sigue imperando por su forma de construcción a partir de relacionarse con otros textos.

Los mundos posibles plantean una realidad autónoma y sufre un proceso de transducción en la construcción del ambiente, los mundos imaginarios se caracterizan por sus formas transnarrativas y transmediales en un proceso de expansión. Así que, los mundos transmediales comparten la imagen mental en su transcodificación en tres aspectos: mythos, pathos, ethos. Finalmente, un mundo narrativo en su constructo mental, trabaja con los espacios ficcionados en su narrativa y en el medio correspondiente, al ser transmedial se construye en términos tanto de producción como en su narratividad en extensiones y expansiones que se plantean mediante la Biblia Transmedia. La taxonomía de los mundos fantásticos se ancla desde la retórica en elementos (portal de búsqueda, la inmersión, la intrusión, y la fantasía liminal) que se relacionan con el personaje protagónico de la historia.

Es necesario enfatizar que en el diseño del mundo narrativo se crea la historia (*storyworld*), la cual tiene una dimensión temporal y una mezla de géneros en los que emerge o contiene diversos contenidos para una experiencia transmedia, ya que el mundo es compartido con la mente del lectoespectador. Por lo que no se debe perder de vista que su construcción es a través de la estrategia intertextual en un contexto intermedial.

Los tipos de intermedialidades aplicados en esta tesis para el modelo propuesto, son la transmedialidad (intermedialidad externa) que es el texto en su paso a otros medios en sistemas culturales; y la remedialidad (intermedialidad representada) referente a la copresencia de medios haciendo uso de la intertextualidad. Ambas se corresponden con los ejes que componen el modelo aquí propuesto, por un lado la transmedialidad en su paratextualidad, y la remedialidad en su intertextualidad.

El modelo tipológico nace de este análisis comparativo de las metodologías sobre el uso de la intertextualidad y la construcción de mundos, el cual enfocamos al análisis de series de televisión complejas. Los ejes exploran aspectos puntuales en los que la intertextualidad tiene un papel fundamental en su función transmedia.

El eje de extensiones correspondiente al mundo paratextual sugiere la identificación y sistematización de elementos (longline, pitch, personajes, tono, sinopsis de episodios, construcción de mundos) que conforman el mundo de la serie desde su producción en la Biblia Transmedia, con el fin de trazar un mapa transmedia en el que los formatos textuales y los medios son fundamentales, así como analizar las narrativas transmedia en sus formatos y estrategias.

El eje de expansiones correspondiente al mundo intertextual de la construcción del relato, utiliza a la Biblia Transmedia para enmarcar al mundo en el visionado analítico y así lograr una matriz de vaciado en la selección del corpus. Se compone en dos funciones: la narrativa en sus tres dimensiones (actorial, espacial y temporal), y la estética que se ocupa del análisis del estilo visual, los motivos intergenéricos y los motivos visuales. Cada uno de estos aspectos se detallaron desde diferentes teorias y enfoques que enriquecieron a la aplicación del análisis y los resultados esperados en cuanto a la función de los intertextos.

## Capítulo 5. El mundo paratextual, una producción transmedia

"La intertextualidad es una forma de producción textual virtual
que depende totalmente de la lectura para existir.
Sin un lector competente, la dimensión intertextual queda desactivada
y toda significación en ella contenida se pierde irremediablemente.
De ahí que tanta literatura del pasado esté amenazada con el olvido
pues cada vez parece haber menos lectores capaces de oír la polifonía
que los instituye como textos y les da sentido"
Luz Aurora Pimentel, 2014.

En este capítulo se presenta la primera parte del análisis de caso correspondiente a la serie de televisión *Penny Dreadful* (John Logan, 2014-2016), la cual parte de tres narrativas centrales de la literatura gótica de horror fantástico clásico, *Frankenstein or The Modern Prometheus*, *The Picture of Dorian Gray*, y *Dracula*[67].

Los personajes icónicos de dichos hipotextos, son situados en un Londres decimonónico configurando un mundo narrativo transmedial; un nuevo relato que se expande en 27 episodios aludiendo al origen del nombre de los folletines populares por entrega que costaban un penique: los penny dreadfuls.

El modelo aplicado al caso de estudio, resultante de una sistematización desde la función de la intertextualidad y de la intermedialdiad en su función intermedial y remedial, se divide en dos mundos con sus respectivos ejes de análisis: el paratextual y el intertextual.

En este capítulo el mundo paratextual responde al eje de extensiones en su transmedialidad. Es el que permite contextualizar al caso en su *frame* o cuadro tanto de producción como de participación del lectoespectador, así como la contextualización del universo de la serie en su relación extratextual. Sus extensiones son una muestra representativa de la construcción del relato por su carácter

[67]A estas novelas clásicas de horror se suma *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* que en la tercera temporada de la serie es un intertexto que narrativamente hace un *mashup* con la subtrama de Víctor Frankenstein, pero además será un pretexto para el nombre final de nuestro análisis (6.4.).

transmedial. Por ello, es necesario dejar en claro qué tipo de serie es *Penny Dreadful*, a partir de presentar la delimitación del análisis en sus dos ejes.

En primera instancia, dentro de la descripción de la serie, se enmarca la propuesta de interpretación intertextual y se exponen los niveles de cooperación textual, así como los cuadros contextuales, bases de despegue para la siguiente parte del análisis (capítulo 6) en cada hipotexto.

En segunda instancia, se mapean los medios y formatos textuales en los que se arma el mundo transmedia, así como un acercamiento paratextual al nombre de la serie y la traslación de los penny dreadfuls a las aperturas de los tres primeros episodios de la primera temporada. Finalmente, un breve recorrido por la transficcionalidad de los hipotextos, principalmente en el teatro, el cine y en las series de televisión.

El resultado de este primer acercamiento enmarca la función de las estrategias narrativas transmedia utilizadas en dicho contexto de producción, consumo en su participación y en su distribución.

## 5.1. La serie de televisión *Penny Dreadful*

### 5.1.1. Descripción

La trama de *Penny Dreadful* parte del secuestro de Mina Murray por una criatura de naturaleza desconocida, la cual desata una serie de aventuras encabezadas por el explorador sir Malcolm Murray, el pistolero estadounidense Ethan Chandler y la médium Vanessa Ives en un Londres Victoriano.

En la primera temporada se introduce el pasado de los personajes que conforman el mundo de la serie, entre ellos se encuentran Víctor Frankenstein, la criatura y Dorian Gray, haciendo uso de *flahsbacks* en el que el hilo conductor es la confrontación con su pasado. En la segunda temporada se desglosa la subtrama sobre la naturaleza de Vanessa Ives, sus poderes sobrenaturales como médium, así como en su historia de amor con Ethan Chandler. La tercera temporada tiene como hilo conductor la huída, narra el viaje de Ethan Chandler a Nuevo México, quien es perseguido por Scotland Yard debido a sus crímenes. Sir Murray lo rescata y regresan a Londres en busca de

Vanessa, quien se encuentra bajo el poder de Drácula. La historia de Vanessa Ives se convierte en la trama principal de la serie, y ella es el personaje central del reparto coral, en quien recae el sentido de la construcción intertextual.

*Penny Dreadful* teje un nuevo mundo narrativo de la historia a partir de su función transmedial, ya que el cruce de medios en la extensión de productos publicitarios y de marketing son ramificaciones narrativas que se relacionan con la diégesis de la trama y las subtramas que la construyen. Los paratextos en su diferentes formatos textuales inciden simbólicamente en el relato, desde presentar a los personajes mediante pósters publicitarios, haciendo uso de elementos representativos que los describen y los sitúan en una época por la estética utilizada en lafotografía de retrato, hasta la función del propio título y su inserción en el estilo narrativo de abrir los tres primeros episodios de la temporada 1.

*Penny Dreadful* es una serie compleja e intergenérica en la que domina la atmósfera de lo gótico e impera el horror en el que se explota el universo psicológico del miedo, el personaje central normalmente es la víctima de fuerzas sobrenaturales o monstruosas en contradicción con el mundo natural, que aunque pertenezca a un reparto coral termina por ser el dominante. En cuanto a la tensión que genera la estructura del relato responde al *thriller* porque mantiene la ansiedad y sorprende al antagonista quien es testigo de los obstáculo que debe superar el protagónico. El misterio se incorpora como subgénero del crimen, en el que se debe resolver a manera de rompecabezas alusivo a la estructura policiaca en la cual se debe investigar y deducir el *modus operandi* del asesino, el cual se representa glorificado y basado en historias reales de gente famosa (género histórico). *Penny* en algunas de sus subtramas echa mano del romance y del *western*, esta mezcla de géneros nos presenta la historia de amor entre Vanessa Ives e Ethan Chandler, este último es la idealización de la expresión masculina (solitario, autosuficiente y justo), en un contexto de salvajismo en el que encarna el nuevo espíritu de la frontera, permitiéndole ser otro personaje.

Los puntos nodales en la articulación del análisis se encuentran en la trama del personaje creado para el mundo narrativo de *Penny Dreadful*: Vanessa Ives. Los caminos de los tres hipotextos centrales de este estudio se conectan y se actualizan

para construir los interdiscursos que recaen en *El extraño caso de Vanessa Ives*[68] (figura 28). Específicamente se analiza el espacio del cuarto blanco del consultorio de la clínica Banning (6.4.1.) en el episodio titulado *A blade of grass* (E4;T3).

En el capítulo 6 se desarrolla la red de relaciones entre las subtramas, las cuales actualizan diversos discursos predominantes en el contexto de la serie: la otredad a partir de lo monstruoso, el aspecto moral victoriano enfocado a la reivindicación de la mujer, y el poder de la violencia en la decadencia de la sociedad del siglo XIX.

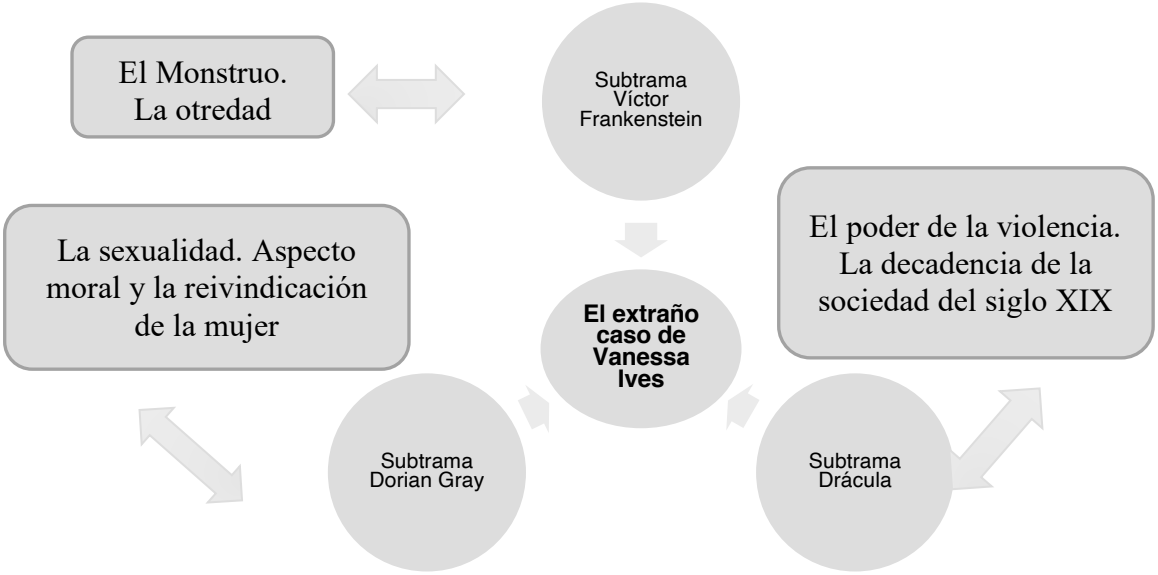



*Figura 28.* Esquema de las relaciones interdiscursivas.

Para el acercamiento en la segunda parte de este análisis, se identificaron episodios significativos de los personajes correspondientes a los textos base ya nombrados, sin la restricción de acudir a otras secuencias necesarias de toda la serie. El criterio elegido se delimitó a los segmentos representativos que permiten el estudio intertextual en la construcción de sentido ideológico entre las relaciones intermediales literarias que resignifican y construyen el mundo de *Penny Dreadful* (tabla 12).

[68]Con este título identificaremos el resultado o centro del análisis del mundo narrativo en la construcción intertextual desde el eje de expansiones.

| Hipotextos | Personajes | Episodios | Eje de expansión |
|---|---|---|---|
| *Frankenstein o, el Moderno Prometeo* | Víctor Frankenstein<br>La criatura | Temporada 1<br>Episodio 1<br>Resurrección/Resurrection | Función Narrativa<br>• Dimensión actorial<br>• Dimensión espacial<br>• Dimensión temporal<br>Función Estética<br>• Estilo visual<br>• Motivos intergenéricos<br>• Motivos visuales |
| *The Picture of Dorian Gray* | Dorian Gray | Temporada 2<br>Episodio 8<br>Memento Mori/*Memento Mori*<br>Temporada 3<br>Episodio 7<br>La marea menguante/ *Ebb Tide* | |
| *Dracula* | Drácula | Temporada 3<br>Episodio 1<br>El día en que Tennyson murió/ *The Day Tennyson Died*<br>Episodio 7<br>La marea menguante/ Ebb Tide<br>Episodio 9<br>La bendita oscuridad/ The Blessed Darkness | |

Tabla 12. *Corpus seleccionado.*

La propuesta de interpretación encuadra a la serie según los niveles de cooperación textual según Eco (2016) y los contextos de los signos: sintagmático, textual, mediático, paradigmático según Finol (2015).

### 5.1.2. Niveles de cooperación textual

La historia se construye por los *backstories*[69] y los mitemas representativos de cada personaje. En Víctor Frankenstein y su criatura, el mitema de la creación traza la aproximación al discurso de lo monstruoso en su desdoblamiento. El prometeo romántico y la figura del ángel caído son resignificados en la conexión del secreto criminal central. En Dorian Gray, el mitema de la inmortalidad traza el acercamiento a lo monstruoso en el yo. En Drácula, el mitema de la caída apuntan a lo monstruoso en el sí mismo. En esta red coral de personajes se teje la interdiscursividad en torno

[69]La precuela de los personajes antes de la narrativa principal, sus circunstancia frente a un suceso.

a la otredad construída por la estrategia intertextual en su sentido ideológico (tabla 13).

| Intermedialidad | Dimensión Actorial | Dimensión Estética | Mitema | Intertextualidades Red de relaciones | Interdiscursividad | Lectura |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Frankenstein | Prometeo Romántico El Ángel Caído | Lo sublime: elemento de lo monstruoso en el horror | La Creación | Mito de Prometeo Poetas románticos Lost Paradaise Shakespeare The Strange Case of Dr Jekyll and Mr. Hyde Varney the Vampire | Discurso poético Discurso científico Discurso laboral | Lo monstruoso en el asesino serial: El desdoblamiento |
| Dorian Gray | Narciso | El terror: elemento de lo monstruoso | La Inmortalidad | Tristán e Isolda Shakespeare Lamento fúnebre Penny Wagner The Wehr-wolf | Discurso artístico Discurso sexual Discurso moral | Lo monstruoso en el asesino serial: El Yo |
| Drácula | Vampiro El Ángel Caído | Lo numinoso: elemento de lo monstruoso | La Caída | Penny Varney the Vampire Penny Sweeney Todd Paradise Lost Jack the Ripper | Discurso religioso Discurso del poder violento | Lo monstruoso en el asesino serial: El Sí mismo |
| Vanessa Ives | Víctima del asesino serial: un extraño caso clínico. El sentido ideológico en *Penny Dreadful.* Figura de la madre: lo monstruoso en el sacrificio y en la muerte. Personificación de la misoginia desde la sombra del asesino: *Jack the ripper*. | | | | | |

Tabla 13. *Propuesta de aproximación en el anáisis interdiscursivo a partir de la intertextualidad.*

El eje de expansión aplicado al análisis en sus dos funciones (narrativa y estética) se enfoca en la construcción del relato del asesino en la serie de televisión, hasta llegar a la propuesta de aproximación interdiscursiva que titulamos: El extraño caso de Vanessa Ives.

La serie de televisión se estructura en tres niveles de la historia: la exposición, la acción, el clímax y la caída. La exposición correspondiente a la temporada 1 (8 episodios). Se introduce a los personajes, la trama, las subtramas, así como el mundo narrativo y el mundo fantástico. En ellos se desteje la problemática y los secretos de cada personaje. La premisa se formula, comienza a desarrollarse el conflicto (anexo 3). La acción creciente respecto a la temporada 2 (10 episodios) los obstáculos de los personajes se vuelven complejos en un mundo sobrenatural ya establecido por la primera temporada. El clímax y la caída. En la temporada 3 (9 episodios) el personaje central enfrenta el conflicto y la caída es el desenlace de cada subtrama en un mundo mental.

En los niveles de cooperación textual[70] se enmarcó la intensión y la extensión. La intensión se compone de las estructuras[71] de contenido, las ideológicas, las actanciales, las narrativas y las discursivas con el fin de esquematizar los frames de las situaciones estereotipadas (tabla 14). La extensión construye el mundo de la fábula, presenta al mundo de lo cotidiano transgredido por lo sobrenatural en su plenitud, y el mundo mental del personaje femenino. Como paseo referencial, la relación histórica con Inglaterra es de carácter extratextual y en cada espacio se encuentra una extensión parentetizada en los acontecimientos y los discursos históricos (tabla 15).

La estructuras del contenido las identificamos a través de la competencia enciclopédica o en su actualización textual en su sistema de correlaciones (anexo 3).

Las estructuras ideológicas "se manifiesta[n] cuando ciertas connotaciones axiológicas se asocian con determinados papeles actanciales inscritos en el texto" (Eco, 1993, p. 249), en este caso son las vinculaciones de los mitemas con las subtramas de cada personaje.

Las estructuras actanciales se refieren a los juicios de valores en posiciones axiológicas dentro de la función narrativa para proyectar ciertos mundos posibles y establecer los actores en juego. Encontramos que los textos semióticos o dicotomías constantes son: vida y muerte; lo sacro y lo profano; el bien y el mal; lo humano y lo animal; la víctima y el victimario; lo femenino y lo masculino, correspondientes a cada estructura ideológica.

Las estructuras narrativas llevan a cabo la actualización de la trama[72] a la fábula[73] en sus macroproposiciones. Principalmente son las confrontaciones entre personajes y

[70]Según la propuesta de Eco (2016) se clasifican en intensión (contenido del texto), extensión (construcción del mundo de la fábula) y expresión (manifestación de los códigos y subcódigos).
[71]Eco (2000) se refiere a estructuras como sistemas en que los valores particulares se establecen mediante las comparaciones que revelan fenómenos distintos a través de la referencia al mismo sistema de relaciones.
[72]La trama es "la historia tal como de hecho se narra, tal como aparece en la superficie con sus dislocaciones temporales, sus saltos hacia adelante y hacia atrás (o sea, anticipaciones y *flash-back),* descripciones, digresiones, reflexiones parentéticas" (Eco, 1993, p. 146).
[73]Eco (1993) en *Lector in fabula* la define como "el esquema fundamental de la narración, la lógica de las acciones y la sintaxis de los personajes, el curso de los acontecimientos ordenado temporalmente (p. 145).

sus redes. La muerte como tema por excelencia de la tragedia romántica, y la fatalidad de ser inmortal como su contrario. Así como la transgresión por el reconocimiento del género femenino.

Las estructuras discursivas se actualizan a partir de una hipótesis que depende del *topic*[74] del texto en el cual se encuentra el discurso científico y poético en Víctor Frankenstein. Los discursos religioso, metafísico y psiquiátrico en Vanessa Ives. El discurso fantástico en toda la serie para la construcción del mundo. El discurso de poder a través de Drácula, su ausencia en la atmósfera, su presencia en los otros, por nombrar algunos. Los topicos constituyen el encuentro del hombre con su propia creación monstruosa; la sombra del asesino oculta en la figura de Jack The Ripper y la decadencia de la sociedad del tardío siglo XIX. Mientras las isotopías construyen la otredad a partir de la estrategia del doble.

| **Estructuras Ideológicas** | **Estructuras actanciales** | **Estructuras Narrativas** | **Estructuras Discursivas** |
|---|---|---|---|
| Creación | Vida-Muerte | La criatura confronta a su padre | Científica<br>Poética |
| Sexualidad | Sacro-Profano<br>Bien-Mal<br>(MacGuffin) | El personaje femenino lucha contra una posesión demoníaca | Religiosa<br>Metafísica<br>Psiquiátrica |
| Monstruosidad | Humano-Animal | El héroe se sitúa frente a un nuevo mundo en su huída por cometer un crimen | Fantástica |
| Violencia | Víctima-Victimario | Apropiarse del otro para vencer su propia fatalidad: la muerte | Poder |
| Reivindicación feminista | Femenino-Masculino | La transgresión por el reconocimiento y empoderamiento del género | Jurídica, educativa, política y |

[74] El topic textual es “el que determina cuál debe ser la estructura mínima del mundo en cuestión. Esta estructura nunca puede ser global y completa, sino que constituye un *escorzo* o una *perspectiva* (del mundo en cuestión). Se trata del escorzo que resulta útil para la interpretación de determinada porción textual” (Eco, 1993, p. 1999).

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | sexual. |

Tabla 14. *Nivel de intensiones en la cooperación textual.*

La estructura de mundos se divide en dos, el cotidiano y el fantástico sobrenatural. El primero está determinado por el autor y el segundo por los personajes que lo pueblan.

Las previsiones y paseos referenciales en el mundo cotidiano se definen por los espacios históricos y el tiempo representado. En el mundo fantástico las huellas textuales son material de resignificación.

Las extensiones parentetizadas en el mundo cotidiano engloba los problemas sociales de la época, mientras el mundo fantástico sobrenatural se preocupa por problemáticas relacionadas con la identidad y el poder de conquista.

| **Estructura de mundos** | **Previsiones y paseos referenciales** | **Extensiones Parentetizadas** |
|---|---|---|
| Mundo de lo cotidiano en la diégesis construida por el autor | Inglaterra victoriana, época tardía. La ciudad como un personaje más y como metáfora de la Historia.<br>1) En el barrio Soho se encuentran los demonios.<br>2) El grand guignol representando el sadismo.<br>3) Fábrica en la que trabaja Marjorie, la esposa de la criatura.<br>4) El infierno representado por los subterráneos de la Cólera. | 1) Crisis económica británica.<br>2) El control de una sociedad en decadencia y su doble moral.<br>3) Huelgas: socialismo británico.<br>4) Las enfermedades del siglo XIX.<br>5) El modelo criminal de Cesare Lombroso.<br>6) La importancia del Sujeto (El Yo) versus Dios.<br>7) La sexualidad prohibida. |
| Mundo sobrenatural a partir de los mundos mentales de los personajes | Huellas textuales en la introducción de nuevos acontecimientos:<br>1) Vanessa como la madre de la oscuridad (Amunet).<br>2) El extranjero es el liberador. Simulacro Buffalo Bill.<br>3) El viajero del siglo XIX en su expedición al Congo. | 1) Caso psiquiátrico en la clínica Banning.<br>2) El colonialismo.<br>3) La metáfora del Nilo.<br>4) Las relaciones entre padres e hijos: el humano es corrompido por la sociedad.<br>5) El hedonismo, característica esencial de |

| | | |
|---|---|---|
| | 4) La visión poética de John Clare como la criatura de Frankenstein.<br>5) El cuestionamiento de lo bello desde la inmortalidad de Dorian Gray.<br>6) Drácula como el no muerto de las mil caras (Amon-Ra). | la cultura pop.<br>6) El ángel caído en busca de dominar el mundo. |

Tabla 15*. Nivel de extensiones en la cooperación textual.*

### 5.1.3. Cuadros contextuales

Con el fin de complementar los niveles de cooperación, los contextos de los signos conforman el sentido de un texto a través de sus recurrencias. Este proceso de significación cuenta con cuatro aspectos: sintagmático, textual, mediático y paradigmático.

1) Contexto sintagmático. A través de las reiteraciones o repeticiones que toman sentido en algún momento del texto, o en su última aparición a través de códigos icónicos, cromáticos, simbólicos, verbales, seleccionamos las más representativas de nuestro caso. Se explican en cada apartado del análisis según la correspondencia de la subtrama. Estas son: el beso de judeocristiano, la sangre, lo especular, el nombre, el rostro en primerísimo plano, el retrato, las manos, la danza de la muerte, la cruz, el laberinto, sistemáticas numéricas (3, 5, 8, 2, 4) y sistemáticas cromáticas (colores cálidos en la expresión de un ideal, colores fríos en el relato fantástico, negro y rojo como acentos).
2) Contexto textual. La construcción del mundo de *Penny Dreadful* es un híbrido de referencias explícitas e implícitas. Los intertextos dominantes son la base para la creación de atmósferas, de algunas líneas narrativas y de la resignificación de los personajes. Las referencias poéticas son la impronta en los relatos.
3) Contexto mediático. Al encontrarnos con una producción de origen transmedia, los medios son esenciales para la expansión y extensión del relato afectando la forma en que se cuenta la historia. El análisis desde este eje no debe olvidar la

naturaleza de la serie de televisión, una vez expuesto el contexto mediático en el apartado anterior.

4) Contexto paradigmático. Armar un diccionario o enciclopedia de la serie es un trabajo que no responde a este análisis, sin embargo, enmarcar los paradigmas o modelos secuenciales brindan un panorama de las etapas secuenciales y sus interrelaciones. Estas se estructuran por la trama correspondiente a la narrativa principal y subtramas de cada personaje (anexo 3).

## 5.2. Extensiones

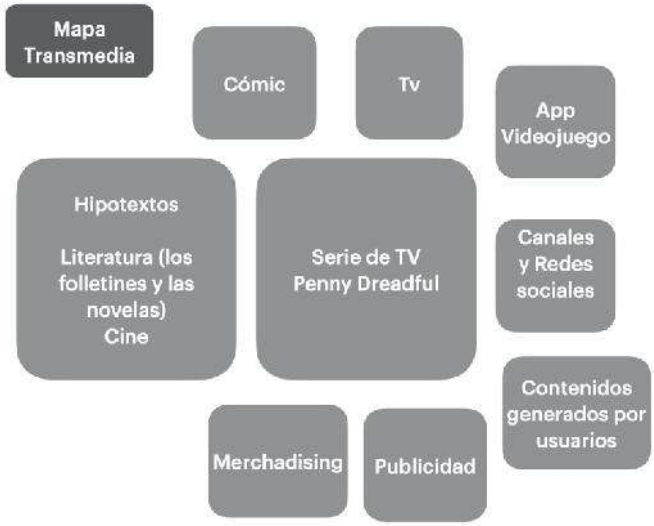
### 5.2.1. Mapa transmedia

El mapa del mundo narrativo transmedial de la serie de televisión *Penny Dreadful* en sus extensiones paratextuales, se despliega en medios y plataformas a través de estrategias narrativas que funcionan en un sentido mercantil y publicitario desde su producción, y desde la participación de los fans. Un apoyo esencial para contextualizar el caso de estudio es la Biblia Transmedia (anexo 1)[75], que en el proceso de producción es necesario diseñar con el fin de crear el mundo ficcional en todas sus ramificaciones.

Para fines prácticos de este análisis el contenido que se generó alrededor del mundo narrativo de la historia y su construcción estética en el estilo visual, se sistematizó en seis aspectos correspondientes a los autores Tom Dowd et al. (2013) y Hayes (2012) en: pitch, longline, tono, personajes, episodios y construcción de mundo (2.3.2.). Por otro lado, vaciamos los aspectos del diseño de las narrativas en la plantilla que propone Anahí Lovato (2017), la cual sigue la ruta crítica de contenidos basada principalmente en Hayes: narrativa, mundo de la historia, experiencias, plataformas y ejecución (anexo 2). Recordemos que apartir de la Biblia Transmedia los *showrunners* entran en acción tomando decisiones creativas en la serie para que cada episodio sea conciso temporada tras temporada respetando la premisa, generando diversas historias. La premisa es el núcleo, gracias a ella, muchas series de televisión han durado años en pantalla, y la voz de los escritores se unifica, mientras el director es responsable de crear el estilo visual del *show*. Además, la historia en la televisión transmedia tiene que ver con el contenido que se genera alrededor de la serie; sus extensiones en otras plataformas donde los personajes son clave en el desarrollo y se conectan con los lectoespectadores.

[75]En caso de tener el acceso a este documento, se deberá considerar tres aspectos de narrativas transmediales: la construcción de un mundo expansivo, la caracterización y las extensiones transmedia. En caso contrario, se recomienda reunir el material necesario y armar una biblia hipotética que sirva como parte complementaria del *frame* en el proceso de la interpretación. Recordemos que el frame o cuadro es “una estructura de datos que sirve para representar una situación estereotipada” (Eco, 1993, p. 114).

La ramificación del mapa transmedia (figura 29) comienza en la literatura con los folletines decimonónicos, los tres textos base *Frankenstein o, el Moderno Prometeo, The Picture of Dorian Gray*, y *Dracula,* así como sus adaptaciones al teatro, al cine y a la televisión. Estos hipotextos funcionan como estrategia narrativa de permutación a través del *mashup* de universos narrativos y personajes para crear un nuevo mundo. Otras plataformas y medios extienden los contenidos de la serie. A continuación se describen junto con su función estratégica: permutación, adición, omisión, y se implementa el engagement.




| Estrategia NT | Formato Textual | Plataformas y medios |
|---|---|---|
| **Permutación** | Mashup | Folletines, libros, cine |
| **Adición** | Secuela<br>Spin Off | Cómics<br>Serie de Tv |
| **Omisión** | Avances<br>Recapitulaciones<br>Opening | Videos |
| **Engagement** | Merchadising<br>Publicidad<br>CGU | Apps, canales y redes sociales |

Figura 29. *Mapa transmedia: estrategias narrativas y formatos textuales de la serie de televisión Penny Dreadful.*

5.2.2. Estrategias narrativas y formatos textuales
5.2.2.1. Permutación
5.2.2.1.1. Penny dreadfuls

El formato textual del *mashup* opera en una estrategia narrativa de permutación del nombre y del estilo de los folletines decimonónicos al universo de la serie. El título alusivo al medio literario (1.2.1.) alude a los relatos violentos narrados de forma fragmentada, por entregas con el costo de un penique y que ahora se transforman en una serie de televisión.

*Penny Dreadful* comienza en *in media res* con una historia criminal que aparentemente no se conecta con el mundo narrativo que el lectoespectador está a punto de ver. Estos crímenes ajenos a la trama principal, sí afectan al universo narrativo del resto de la serie porque descubriremos que están implicados con uno de los personajes de la trama principal.

Se seleccionaron algunas escenas que se analizan como parte de la paratextualidad correspondientes a la primera temporada del episodio 1 al 4 titulados en orden correspondiente: Trabajo nocturno (Night Work) (E1;T-1), Sesión espiritista (Seance) (E2;T-1), Resurrección (Resurrection) (E3; T-1) y Demimonde (Demimonde) (E4;T-1). En estas introducciones a los episodios, se identifican los aspectos de los *bloods* –después nombrados *dreadfuls*– mostrando la relación paratextual con el título y el género: tema y narrativa; carácter moralizante y dual de los relatos; los personajes esquemáticos, el espacio y el tiempo (1.2.1.).

En el episodio Trabajo nocturno (E1;T-1) y en Sesión espiritista (E2;T-2) se identificaron elementos del penny dreadful *Famous crimes* dedicado a Jack the ripper en sus mutilaciones y asesinatos seriales (figura 30).




*Figura 30.* Jack the ripper en Famous Crimes.

La serie comienza en plena acción. Un crimen es el gancho de la historia a descubrir. La escena abre en una atmósfera visual de oscuridad y el sonido del viento nos sitúan en una habitación. A través de un plano holandés en movimiento vemos el rostro de

una niña que duerme. Un plano general la encuadra y muestra que a su lado está su madre. El siguiente plano abierto describe la acción de la madre: se levanta de la cama con una expresión de estar sufriendo un terrible frío, tapa a su hija, enciende la luz de un quinqué (plano a detalle) y sale de la habitación. A partir de este momento, un plano dorsal la sigue a través de un pasillo que conecta la habitación y el baño, entra. El suspenso comienza a incrementar, los encuadres son primeros planos y planos generales para describir el estado del personaje y lo que sucederá: deja el quinqué. Se sube la falda. Se sienta en el retrete. La cámara realiza un *travelling* (del general se va acercando a un primer plano y nuevamente se abre con el fin de enfatizar la acción). Se escucha que alguien trepa. La mujer se percata del ruido. Es atacada por la ventana que se encuentra detrás de ella. No vemos al ejecutante. Un grito despierta a la niña, quien sale en busca de la madre. Al bajar de la cama, se hace explícito el plano a detalle de su mano y pie. La cámara sigue la trayectoria de su andar. Al abrir la puerta, el *tilt* de abajo hacia arriba, acentúa el desconcierto del personaje. El plano dorsal vuelve a funcionar en el recorrido del pasillo, sólo que ahora, al momento de abrir la puerta del baño, el primer plano muestra el rostro de la niña gritando, es el horror de lo que encuentra.

Esta secuencia de montaje fragmentado, en el que no se revela la identidad del ejecutante de los asesinatos, muestra el suspenso con el que inicia y se mantiene toda la serie. Se sabe que sucede “algo” que provoca horror tanto en los personajes como en el que se encuentra al otro lado de la pantalla, frente a lo desconocido. Este crimen presenta una narrativa breve, ilustrativa a través de la iluminación con reminiscencias al claroscuro, descriptiva y detallada con el fin de lograr una inmersión en el hecho. Los planos a detalle describen el nivel socioeconómico de la familia. Todo estos apectos son características del género que analizamos. El carácter moralizante y lo dual del relato comienza a construirse hasta que la prensa se involucra en escenas posteriores del mismo capítulo. Si hacemos el paralelo a los *pennys*, serían las siguientes entregas.

La primera entrega corresponde al asesinato de una familia de dos (madre e hija). La segunda entrega es la investigación que inicia Scotland Yard sobre la escena del crimen a manera de carnicería (destripados y mucha sangre) (figura 31).



*Figura 31.* Trabajo nocturno (E1; T-1).

La tercera entrega es la noticia por el periódico de Westminster (barrio ubicado en el norte a la orilla del río Támesis) con el balazo “Is Jack Back? Family ripped in East End carnage” (figura 32), un paratexto dentro de otro con el fin de seguir la huella del asesino: Jack The Ripper[76] y situarnos en el barrio marginal *East End* en 1888 –barrio criminal y oculto de Londres en donde dicho asesino cometió sus homicidios–.

Este paratexto funciona en apoyo a la diégesis de la serie, ya que conecta con uno de los personajes pertenecientes al coral de la trama principal. Mediante las miradas de la gente y los sonidos incidentales (ladridos de perros, reminiscencia al hombre lobo) se muestran los primeros índices del salvaje que seguirá suelto en las calles de Londres: Ethan Chandler (figura 33). Este personaje asociado con Jack, la sombra del asesino, será la metonimia[77] de la historia. El carácter moralizante, a modo de una conciencia mitopoiética[78], se revela simbólicamente con una carga ideológica que ha construido el imaginario colectivo del siglo XIX. La crueldad de la realidad se oculta en la construcción poética del relato, de la verdad histórica (los asesinatos) a la verdad humana (lo monstruoso) en la decadencia victoriana. El aspecto dual comienza a dibujarse entre la sombra de Jack y las acciones de Ethan Chandler, quien más tarde

[76]La prensa convirtió a Jack el Destripador en un fenómeno de masas a partir de recibir una carta identificada con el título de “Dear Boss” (1888). Ha sido un personaje de ficción literaria representado en el teatro, en el ámbito audiovisual (películas, series, documentales), en los cómics, entre otros medios. Es el primer asesino serial de cinco víctimas: Mary Ann Nichols, Annie Chapman, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes, y Mary Jane Kelly.

[77] Se aplica la transnominación del nombre de Jack a la identidad del personaje Ethan Chandler.

[78] Es decir, la sociedad pone significados desde la creación de los mitos.

revelará su otro: el hombre lobo. Dicho esto, se puede apreciar que los personajes son esquemáticos: las víctimas y el asesino escondido en una doble personalidad.




*Figura 32.* Trabajo nocturno (E1; T-1).



*Figura 33.* Trabajo nocturno (E1; T-1).

En el inicio del segundo episodio, Sesión espiritista, la recurrencia del crimen tiene otra víctima: una prostituta. A través del movimiento de cámara descriptivo, conecta al espectador con la sensación del personaje en pantalla. El recorrido comienza en la toma de las manos que se frotan los brazos denotando el frío de la noche. La cámara sube, muestra un corsé y parte de sus pechos hasta el rostro. El maullido de un gato y el sonido del viento. El lenguaje audiovisual recurre nuevamente al plano de perfil, pero acentúa los primerísimos planos del rostro, la expresión del horror. Los planos a detalle funcionan como revelador del *modus operandi* del asesino, los cuáles se pudieron apreciar en el *penny* anterior (la mano y el pie de la infante). La mujer saca del bolso de su falda un periódico que utiliza para envolver una manzana verde, el plano a detalle permite identificar que se trata de otra noticia por *Westminster Guardian* "Is Jack Back? Couple ripped in East End carnage" (figura 34), texto que la impresiona.




*Figura 34.* Sesión espiritista (E2;T-1).

Al llevarse la manzana a la boca, un sonido la distrae. A través de un plano general se describe el espacio y el tiempo: calle, noche con neblina y al parecer hay luna llena por la forma en que cae el resplandor en la oscuridad. El sonido que distrajo a la prostituta proviene de una sombra que remite a la figura sin identidad de Jack: abrigo largo, sombrero (figura 35).



*Figura 35.* Sesión espiritista (E2;T-1).

Un plano contrapicado hacia el rostro de perfil de la víctima. La mano sostiene la manzana. El suspenso se hace presente en la escena. El hombre misterioso enciende la lámpara de gas de la calle, se trata de un farolero, quien cruza mirada con ella en plano frontal (figura 36).



*Figura 36.* Sesión espiritista (E2;T-1).

Se abre el plano. Ella está sentada en una banca. Al costado un farol que es ignorado por el sujeto, no enciende la llama, se va de largo. Desde un plano escorzo, ella ve al farolero alejarse y sigue su curso por un momento. Ella intenta morder la manzana, se escucha la caída de la pértiga. Él desaparece de forma abrupta, lo que impide nuevamente la mordida de la manzana. El arco narrativo acrecienta la intensidad y a través de un juego de planos (toma de primer plano de la prostituta y el plano general de la calle) que termina en un *travelling* muestra otra silueta que camina directo a ella (figura 37).



*Figura 37.* Sesión espiritista (E2;T-1).

El movimiento de cámara hacia la víctima transmite el miedo *in crescendo* al ritmo del diseño sonoro que le acompaña para que la atmósfera y el clímax del acto se logre. Primerísimo plano de su rostro gritando. No se muestra al asesino. Primerísimo plano al periódico con salpicadura de sangre, aludiendo a Jack. Plano a detalle de mano con manzana ensangrentada, se abre y se muestra el escápulo del brazo, desmembrado (figura 38).



*Figura 38*. Sesión espiritista (E2;T-1).

De esta manera se repiten los elementos del paratexto del folletín: el tema es el crimen alusivo a los asesinatos de Jack. La narrativa se conserva en sus aspectos del suspenso y el ritmo a través del lenguaje audiovisual, así como la atmósfera visual y sonora en el apoyo de la acción. El carácter moralizante se intuye por la mirada del farolero hacia la prostituta, y el aspecto dual está en el juego de la silueta metonímica que se desplaza sin mostrar identidad alguna. Finalmente los personajes siguen respetando lo esquemático. Los elementos del espacio-tiempo nos sitúan en el nocturno y frío barrio de White Chapel en East End, Inglaterra.

En ambos *pennys* audiovisuales, por llamarlos de alguna manera, se encuentran recurrencias simbólicas[79] como la luz y la oscuridad, lo salvaje, la sangre, el grito del

[79] Por motivos de espacio y por no ser el tema central, no se hace la interpretación de los símbolos, sin embargo, se menciona la relación semántica como apoyo a la temática.

otro. En el caso de la historia de la prostituta, la manzana y el vestuario verde con predominio del color rojo, sintagma fijo para las víctimas y la violencia.

El penny dreadful de Sweeny Todd (figura 39) en el episodio Resurrección (E3;T-1) es referenciado de manera explícita y teatralizada.

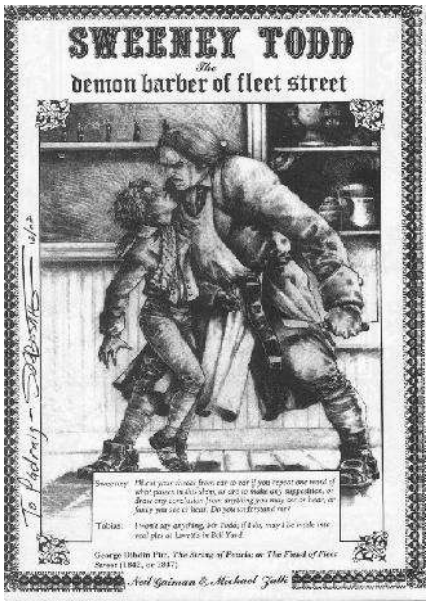



*Figura 39. Penny dreadful Sweeney Todd.*

*Mrs. Lovett's pie shop* es una ficción de humor negro y horror que consta de 39 capítulos. Swenny Todd es un barbero de la vieja escuela. Está instalado en la calle Fleet de Londres. Representa a un salvaje en la metrópolis; en la narración menciona que cuando se asomaba por la venta de la barbería, podía confundirse con un indio guerrero. En su ventana tiene un letrero que versa así "Easy shaving for a penny, as good as you will find any" (Rymer, 2012) para invitar al cliente a pasar, el cual, videncia que no hacía diferencias sociales. Sin embargo, entrando a un ambiente gótico en las descripciones del relato, amenaza a Tobias Ragg (su asistente) con cortarle la garganta "I ll cut your throat from ear to ear" (Rymer, 2012) si cuenta algo de lo que sucede en ese negocio, relacionado con el misterio de las tartas de ternera de Mrs. Lovetts. *Swenny Todd* es la historia de una asesino que convierte a sus víctimas en pedazos de carne, una vez que les corta el cuello para contribuir en la pastelería de su pareja criminal.

¿Cómo se relacionan este penny dreadful con la serie de *Penny Dreadful*? Además del género de crimen dentro de la narrativa popular, la alusión es explícita en el

episodio 3 cuando vemos cómo un barbero corta la garganta a una prostituta en el show conocido como *big puppet show* en el teatro de los horrores (figura 40), el cual en la década de 1840 se adaptó dicha obra, potencializando el binomio de personajes entre el seño Todd y la señoara Lovett, asesinos cómplices que involucran a personas en actos de canibalismo (Gasperini, 2019, pp. 16-23).



*Figura 40.* Alusión a Sweeney Todd. Resurrección (E3;T-1).

Cabe recorder que en *Mrs. Lovett's pie shop or The String of Pearls, la historia original de Sweeney Todd* (Rymer, 1850). El demonio de Sweeney Todd fue uno de los villanos más reconocidos en la literatura popular victoriana. El barbero es un asesino, un ladrón, un tramposo dedicado a cocinar y consumir carne humana en un espacio subterráneo. El pópulo comparó el trabajo de los cirujanos y anatomistas con la carnicería. El canibalismo como metáfora era parte de la cultura popular británica desde 1729 en A Modest Proposal, un panfleto satírico escrito por Jonathan Swift que sugería vender la carne de los hijos de pobres a los ricos. Mientras en The string Pearls se representa a la sociedad brutalizada que reduce el número de indigentes a través del cuchillo (Gasperini, 2019, pp. 16-23).

El penny dreadful *Wagner the Wehr-wolf* (Reynolds, 1865) (figura 41) es representado dentro de la serie, en las obras teatro en el Grand Guignol (figura 42), un teatro construido por Oscar Metenier en 1897 en París, donde se representó por sesenta años los horrores con violencia explícita.




Figura 41. *Penny Dreadful Wagner the Wehr-wolf.*




*Figura 42.* Teatro Grand Guignol. Resurrección (E3;T-1).

En el episodio Demimonde (E4;T-1), la representación de la obra titulada *The transformer beast* muestra cómo el hombre lobo asesina sangrientamente a una doncella (figura 43). Entre los espectadores de esta obra se encuentra Ethan Chandler (quien, en su desdoblamiento de personalidad se convierte en hombre lobo) con la prostituta Brona Croft. En *Wagner the Wehr-wolf* un demonio está en el interior del humano, Fernand Wagner lidia con una bestia en transformación sobrenatural cada luna llena. Los 66 capítulos que han formado una novela son considerados la primera ficción sobre el mito del hombre lobo. El hombre lobo además de tener la

dualidad evidente de bestia y humano, es un licántropo con libertad de movimiento, por lo que los espacios donde se transforma son significativos para su construcción.



*Figura 43*. Alusión a Wagner the Wehr-wolf. Demimonde (E4-T-1).

A manera de conclusión sobre la permutación de los penny dreadfuls que inciden en la narrativa de la serie de televisión, encontramos huellas que se presentan gradualmente al lectoespectador convirtiéndolo en cómplice involuntario de la verdad.

¿Quién es el asesino tras la sombra de Jack el destripador? El estilo sensacionalista del género permite al personaje mantener sus secretos. La verdad emerge desde los subterráneos de Londres y en espacios que circunscriben una geografía de espacios no visibles del paisaje victoriano. Los penny dreadfuls son más que un paratexto, incide en las atmósferas y en uno de los tópicos centrales: el crimen.

La segunda permutación en el mashup de la serie son las novelas góticas. Enseguida un breve recorrido de la transficcionalidad por la literatura, el teatro, el cine, algunas series de televisión, entre otros productos, de los tres hipotextos que a través del tiempo se han resignificado como industria creativa y en sus sentidos discursivos. Por ahora, sólo un repaso de algunos puntos de transición en su travesía sin fronteras.

#### 5.2.2.1.2. Las novelas góticas

##### 5.2.2.1.2.1. La transficcionalidad en Frankenstein o el moderno Prometeo

La novela *Frankenstein o el moderno Prometeo*[80] nace de la pluma de una joven de diecinueve años de edad, hija de escritores y activistas: Mary Wollstonecraft[81] y William Godwin[82]. Es conocida la anécdota de aquella tertulia situada en Ginebra en 1816, precisamente en la villa de Lord Byron, quien convoca a escribir un relato de fantasmas a los presentes escitores, Percy B. Shelley, William Polidori y Mary Shelly. Se gestaron dos obras que a posteriori serían publicadas: *El Vampiro* (Polidori, 1819) y *Frankenstein*[83] (Mary W. Shelley, 1818). Esta última es considerada el germen del género de la ciencia ficción (Lazo, 2004) por el tema de la creación artificial y la tecnología; también es la imagen conceptual de la sombra o el doble del yo al estilo

[80]Son varios los temas que se encuentran como telón de fondo de la novela, nos interesa señalar que en 1807 la abolición del esclavo estaba en auge, y su emancipación fue en 1833. En ese sentido, toma importancia la noción del primitivo y el civilizado, que en el discurso británico colonial corresponde a la raza de la india, los asiáticos y los africanos frente a la figura moderna del europeo. En la civilización occidental, la esclavitud es un discurso central de la cultura inglesa moderna, por lo que no es coincidencia que la dialéctica de la criatura se componga por salvaje y humano, se le niegue la alfabetización y no tenga nombre.

Allan Lloyd-Smith en su artículo "The Things of Darkness" señala la invisibilidad o la negrura del silencio en los esclavos estadounidenses y de las indias occidentales, un tópico constante en las narrativas de los esclavos: "The realisation of his 'otherness' or rather 'othering' comes with the acquisition of cultural knowledge in a model of coming-to-consciousness and disproof of assumed innate incapacity that is a regular element of the slave narrative: the correlation of freedom with literacy . . . became the central trope of the slave narratives" (Bloom, 2009, p. 120). El paralelismo con la novela que aquí nos compete es meramente estructural en el sentido del retrato humano y la injusticia social en sus confesiones por los crímenes cometidos (véase la historia del turco relatado por la criatura). En la serie de televisión el doctor Jekyll es de la India, el mayodormo de sir Malcolm es africano, y finalmente el Cowboy Ethan Chandler, el héroe de la serie es Americano.

[81] Feminista reconocida por su trabajo *A Vindication of the Rights of Woman* (1792) escrito a partir de la injusticia matrimonial que sufrió su hermana Eliza con Meredith Bishop en 1783. Después del nacimiento de su hija Elizabeth, sufrió un tipo de locura (medicamente en la actualidad es conocido como trauma post-parto) que permitió a Bishop internarla en un hospital mental, respondiendo a los derechos que tenía el hombre en el matrimonio: "Without legal protection, women were vulnerable to all sorts of abuse. Husbands could beat their wives and declare them insane. If a woman tried to flee, her husband had the right to bring her back by force. A man could starve his wife and keep her locked indoors" (Gordon, 2015, p. 148). En el siglo XVIII divorciarse además de costoso, era complicado (solo cuatro mujeres lograron la separación legal). Eliza confesó sufrir abuso sexual dentro del matrimonio, lamentablemente en ese siglo no era un crimen, fue hasta 1991 en gran Bretaña que la violación en el matrimonio es penalizada (Gordon, 2015).

[82] Novelista famoso por *Things as They Are or The Adventures of Caleb Williams* (1794), la cual aborda el tema del monstruo contra la humanidad. *Caleb* es considerado un antecedente del perfil de Víctor Frankenstein (Gordon, 2015).

[83] Debido al desplazamiento que sufrió la novela por el cine, el nombre del doctor Víctor Frankenstein se convirtió en el referente del Monstruo, interpretado por Boris Karloff en la adaptación producida por Universal Pictures, *Frankenstein* (James Whale, 1931).

de William Blake en sus figuras simbólicas emanación y espectro[84] (Bloom, 2009). Por otro lado, Prometeo además de aludir al mito griego, es considerado en la literatura romántica un tipo de lúcifer "a son of light justly cast out by an offended heaven[85]" (Bloom, 2009, p. 2). Mary Shelley advierte el uso moral del materialismo científico a partir de la construcción prometeica. Harold Bloom señala dos paradojas, la primera se refiere a su éxito en la creación y su tragedia por un error moral:

> Frankenstein was successful, in that he did create Natural Man, not as he was, but as the meliorists saw such a man; indeed, Frankenstein did better than this, since his creature was, as we have seen, more imaginative than himself. Frankenstein's tragedy stems not from his Promethean excess but from his own moral error, his failure to love; he abhorred his creature, became terrified, and fled his responsibilities. (Bloom, 2009, p. 5)

La segunda paradoja se relaciona con el aspecto estético, la creación sería un hermoso monstruo: "This either would not have happened or would not have mattered anyway, if Frankenstein had been an aesthetically successful maker; a beautiful monster, or even a passable one, would not have been a monster" (Bloom, 2009, p. 5). En este sentido, veremos que la vision poética que Shelley imprime un acercamiento a lo bello y lo sublime, esta última, una tradición estética del gótico del siglo XVIII, la cual fue adoptando nuevos rasgos en sus temas y motivos en el Romanticismo, hasta la ciencia ficción en la literatura y en otros medios. Son múltiples las lecturas que ofrece la novela, y por lo tanto en su proceso intermedial se ha enriquecido, actualizado, transformado.

---

[84]Estas figuras aparecen en el poema titulado *Broken Love* (Blake, 1757). El espectro representa la sombra del sujeto, el lado salvaje y nocturno de su personalidad. La emanación es la creación de la criatura fantasmal (se subraya en negritas) (Bloom, 2009).
Broken Love
My **Spectre** around me night and day/Like a Wild beast guards my way/My **Emanatio**n far within/Weeps incessantly for my Sin/A Fathomless and boundless deep/ There we wander, there we weep/On the hungry craving wind/ My **Spectre** follows thee behind/He scents thy footsteps in the snow/Wheresoever thou dost go/Thro' the wintry hail and rain.

[85]*Paradise Lost* (John Milton, 1667) se encuentra explícito en la lectura de la novela de Shelley haciendo un paralelismo de la fuerza creadora en el Monstruo y de Adán frente a su Creador. En la serie de *Penny Dreadful* se representa implícitamente en la figura de la criatura, un intertexto clave en la construcción arquetípica del ángel caído.

En *Penny Dreadful* se optó por trabajar el mitema de la creación como el principal crimen de Víctor Frankenstein, por lo que las figuras del prometeo romántico y del ángel caído en *Lost Paradaise* (John Milton, 1667) son los pilares que construyen el discurso de lo monstruoso en torno al Yo, que en el siglo XVIII es una preocupación estética centrada en la formación del sujeto (González Moreno, 2007).

La trama principal de la novela de Mary Shelley se centra en la búsqueda de la creación de un ser humano a través de experimentos biomecánicos y eléctricos en cadáveres. El doctor Víctor Frankenstein crea una cosa monstruosa, quien destruye todo lo que ama; metáfora de su doble naturaleza. El entramado de la prosa tiene una estructura epistolar y de diario personal a manera de caja china.

La historia comienza con el relato del expedicionario Robert Walton y su viaje al polo Norte. Dirige cuatro cartas a su hermana la sra. Margaret Saville, en las cuáles le revela un suceso extraño. A partir del primer capítulo, el narrador en primera persona es la voz autobiográfica de Víctor Frankenstein, y la ficción parte de su pasado e historia familiar. Toda la historia se la relata a Walton, que de manera implícita lee Saville. En el capítulo quinto se centra en la experiencia de horror que tiene Víctor: la terrible visión nacida en un taller de Ingolstadt, Alemania. Dentro de esa narración, dialoga con Henry Clerval quien le entrega una carta de Elizabeth. Volvemos a la estructura epistolar, en el capítulo sexto se puede leer la carta de su amada prima, mientras en el séptimo la noticia de Alphonse Frankenstein, su padre, sobre el estrangulamiento de su hermano William es razón para solicitar su regreso a Suiza.

Continúa su diario hasta el capítulo once, en el cual, la criatura toma mando del relato y le cuenta su historia en seis capítulos. Justo en el capítulo diescisiete le solicita la creación de una mujer. Víctor continúa su narración y viaje con su mejor amigo Clevard hacia Londres. Es en esa ciudad donde se revela su secreto. Durante su segundo regreso a Ginebra, recibe otra carta de Elizabeth expresando su preocupación por su felicidad. El capítulo continúa hasta cerrar con el asesinato de Elizabeth en su noche de bodas, y el recuento de sus pérdidas: su madre, su hermano, Clevard y ahora Elizabeth. Abandona Ginebra y busca la venganza en la persecución de la criatura (capítulo 24). El tratamiento epistolar se retoma en el relato de Walton, quien tiene el último encuentro con el monstruo.

Esta novela es parte de la construcción cultural de la europa occidental en su periodo de transición (siglo XVIII al XIX). La idea moderna de nación y el anticatolicismo se establecen como dos convenciones pertinentes en un escenario o entorno inglés. La novela sufre diversas adaptaciones en diferentes medios hasta situarse en un segundo plano, ya que las referencias del cine cobran fuerza.

Algunos de los medios que abordan la historia de la búsqueda del Yo, transforman el sentido, los discursos, la narrativa y los personajes, estos son: teatro, cine, televisión, cómics, mercancía. Frankenstein más allá de ser una metáfora darwiniana[86], su especie se transforma según el tiempo y la circunstancia, lo que permite introducir diversas visiones narrativas y poéticas vigentes a través de préstamos semióticos en la lógica de los nuevos medios. Una expansión transficcional de nuevos argumentos, y nuevos aspectos en los personajes y su universo en la historia.

El criterio de selección de la remedialidad que a continuación se expone, enmarca antecedentes significativos en la construcción del imaginario colectivo del monstruo en este relato.

En la puesta en escena de la compañía The Living Theatre en 1964 (figura 44), el Monstruo se convierte en un símbolo de la opresión humanana, representado como el ancestro de los androides. Además de partir de la novela, tomaron algunos recursos de *Metropolis* (Lang, 1927) y de *Modern Times* (Chaplin, 1935). Está compuesta por tres actos. En el primero, quince actores meditan frente a una estructura de hierro en tres niveles con quince cubículos. Se sucitan una serie de asesinatos quedando sus cuerpos en el escenario, los cuáles al recibir electricidad reaccionan, brillan los ojos de la cabeza de la criatura y se cierra el telón. En el segundo acto, a través de flashes de linternas se revela el doble de la criatura. Un actor que representa al ego es liberado y comienza una travesía hasta el último nivel del *set* en el que se revela una cabeza gigante que rodea a los tres niveles. Finaliza después de un monólogo extraído de la novela. El doctor Frankenstein se da cuenta que la criatura ha desaparecido y lo reporta a la policía. Estos lo buscan y el monstruo estrangula a uno

[86]En algunas interpretaciones de la novela, el discurso de *El origen de las especies* se encuentra implícito “Darwin himself was blasphemed in the supremely cranky tract *Degeneration* (published Germany as *Enartung* in 1892, translated in English in 1895), written by the Austrian physician Max Nordau (1849-1923). *Degeneration* was a hot-button bestseller of its time” (Skal, 2011, p. 120).

de ellos. En el tercer acto, todos son prisioneros. Frankenstein incita a una revuelta, enciende fuego y los quema. La sombra de la criatura se hace presente extendiendo los brazos con un gesto de amor y paz (Marrs, 1984, pp. 45-48).

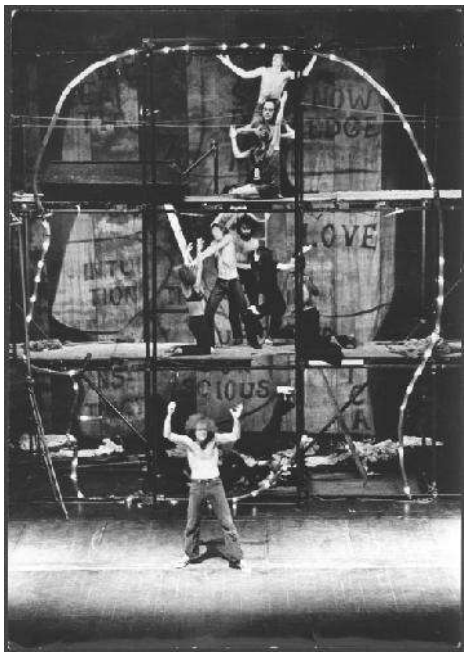


*Figura 44.* Puesta en escena de Frankenstein, The Living Theatre (1964).

En el cine la primera adaptación fue en 1910 por la productora Edison, en 1915 *Life without soul* (Joseph W. Smiley) (figura 45), y en 1931 el clásico filme retrata a Víctor Frankenstein de científico loco, mientras estereotipa e inmoratliza la imagen del Monstruo (Boris Karloff) (figura 46) quien toma el apellido del creador. Además sistematiza la representación de la resurrección de la criatura en la escena del laboratorio donde cobra vida a través del galvanismo –"It´s Alive!" es la frase emblemática–. En 1974 *Young Frankenstein* o *Frankens thing* (como diría su creador en uno de sus diálogos), Mel Brooks agrega un personaje, Igor, el ayudante del científico loco. Cabe añadir que en algunas ocasiones Víctor es de nacionalidad Suiza y otras Alemana; este personaje de ficción nació en Nápoles. La adaptación de Andy Warhol *Flesh for Frankenstein* (Paul Morrisser, 1974) plantea el sueño de la raza perfecta al estilo *gore*. En el 2012 Tim Burton realiza *Frankeweenie*, animación en la cual Víctor resucita a su amigo canino Sparky (representado con clavos y cicatrices según los rasgos icónicos de la cultura pop del personaje), y es Robert Nassor quien se asemeja fisiológicamente a la criatura.




*Figura 45.* Póster de la primera adaptación en el cine: Life without soul (Productora Edison, 1910).

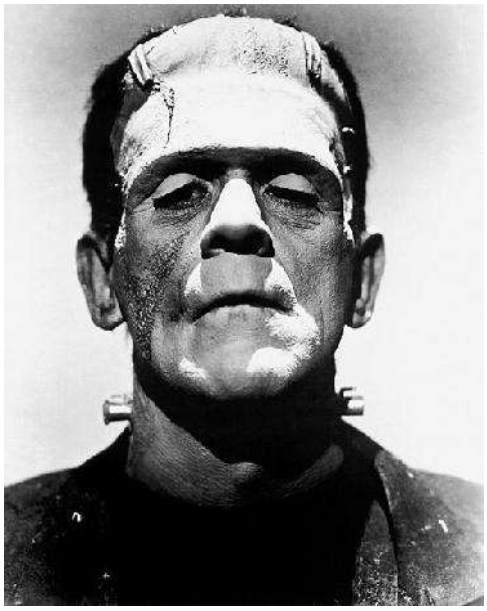


*Figura 46.* Boris Karloff interpreta a Frankenstein, el monstruo icónico en la pantalla grande.

En televisión, los primeros programas que continuan con el esteriotipo del monstruo de Frankenstein fueron *The Munsters* (CBS, 1964-1966) con Herman Munster y *The Addams Family* (ABC, 1964-1966) en el que se integra el personaje Lurch. En serie de dibujos animados *Frankenstein Jr.* (Joseph Barbera y William Hanna, CBS, 1966-1967) el monstruo es un robot gigante construido por el profesor Conroy para su hijo pequeño Buzz. En la actualidad la serie *Crónicas de Frankenstein* (Benjamin Ross y Barry Langford, 2015-) se desarrolla en Londres de 1827, la trama es sobre un

detective que investiga asesinatos de niños a partir del descubrimiento del cuerpo reconstruido de una niña.

Lo más representativo en cómics[87] *Frankenstein* (1948) del universo DC, está basado en la película de 1931, por lo que se concentra en la historia del monstruo, introducido por Bob Kane y Edmond Hamilton. *El Monstruo de Frankenstein* del universo Marvel, creado por Stan Lee, John Buscema y Joe Maneely cuenta con 18 números. En novela gráfica, *Frankenstein* (2010) es la adaptación de Shelley por Lucent Books en colaboración con Classical Comics Ltd. El guión está escrito por Jason Cobley y adaptado por Brigit Viney[88].

En cuanto a la mercancía, General Mills Corporation introduce en 1971 una línea de cereales de monstruos, Franken Berry es un monstruo amado y amigable con los niños[89]. Por otro lado, el merchadising alusivo a la criatura de Frankenstein se extiende en figuras de acción, revistas, playeras, canciones, vitaminas, funkos, entre otros objetos de colección.

En los *crossovers* intermediáticos[90]entre personajes posicionados en televisón y cine. La práctica de transición se basa en la narrativa, el estilo, el género, y el medio, aspectos constituyententes de la metodología de análisis aquí propuesta, asi que podemos ver que los mundos narrativos desde una semiótica trasmedia nos sitúan en una aproximación de múltiples hipotextos en prácticas intertextuales por transposición. El *crossover* recurrente entre monstruos es el de Frankenstein y el vampiro[91], el cual no es accidental, ya que desde la novela se plantea cuando la criatura se hace visible a su creador, quien lo retrata como asesino y demonio:

[87]El mayor coleccionista en tema de monstruos y de Frankenstein es Forrest J. Ackerman.
[88]Cfr. Cobley, J. y Viney, B. (2010). *Frankenstein: The Graphic Novel. Mary Shelley*. Gale: United States and London. Recuperado de https://www.uzickagimnazija.edu.rs/files/Frankenstein%20graphic%20novel.pdf
[89]En 1986 se transmite en televisión el comercial de Franken Berry por Jill Wells https://www.youtube.com/watch?v=NESJroTWKFQ
[90]Combinación de personajes que provienen de diferentes medios.
[91]El hombre lobo también ha sido un arquetipo que participa en la diégesis y la alteración de los aconteccimientos en la acción de la historia. En el apartado de Drácula veremos cómo la descripción de este monstruo coincide con la del hombre lobo.

> Mi mente bullía llena de desesperación y horror. Pensaba en el ser al que había soltado entre los hombres y al que había dotado de la voluntad y la fuerza necesaria para perpetrar el mal, como acababa de hacer, como si fuera mi propio vampiro, mi propio espíritu alzándose de la tumbra para destruir todo lo que yo amaba (Shelley, 2013, p. 86).

En esta toma de conciencia gradual del personaje provoca que la ambición como científico se consuma y crezca su monstruosidad en su dualidad: victimiza y vampiriza, al igual que "la existencia de Varney (…) es un eterno vagar de anhelos y codicia insatifecha, una avidez de equilibrio jamás consumada (…) que preludia la tragedia de quienes caen en sus redes de acecho, deviene (…) propia condenación y semilla de autodestrucción" (Olivares Merino, 2001, p. 298). Por otro lado, el sentimiento trágico del hombre por destruir todo lo que ama en la búsqueda eterna del amor, como es la condena de Drácula y su naturaleza depredadora de la humanidad.

El *crossover* entre los personajes literarios, el monstruo de Frankenstein y Drácula, es una constante en la construcción de otros relatos en diversos medios y formatos textuales; esta serie fantástica no es la excepción. En este caso de estudio, la reelaboración textual actualiza y resignifica los discursos en su remediación de las novelas a través de los personajes en un relato o trama que tiene su propio universo. Indirectamente la literatura y el cine están dentro de la serie de televisión, lo que permite que las referencias se muevan libremente en el imaginario del lectoespectador. Dentro del tejido del nuevo relato se recrean secuencias mediante tematizaciones, atmósferas, diálogos, géneros, en una constante evocación a diversos códigos ficcionales correspondientes a la literatura y al cine que se expande con argumentos nuevos y complementarios.

Esta transficción en su préstamo intersemiótico activa las convenciones del relato literario de *Frankenstein* y del texto fílmico *Frankenstein* de 1931 en diversos niveles de construcción del mundo de la serie, por ejemplo ¿Por qué identificamos a Víctor Frankenstein antes de que afirme su identidada a través del nombre? o ¿por qué la criatura en su caracterización conserva una prominente cicatriz de la cabeza al rostro? Desde los primeros encuadres de la escenas, las acciones de los personajes, los

diálogos, las alusiones iconográficas, hasta las indicaciones espaciales y temporales van dibujando los elementos familiares de esta historia. Sin embargo, conforme avanza la narración audiovisual, las intersecciones con otras historias resignifican el tópico principal de esta subtrama: la creación en una dialéctica entre la vida y la muerte.

Es necesario enfatizar que la remediación literaria de Frankenstein en la serie, se compone por referencias poéticas y mitopoéticas. Antes de la novela, el poema épico de Milton *Lost Paradaise* será una fuente de inspiración para Mary Shelley y es una alusión dentro del mismo relato de la serie. Los pliegues en *Penny* están centrados en el sentido moral de la desobediancia a Dios, actuar en contra de la naturaleza dimensionado a través de la figura de satán. La grandeza de lo demoniaco dentro del paraíso urbano, mundano e infernal representa la decadencia del siglo XIX en Inglaterra. La criatura es el padre de la oscuridad, el ángel caído quien dignifica la supremacía del mal y de la inmortalidad (en los apartados de Drácula y de Vanessa ahondaremos en ello, sin embargo, en la dimensión actorial referente a la criatura comenzaremos a situar la personificación de lúcifer).

Por otro lado, los poetas románticos como Wordsworth, Coleridge, Keats, Percy Shelley, son referentes en la construcción de la visión de mundo del perfil del doctor Frankenstein, que en la búsqueda de su liberación se complementa con el personaje doctor Henry Jekyll, una referencia más para la construcción remedial. Esta enciclopedia enmarca parte de lo que nos permitirá abordar el mito de prometeo en su función simbólica y su relación interdiscursiva con el caso de Vanessa Ives.

#### 5.2.2.1.2.2. La transficcionalidad en El retrato de Dorian Gray

La novela *The Picture of Dorian Gray* de Oscar Wilde fue publicada en formato de libro y ampliada en 1891, sin embargo, un año antes en el *Lippincott´s Magazine* ya se había realizado la primera publicación por W.E. Henley. Son dos los aspectos importantes que repercuten de forma discursiva en la serie de televisión: el artístico y el moral. El tema artístico se enfoca en revelar el arte donde su fin es la belleza, mientras, la moraleja plantea el castigo por una vida hedónica y excesiva ejecutada

según su credo estético[92] en un ambiente de corrupción moral. En *Penny Dreadful* tomará protagonismo el discurso sexual enfocado a los derechos de la mujer y a la homosexualidad en el siglo XIX mediante dos topicos principales, la belleza y la muerte.

La trama principal de la novela aborda en diescinueve capítulos la historia de un joven adolescente de extraordinaria belleza, pintado por el artista Basil Hallward, quien se obsesiona con el retrato a partir de las impresiones y visiones hedonistas que Lord Henry Wotton comparte con ambos.

La intermedialidad en Dorian Gray se ha enfocado principalmente en teatro, cine y televisión, retomando el aspecto monstruoso entre el personaje y el retrato[93], en el romance con Sybil, en el tema de la homosexualidad, y en la eterna juventud.

El tema sobre la homosexualidad se expone en *Das Bildnis des Dorian Gray* (Richard Oswald, 1917) y más tarde en la versión de Oliver Parker (2009) donde la escena se centra en el agradecimiento a Basil Hallward. La telenovela mexicana dirigida por Ernesto Alonso en 1969, producida por televisa en tres episodios con duración de 30 minutos se centra en la línea narrativa homosexual con el giro narrativo en la muerte de Dorian, quien vive es el monstruo del retrato. En algunos guiones se agrega el toque vampiresco, es el caso de Glenn Jordan (1973).

La adaptación más popular es la versión de 1945 por Albert Lewin quien toma la línea argumentativa del miedo a envejecer, sin embargo en adaptaciones contemporáneas se explotan otros recursos, por ejemplo, en *Dorian* (Goldstein, 2002) la fotografía y el modelaje con un toque de satanismo son esenciales en la construcción de la trama. En *The League of Extraordinay Gentlemen*[94] (Norrington, 2003) Dorian cuenta con las

[92]Los aforismos sobre la belleza se encuentran en el prefacio de la edición que usamos en esta investigación. Originalmente fue publicado en marzo de 1891 en *The Fornightly Review*. Citaremos algunos a lo largo del apartado.

[93]En cuanto a los retratos fotográficos de Wilde y Stoker las oposiciones se notaban en: "Wilde is langourous, epicene, posing with a flower, reclining voluptuously on a diván, an androgynous insult to proper society. Stoker´s portraits, by contrast, are stiff specimens of Victorian rectitude an restrain" (Skal, 2011, p. 144).

[94]Basada en la novela gráfica de Alan Moore y Kevin O´Neill de 1999. La historia se sitúa en Londres a finales de la época victoriana y relata las aventuras de un grupo (personajes de diversas novelas: Mina Murray, Jekyll and Hyde, Dorian, etc.) reclutado por el Imperio Británico con el fin de proteger culquier conminación al respecto, desde diversos mundos referentes a la ciencia ficción. *Penny*

características del personaje inmortal y con superpoderes. Enrique Corominas realiza un cómic en el 2011 editado por diábolo, el cual ha ganado el XII Premio de la Crítica al Mejor Dibujo (figura 47).

La incursión en teatro ha sido menor en los últimos años, por mencionar un ejemplo, la puesta en escena dirigida por Tom Littler en 2019 en asociación con Stephen Joseph Theatre and Creation Theatre, presenta una propuesta en Jermyn Street Theatre situado en Weast End de Londres. Esta propuesta se preocupa por la atmósfera de la historia y juega con los roles del *casting* en diferentes performances.

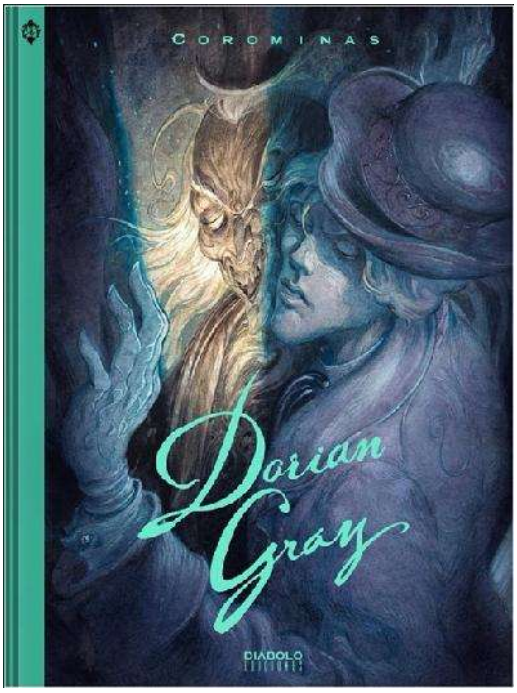



*Figura 47*. Portada de novela gráfica Dorian Gray (Corominas, 2011).

La remediación literaria[95] en la serie de televisión se compone por referencias implícitas a tres artes principales: la música, la plástica y el baile. La obra más representativa de la Edad Media *Tristán e Isolda* publicada en textos conservados y escritos en el siglo XII por Béroul y Thomas, se escucha en la interpretación de ópera por Richard Wagner como intertexto romántico principal al inciar la subtrama de

*Dreadful* ha sido comparada, por varios medios de comunicación y artículos, con dicha novela. Sin embargo, ese sería tema de otra tesis, aquí partimos de la liga que se forma en Drácula de Stoker.

[95] En el prólogo escrito por Baeza (2011) de la edición que usamos en esta tesis, se señala que el origen de esta novela se lo debe a Balzac con *La peau de chagrin* (1831), además de las inspiraciones en Stevenson con *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*; en *The oval protrait* (Poe, 1842); *The prophetic pictures* (Hawtorne, 1837), entre otras.

Dorian Gray (E2; T1). A su vez en el espacio emblemático decorado con diversos retratos, se celebra la muerte mediante el baile haciendo un guiño al concepto de la danza de la muerte. Cabe añadir que en el entramado narrativo el texto irlandés *El lamento fúnebre* (O´Connell, 1892) es un poema representativo en la significación de la construcción discursiva sobre la reivindicación de la mujer.

#### 5.2.2.1.2.3. La transficcionalidad en Drácula

La novela *Drácula* de Bram Stoker publicada el 26 de mayo de 1897[96] comienza a gestarse siete años antes en un esquema que conformaba cuatro libros con siete capítulos cada uno, titulados: *De Estiria a Londres, Tragedia*, *Descubrimiento*, y *Castigo*. En 1890, Stoker viaja a Whitby, la costa de Yorkshire donde se nutre de la forma de hablar de los pescadores, pasa días en la biblioteca[97] y comienza la creación de sus personajes, toma dos decisiones importantes, situar el relato en Transilvania y cambiar el nombre de Conde Vampyr (Diablo en Valaco[98]) por Conde Drácula. El argumento de la novela se solidifica con esta compilación que realiza, y continúa escribiendo en intervalos que no ocupaban su tiempo en el teatro Lyceum o en publicaciones varias, hasta obtener un documento final de 530 folios con notas, vacíos y correcciones, el cual continuó modificándose en diferentes versiones. *Drácula* se convirtió en la obra base de adaptaciones al teatro, y consecuente al cine.

La trama se estructura mediante diarios y cartas en un periodo de 6 meses (3 de mayo al 6 de noviembre) en veintisiete capítulos atmosféricos y plagados de alusiones al mito del vampiro y sus criaturas. El diario como una herramienta de los íntimos

[96]La temática vampirica en el siglo XIX se había vuelto popular, sien embargo las convenciones del relato surgen en *El vampiro* (Polidori, 1819), novela base de algunas novelas como: *Lord Ruthven et les vampires* (Charles Nodier y Cyprien Berad, 1820), The Vampire, or the Bride of the Isles (James Robinson Planche, 1820), *Le Vampire, drama fantastique* (Alejandro Dumas padre, 1851), el penny por entregas *Varney The Vampire or The Feast Blood* (Rymer, 1845-1847), *Carmilla* (Le Fanu, 1872), entre otras (Palmer Yañez, 2015).

[97]Algunas obras consultadas de las que se tiene registro, según el prólogo de la edición de Valdemar de la novela que aquí utilizamos, y escrito por Oscar Palmer Yañez (pertenecientes a las notas que se encuentran en la Rosenbach Foundation de Filadelfia desde 1973), los referentes son: *A Glossary of Words Used in the Neighborhood of Whithby* de Kildale Robinson, fueron *The Land Beyond The Forest: Facts, Figures and Fancies from Transylvania* de Emily Gerard, *An Account of the Principalities of Wallachia and Moldavia* escrito por el cónsul Británico William Wilkinson, *Whitby Gazzete* sobre el naufragio de la goleta rusa la Dimitri.

[98]El valaco es el gentilicio que se utiliza para los habitantes de Valaquia. Vlad I era uno de los valacos más reconocido por sus eficaces técnicas de ataque en la guerra (Ionescu, 2015, pp. 29-36).

pensamientos, del yo mismo, sitúa a Jonathan Harker como el narrador que testimonia la existencia del personaje y se convertirá en protagónico. El resto de los narradores homodiegéticos tendrán un papel fundamental en la progresión del relato, en la elipsis de tiempo, la superposición de la voz, y en la verosimilitud que van esclareciendo progresivamente el discurso psicoanalítico desde el punto de vista del doctor Seward y del discurso religioso en Van Helsing. Son diversos los acercamientos interpretativos que se pueden realizar, sin embargo los temas que irremediablemente salen a flote son: el declive del imperio victoriano, el miedo a lo "otro" –el extranjero– y su transfiguración como depredador psíquico. El argumento se centrará en la aventura cazavampiro a partir de la conversión en no-muerta a Lucy Westenra[99].

La intermedialidad en teatro, cine, series de televisión y cómics es prolífera, por lo que se mencionarán algunas transficciones a manera de muestreo. Todo comienza en el teatro Lyceum, donde el mismo Stoker organizó una lectura dramática con actores pertenecientes a la *troupe* de Henry Irving[100], ocho días antes de la novela, con el propósito de asentar los derechos de autor de la versión teatral (figura 48).

[99]Entre sus anagramas, el nombre de este personaje significa luz del oeste relacionado con lúcifer o el ángel caído menciona Palmer Yañez (Stoker, 2015).

[100]Era el rey del teatro como Drácula el monarca de los vampiros: las referencias a *Macbeth* (un Rey guerrero que vive solo en un castillo, tres extrañas hermanas, sonambulismo, la imaginería de la sangre) y a *La Tempestad* (un naufragio sobrenatural, la animalización de los esclavos, y las oscuras reflexiones) de Shakespeare fueron parte de las proyecciones que tuvo Irving. En el apéndice se encuentra un checklist de las producciones en teatro y musicales desde 1897 a 2003 (pp. 696-708).

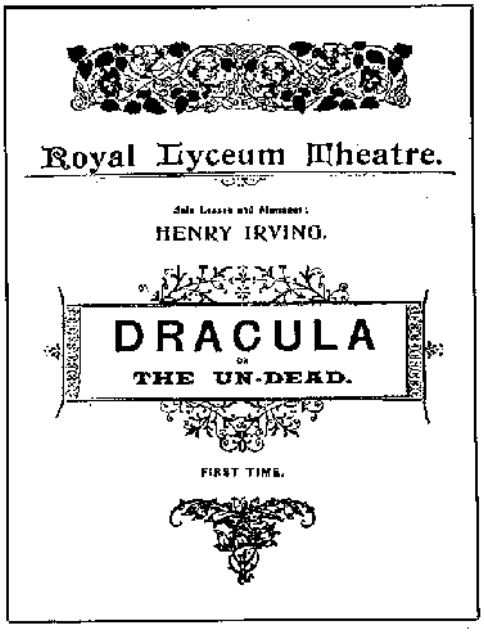



*Figura 48.* Drácula. Publicidad de la versión teatral

En cuanto a las puestas en escena[101], la interpretación de Hamilton Dean[102] en 1924 interesó al productor Horace Liveright y al dramaturgo John Balderston, por lo que una vez cedidos los derechos a través de la viuda de Stoker, Béla Ferec Dezsö Blasc (Bela Lugosi) interpreta al vampírico en la versión estrenada en 1927 (figura 49).

[101]En el escenario teatral se fueron perfilando diversas características del vampiro, y se perfeccionan en el cine, ya que normalmente las adaptaciones partían de la dramaturgiaa otra versión teatral, y algunas al cine. Hasta que algunos guiones sí volvieron a la novela. Skal (2011) explica tanto el impacto como las dificultades en los derechos de autor, y al pensar en la pantalla grande, los aspectos de producción en las múltiples adapataciones. Herbert Beerbohm Tree como Svengali en 1895 implementó un modelo teatral a partir de la adaptación de *Trilby* de Georges Du Maurier.

[102]En 1928 en el Reino Unido, Dean producía una adaptación de Frankenstein escrita por Peggy Webling y alternaba su ya montada *Drácula* (Skal, 2011).



*Figura 49.* Bela Lugosi como Drácula

En las producciones cinematográficas[103], es en 1931 cuando Tod Browing dirige en pantalla grande la adapatación a teatro que compró el productor de Universal un año antes del rodaje.

[103]La iconografía que construyó el cine se quedó en el imaginario colectivo: el personaje Drácula en relación con su sombra, la forma de tomar a su víctima por el cuello y de tomarla entre los brazos una vez que esta se entrega (véase a Bela Lugosi y Helen Chandler en la versión de 1931), la amalgama entre hombre, vampiro y reptil en sus movimientos, alusiones, transformaciones, entre otros gestos. Sin embargo, algunas estrategias narrativas como la técnica epistolar introducida por Samuel Richardson en *Pamela. Or Virtue Rewarded* (1740-1742) y después aplicada en la novela *The Woman in White* (Wilkie Collins, 1860) son parte de la construcción del relato de Stoker, se conservan en diversas versiones. Entre toda la filmografía que se puede consultar cronológicamente en el apéndice B (pp. 709-747) de Skal (2011), entre ellas, es necesario mencionar la producción de *Drácula* producida por Universal y al estar en español pudo presentarse en la Havana en 1989, gracias a la cooperación de la Cinemateca de Cuba y los permisos del Departamento de la tesorería de Estados Unidos de América "In constrat to the American film, the Spanish *Dracula* establishes the ship escene en route to England whitouth the fomality of a title card, aund without dialogue. Both films intercut separate storm at sea clips from the same silent maritime drama. Although this sequence is composed of almost the identical number of shots in both versions, the Spanish is by far the more chilling and evocative, an is quite obviously influenced by the analogous scene in *Nosferatu*" (Skal 2011, p. 521). Más tarde, "Paul Morrisey's high camp (and made-for-3D) Blood for Dracula (1975) – which, issued under Andy Warhol's signature, combines trash-horror effects with pastoral nostalgia and intensely moving moments of pathos (and has a self-styled 'revolutionary' peasant, inspired by the Russian Revolution, dispatching the vampire aristocrat) – has little in common with Tony Scott's The Hunger (1983), which tells of an elegant, rich, bisexual female vampire living in New York, and announces its difference from the classical Hollywood vampire film by opening with the glam-Goth pop group Bauhaus singing 'Bela Lugosi is Dead (…) Hammer horror film The Brides of Dracula (1960), Joel Schumacher's The Lost Boys (1987) and Kathryn Bigelow's Near Dark (1987)'" (Gelder, 2001, pp. 86-87).

Su aparición en cómics, más allá de DC en 1939 en *Detective Comics* (número 31 y 32) en un *crossover* con Batman; tuvo auge con Marvel en los años setenta, después de su primera participación en 1951 (número siete de *Suspense* editado por Stan Lee). *The Tomb of Dracula* tuvo dos periodos (1972-1979/ 2004-2005) a cargo de Toy Thomas y Gerry Conway en guión, y Gene Colan en dibujo. El estilo violento y sexual se explotó más en *Dracula lives!* a cargo de varios artistas que participaron entre 1973 y 1975. En Image Comics el hombre lobo es su enemigo: *Dracula meets the wolfman* (Frank Frazzeta, 2008) y en *The Planetary Magazine* (Elijah Snow 2001) forma parte de un grupo al estilo liga extraordinaria. Son más los *crossovers* que se popularizan en diversas editoriales, y la creación de otros mundos con el vampírico ente. Sin embargo, el más conocido es *Drácula*, basado en la película de Coppola, a cargo de Roy Thomas, Mike Mignola y John Nyberg (figura 50).



*Figura 50.* Drácula en Coppola.

La primera miniserie de televisión corrió a cargo de la BBC conocida como *Count Drácula* (Jordan, 1977). En series de televisión, *Drácula* (Cole Haddon, 2013-2014) única temporada compuesta por 10 episodios, el Conde llega a Londres como un empresario estadounidense que busca venganza de aquellos científicos que lograron la inmortalidad. La miniserie de Netflix y la BBC *Drácula* (Mark Gatiss y Steven Moffat, 2020) retoma aspectos icónicos del cine, entre otras alusiones visuales contemporáneas, se compone de tres episodios de aproximadamente 91 minutos segmentadas en la historia con Van Helsing, quien es una monja; su viaje en el Démeter y la llegada a una Inglaterra tecnológica (figura 51) .



*Figura 51.* Drácula en serie de tv.

Las transformaciones del vampiro en el discurso cinematográfico y televisivo, según la clasificación de Olivares Merino (2001) recurren a los siguientes estereotipos (tabla 23) y símbolos (tabla 24) que constituyen el imaginario en los siguientes filmes: *Nosferatu, eine Symphioe des Grauens*[104] (Murnau, 1922), *Drácula* (Browning, 1931), *Drácula* (Fisher, 1958), *The Fearless Vampire Killers* (Polanski, 1967), *Interview whit the vampires* (Jordan, 1994), a lo que agregamos el filme *Drácula* de Francis Ford Coppola (1992), la serie de televisión *Penny Dreadful* (Logan, 2014-2016), y la miniserie *Drácula* (Mark Gatiss y Steven Moffat, 2020).

| Estereotipo | Murnau | Browning | Fisher | Polanski | Jordan | Coppola | Logan | Mark Gatiss y Steven Moffat |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mal | Exterior | Requiere voluntad de la víctima | Transgresión de la burguesía | La nobleza, aislamiento y decadencia | Subjetivo, el mal dentro del ser humano | Requiere voluntad de la víctima | Exterior y subjetivo, el mal dentro del ser humano | La nobleza, aislamiento y decadencia |
| Sexualidad explícita | No se manifiesta | Don Juan | Homosexualidad e incesto | Todo se permite, homosexualidad y heterosexualidad | Homosexualidad | Heterosexualidad | Heterosexualidad | Todo se permite, homosexualidad y heterosexualidad |
| Deseo | Adicto sin deseo | Adicto sin deseo | La tiene y hace que la víctima descubra su sombra | Hay deseo y seducción | Adicto sin deseo | Hay deseo y seducción | Hay deseo y seducción | Adicto sin deseo |
| Lo destruye | La luz | La ciencia | La cruz y la estaca | La cruz, la luz y la estaca | La luz, el fuego y la sangre humana | La cruz, la luz, la estaca, la espada, el amor | El amor | La luz, la cruz (lo ahuyenta), el fuego y la sangre |

[104]Nosferatu es una palabra rumana que significa no-muerto. Este filme silente es notable por su estética expresionista que se grabó con una cámara inmobil y las escenas nocturnas se tiraron en pleno día, despúes se entintaron de azul como efecto práctico. Los efectos en el maquillaje, especialmente el de los dedos fue influencia para el filme del *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. La orquesta en la premiere estuvo a cargo de Hans Erdmann. En esta corriente se encuentran dos filmes que abordan la vida artificial *The Golem* (Paul Wegener y Henrik Galeen, 1915), *Homunculus* (Otto Rippert, 1916)y *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) (Skal, 2011).

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | humana contaminada |
| Relación con el otro | Lucha entre el bien y el mal | Ninguna | Seductor | Víctima y victimario | Amoroso y no asume su perversidad | Seductor. Lucha entre el bien y el mal. Víctima y victimario. | Seductor. Lucha entre el bien y el mal. Víctima y victimario. | Seductor. Lucha entre el bien y el mal. Víctima y victimario. |
| Animal | Rata portadora de peste | Lobo y murciélago | Murciélago | Murciélago | Ninguno | Lobo, murciélago, rata | Criaturas de la noche | Lobo y murciélago |
| Identidad | Mal absoluto | Sin culpa asume su destino | Oposición a la moral burguesa | El mal sin culpa y con humor | Un buscador de sí mismo | Mal absoluto | Un buscador de sí mismo en el otro y el mal absoluto | El mal sin culpa y con humor |

Tabla 16. *Estereotipos del vampiro.*

| **Símbolo** | **Murnau** | **Browning** | **Fisher** | **Polanski** | **Jordan** | **Coppola** | **Logan** | **Mark Gatiss y Steven Moffat** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Espejo | Lo refleja pero es sólo la sombra | No lo refleja | No lo refleja | No lo refleja | Lo refleja | No lo refleja, es una sombra | No lo refleja, es una sombra | Refleja los deseos del otro |
| Mirada | No es un arma | Arma principal para hipnotizar | No es un arma | No es un arma | No es mágica | No es un arma | No es un arma | No es un arma |
| Dientes | Mediante la mordida transmite la peste | Arma principal para vampirizar | Implicaciones sexuales implícitas | Arma principal para vampirizar | Única arma para vampirizar | Implicaciones sexuales implícitas, vampiriza | Vampiriza y transmite la peste | Arma principal para vampirizar |
| Capa | Es una forma de esconderse en la oscuridad | Lo hace semejante al murciélago | Lo hace semejante al murciélago | Sirve para cubrir al otro y eliminarlo | No existe | Paralelismo con su posición de conde | No existe | No existe |
| Sangre | Único alimento para sobrevivir | Único alimento para sobrevivir | Único alimento para sobrevivir | Único alimento para sobrevivir | Alimento de animales o humanos. De un muerto es veneno. | Único alimento para sobrevivir y mantenerse joven | Único alimento para sobrevivir | Único alimento para sobrevivir y mantenerse joven |
| Oscuridad | Siempre se mueve en la sombra | Sólo está vivo en la noche, en el día es un muerto | Forma de diferenciación con la burguesía | Siempre en un castillo gótico | Es una prisión, vive de noche | Sólo está vivo en la noche, en el día es un muerto | Siempre se mueve en la sombra, la noche y los lugares con poca luz son en los que permanece | Sólo está vivo en la noche, en el día es un muerto |
| Ataúd | Indispensable; el ataúd, las ratas y la tierra | Sólo el ataúd lo mantiene a salvo | Sólo el ataúd lo mantiene a salvo | Lugar de encuentro | Ya no hay tierra, sólo el ataúd como | Indispensable el ataúd y la tierra | No existe el ataúd, se mueve en lo subterráneo | Indispensable; el ataúd, las ratas y la tierra en la época antigua, al trasladarse a la |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | lugar de descanso | | | moderna esto cambia |

Tabla 17. *Símbolos del vampiro.*

La remediación literaria en la serie conforma una compleja red de relaciones, ya que el desdoblamiento en el coral de personajes es parte del mundo intertextual base a partir de dicha novela. Las aluciones, además del penny *Varney The Vampire* "In other words, the novel may have taken more inspiration from Varney the Vampyre than merly its subject. In the time-honored tradition of the penny-dreadful, Dracula seems to have made its first appearance on American shores in serialization" (Skal, 2011, p. 163), y el mito del vampiro con una inscripción egipcia oculta debajo de la piel, se direccionan hacia Amonet y Amon-ra en el *El libro de los muertos*; Jack The Ripper, *Sweeney Todd*, y el ángel caído en su sentido poético más que judeocristiano, se suman entre otras alusiones a la literatura y al cine de vampiros.

#### 5.2.2.2. Adición

##### 5.2.2.2.1. Secuela

En la estrategia de adición, el formato textual de la secuela recurre a los cómics.

Los cómics editados por Titan Books en colaboración con Showtime tienen dos funciones: como multiplataforma que narra la misma historia pero en otro formato y como continuidad del final en la temporada 3 de la serie.

Como multiplataforma es la misma historia de la serie pero en otro formato. Escritos por Andrew Hinderaker, Chris King, Krysty Wilson-Cairns e ilustrados por Louis De Martinis, fueron cinco números publicados desde el 11 de mayo 2016 al 19 de octubre 2016 (figura 52). Contiene la precuela sobre el pasado y la amistad entre Mina Harker y Vanessa Ives; la revelación a Vanessa sobre la desaparición de Mina; la expedición hacia África de sir Malcolm y la metáfora del Nilo; Vanessa, a través del tarot identifica el espacio en donde se encuentra Mina para salvarla de la oscuridad; Mina ha caído en el poder del Maestro, quien guía a Vanessa a la casa del opio.

Los cómics que continuaron con la historia después del final abierto (5 volúmenes), por lo que se considera una secuela que conserva a los mismos personajes. El primer número de la adición fue publicada el 5 de abril 2017 y se titula *The Awakening* (figura

53) escrito por Chris King (co-productor ejecutivo de la serie) e ilustrado por Jesús Hervas. Este paratexto narra el camino que continúa Ethan Chandler sin Vanessa y una vez más es llamado a la aventura contra las criaturas de la noche. Por último, en enero 15 del 2019, se publicó una edición especial ilustrada por Jesus Hervas, Jason Wordie y Stephen Mooney, escrito por Andrew Hinderaker, Chris King, Krysty Wilson-Cairns. Continúa con la historia de Demimonde.

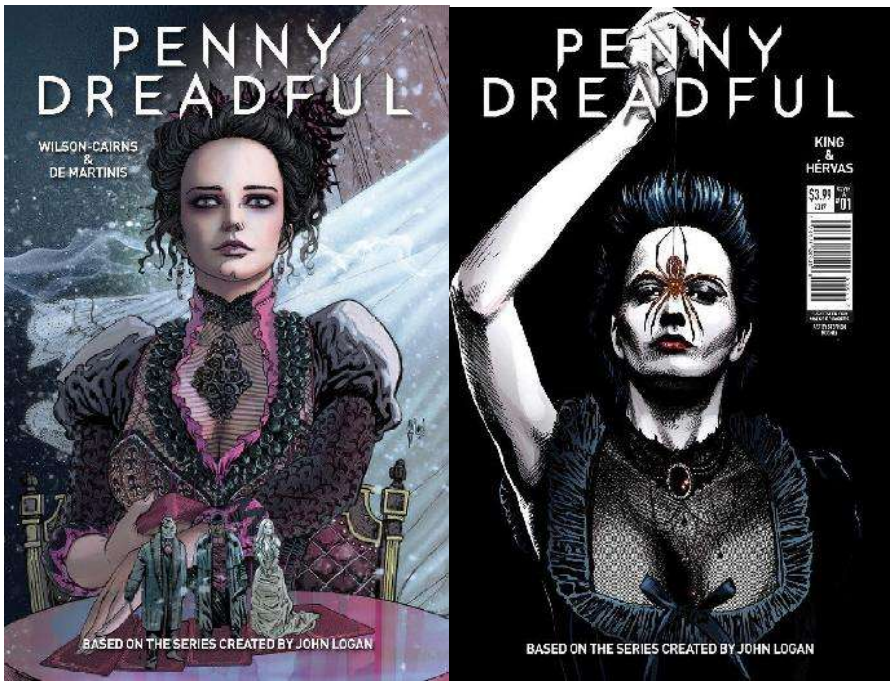



*Figura 52.* Multiplataforma. Primer volúmen del cómic. *Figura 53*. Estrategia de adición. The Awakening.

#### 5.2.2.2.2. Spin off

Las narrativas en su formato textual de adición aplica el spin off en *Penny Dreadful City of Angels* (Logan, 2020-) como expansión narrativa del concepto de producción serial. Es una historia situada en los Ángeles, California en 1938, en la cual el formato de penny da un giro a la estructura narrativa policiaca, ya que la trama se centrará principalmente en las indagaciones de crímenes por dos detectives que encabezan las investigaciones, potencializando las herramientas de la novela enigma o de género policiaco que se trazaron desde la serie anterior.

#### 5.2.2.3. Omisión

##### 5.2.2.3.1. Avances y recapitulaciones

En la estrategia narrativa de omisión, como toda serie contemporánea, recurre a la elaboración de videos que realizan un montaje específico para presentar de manera sintetizada los hechos de capítulos anteriores, recapitulando las acciones más importantes que tendrán continuidad en el episodio al que le antecede la recapitulación. Estos siempre se encuentran al comienzo del episodio y antes del opening. En el caso de esta serie las recapitulaciones de las dos primeras temporadas están en voz del personaje sir. Malcolm y en la tercera por el personaje Vanessa Ives. La función de los avances normalmente es al cierre de una temporada con el fin de dejar en suspenso al fan. También recurren a un montaje que sintetiza lo más significativo de la temporada y muestra algunos adelantos sobre la siguiente temporada. Estos avances también funcionan como material publicitario que se cuelga en el canal de la serie y en sus redes.

##### 5.2.2.3.2. Opening

El *opening* es un paratexto que se puede analizar por si solo, al igual que los pósters publicitarios, pero por espacio no entraremos en ello. La función de este montaje ritmico es introducir el mundo narrativo de la serie de televisión mediante el *leit motiv* de la trama, elementos simbólicos e icónicos de los personajes.

#### 5.2.2.4. Engagement

##### 5.2.2.4.1. Publicidad y merchadising

Se agregó la estrategia de engagement en el sentido de la teoría de la recepción en el movimiento Tel Quel (2.1.2.), es decir, como un compromiso para desentrañar de forma crítica el texto y por ello se consume respondiendo a estrategias de marketing y publicidad, en las cuales el Contenido Generado por Usuarios (CGU) es una forma de participación y de experiencia en la audiencia.

Los productos publicitarios y el *merchadising* se generaron en diversas plataformas, por ejemplo, el videojuego en aplicación móvil *Demimonde* (mismo nombre del espisodio 4 de la primera temporada) disponible en google play y en app store, fue

desarrollada por Midverse (figura 54). Consiste en un juego de combate a la manera de *candycraft* con el tarot de Vanessa Ives. El estilo visual se conserva, y se hace un recorrido por los episodios de la primera temporada.




*Figura 54.* Videojuego móvil Demimonde.

Otros paratextos son los pósters publicitarios (figura 55), las figuras de acción, las playeras, el tarot de Vanessa Ives, el diario de Víctor Frankenstein entre otros artículos (figura 56).




*Figura 55.* Pósters de personajes de la primera temporada (Víctor Frankenstein y la criatura).

El *soundtrack* compuesto por el polaco Abel Korzeniowski y escrito con orquesta en vivo, es significativo porque permanece en las tres temporadas con sus variaciones tonales y en sus vibraciones, su función es atmosférica y de reforzamiento del suspenso en los actos. Está disponible en youtube y en spotify. Fue lanzado tres meses después del inicio de temporada (figura 48).

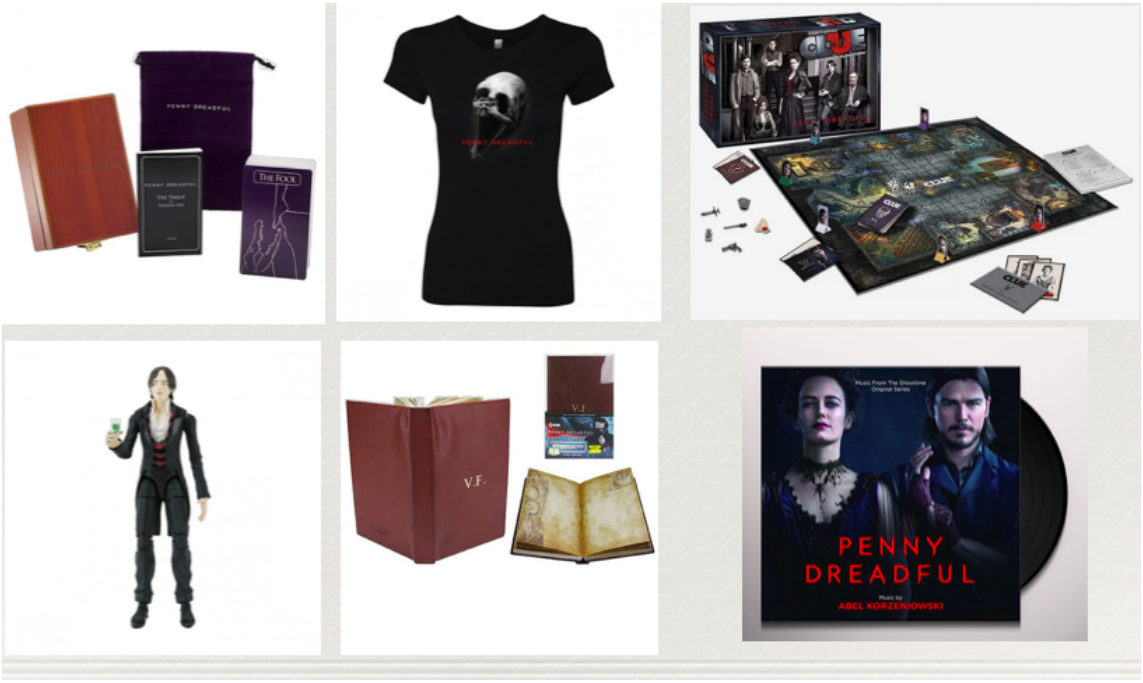



*Figura 56.* Merchadising.

En el 2015, Titan Books publica *The Art and Making of Penny Dreadful* (figura 57) escrito por Sharon Gosling. En el cual, encontramos un minucioso trabajo respecto al arte utilizado en la primera temporada de la serie, así como algunos aspectos de postproducción en los efectos especiales aplicados tanto a los *sets* como a los personajes. Este paratexto complementa el sentido de la producción y al revelar aspectos históricos, referenciales e iconográficos, se convierte en una especie de Biblia Transmedia.




*Figura 57.* The Art and Making of Penny Dreadful.

#### 5.2.2.2.1. Participación

Las redes sociales como facebook, youtube, pinterest, y iTunes se encargaron de construir comunidad, ya que Showtime compartió todas sus producciones y novedades por estos medios. Entre sus publicaciones incluían gifs, fotogramas con una frase de los poetas citados a lo largo de la serie como Wordsworth, John Claire, Tennyson, Blake, videos, nominaciones a premios, etc.

Los videos producidos por Sho, se encuentran en un canal en youtube enlazado desde Facebook, contienen entrevistas, detrás de escenas, teasers, el opening, trailers, timelapses para el contenido de inicio de temporada. Estos paratextos toman aspectos significativos con el fin de complementar, recordar o anunciar lo que se aproxima. En iTunes se transmitieron podcast por tres canales: afterbuzz tv titulado Penny Dreadful after show con 26 artículos; Dreadful Thoughts, un podcast semanal con 61 artículos; y The Demimonde por No ship Network, en el que se encuentran 31 artículos. Por otro lado, los seguidores de las redes sociales principales al mes de mayo 2019 demuestran que facebook es la red principal de comunicación (tabla 16) (figura 58).

| Facebook | Instagram | Youtube | Pinterest |
|---|---|---|---|
| 872,000 | 116,000 | 73,000 | 4,314 |

Tabla 18. *Estadísticas de seguidores en las redes sociales oficiales de Penny Dreadful.*

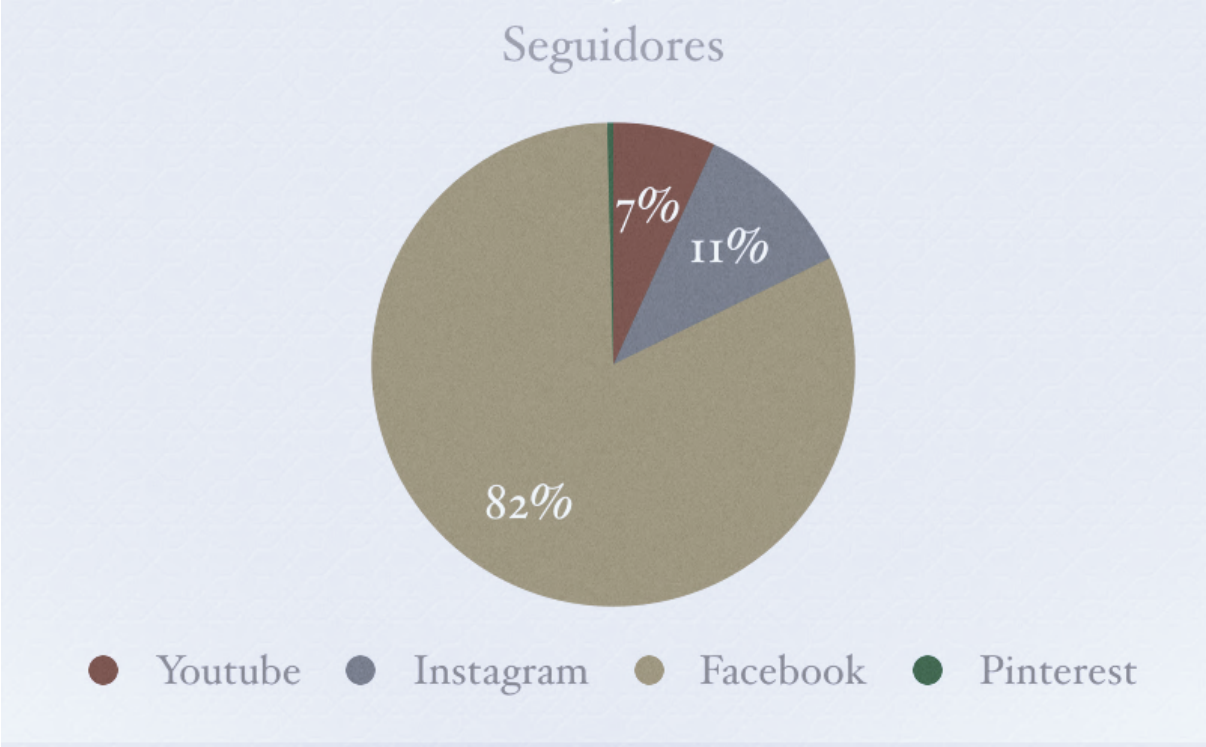



*Figura 58.* Gráfica de seguidores en redes sociales oficiales.

El fenómeno *fandom* es algo relevante de esta serie ya que aprovecharon plataformas como la Comic-Con 2014 en San Diego (figura 59) para dialogar con el público, además en las oficinas de facebook se asignó un día y horario para conversar con algunos de los actores de la serie, esto provocó que la comunidad de fans creciera. Respecto a los fans, quienes realizaron fan art, videoblogs, wikifan, entre otros, cuando terminó la serie se dieron a la tarea de hacer una campaña en change.org, con la petición de que no se cancelara la serie o que la continuara Netflix. Hasta el año 2016 recolectaron 16, 358 firmas (figura 60).




*Figura 59.* Elenco en Concomic 2014.

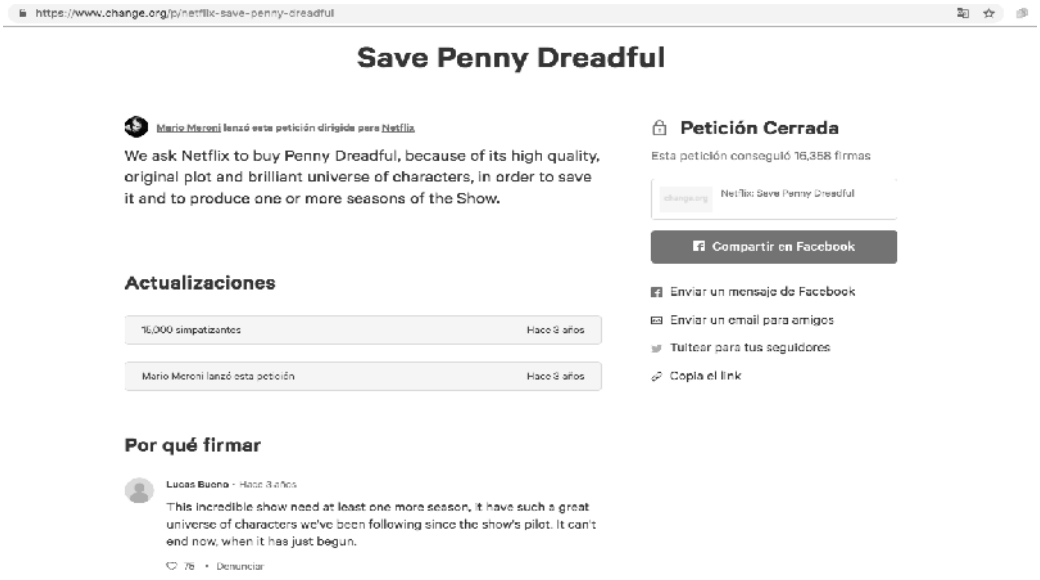



*Figura 60.* Firmas de fans en change.org.

Para concluir el eje de extensiones en su mundo paratextual y continuar el análisis de caso en el siguiente capítulo, se observa que la serie de televisión *Penny Dreadful* se extiende en diversas estrategias narrativas transmedia con dos propósitos, potenciar la narrativa del relato desde su paretextualidad principal concentrada en los penny dreadfuls; y en diversos formatos textuales continua la extensión del *storyworld* desde una visión mercadológica mediante el *storytelling*.

El paratexto del título se desarrolló de forma digética en los primeros tres capítulos de la primera temporada, introduciendo el mundo del crimen mediante asesinatos seriales. Estas líneas narrativas que inician en *in media res* aparentan no tener relación alguna con la trama, sin embargo, el electoespectador descubre que uno de los personajes creados por Logan es el ejecutor de tales casos. En esta primera parte del apartado, se identificaron los niveles de cooperación y los cuadros contextuales, con el fin de emarcar en un *frame* la dirección del análisis de las remedialidades en su mundo intertextual.

El mapa transmedia permitió identificar los medios y las estrategias en las que se trabajó la serie transmedia a partir de sus hipotextos. En estas narrativas transmedia se decidió agregar el formato textual del openinig en la omisión, y el *engagement* como una forma narrativa más, en dónde el *storytelling* tiene un papel fundamental ya que sin historia, el compromiso del fan con el producto audiovisual pierde su enlace e interés en las dinámicas de consumo y producción.

Las transficcionalidades de los hipotextos analizados en este estudio, en su estrategia de permutación mediante *mashups*, se abordaron en sus relaciones con otros productos que son prolíferos, pero trajimos a cuenta un muestreo que permitiera evidenciar las influencias y préstamos en su recorrido cultural, en el uso de préstamos implícitos y explícitos al momento de crear un mundo posible de una serie televisión compleja en lógicas de producción transmedial.

## Capítulo 6. El mundo intertextual, una remedialidad interdiscursiva

" [La interdiscurividad es] la relación entre discursos y entre clases de discursos,
así como entre las disciplinas que se ocupan del estudio,
producción e interpretación de los discursos"
Albaladejo, 2005.

Este apartado aplica el eje de expansiones en su función narrativa y su función estética al análisis intermedial de los hipotextos que construyen el mundo transmedia creado por John Logan en la serie de televisión *Penny Dreadful* construida por *Frankenstein*, *The Picture of Dorian Gray* y *Dracula*.

La configuración remedial en su lógica de producción y recepción se desplaza al topic textual del crimen en un caso clínico del personaje Vanessa Ives, quien funciona como el sujeto ideológico de la serie de telivisón. El tejido de la trama se desdobla en diversas personificaciones en un entramado complejo de discursos a través del proceso de relaciones de contradicción y subordinación, es decir de insterdiscursividades. El epígrafe de este capítulo enfatiza que el interdiscurso se forma con diversas clases de discurso, es "la relación entre discursos y entre clases de discursos, así como entre las disciplinas que se ocupan del estudio, producción e interpretación de los discursos" (Albaladejo, 2005, p. 28).

El mundo intertextual referente al eje de las expansiones narrativas afecta directamente la construcción del relato en el acto o proceso remedial en el que se relacionan y se construye el sentido de la transposición ilimitada de los textos base en la narrativa transmedial del mundo de la serie. La interpretación interdiscursiva parte de dos funciones: la narrativa, en sus dimensiones actorial, espacial y temporal y; la estética en los aspectos del estilo visual y los motivos visuales e intergenéricos. El corpus de análisis se enfoca en las subtramas de los personajes clave en el tejido de redes: Víctor Frankenstein y su criatura; Dorian Gray, y Drácula.

El resultado de este acercamiento devela las transferencias y los procesos discursivos que tejen el mundo de *Penny Dreadful* en su forma transnarrativa que se revela en la trama del personaje Vanessa Ives. De esta manera, la carga ideológica de las ficciones de horror modernas refuerza el *statu quo* de una sociedad:

> Modern horror fictions, in this light, might be thought of as rituals of inversion for mass society. And the function of such rituals—as literally acted-out in their plot structure—is to celebrate the dominant cultural viewpoint and its conception of the norm. The norms that are relevant here are taken to be political, and their valorization ideologically charged. Thus, the constant rehearsal of the underlying scenario of horror fictions inevitably bolsters the status quo. (Carroll, 2004, p. 201)

## 6.1. Expansión de *Frankenstein o el moderno Prometeo*

### 6.1.1.Función narrativa

#### 6.1.1.1. Dimensión actorial: el mito de Prometeo

¿Quién es Víctor Frankenstein en *Penny Dreadful*? ¿Cómo se construye este personaje? Este signo textual es parte de la coralidad shakesperiana en la red de intertextualidades del diseño narrativo del mundo de *Penny*. Es de especial interés identificar los elementos de la construcción del personaje en su discurso y estilo, por lo que es necesario comenzar con una radiografía de la estructura del relato y encontrar así, la historia de fondo del personaje. La estructura del relato de la subtrama de Frankenstein para fines de estudio lo dividimos en la articulación del relato y la intriga del secreto.

La articulación del relato se manifiesta en dos segmentos, la ligada a la trama principal (6.4), en la cual el personaje Víctor Frankenstein es parte de las aventuras de rescate en la misión Mina Murray. Es un investigador que junto con Van Helsing estudian el caso del vampiro capturado en la primera aventura de Trabajo nocturno/Night Work

(E1; T-1). Forma parte de la fuerza contra el mal[105]. En cuanto al segundo segmento, la articulación profunda es la relacionada con la línea narrativa de la criatura en su desdoblamiento, y con la red de personajes en la articulación de su secreto por resolver. La intriga del secreto se revela en el episodio *What dead can join together* (E7;T1), el cual abordaremos en su momento.

#### 6.1.1.2. Estructura superficial: la subtrama

El corpus principal del análisis corresponde a la temporada 1, episodio 3 titulado Resurrección/Resurrection (E3;T1). Se revisan principalmente dos secuencias: la niñez de Víctor y el relato de la criatura. Además, se recurre a otros segmentos de las temporadas para la articulación discursiva del análisis. En la última temporada, el personaje se va desdibujando y cierra su red narrativa con el personaje Henry Jekyll, quien se incorpora a la subtrama. Mientras, la criatura cierra con toda la trama de la serie al final de esta, es el monstruo fantástico por excelencia.

La subtrama o historia individual de este hipotexto se presenta en una pluralidad de instancias narrativas y en una estructura fragmentada en su serialidad. En la primera temporada, a través de una narración dialogada, así como en la descripción visual de las acciones y espacios contextuales, el personaje de Víctor Frankenstein se introduce al universo de *Penny Dreadful* revelando su nombre[106] a Proteus, su segunda creación en el final del episodio 1. La trama en progreso se enfoca en Proteus, quien cae en manos de su primogénito (E2;T1). En Resurrección, la focalización se polariza mediante el uso de un *flashback* sobre la niñez del personaje: la voz en *off* de Víctor, y la aparición del personaje materno en su diálogo. De esta

[105]La liga extraordinaria de vampiros que recluta el personaje sir Malcolm es un paralelismo con la novela de *Dracula*. Recordemos que a partir del asesinato de la no muerta Lucy Westenra, en el diario de Mina Harker se relata la persecución del Conde Drácula, y podemos identificar que la liga se integra por: Lord Godalming, el Sr. Morris, John y Mina Harker, Arthur y Van Helsing. En *Penny Dreadful*, Mr. Chandler, el doctor Frankenstein y Vanessa Ives son dirigidos por el expediicionario sir Malcolm Murray a la misión del secuestro de Mina Murray.

[106]Anotemos que el nombre será un aspecto esencial en la construcción de la identidad. La importancia de nombrar las cosas desde Platón es una forma de clasificación y de investigar la cosa para el aprendizaje de la realidad y que se ajustan a la constitución del Ser. El nombre también permite una identificación social, una constante en la construcción de personajes fantásticos en las novelas del siglo XVI, como es el caso de Mr. Hyde, a quien es difícil ver el rostro, según la narración de Stevenson.

manera, se dinamiza la construcción del conflicto en la instancia criminal de la figura del asesino: el crimen por razones de conocimiento; y la figura del asesino en la construcción de la otredad y su desdoblamiento. La justificación filosófica y psicológica se identifica en el personaje de la criatura como instancia narrativa, mientras el suspenso se construye desde el tema de la muerte.

La red de personajes se articula mediante las necesidades narrativas en la trama principal: el *crossove*r con Van Helsing (personaje de la novela de Stoker) para diagnosticar la hematofagia en el estudio de la sangre del vampiro; así como el diálogo sobre la inmortalidad y el destino (E4, E6; T-1). El cruce con Vanessa Ives se enlaza a través del secreto (E6, E7; T-1). El protagonismo será de la criatura quien exige una compañera (E8;T-1) (tabla 17).

| Episodio | Instancia narrativa | Personajes |
|---|---|---|
| 1 Night Work | Narración homodiegética en diálogo. | Sir Malcolm, Ethan Chandler, Vanessa Ives. La segunda creación. |
| 2 Seance | | Proteus |
| 3 Resurrection | Narración homodiegética en diálogo y en voz off. Polifonía en cambio de narración al relato de la criatura. | Víctor niño, la madre, la criatura. |
| 4 Demimonde | Narración homodiegética en diálogo. | Van Helsing |
| 5 Closer than sisters | x | x |
| 6 What dead can join together | Narración homodiegética en diálogo. | Van Helsing |
| 7 Possesion | | Vanessa Ives |
| 8 Grand Guignol | | criatura |

Tabla 19. *Estructura narrativa e instancias narrativas de la primera temporada en la subtrama Frankenstein.*

En la segunda temporada la instancia narrativa se conserva en diálogo con la red de personajes: el nacimiento de Lily (E1), el acecho de la criatura (E2, E5, E8), la relación amistosa con Vanesaa Ives (E4), el cruce con Dorian Gray (C6) y el encuentro con sus fantasmas (E9). Sin embargo, es la criatura quien toma el mando de la narración, algunas veces es heterodiegética y otras extradiegética en la descripción de sus recorridos. Se autonombra John Clare (E2, E9, E10). Jonh Clare se relaciona con Vanessa Ives (E2 y E5), y la criatura con Lily (E2 y E8) (tabla 18).

| Episodio | Instancia narrativa | Personajes |
|---|---|---|
| 1 Fresh hell | Narración homodiegética en diálogo y narración intradiegético. | 1) Víctor Frankenstein y Lily<br>2) La criatura y los Putney |
| 2 Verbis Diablo | Narración homodiegética en diálogo. | 1) Víctor Frankenstein, Lily y la criatura<br>2) John Clare y Vanessa Ives |
| 3 The Night Comers | X | x |
| 4 Evil Spirits in Heavenly Place | Narración homodiegética en diálogo. | 1) Víctor Frankenstein, Vanessa Ives, y Lily<br>2) John Clare y Lavinia Putney |
| 5 Above the Vaulted Sky | | 1) Víctor Frankenstein, Lily, y criatura<br>2) John Clare y Vanessa Ives |
| 6 Glorious Horrors | | 1) Víctor Frankenstein y Dorian Gray |
| 7 My Little Scorpion | X | x |
| 8 Memento Mori | Narración homodiegética en diálogo. | 1) Víctor Frankenstein y la criatura/ criatura y Lily |
| 9 And Hell Itself My Only Foe | | 1) Víctor Frankenstein y sus fantasmas: la criatura, Proteus y Lily<br>2) John Clare y la familia Putney |
| 10 An They Were Enemies | | 2) John Clare y Vanessa Ives |

Tabla 20. *Estructura narrativa e instancias narrativas de la segunda temporada en la subtrama Frankenstein.*

En la tercera temporada, la instancia narrativa es homodiegética y en los recorridos de la criatura extradiegética. Lo coral o polifónico se extendiente a otros personajes, por lo que la narración se vuelve a expandir. Frankenstein pide ayuda al doctor Jekyll

para domesticar a Lily, mientras John Clare emprende un viaje en la búsqueda de su pasado (E1;T-3) (tabla 19).

| Episodio | Instancia narrativa | Personajes |
|---|---|---|
| 1 The day Tennyson Died | Narración homodiegética y extradiegética. | 1) Víctor Frankenstein y Jekyll<br>2) La criatura |
| 2 Predators Far and Near | Narración homodiegética en diálogo. | 1) Víctor Frankenstein y Jekyll |
| 3 Good and Evil Braided Be | Narración homodiegética y extradiegética. | 1) Víctor Frankenstein y Jekyll<br>2) La criatura |
| 4 A Blade of Grass | x | *Aparición de la criatura desdoblada antes de morir en su forma humana, y como el ángel caído. |
| 5 This world is Our Hell | Narración homodiegética en diálogo | 1) Víctor Frankenstein y Jekyll |
| 6 No Beast So Fierce | Narración homodiegética en diálogo | 1) Víctor Frankenstein y Lily<br>2) La criatura |
| 7 Ebb Tide | Narración homodiegética en diálogo | 1) Víctor Frankenstein, Jekyll y Lily<br>2) John Clare y Vanessa Ives |
| 8 Perpetual Nigth | Narración homodiegética en diálogo | 1) Víctor Frankenstein y Lily<br>2) La criatura |
| 9 The Blessed Dark | Narración homodiegética y extradiegética | 1) La criatura<br>2) Víctor Frankesntein y Jekyll |

Tabla 21. *Estructura e instancias narrativas de la tercera temporada en la subtrama de Frankenstein.*

Después de esta coyuntura superficial, la cual enmarca el desplazamiento del personaje Víctor Frankenstein en el entramado complejo del relato televisivo, enseguida la estructura profunda del relato en la construcción del personaje en el perfil y *backstory* construido por los niveles de conflicto.

### 6.1.1.3. Estructura profunda: el personaje

El perfil del doctor Víctor Frankenstein en su dualidad es el de un poeta romántico al estilo Wordsworth, y el de un científico galvanista obsesionado en la resurrección de cadáveres. De familia acomodada, creció con sus padres y hermanos, sin embargo la mayor parte del tiempo lo pasaba con su madre, quien cuidaba de él por su delicada

salud. Ella se convirtió en su pilar y referencia de conocimientos literarios hasta su muerte. Víctor asiste a la universidad a estudiar medicina y conoce a Henry Jekyll con quien discute sus experimentaciones. Cuando logra inyectar vida a su primera creación, la abandona por considerarla una obra monstruosa. Después será perseguido por esa criatura, quien reclama a su creador su deambular trágico. Víctor, comienza a trabajar en una morgue en Londres y continúa experimentando con cadáveres hasta su segunda creación: Proteus, el cual es asesinado por el primogénito. Su tercera cración, es una prostituta de nombre Brona Croft (una vez resucitada es nombrada Lily), quien se convertirá en la revelación de sus experimentaciones.

Además de tener habilidades en cirugía, es un joven interesado en la anatomía, en la filosofía natural, entre otros conocimientos científicos relacionados con la electrodinámica. Su forma de pensar, actuar y hablar proyectan la sensibilidad y la mirada de un poeta que se desintegra en su individualidad pero que también ha perdido la esperanza de la vida en la búsqueda del conocimiento. La inmortalidad es su condena, el aislamiento social es su soledad. Su naturaleza por transgredir lo divino es la grandeza prometeica.

La curiosidad por indagar en lo extraño y lo desconocido era común entre los científicos del siglo XVIII, lo cual generó abordajes diversos en la producción artística: los descubrimientos y experimentos mediante la alquimia, el estudio de la creación de la vida artificial, y el desafío divino por la búsqueda de la inmortalidad. En este sentido, son herederos del mito griego de Prometeo, quien robó el fuego a Zeus y lo entregó a los hombres conviertiédolo en el arquetipo de la grandeza intelectual, que en este caso se ve sumido en la oscuridad y consigo el mundo del personaje científico.

Los niveles de conflicto que presenta el doctor Frankenstein en su verdadera personalidad están delineados en tres aspectos: extrapersonales, personales e internos.

1) Los extrapersonales. Su relación con las instituciones sociales y las personas está rota, vive ensimismado en un entorno decadente, en un barrio pobre donde se encuentra su laboratorio y pasa las tardes despúes de su trabajo en la

morgue. Hasta que los tres personajes del universo de la serie de televisión –sir Malcolm Murray, Vanessa Ives y Ethan Chandler– lo contactan para que realice una necropsia. Ellos irrumpen su cotidiano con la llegada de un cadáver que en el pectoral tiene una inscripción egipcia, lo cual llama su atención. Es citado al Club de Exploradores Británico en donde es elegido por un reconocido explorador del continente Africano, sir Malcolm Murray, quien le comparte la metáfora del Nilo como su obsesión, afirmando que se debe llegar a la verdad de las cosas. Ha elegido al doctor Frankenstein porque se atrevió a ver debajo de la piel del vampiro (E1;T1). Su entorno se transforma gradualmente al integrarse en la misión Mina Murray, contratado por el millonario explorador. Sin embargo, no se irá de su entorno y será perseguido por la criatura, que en un primer momento se hace presente como una sombra que lo acecha hasta revelarse en el laboratorio.

2) Los aspectos personales se delinean en su infancia y son consecuencia en su juventud. La muerte de su madre aunque se vuelve un impulso para sus estudios e indagaciones científicas, es el motivo para huir de su núcleo familiar. Por otro lado, una vez que su creación monstruosa lo confronta y le pide una compañera, crea a Lily (T-2) de quien se enamora. No es correspondido debido a que recupera su memoria, y es su pasado lo que la convertirá en asesina en busca de venganza y confrontación con su creador. Busca a su amigo universitario, el doctor Henry Jekyll con el fin de que lo auxilie a salir de su problema aplicando sus avances científicos sobre la domesticación de criminales, específicamente en Lily (E1-E3;E5, E7, E8; T-3). En la sección de relaciones corales (6.1.1.3.1) este aspecto será explicitado, ya que sus relaciones y acciones son parte de la construcción de la *psique* del personaje desdoblado en sus conflictos internos.

3) Los conflictos internos están en el binomio mente-cuerpo del desdoblamiento del personaje. Víctor, a lo largo de la serie se desdobla en la criatura en un sentido de desplazamiento corporal, es decir, es un cuerpo transformado “un cuerpo sin cuerpo”[107] (Foucault, 2010, p. 8). Su desdoblamiento de personalidad

[107]Michel Foucault (2010, pp. 7-32) se refiere en esta expresión al cuerpo como espacio de resistencia, al cuerpo utópico o contra-espacio, el mito del gigante Prometeo. Un lugar real fuera de todo lugar en yuxtaposición, una heterotopía como el teatro, el cine o el mismo jardín por donde camina Víctor en el *flashback* de su niñez: el jardín de la utopía, una tapete simbólico del mundo entero.

en el doctor Henry Jekyll, se simboliza mediante la mente, es la conciencia que juega con las experimentaciones de ambos personajes cuestionando el carácter científico de cómo la electricidad puede inferir en el cambio de conducta o domesticación de un sujeto criminal. Si hacemos un paralelismo con la novela, sabemos que el monstruo comete todos los asesinatos y desplaza a su creador, quien narra a Walton su tragedia. El doctor Jekyll perteneciente a la novela de Stevenson es un *crossover* en la subtrama de Frankenstein, quien encarna a su amigo Henry Clevard. El conflicto de su otredad está relacionado a cada personaje en la historia de la serie con el fin de mostrar cómo este binomio mente-cuerpo responde al binomio muerte-dolor, emblemas crísticos de la salvación en la expresión corporal.

El personaje Víctor cuenta con dos dimensiones, la de personaje simbólico y el no-humano. El personaje simbólico encarna la cualidad del tributo prometeico del conocimiento, personifica la sabiduría. Mientras la dimensión no humana o mejor dicho monstruosa, es la criatura quien en su pasado revela sus cualidades humanas.

#### 6.1.1.3.1. Relaciones corales

La red de personajes en sus relaciones y acciones en esta subtrama en cuanto a su atracción, conflicto, contraste y transformación, es la siguiente.

1) La atracción entre personajes está unida por la acción de matar. En las relaciones de los personajes entre Víctor y Proteus; John Clare y Vanessa se explicita dicha atracción.

   En la secuencia correspondiente a la historia de Proteus (E2; T-1) Víctor busca un nombre para su nueva creación. Recurre a un juego que su madre le enseñó: señalar al azar en un libro, en este caso *Los dos caballeros de Verona* (1592) comedia de Shakespeare, es la referencia que semantiza a Proteus y nos antecede a una acción narrativa en la historia del doctor Frankenstein. Primero es necesario señalar que Proteus en la mitología griega es una deidad marítima y es descrito en la *Odisea* de Homero (1981) como “el veraz anciano de los

mares, el inmortal Proteo egipcio, que conoce las honduras de todo el mar y es servidor de Poseidón" (p. 86), lo cual toma sentido en la escena donde Proteus reconoce el bote y a la criatura marítima en un grabado de caza de ballenas (figura 61) y la conjetura por Víctor es que fue ballenero, una actividad común en el siglo XIX en la industria de la pesquería. La metáfora o aspecto simbólico es denotado en un doble signo: matar al monstruo del oceáno, correspondiente a matar al dragón de la edad media representado en los bestiarios[108]. En esta escena, el doble signo se encuentra en el código verbal de la palabra "criatura" y "matar", las cuales connotan dos aspectos esenciales que construirán al asesino como un monstruo que se revela a Dios.



*Figura 61.* Fotograma de la secuencia con Proteus.

En esta semántica, el intertexto del poema *The Rime of the Ancient Mariner* (Samuel Taylor Coleridge, 1798) plantea el argumento de cómo un barco fue

[108] Dentro de la etnografía de viajes en las que se narraban las actividades a través de ilustraciones, y en lo que sería después parte de la literatura de viajes, los bestiarios son "un tipo de manuscrito que floreció en Inglaterra de los siglos XII y XIII (…) una enciclopedia moralizada de los animales e incluye tanto criaturas reales como fantásticas (…) la línea entre los monstruos y los no monstruos se diluye en lo bestiarios, ya que a muchas criaturas reales se les atribuye poderes monstruosos y muchos de sus monstruos están basados en animales corrientes (…) alguien que viviera en Inglaterra en el siglo XII encontrara a las ballenas y los leones tan increíbles como los grifos y las sirenas" (Bovey, 2006, p. 21). El paralelismo entre la ballena y el dragón en la construcción monstruosa se encuentra en la Constelación Cetus (es el nombre latino de ballena en el tratado astronómico *De signis Caeli*) la cual tiene un parecido al dragón de Salterio Tiberius, pero que el espectador medieval revestía la imagen con un significado cristiano al dragón apocalíptico "las connotaciones malvadas del dragón hicieron de él un enemigo ideal para los santos (…) los textos bíblicos apócrifos relataban cómo satán había sido una vez un ángel llamado lúcifer que se había rebelado contra Dios (…) y fueron expulsados del cielo, y así (…) el ángel lúcifer se transformó en satán, los ángeles rebeldes en demonios (…) el diablo bajo disfraz de serpiente habían convencido a Eva que probara de la fruta del árbol prohibido, provocando la expulsión de Adán y Eva del Jardín del Edén" (Bovey, 2006, pp. 34-36).

desviado al polo Sur, debido a las tormentas que lo dirigieron hacia el Oceáno Pacífico, y de las cosas extrañas que ocurrieron, así como el regreso del marinero a su país. En la novela de Mary Shelley esta alusión es representada por la descripción del polo como un mar de hielo, una región de esperanza que se destruye en el acto de presenciar su creación. Una expresión onírica de la naturaleza sobrenatural y el mundo de lo invisible; una manifestación terrorífica frente al paisaje inmóvil e inhóspito a la que acude la criatura en su viaje del héroe en la serie de televisión.

En Shakespeare (1975) Valentín y Proteo son dos amigos de noble educación que se disputan el amor de Silvia, prometida de Valentín quien rechaza a Proteo al saber que ha traicionado a su amigo. Este reacciona violéntamente e intenta violarla, sin éxito. Más allá del argumento del relato, tenemos que el juego entre estos dos personajes es dual, ya que los diálogos indican que son dos caras de lo mismo: mientras Valentín es la mente racional, Proteo representa *la psique* del yo interior emocional, el diálogo final del acto primero es una muestra de ello: "huía del fuego, por no abrasarme, y he caído en el mar, donde me ahogo" (p. 151). En la serie, la criatura y Víctor discutirán por el amor de Lily (la tercera creación), quien los rechaza y es aliada de Dorian Gray con quien crea una revolución femenina (6.2.1.1.3.). Ella es la conciencia de Víctor que le recuerda su lado salvaje: "Monstruos, I may be, in your eyes. A savage beast, you say, the so be it! I am the sum part of one woman´s days" (Logan, 2014-2016, E8; T-3).

En la segunda temporada, la criatura se autonombra John Clare[109]a propósito del poeta, es contratado en el museo de los Putney donde será tratado como un anormal digno de ser exhibido en una de las salas. Al encerrarlo en una celda, se ve obligado a terminar con la familia (E1;T-2). En su andar, conoce a Vanessa Ivess en los subterráneos de la cólera (lugar donde sir Malcolm provee fondos para los enfermos) y forman una relación amistosa; es ahí donde la frase y *tag line* de la serie se vuelve significativa entre sus diálogos. La frase es "There is some thing within us all" (Logan, 2014-2016, E2;T-2) y alude al monstruo interior

[109] Escritor Inglés correspondiente al Romanticismo (1793-1864) quien creía ser Shakespeare y Lord Byron en sus transtornos de personalidad.

de la moral puritana en la perturbación de la conducta religiosa. El encuentro entre Clare y Ives es clave en la trama principal porque refuerza el planetamiento sobre lo monstruoso como algo natural. Por otro lado, en la relación de estos personajes, se reafirma la visión romántica sobre la individualidad como otro aspecto monstruoso, mediante el poema *I am!* (Clare, 1848)[110], el cual es un puente intertextual en la construcción el discurso pisquiátrico (6.4.). Jonh Clare, el poeta, escribe sus versos en el manicomio y esta traslación implícita teje el sentido en la clínica Banning, espacio de encuentro por primera vez con la criatura quien era su celador (E4;T-3). Este aspecto de confrontación monstruosa se encarna en el subterráneo mundo de la enfermedad: los subterráneos de inglaterra.

2) El conflicto entre los personajes se genera por la amenaza constante que provoca la separación entre ellos: criatura y creador; Lily y Víctor. El reclamo de la criatura a su Padre en Resurrección relata sus tragedias al ser abandonado. Lily le demuestra a Víctor que a pesar de ser inmortal, ha recuperado la memoria y vengará todo acto masculino que violente a la mujer.
3) El contraste entre personajes opuestos fortalecen el desdoblamiento del personaje: criatura y creador; Frankenstein y Jekyll. El aspecto monstruoso, que más tarde abordaremos, se presenta en dualidades. Más que un *doppelgänger*, la identidad se fragmenta en diveresas personalidades en su otredad amenazadora estilizando la extrañeza de una sociedad en crisis, desestabilizando fronteras y reforzando el aspecto humano del "diferente". Esta alteridad se desenvuelve en dos mundos alternos causando temor de su existencia y un secreto que le permite construir su identidad.
4) El tema de la transformación se convierte en el eje de la historia, y es la relación triangular que se forma en el desdoblamiento del yo: Víctor en la criatura, que a su vez se desdobla en Calibán (T-1), en John Clare (E1;T-2) y, en el ángel caído o lúcifer (E4;T-3) y que este último tiene relación directa con Drácula y se conectan con el personaje Vanessa Ives.

---

[110] I long for scenes where man hath never trod/ A place where woman never smiled or wept/ There to abide with my Creator, God, /And sleep as I in childhood sweetly slept, /Untroubling and untroubled where I lie/ The grass below—above the vaulted sky.
Esta última estrofa alude al título del episodio.

En esta red de personajes, el secreto del personaje Víctor Frankenstein es el objeto de deseo, el cual lo lleva al abismo en su viaje del héroe o identificado de forma precisa en “el viaje de Psique al mundo subterráneo” (Campbell, 1951, p. 61); en un abismo de la muerte, la presencia del mal en los mundos subterráneos (6.3.). La intriga del secreto de Frankenstein sobre la inmortalidad en el episodio What Dead Can Join Together (E6; T1) es revelado en la charla con Van Helsing y responde al verso LIII del poema *Adonais: An Elegy on the Death of John Keats* (1821) de Percy Byshee Shelley, un referente más de la visión poética del personaje. Sus creaciones serán su tormento en un sentido científico, ya que subyace el crimen médico propio de los siglos XVIII y XIX que recaen en la figura femenina personificada por Vanessa Ives (figura 62).

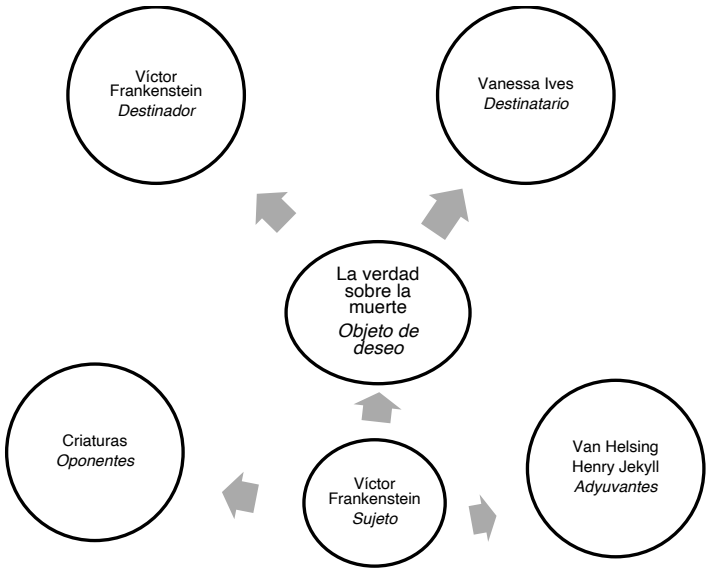



*Figura 62*. Cuadro actancial Víctor Frankenstein.

La aventura de Víctor está compuesta por los personajes corales en el entramado de las tres temporadas, es el Prometeo romántico que abandona su hogar materno hacia el primer umbral de la aventura en su microcosmos, la resurrección. Mientras en el macrocosmos del relato forma parte del viaje de la diosa madre de la oscuridad en el mundo de Vanessa Ives. El encuentro con su primogénito como la sombra monstruosa le abre la puerta al reino de la oscuridad, en el cual la batalla interior se desdobla en los múltiples nombres de la criatura. Su avance se desenvuelve en una serie de amenzas, pruebas y ayudas en sus procesos de investigación, en la red de personajes. Su relato permanecerá en el abismo, ya que su trabajo final no se

resuelve ni restaura el mundo. Por lo tanto, la travesía de los personajes Víctor y la criatura la resumimos en el vaivén entre el umbral y el abismo. Ninguno de los dos regresará, caen en el abismo. La revelación del secreto es mediante la composición poética sobre la muerte: el lamento a Dios o la muerte de Adonai. Lo cotidiano o la llamada a la aventura sucede en su infancia a partir de la muerte de su madre, su interés por la anatomía y la exploración de la resurrección a través de teorías pertenecientes a la filosofía natural. La ayuda sobrenatural está en su obsesión por los descubrimientos, la cual lo lleva al comienzo de su tranformación derivada en la criatura, en lo monstruoso del primogénito. Cuando llega al abismo su revelación es confrontada con Jekyll (figura 63) (E8; T-3) y se desvanece en Bedlam.



*Figura 63.* Secuencia de Jekyll y Frankenstein en Bedlam.

Bedlam significa locura y caos. Es la abreviatura de Bethlem, hospital psiquiátrico fundado por una orden religiosa dedicada a Santa María Belén. Fue diseñado por el científico y filósofo natural Robert Hooke en el siglo XVII (figura 64). Se convirtió en una atracción popular, un escenario más del mundo aludido en diversas obras de teatro entre 1598 y 1630, entre ellasTwelft Night y Hamlet escritas en 1601 por William Shakespeare.

El acceso al hospital real de Londres respondía a una obra de caridad para los pacientes, sin embargo, este espectáculo hacia la clase pudiente fungía como una muestra de la corrupción moral: la locura provenía del vicio y del pecado. Este show medieval exhibía diversas prácticas médicas no sustentadas científicamente, y respaldadas moralmente en un discurso de la domesticación del salvaje sumido en la locura de la modernidad del siglo XIX, correspondiente a los programas locales dirigidos a la élite cívica de Londres que negociaba con la iglesia y la corona. Cabe señalar que la caridad se conviritó en un dilema doctrinal en los protestantes y formaron la oposición con la caridad católica a manera de feudo (Jackson, 2010, pp. 154-182).

Muchas de las enfermedades que caracterizaban a los locos de Bedlam, se relacionaban con la melancolía, un sentimiento de aislamiento y de tristeza en el alma confundiendo la realidad y lo irreal. Se escribió sobre el discurso de *Melancholie Madness* entre el siglo XVI y XVII hasta que el físico inglés Andrew Boorde (c. 1490–1549) lo llamó *an evyl melancholy humor* el cual corrompía el cuerpo "The darkness and clouding of their minds were, for the most part, to be attributed to dark humors – black bile, or roasted, burned and acrid yellow bile, whose residues corrupted the body" (Scull, 2015, p. 91).

El argumento sobre la locura parte del pensamiento racional como la facultad que distingue al humano de las bestias, por lo que lo que Scull (2015) pregunta ¿la locura es una negación de la civilización? En sus reflexiones ha considerado a la locura como un misterio, un rompecabezas, una parte de la experiencia humana que fascina y aterroriza, una de las formas más profundas del sufrimiento humano: "madness is indelibly part of civilization, not located outside it. It is a problem that insistently invades our consciousness and our daily lives. It is thus at once liminal and anything but" (p. 10). Bedlam es un museo de la locura que se posiciona como un subtexto en *Penny Dreadful*: un espacio de la civilización y de la medicina moderna en el cual expirementaban diversas enfermedades de la mente, los conocidos alienistas del siglo XIX.




*Figura 64.* Bedlam o Bethlem.

Por otro lado, la criatura al recuperar la memoria cuestiona su pasado, y el personaje es humanizado en esa búsqueda. Esta acción une las subtramas de Víctor y la criatura, ya que de alguna manera ambos son expiados por la sociedad y su destino lo encuentran en la muerte del sujeto central de la serie: Vanessa Ives.

En resumen, el viaje del personaje Víctor Frankenstein (figura 65) se simboliza en el yo poético y en el monomito de la separación a través de la muerte de la madre y el abandono de la criatura. La iniciación está en la primera creación y el relato se desvance en la tercera temporada con la inserción del personaje Henry Jekyll. La criatura emprende su propio viaje en el Teatro Guignol hasta conciliarse con su pasado. En la última aventura, en el trama principal de la serie, tenemos la batalla contra Drácula y la presencia de la criatura humanizada frente a la tumba de Vanessa Ives (E9;T-3).

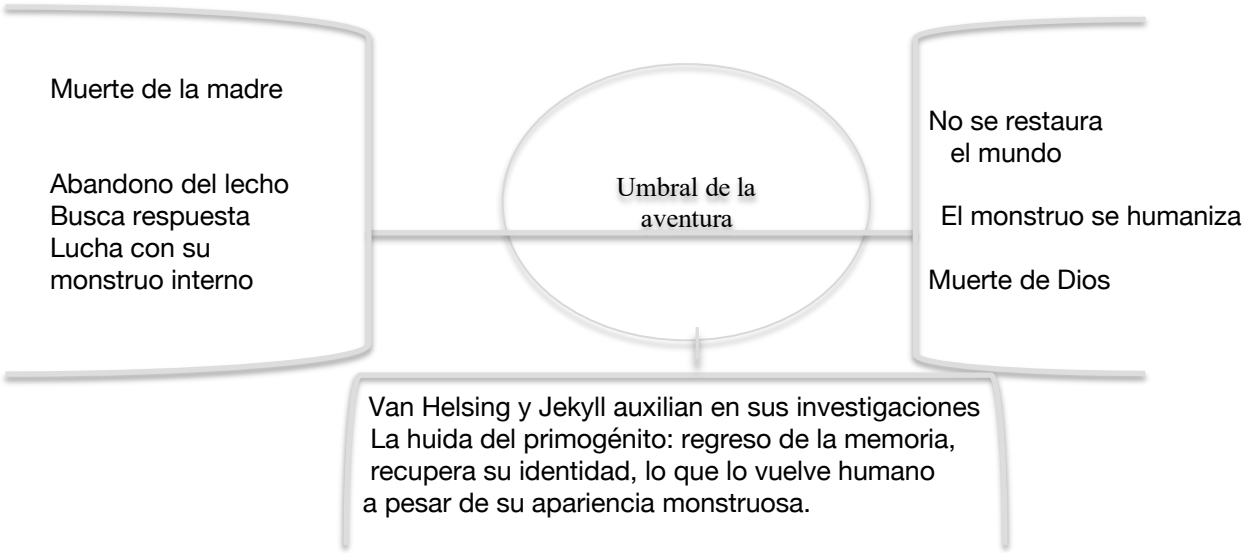



*Figura 65.* La aventura de Víctor Frankenstein, el Prometeo Romántico.

El mito de Prometeo en el discurso poético encierra la naturaleza doble entre lo simbólico del Dios omnipotente y el hombre civilizado[111]. En diversas representaciones literarias como en la obra de Lord Byron, de P.B. Shelley y Goethe, Prometeo es el genio creador que encuentra su antecedente en la plástica renacentista: *La creación de Adán* (Miguel Ángel, 1511). Es el espríritu trágico que proclama la libertad y explora las profundidades del Yo, pero además se postra como un rebelde, a la manera de lúcifer frente al creador. Este genio, en compás al mitema creacionista es condenado por querer suplantar al creador absoluto, proyectándose en los poetas John Milton y William Blake, quienes dibujan a este Prometeo como la figura de lúcifer, el *alter deus* renacentista del poeta, del artista, del hombre estético.

[111]Para los fines y límites de este análisis no acudiremos a todas las versiones del mito de Prometeo (Hesíodo y Esquilo), debido a que el crimen que aquí interesa es el de la creación. Cabe decir que durante la expansión del cristianismo asistimos a un proceso de asimilación entre la figura de Cristo y algunos mitos griegos: Orfeo y Prometeo. Durante el Romanticismo se producirá una identificación entre Prometeo y lúcifer, tema estudiado por Raymond Trousson, dejándo interesantes hipótesis al respecto en su obra *Le thème de Prométhée dans la littérature européenne* (1964). Por otro lado, Boccaccio (2011) traza las claves del prometeo romántico, quien aproxima el fuego robado al delicado pecho del hombre modelado para dotarlo de vida, una criatura de procedencia divina, quien tendrá la gracia de crear a partir del conocimiento.

La transgresión de la naturaleza se considerada un crimen. En el poema *Prometeo*[112] es castigado por el desafío a los dioses por "fortalecer al hombre con su propia mente" (Byron, 2015, pp. 91-95). El destino de la imagen del creador de sí mismo es la alegoría del conocimiento que de manera etimológica remite a Pandora, la primera mujer y regalo de Zeus a Epimeteo, que en Boccaccio (2011) Pandoro es planteado como el primer hombre que también podría llamarse Pandora "Pandora could be said to befrom *pan*, which is all, and *doris*, which is bitterness, as in Pandorus is full of every bitterness " (p. 547) dando un giro en la inclusión de la mujer como el regalo para todos, puesto que el sabio no se hace tan solo con el conocimiento de una sola cosa. La mujer es creada para ejecutar el castigo "If you seek peace, beware of a woman, a perpetual workshop of quarrels and sufferings. Rarely do quiet and woman live under the same roof" (p. 543).

Retrocediendo y sin un orden cronológico en los ámbitos literarios y filosóficos, Prometeo era el portador de luz, por esa razón en el medioevo se identificó con lúcifer, parte del dogma cristiano de la creación. El planteamiento sofista del hombre como medida de todas las cosas. En la *Teogonía* de Hesíodo, los tres aspectos que se unen en el mito de Prometeo son: el sacrificio, el hallazgo del fuego y el origen de la mujer como ruina para los hombres. Esquilo en su *Prometeo encadenado* y *Prometeo liberado* presenta a los dioses injustos sujetos al destino en una humanidad devastada. Los poetas románticos desafian lo establecido y el orden social. El relato platónico de Protágoras es activado a partir del mitema de la creación centrado en el origen de la civilización política y la alegoría moral en su perfección social. Por lo tanto, como *leit motiv* se convierte en un operador de significados en condiciones simbólicas. El mito se muestra especialmente fértil en la construcción de nuevos discursos científicos y sociales durante los siglos venideros.

Las reinterpretaciones del mito han permitido en la novela de Mary Shelley un desplazamiento de la concepción de un Moderno Prometeo como el hombre civilizado

[112]El poema homónimo Prometeo (Byron, 1816) perteneciente a *Domestic Pieces*, representa al personaje en su construcción romántica. Aborda los mitemas del castigo, el robo del fuego, la rebeldía.

en un constante cruce con otros medios escencialmente en el cine, que por mencionar dos extremos, *Metropolis* (Lang, 1927) y *The Lighting House* (Eggers, 2019) resignifican dicha concepción según época y cultura ideológica. La serie de televisión que aquí interesa no es la excepción.

*Paradise Lost* es la influencia directa de la novela de Shelley, funciona como uno de los intertextos esenciales en la construcción del ángel caído encarnado por la criatura en uno de sus múltiples desdoblamientos, y en su personificación sublime. En el poema de Milton "el ángel caído utiliza el lenguaje sublime, el lenguaje de la persuasión y del engaño" (González Moreno, 2007, p. 215) mientras en la novela "Mary Shelley condena lo sublime por ser emblemático de una verocidad masculina que constantemente somete lo femenino hasta el punto de su posesión y consecuente destrucción" (González Moreno, 2007, p. 199). En la serie, la dimensión de la sublimidad se encuentra en la tragedia del conocimiento de tipo Hamlet[113]. La revelación en la subtrama de Víctor en contraste con el relato de la criatura bajo el nombre de Calibán en la escena donde se presenta a su creador a narrar los sucesos que ha sufrido al abandonarlo (E3; T-3) y de cómo se autonombra al integrarse al teatro guignol. Calibán, ese salvaje esclavizado en *La tempestad* (Shakespeare, 1611) representa la relación del colonizador y el colonizado, el monstruo de la justicia que incita a Esteban a matar al tirano que lo ha despojado de la isla; un crimen que lo convertirá en dueño de esta. Como podemos apreciar Shakespeare es una remediación en la serie.

Por otro lado, la presencia de la clase trabajadora o del obrero inglés en el siglo XIX se esconde en este nombre y no es accidental la relación de poder patriarcal (padre

[113]La herencia de Shakespeare es el epítome de Hamlet y su poder de conocimiento. El príncipe de Dinamarca es quien encarna los delirios del sueño "To die-to sleep To sleep! perchance to dream. Ay, there's the rub; for in that sleep of death what dreams may come, when we have shuffled off this mortal coil, must give us pause" (Lamb, 2000, III-1, p. 103). Un marginado por sí mismo, responsable de diversas muertes y de la propia, en su melancolía o en los límites de la realidad aparece frente a él una sombra o fantasma demandando la venganza del asesinato de su padre: "So art thou to revenge, when thou shalt hear (…) I am thy father's spirit; doom'd for a certain term to walk the night (…) To tell the secrets of my prison-house (…) freeze thy young blood (…) Revenge his foul and most unnatural murder" (Lamb, 2000, I-5, p. 61).

como figura opresora –Estado– y el hijo como figura rebelde –Pueblo–) en términos de un fenómeno histórico de las relaciones sociales y de relaciones de producción. Thompson (1963) escribe un estudio histórico sobre la clase trabajadora inglesa, en la cual expone el poder de los ricos sobre los esclavos, pasando por los dos textos fundamentales del siglo XIX *Pilgrim´s Progress* y *Rights of Man.* En primera instancia menciona sobre la estructuras sociales y los roles según designación por las autoridades:

> Classes are based on the differences in legitimate power associated with certain positions, i.e. on the structure of social roles with respect to their authority expectations.... An individual becomes a member of a class by playing a social role relevant from the point of view of authority. (Thompson, 1963, p. 11)

Cuestiona la individualidad en el rol social y las organizaciones que estructura la autoridad de los derechos, ya que finalmente el hombre vive sus derechos según su propia experiencia o conciencia de clase, y más cuando se trata de un migrante, especialmente irlandés o escocés. Entre los años de 1780 y 1832 la clase trabajadora se vuelve el factor más importante de la política británica, ya que las influencias de la agitación Jacobina dan pie a las revueltas y a los desacuerdos que continuarán en la revolución industrial, la iglesia metodista, los radicales, entre otros movimientos para formar y romper múltiples instituciones.

Lo que interesa señalar y es retratado en la serie de televisión, es que en el siglo XIX las minorías diferenciadas –prostitutas, ladrones, marinos– son calificados como criminales desde un pusto de vista de la moral en la vigilancia y el castigo. Son ellos quien normalmente pautan las estadísticas de muerte en las áreas urbanas por tisis: 1,604 muertes entre 1837 y 1842 (Thompson, 1963, p. 325). Los poderes del estado amanezan a las masas, reforzando el fatalismo de los pobres: el cristianismo lucha con lúcifer en el mundo real. Explica Thompson que este satán es como una emanación de la miseria y de la desesperación de los pobres del siglo XVIII, un demonio metodista que reside en la *psique* como imagen fálica.

En la clase obrera del siglo XIX se encuentran los unitaristas y los sandemanianos, los swedenborgistas, los moravos, los inmigranentes calvinistas metodistas, los viejos deístas de Hoxton. William Blake fue uno de los personajes históricos que lucharon entre dos reinos que contribuían al modelo político de la clase media de ese siglo: la clase obrera y "los baluartes de satán", llamados de esa manera a las minorías articuladas en las que surge la superstición, el prejuicio, el patriotismo. Como antecedente "los pobres de Cristo" estaban constituidos por los pecadores arrepentidos y por asesinos, así como borrachos y ladrones. Todos ellos son parte de la moral construida de la época victoriana en la que el rico dispone de las leyes (Thompson, 1963, pp. 350-400).

Por lo tanto, en la dimensión actorial enfocada al personaje Víctor Frankenstein se devela en el mito de Prometeo en su doble naturaleza del omnipotente y ejecutor de poder, el de la medicina que trasgrede las leyes, y el romántico inmerso en la amargura del conocimiento. Así como del hombre civilizado que encontrará su parte monstruosa o salvaje en el cambio de siglo[114] y después de la Revolución Francesa, lo que trajo como consecuencia el horror y el miedo a toda innovación.

La criatura en sus desdoblamientos, se despliega en un personaje monstruoso al nacer y la importancia del nombre se despliega en: Calibán (referencia a la figura del salvaje esclavizado), John Clare (referencia al poeta que sufre transtornos de personalidad), y en la figura del ángel caído (referencia al arquetipo descrito en *Lost Paradise*).

[114]Patrick Colquhoun señala que había en la metrópolis cincuenta mil prostitutas, mas de cinco mil taberneros, y diez mil ladrones en una población de menos de un millón. Estas cifras revelan la mentalidad de las clases propietarias que las personas sin empleo podrían actuar de manera ilegal y de comportamiento delictivo, que trataban de regularse con un cuerpo policaco eficaz, mediante folletos de penique y escuelas dominicales encabezadas por Hannah More, los metodistas en busca de la sumisión, el fomento a la religión, sociedades para mejorar las condiciones de los pobres, entre otros esfuerzos (Thompson, 1963, p. 56).

### 6.1.1.2. Dimensión espacial: la ciudad prometeica

#### 6.1.1.2.1. Descripción del espacio

Dentro de la función narrativa en el microsegmento del personaje Víctor Frankenstein en la serie de televisión, analizamos la descripción del espacio en su función simbólica e ideológica. Las relaciones que guarda con otros personajes y los espacios que construyen su línea narrativa, centrándonos en el laboratorio como la ciudad prometeica. También identificamos la coherencia semántica y de transgresión en la construcción taxonómica del mundo fantástico. La ciudad prometeica es un motivo de las ciudades subterráneas, ciudades ocultas que guardan el sueño de poder.

El laboratorio del científico Vícor es representativo en sus coordenadas con el exterior, ya que nos situa en una atmósfera industrial, un barrio pobre que evidencia las carencias de los que ahí habitan, lleno de tonalidades en la vida cotidiana y las actividades en los almacenes que albergan suministros como café, especias, té. East End en 1872 fue ilustrado por Gustave Doré y Blanchard Jerrold en *Doré's London: All 180 Illustrations from London, A Pilgrimag* (2004) fuente primordial para la recreación en pantalla en diversos espacios como el entonces peligroso y periférico Shad Thames donde se encuentra el laboratorio (figuras 66 y 67).



*Figura 66.* Pickle Herring Street, Shad Thames.



*Figura 67.* Shade Thames, exterior del laboratorio.

En el interior del laboratorio, se desarrolla la narrativa construida por la dicotomía de la creación en su doble imposible y su secreto, es el sueño de la inmortalidad experimentando con cadáveres y la corriente eléctrica. El poder divino frente a los estudios científicos de anatomía del siglo XVII, Luigi Galvani y Alessandro Volta[115] como los precursores de la electrodinámica frente a los nuevos descubrimientos de la filosofía natural del siglo XIX[116].

Las referencias de los espacios articulados en la subtrama del personaje transmedia Víctor Frankenstein tienen dos posiciones, de espacio simbólico (la naturaleza, la casa familiar, y el laboratorio) y de espacio ideológico (departamento-laboratorio, la morgue y la Mansión Murray) en la construcción metafórica de una ciudad prometeica. Además comparten su estructura narrativa en red con otros personajes: Proteus, la criatura, Van Helsing, Lily y el Jekyll, espacios analizados en segunda instancia.

[115]En el contexto de problemáticas sociales y políticas derivadas de la Revolución Francesa, se discutían las propuestas de Galvani sobre la conducción de la electricidad intrínseca en el organismo animal. Volta continúa los estudios sobre la electricidad en contacto de dos metales diferentes (Zinc y cobre) y crea The Pile of Volta, una máquina capaz de contradicir la teoría de Galvani, publicada en "De viribus electricitatis in motu musculari commentarius" (1791) "that gained general acceptance except by Alessandro Volta, who by 1800 had constructed electric batteries consisting of plates (electrodes) of dissimilar metals in a salty electrolyte, thus proving that Galvani had been wrong and that the source of the electricity in his experiment had been the two different metals and the animal's body fluids" (Piccolino y Bresadola, 2013, p. 7).

[116]La electrofisiología utilizada en las neurociencias como la ciencia que estudia al cerebro: "Electrophysiology is a fundamental discipline of contemporary science and one of the main foundations of modern neurosciences. It is the science that enables us to study the functioning of the circuits of our brain" (Piccolino y Bresadola, 2013, p. 9).

Los espacios narrativos que aquí se analizan a partir de la estrategia intertextual, nos sitúan en un escenario cronotópico que enmarca el contexto del siglo XIX victoriano; una época de contrastes en el que la Revolución Industrial y el establecimiento de la medicina moderna son un referente para la construcción de este universo narrativo.

Durante las tres temporadas, la narrativa del hipotexto de Shelley se sitúa en diversos espacios diegéticos y simbólicos. Primero abordemos los espacios que transita la figura del creador Frankenstein, y en segundo momento la relación de espacios con la red de personajes. El pasado o *backstor*y del personaje en el episodio tres de la primera temporada nos relata el inicio de la búsqueda e interés del personaje por el tema de la vida y la muerte a causa de la muerte de su madre (un *flashback* que justifica la narración sobre la resurrección y la creación de la criatura, quien es abandonado por su creador).

6.1.1.2.1.1. Espacios simbólicos

Los espacios simbólicos identificados se clasificaron en: la naturaleza, la casa familiar, y el laboratorio.

1) La naturaleza. En el episodio tres, la escena comienza con una toma fija que encuadra al cielo de fondo. Entra a cuadro en primer plano, Víctor niño. Su mirada se centra en un *close-up* de una flor amarilla que en disolvencia recorre el campo. Un paneo descriptivo encuadra su andar con un libro en la mano, y continúa el recorrido hasta un plano abierto del cadáver de un perro en putrefacción. Volvemos al primer plano del rostro del niño. Corte. Primerísimo plano de la cabeza perfilada del perro, gusanos saliendo de la cavidad orbital. Una sombra sobre su rostro y una voz femenina irrumpe su contemplación. Un resplandor lo encandila, el rostro de su madre en primerísimo plano. Plano general del gran jardín, al fondo se sitúa la casa en la que creció.

El sentimiento de lo bello (el jardín) y lo sublime (la muerte) son dos de las categorías estéticas[117] sobre la naturaleza. Ambas categorías, surgen en el ámbito anglosajón

[117]La diferencia entre el sentimiento de lo bello y lo sublime, siguiendo a Burke (2008, parte 3, sección XXVII), reside en que el primero se fundamenta en el amor y las relaciones sociales. Lo sublime es la

desde una visión poética, lo cual se puede reforzar con el poema de Wordsworth *From the Ode on Intimations*[118]recitado en voz en *off* mientras vemos el recorrido del personaje infantil. El yo poético se instala pese a su soledad, a su vacío en la mirada melancólica "la melancolía poética es descriptiva de un estado de ánimo, es la denominación común de tristeza, y es un sentimiento independiente de cualquier circunstancia enfermiza" (González Moreno, 2007, p. 234). El espacio natural tiene una función descriptiva del estado de ánimo de nuestro personaje en la secuencia que guía al individuo hacia la confrontación de la muerte (figura 68), al estado orgánico de las cosas: el *anima mundi*[119] que en un sentido platónico,

> The whole theory of the world soul is, here, part of a cosmic theology, which conceives of the universe, on the one hand, as a perfect image of the transcendent realities and as an enchanting expression of their power, and, on the other hand, as an all embracing system that pre-determines the place of the individual living being, but also organically includes it in its higher unity and harmony. (Vassányi, 2011, p. 4)

amenza, lo oscuro, el terror, el poder y la magnificencia infinita que busca la auto-presenrvación de forma egoísta.

[118]There was a time when meadow, grove, and stream,/The earth, and every common sight,/To me did seem/Apparelled in celestial light,/The glory and the freshness of a dream./It is not now as it hath been of yore; /Turn wheresoe'er I may,/By night or day./The things which I have seen I now can see no more.

[119]Emblema de libertad, inspiración y creación. En Platón es la sustancia material del mundo que está en todas partes y se relaciona con cada cosa que se encuentra en movimiento, en donde el alma controla al cuerpo. Para un marco teórico extenso cfr. Vassányi (2011), incluido en esta tesis como referencia bibliográfica secundaria que nos enmarca en algunos aspectos de la línea de pensamiento sobre el tema de lo natural y lo material en el sentido de la creación del monstruo de Frankenstein.



*Figura 68.* Secuencia en referencia a Wordsworth, el jardín y la muerte.

Esta noción correspondiente a la categoría de lo bello ha sufrido un giro hacia el tema de la creación entre lo absoluto y la realidad, principalmente en el desplazamiento de Dios por el hombre, como es el caso relacional entre Víctor (padre) y criatura (hijo):

> For a rationalistic Christian theology, God as the omnipotent Creator and permanent Sustainer of the phenomenal as well as intelligible universe, needs no intermediary to interact between Him and nature. On the contrary, it would categorically contradict the concept of omnipotence to postulate an omnipresent spiritual agent that would order and organize nature by delegation of the power of God. (Vassányi, 2011, p. 5)

Este paisaje se vuelve significativo porque estamos en el punto de partida del término physico-theology[120] (siglos XVII-XVIII) como una ciencia natural romántica, la cual argumenta la coordinación perfecta entre la teología y el mundo físico:

> Si Deus est, unde malum? 'If there is a God, where is evil from? 'In the case of physico-theology, an argument from the perfect coordination of nature, this question will concern, first and foremost, natural (and not moral) evil. The problem of natural evil affects the second phase of the argument from design, in which not only the intelligence and power but also the bounty of God is proved. (Vassányi, 2011, p. 111)

Dichos argumentos entre dios y el demonio serán un subtexto en la exploración de Víctor. En el tema de la creación se plantea a la naturaleza como omnipotente en el lenguaje del creador. También representa el sentimiento de vacío frente a la nada en ese tono idealista romántico que provoca una serie de cuestionamientos frente al silencio de la escena. Por otro lado, reforzando el aspecto simbólico del espacio, el código verbal del verso extraído de la Oda a la inmortalidad de Wordsworth "The glory and the freshness of a dream" (Logan, 2014-2016, E8; T-3) nos sitúa en un desplazamiento de lo natural al sueño: el abismo de la mente. Víctor, es el visionario que encuentra en la cotidianidad de lo poético, interroga a la naturaleza hasta trasladarlo a una revelación: lo monstruoso.

En la novela, la naturaleza se relaciona en primera instancia con la expedición al polo Norte, en la cual, la alusión de *The Rime of the Ancient Mariner* (Coleridge, 1799) retrata la visión del rostro monstruoso en su andar:

---

[120]Término utilizado en la obra de Walter Charleton en *The darkness of atheism dispelled by the light of nature a physico-theologicall treatise* (cfr. https://quod.lib.umich.edu/e/eebo/A69728.0001.001/1:8?rgn=div1;submit=Go;subview=detail;type=simple;view=fulltext;q1=Deus), y desarrollado a lo largo del apartado de The existence of God demonstrated, de donde se basa Vassányi (2011) para la explicación dada en esta sección de la tesis, y que el término es interpretado como: "the philosophical accent of the physico-theological argument, systemati-cally speaking, is on the point that each individual being or substance receives the maximum existential possibility which is possible at all within the frame of the whole (the phenomenal universe) – since outside that frame, the existential possibilities of the individual are, by all means, null and void. If the aggregate of all finite substances is to be a world, then each individual substance contributes to the universal overall good by its own particular struggle around truth with the rest of the substances in the natural (as well as in the moral) world" p. (111).

> Con paso inseguro sin atreverme a mirar hacia atrás/ como quien, por una calle solitaria, /camina lleno de miedo y terror, /y depués de volver la vista atrás,/sigue su camino sin girarse más,/porque sabe que un terrible demonio/ le sigue los pasos[121]. (Shelley, 2013, p. 68)

A través de las cartas de Walton se construye la atmósfera por planicies de hielo y neblina espesa donde escucha la narración de Víctor Frankenstein:

> Usted, como hice yo en otro tiempo, busca el conocimiento y la sabiduría, y deseo ardientemente que sus anhelos no se vean convertidos en una serpiente que le muerda (…). Me temo que de encontrarnos en un escenario natural más amable, mo me creería (…) pero en estas regiones salvajes y misteriosas, muchas de las cosas que provocan la risa en aquéllos que no conocen los siempre cambiantes poderes de la naturales, parecen posibles. (Shelley, 2013, p. 35)

En el relato del pasado de Víctor, los paisajes de Suiza son la metáfora del mundo secreto a develar, las causas ocultas de la naturaleza "El mundo para mi era un secreto que deseaba desvelar" (Shelley, 2013, p. 43). La relación con su hermana Elizabeth[122] plantea la admiración y la percepción de la belleza de los paisajes a través de la mirada de los poetas "en los sublimes perfiles de las montañas, las estaciones, la tempestad y la calma, el silencio del invierno y la vida y el tumulto de los veranos alpinos" (p. 43). El paisaje se construye estéticamente mediante la contemplación y la visión poética, sin embargo el objeto será desplazado a la mente del sujeto que lo estudia y se verá inmerso en una experiencia de lo sublime, ya que

---

[121]Fragmento correspondiente al poema original *The Rime of the Ancient Mariner Like one*, that on a lonesome road, Part VI.
Doth walk in fear and dread, /And having once turned around walks on, /And turns no more his head;/Because he knows, a frightful fiend/ Doth close behind him tread.
La versión completa del poema puede leerse en Poetry Foundation (https://www.poetryfoundation.org/poems/43997/the-rime-of-the-ancient-mariner-text-of-1834).

[122]Huérfana adoptada por la madre de Víctor. La madre de Elizabeth murió en el parto y al parecer el padre estaba preso o muerto en una mazmorra austriaca. Es comparada con un ser celestial "A pesar de sus miserables ropas, sus cabellos, de oro resplandeciente, parecían una corona sobre su frente amplia y despejada. Sus ojos, de un azul prístino; sus labios y el contorno de su rostro expresaban tanta sensibilidad y dulzura que a todo el que la miraba le parecía ver un ser celestial" (Shelley, 2013, p. 40).

el paisaje será transformado en ruinas: la desolación total en el ártico donde se reafirma la mortalidad del personaje.

2) La casa familiar. ¿La muerte es el final de la cosas? En la secuencia[123] de la casa en la que creció Víctor, la cual representa el lecho materno, en donde yace la muerte. El montaje de planos medios y *close up* son dominantes y de corta duración. El relato manifiesta el mundo interior del personaje masculino y su constraste con su madre Caroline. A través del montaje en planos sintéticos y lejanos se muestra la visión de la realidad en los espacios que van desde las escaleras con gárgolas, la puerta como instersticio entre el exterior e interior de la habitación de la madre hasta la transición de otro espacio: el cementerio. Finalmente volvemos al interior de la casa, en la habitación de Víctor quien comienza su acercamiento al estudio de la anatomía humana.

En el primer segmento de la narración, Víctor con su madre, se encuentran sobre la cama, lugar de sueño y de muerte así como de nacimiento. La madre lo abraza en una posición iconográfica alusiva a la piedad (figura 69), ella es el símbolo del inconsciente del "no-yo". Conversan sobre la muerte de Bradshaw (el perro) después de la premisa que la madre expresa sobre la muerte "Death is not serene" (Logan, 2014-2016, E3; T-1), la cual es negada al expirar la vida de Caroline en su lecho, por causas de tuberculosis que en el siglo XIX se le identificaba con el nombre de *consume* o tisis[124] (figura 70).

[123] Continuamos en el *flashback* del episodio 3.
[124] La sangre es relacionada de manera fantástica con los vampiros, sin embargo, el referente médico nos recuerda el padecimiento de tisis o *consumption*, enfermedad común en el siglo XIX.



*Figura 69*. La piedad en la madre y Víctor.



*Figura 70.* Muerte por tisis.

En la transición de esta secuencia, la escalera es el símbolo de ascenso al conocimiento, a la transfiguración hacia el cielo se refuerza mediante el código verbal “Toward heaven?” (Logan, 2014-2016, E3; T-1) (figura 71). La puerta (figura 72) será clave en la construcción del secreto de Frankenstein y un elemento significativo en la taxonomía de lo fantástico, que enseguida se explica.



*Figura 71.* Las escaleras.



*Figura 72.* La puerta.

El paralelismo entre lecho y tumba (figuras 73 y 74) nos sitúa en la dialectica de vida y muerte, una transgresión que excederá la figura prometeica: *El sueño de la razón produce monstruos* (Goya, 1797-1799) (figura 75). La naturaleza es el sueño de la inmortalidad a partir de un suceso real que proviene del centro del universo, y le permitirá moverse al otro lado: la casa, símbolo de protección, de seno materno que ha expulsado a su hijo a buscar la razón de la muerte.



*Figura 73*. La madre en su lecho de muerte.



*Figura 74*. La tumba de la madre.

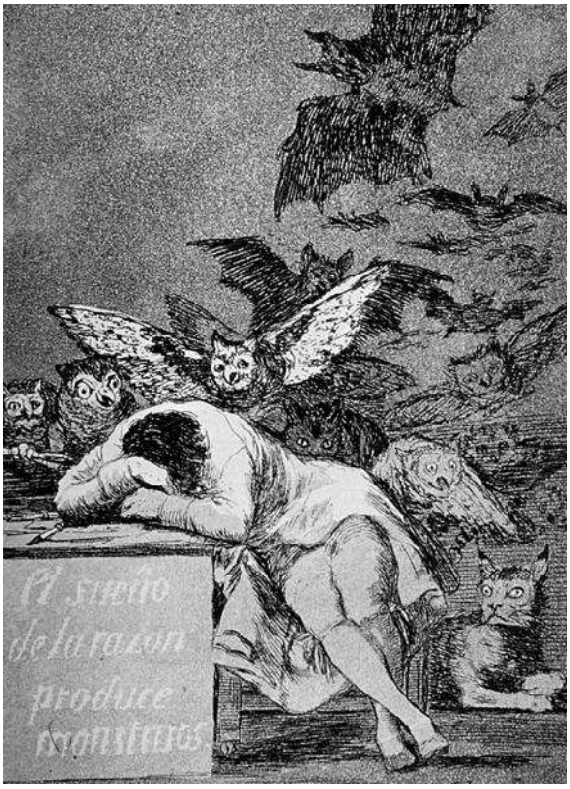



*Figura 75.* El sueño de la razón produce monstruos.

En la novela, Ginebra es el lecho de muerte[125]. Víctor inicia sus exploraciones en Ingolstadt, Alemania. Se inclina por los estudios modernos de las ciencias naturales, tiene especial interés por la alquimia, dedicándose especialmente a la química "yo despreciaba el utilitarismo de la filosofía natural moderna. Era muy diferente cuando los maestros científicos buscaban la inmortalidad y el poder" (Shelley, 2013, p. 53). Víctor se dedica explorar específicamente la anatomía del cuerpo humano en su estado de descomposición en criptas y osarios. Ginebra, también es el espacio de tranquilidad donde creció y buscó la felicidad al lado de Elizabeth en su matrimonio, sin embargo reinó la muerte. Por esta razón, se aventura en un largo viaje desde el Ródano tomando un navío hacia al Mar Negro hasta territorios salvajes de Tartaria, Rusia y el polo Norte "al abandonar Ginebra lo primero que hice fue intentar averiguar cómo podía encontrar la pista de mi diabólico enemigo" (Shelley, 2013, p. 227).

[125] La madre de Víctor muere de escarlatina en la novela de Shelley.

3) El laboratorio. El laboratorio (figura 76) se convierte en el espacio íntimo del personaje, y es la mente del científico obsesionado en sus experimentaciones con el galvanismo. El espacio simbólico e ideológico por excelencia se construyó a partir de las referencias audiovisuales, ya que como bien sabemos en la novela la criatura nace en un laboratorio en la parte superior de una casa: “El taller donde trabajaba en mi inmunda creación estaba en una habitación, o mejor dicho una celda solitaria en lo alto de la casa, separada de las demás habitaciones por un corredor y una escalera” (Shelley, 2013, p. 61). Sin embargo, el referente proviene del laboratorio en el cine (figura 77).




*Figura 76*. Laboratorio en Penny Dreadful.

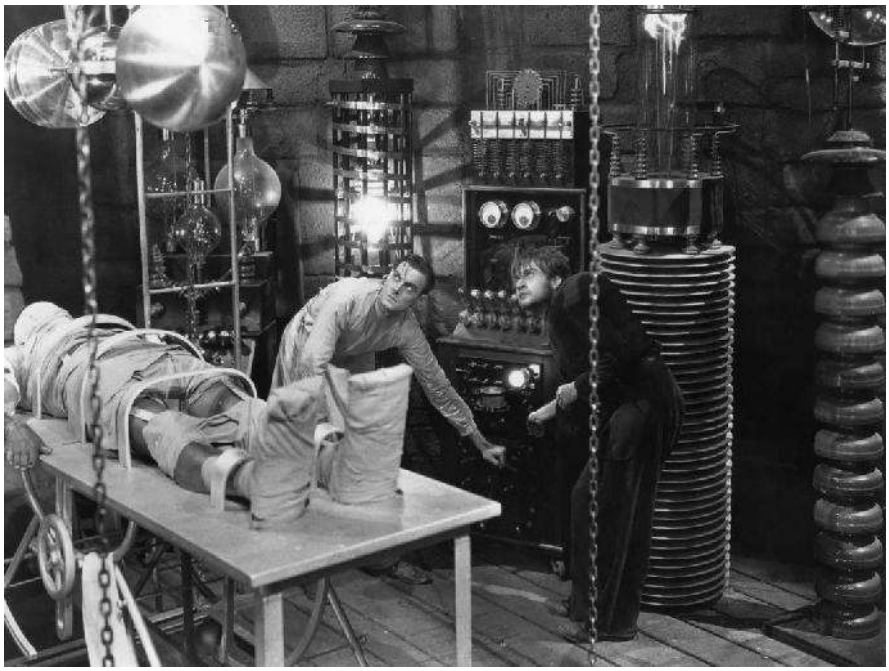


*Figura 77*. Laboratorio en el cine.

También se tiene el antecedente del laboratorio de Galvani (figura 78 y 79) como un lugar casero o doméstico bien equipado en el que el científico no trabajaba solo, sino en colaboración:

> Galvani's home laboratory was well equipped with many instruments for naturalphilosophical investigation, and especially with the complete apparatus of the "electrician" of the time, as it was represented and described in the works of authors such as Giambattista Beccaria and Tiberio Cavallo. (Piccolino y Bresadola, 2013, p. 73)

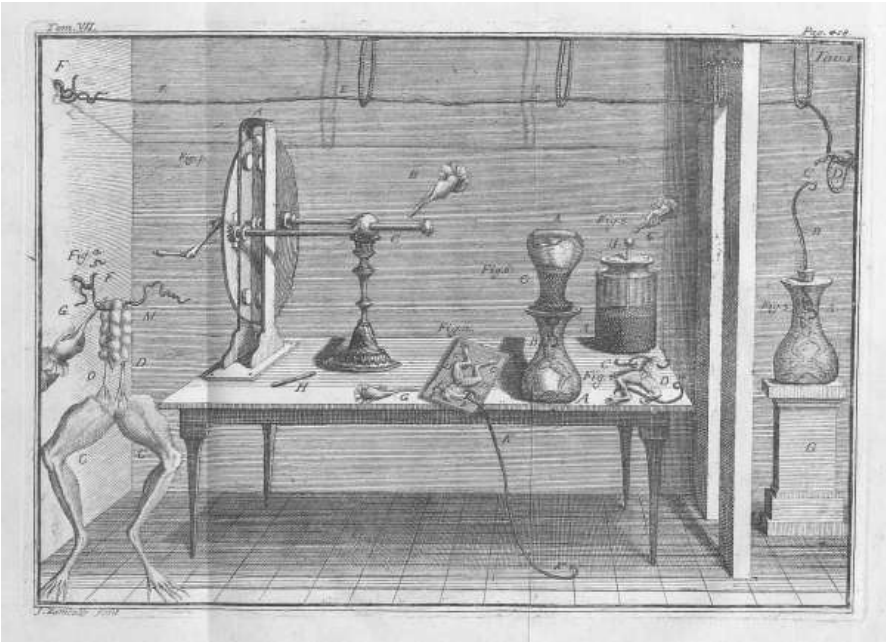


*Figura 78.* Laboratorio Galvani.

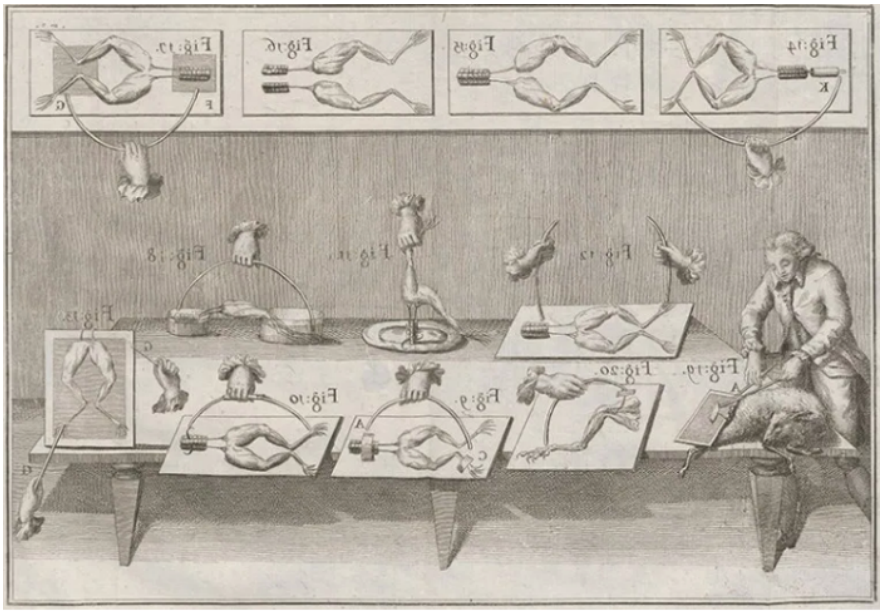


*Figura 79.* Electricidad en ranas.

En este espacio emblemático, en el subterráneo de su departamento está dividido por una puerta que guarda el secreto, es ahí donde conocemos el nombre del personaje “My name is Víctor Frankenstein” (Logan, 2014-2016, E1;T-1) frente al nacimiento de Proteus en un laboratorio. Sin embargo, también es el espacio en dónde nace la criatura, Proteus es asesinado por la criatura, es el espacio del nacimiento de Lily, de esta manera, las tres criaturas conforman el fantasma de su culpa (figura 80) “what is Dr. Frankenstein without his creature?” (Logan, 2014-2016, E1;T-2).



*Figura 80.* Criaturas de Víctor Frankenstein.

A manera de una descripción del espacio simbólico, el laboratorio es la amalgama con los monstruos que ha creado, pero también es su lugar de destrucción. En la segunda temporada de la serie debido al acecho de la criatura, Víctor comienza a inyectarse heroína y el espacio se transmuta al sueño tormentoso del poder divino desplazado por el conocimiento del hombre. En el primer episodio de la tercera temporada, Henry Jekyll invita a Víctor a su laboratorio, el cual está ubicado en la parte inferior de Bedlam dividido por una puerta, al igual que el de su colega, y lo califica como un lugar sagrado: “The house of pain. In all its glory” (Logan, 2014-2016, E1;T-3) (figuras 81 y 82).



*Figura 81.* Puerta del subterráneo hacia laboratorio.

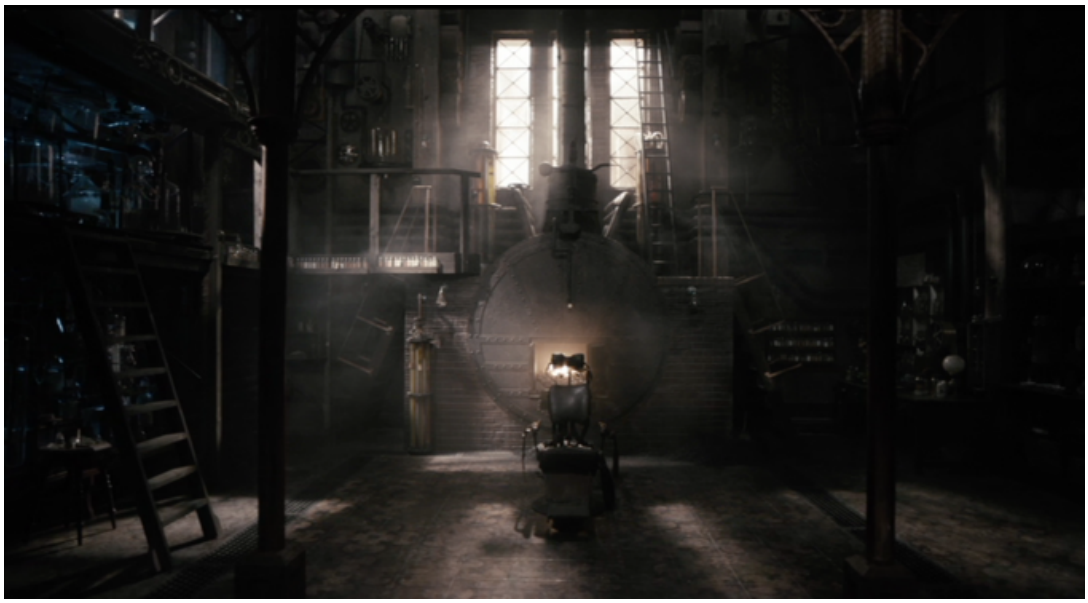


*Figura 82.* Laboratorio de Jekyll en Bedlam.

El laboratorio de Víctor es el paraíso perdido[126] en el que el conocimiento, el cuerpo, la libertad, y el poder de la gloria están en las manos del creador:

> Libres los he formado; libres deben permanecer hasta que ellos mismos vengan a esclavizarse, pues de otra suerte me sería forzoso cambiar su naturaleza, revocando el supremo decreto, inmutable y eterno, por el cual les fue otorgada su libertad. Ellos sólo son la causa de su caída. (Milton, 2005, p. 95)

Este Edén infernal no se aleja de la intertextualidad de Milton en la creación del cielo y de la tierra. Es el imperio de Dios, un nuevo mundo con otras criaturas:

> Crearé al punto otro mundo, y de un hombre produciré una raza de hombres innumerables, que habitarán allí, no en este reino, hasta que elevándose gradualmente por sus méritos se abran y ganen al final esta morada, purificados largo tiempo por medio de su obediencia. La tierra entonces se convertirá en cielo, y el cielo en tierra, porque uno y otra formarán un solo imperio donde reinen alegría y unión perpetuas. (Milton, 2005, VII)

Víctor busca el elixir de la vida que termina en un demonio expulsado al igual que satán o lúcifer[127]. Según el relato de Rafael en el poema, Adán fue creado a imagen y semejanza en este mundo, por lo que el poder del Omnipresente después de ser destructor, ahora se glorifica: “Tus truenos aquel día mostraron tu poder; pero hoy eres Creador, y el crear es más que destruir lo creado” (Milton, 2005, p. 276). El conocimiento de Adán sobre el origen del mundo y de su existencia lo incita a saber más, por lo que su caída es la muerte. El conocimiento de Víctor en la novela, se vuelve locura, inmolación y muerte; en la serie es la búsqueda de la verdad sobre la

[126]Hemos dicho que *Paradise Lost* (1667) fue un texto fundamental en la escritura de *Frankenstein* y en la misma narrativa funciona de manera hipertextual. En la novela, la criatura encuentra una maleta llena de ropa y libros, entre estos se encuentra el mencionado poema de John Milton, la biografía de *Las Vidas Paralelas de Plutarco* (Plutarco, siglos I-II), y la novela epistolar *Die Leiden des Jungen Werthers* (Goethe, 1774). La historia de *Paradise* lo impacta profundamente ya que la historia de Adán se asemeja a su vida, sin embargo “Él había sido creado por la mano de Dios como una criatura perfecta, feliz y próspera, protegido con especial cuidado por su creador. Se le permitía conversar con seres superiores y aprender de ellos, pero yo era un ser miserable, indefenso y solitario. Muchas veces pensé que el símil de satán era el más adecuado para mi condición” (Shelley, 2013, p. 145).

[127]El ángel que resplandecía entre el resto.

muerte; la verdad es su libertad. Víctor es el ángel caído que en busca de la luz, encuentra la desolación y se desdobla en la criatura. Un humano que intenta crear vida artificial[128] mediante la electricidad.

La experimentación con la tormenta tiene su referente en la versión de la máquina eléctrica de Giambattista Beccaria:

> The experiment consisted in raising a long iron, pointed and isolated rod during a stormy weather, and then in bringing an isolated conductor near the rod: One could thus obtain sparks and shocks similar to those produced by electrical instruments. This experiment convinced most naturalists (…) [this] idea was sound and that electricity was diffused in the atmosphere, as well as in all bodies. (Piccolino y Bresadola, 2013, pp. 56-57)

El diseño de producción del *set* toma en cuenta los metales que Volta menciona y otras referencias visuales del cine. La caracterización del mundo posible del doctor Frankenstein configura un universo imaginario en el que la muerte es desafiada y la relación entre los personajes que ahí se desenvuelven es misteriosa, sólo el científico entra y sale a través de una puerta, mientras sus monstruos están encerrados en su propio cuerpo alterando las relaciones espaciales cuando se presentan en otra narración.

Dentro de este espacio, el cuerpo[129] es un territorio que une a la naturaleza y a la mente. En Milton (2005) se cuestiona "¿Has de destruir tú mismo tu creación, y deshacer por ese enemigo lo que has hecho para tu gloria?" (p. 97). Mientras esta dicotomía de Dios-hombre no requiere de ninguna intervención más allá de lo natural, el hombre es capaz de crearlo:

---

[128]Siguiendo a Piccolino y Bresadola (2013) en el siglo XVIII las actividades de cirujano eran consideradas inferiores a la medicina y calificadas de barbería dedicada al cuerpo humano. Desde el afiche publicitario de Víctor Frankenstein en la primera temporada de *Penny Dreadful* el delantal es índice de tal actividad. Así como el corazón es representativo en torno a los estudios en la conducción de los nervios y la excitación del músculo en los problemas cardiacos.

[129]De manera breve, recordemos que en la Edad Media la visión del Dios castigador reprime al cuerpo, mientras el espíritu es celestial. Sin embargo, en los presocráticos el espíritu es relacionado con la sombra, y en Platón el cuerpo es el instrumento del alma. El alma está en el cerebro y el cuerpo es una máquina, ambas forman al hombre en Descartes. La modernidad marca el pensamiento predominante en el cuerpo de la criatura, el cual es explotado por construcciones de poder sometido a la violencia (Barnsley, 2013, pp. 47-60).

> Para llegar a una verdad práctica y aplicable para así determinar los criterios y componentes de su propia vida (…). El hombre se siente capaz de descifrar y determinar los parámetros de su existencia por sí mismo, sin la ayuda ni el control de una fuerza supranatural. (Barnsley, 2013, p. 22)

#### 6.1.1.2.1.2. Espacios ideológicos

Los espacios ideológicos identificados se clasificaron en: el departamento, la morgue y la mansión Murray.

1) El departamento. Hemos dicho que el departamento ubicado en un barrio lleno de bullicio y pobreza londinense aguarda otro espacio, el laboratorio, el cual es dividido por un puerta que tendrá una función de espacio interno. Esta puerta representa el mundo del secreto de Víctor, un espacio semiotizado que no pasa desapercibida la intertextualidad directa de la novela *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* donde un hombrecillo desaparece por una puerta conectada a un callejón y da acceso a la casa de Henry Jekyll por el laboratorio. La puerta en Stevenson magnifica el sentido siniestro del acto que descubriremos al final de la novela. La descripción del espacio corresponde a una casa de cirujano que al cruzar un patio se encuentra un edificio que aguarda el laboratorio de química. Además Mr. Edward Hyde vive en un departamente ubicado en el barrio del Soho, el cual será un espacio emblemático en la serie, es donde reina la oscuridad en la subtrama de Drácula (6.3.).

Ambos personajes, Frankenstein –en la serie– y Jekyll –en la novela–, establecen la conducta de su caracterización en las acciones llevadas a cabo en el transitar por esa puerta. El enigma que ahí yace, en Jekyll sabemos que guarda su dualidad descubierta en las experimentaciones que el llamó doble[130] y consiste en “dos partes

[130]El doble es un motivo literario del siglo XIX que generó interés especial en el psicoanálsis. Otto Rank (1971) menciona que no sólo describe situaciones inexplicables o las diferentes personalidades, sino que es un problema humano del impulso inconsciente “double-theme drived not so much from the author´s conscious fondness for describing prenatural situations (Hoffmann), or separate parts of their personalities (Jean Paul), as from their unconscious impulse to led imagery to a universal human

de mi yo (…) el hombre no es realmente uno sino dos (…) me arriesgo a barruntar que acabará por descubrirse que el hombre es una simple comunidad organizada de personalidades independientes, contradictoria y variadas" (Stevenson, 2018, p. 86). Un argumento en el relato que permite ampliar el hilo narrativo hacia nuevas exploraciones, en las que Víctor desde otro enfoque de la medicina construye tres criaturas, de las cuales dos se desdoblan (Brona Croft y la criatura).

El secreto pondrá en evidencia la disputa entre la ciencia y la religión. Así, desde la intertextualidad explícita desde el título del espisodio What Dead Can Join Together (E6; T-1) referente al verso LIII "No more let Life divide what Death can join together" correspondiente a la elegía pastoral *Adonais: An Elegy on the Death of John Keats* escrito por Percy Bysshe Shelley en 1821 ,encontramos el crimen de este personaje, quien desde su espacio íntimo esconde al asesino en sus grietas de su doble identidad, el doble como "The primitive concept of the soul as a duality (the person and his shadow) appears in modem man in the motif of the double, assuring him, on the one hand, of immortality and, on the other, threateningly announcing his death" (Rank, 1971, p. xvi). Un *Doppelgänger* construido en un espacio social de la moral victoriana en el que el criminal es un nombre.

2) La morgue. En el primer capítulo de la primera temporada, un plano general describe el espacio de una morgue y está por mostrar la actividad que realiza un sujeto de espaldas, sentado en un banco frente a una mesa (figura 83). Corte A. Ingresan los personajes creados por John Logan a escena, un resurreccionista lleva un cuerpo cubierto en una camilla. Algunos primeros planos nos describen la actividad y el diálogo con el resto de los personajes mediante montaje rítmico.

problem-that the relation of the self to self" (p. xiv). Tambien es necesario precisar dos aspectos que Rank señala en su estudio: el doble es idenificado con el arquetipo de la sombra, ya que es una división independiente y visible del yo. El doble corpóreo tiene que ser eliminado, aunque sabemos que sólo lo ve el que lo crea, la liberación del extraño es de forma violenta ya que tiene miedo de sí mismo, quiere huir o muchas veces presenta amnesia. Algunos rasgos que se utilizan en esta construcción de la construcción del doble en Víctor y Jekyll son: el espejo, el nombre, la voz, la vestimenta. El doble tiene una vinculación estrecha con la muerte y su significado narcisista encubierta por el amor asi mismo, el cual veremos en la subtrama de Dorian Gray (6.2.).



*Figura 83.* La morgue.

La cámara sigue el trazo del personaje femenino, quien devela lo que se encuentra debajo del manto, se trata de inscripciones egipcias tatuadas (figura 84). La extrañeza de lo que ahí yace llama la atención del aparente médico forense. La descripción del cuerpo se realiza mediante tomas en primerísimo primer plano y plano a detalle, con los cuales se relata la actividad cotidiana del personaje que es solicitado para realizar una necropsia. Son dos los códigos representativos: la espalda del personaje (sintagma fijo del asesino) y el espacio que permite reconocer al personaje Víctor Frankenstein. Confirmamos su identidad a través del fragmento del brazo que disecciona, de los instrumentos y de la sangre; así como su diagnóstico sobre el cuerpo:

> Lividity, null. Rigor mortis, null. Notable ocular hyperemia. Ocular reaction, null. Dental malformation, not naturally occurring due to the isotropy. Nature's rarely so neat. Nature abhors symmetry. Trauma and penetration of the chest cavity through the manubrium seems the likely cause of death (…). Age of the subject is impossible to determine. The teeth seem barely used, which seems unlikely given the muscular development. The dermis is unusual. Seems to lack the normal cutaneous eccrine pores (…) It's more like a tensile exoskeleton, along the lines of an insect or crustacean. (Logan, 2014-2016, E1; T-1)



*Figura 84.* Tatuajes egipcios.

En segundo momento, en un diálogo entre el americano Ethan y Víctor, se alude al galvanismo en América a finales del siglo XIX como una práctica encabezada por científicos como Thomas Alva Edison y Nikola Tesla a finales del siglo XIX, quienes fueron la base para el uso de la electricidad en la calle y artefactos diversos. Recordemos que Edison funda la empresa General Electric, la cual compite con la empresa Westinghouse Electric, creada por Tesla y George Westinghouse. En la serie se muestra la luz incandescente, el fonógrafo, el telégrafo, el kinetoscopio, entre otras tecnologías de la época industrial.

En tercer momento, el vampiro y la inscripción egipcia (jeroglífos) son el elemento que conducirá el sentido de la inserción del mito de Amunet y de Amon-Ra y el *Libro de los Muertos* o *Papiro Ani*, texto funeral que aborda el camino del despertar o de vivir eternamente en el más allá[131].

En la novela, las descripciones a las prácticas y todos los materiales para su proyecto provenían de la sala de disección y del matadero. La obsesión por los estudios sobre cuerpo y alma tomó un enfoque fisiológico. Al igual que se decribe en el penny de *Varney* las prácticas de resurrección con cuerpos del cementerio fueron objetos de

[131]CM editores presenta una edición facsímil en 1913 por E. A. Wallis Budge con un estudio del egiptólogo Zahi Hawass. Treinta y siete fragmentos del original forman parte del Museo Británico desde 1888. En esta misma referencia encontraremos la llamada Oración del Ciego que se ha equiparado con el padre nuestro, hipertexto en el final de la serie de televisión. Este aspecto es abordado en el apartado 6.4.

estudio hasta “descubrir el origen de la reproducción y la vida, más aún fui capaz de dar vida a materia inanimada” (Shelley, 2015, p. 59). En la serie reune los instrumentos necesarios para comenzar su trabajo en el laboratorio.

3) La mansión Murray. El conocimiento de Víctor se valida en la mansión Murray, después de una charla con sir Malcolm en el Club de Exploradores Ingleses, la metáfora sobre el conocimiento se encuentra en plantar la bandera en la verdad: la separación de la vida y la muerte, no un conocimiento solipsista: “Vida y muerte, sir Malcolm, el parpadeo separa uno del otro, rápido como un ala de murciélago, más hermoso que cuaquier soneto. Ese es mi río, esa es mi montaña, allí plantaré mi bandera” (Logan, 2014-2016, E1; T-1). A partir de este encuentro es aceptado en un espacio que funcionará como punto de reuniones y de investigación, ahí estudia junto con Van Helsing la sangre encontrada en el vampiro.

La mansión es el punto de encuentro de toda la comitiva de la aventura, y como en todo relato fantástico, es un espacio de confidentes que se reunen junto a la chimenea al estilo de las novelas de aventura con el fin de contar historias. En este caso es planear la estrategia para el rescate de Mina Murray y a posteriori de Vanessa Ives. La mansión es un rincón del mundo que permite el juego dialéctico del yo y del no-yo, responde a una poética del espacio, es el lugar que protege a los que ahí transitan hasta ser invadida, es un paraíso artificial (Bachelard, 1975, pp. 34-37).

La narrativa de este guarda un tiempo comprimido en el sótano de la casa. Por ejemplo en el sótano capturan a Fenton, una criatura de la oscuridad que sirve a su amo Drácula y también es lugar en el que Ethan Chandler solicita al mayordomo Sembene le encadene en luna llena, con el fin de revelar su secreto, por lo que “el sótano es el ser oscuro de la casa, el ser que participa de los poderes subterráneos” (Bachelard, 1975, p. 49). Dentro de la habitación de Vanessa Ives, la cual se encuentra en la parte superior de la casa, un cofre guarda todo el relato epistolar dirigido a Mina Murray (a la manera de Drácula) (figura 85), es firmado por Vanessa y el sobre tiene los datos del destinatorio con nombre Jonathan Harker (figura 86).

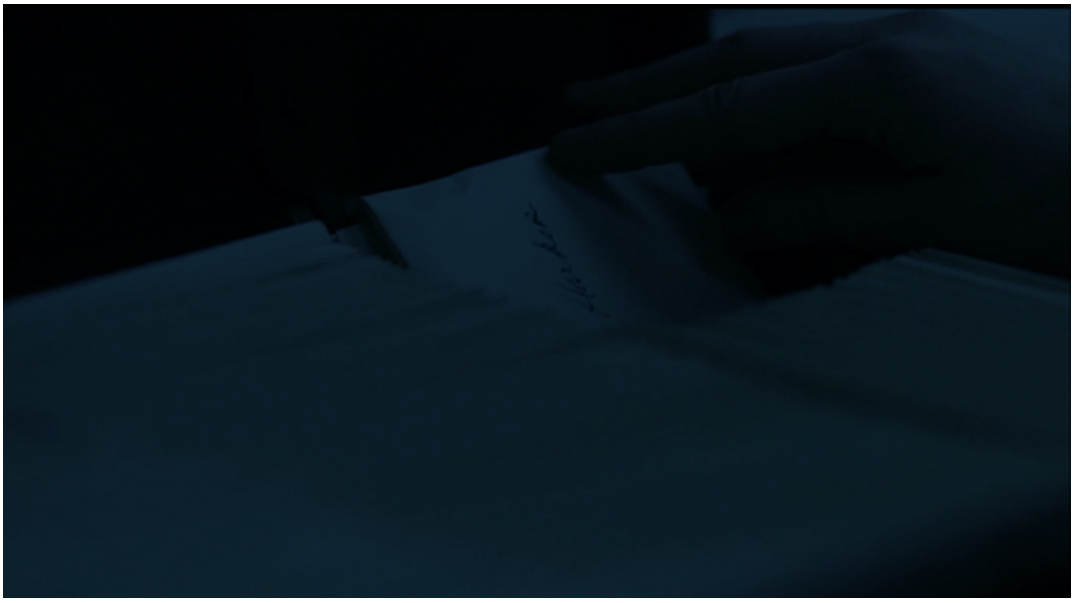


*Figura 85.* Cofre con cartas a Mina Murray.

Ese cofre guarda los secretos de lo desconocido, una dimensión de lo íntimo. En este personaje la dialéctica del dentro y fuera está presente en todos los espacios que recorre. No olvidemos que esa dimensión de lo íntimo se explotará en mayor medida cuando se siente arrinconada, restringiéndose a la vida en un espacio psquiátrico, negando el universo: “en el rincón no se habla consigo mismo. Si se recuerdan las horas del rincón se recuerda el silencio, un silencio de los pensamientos. ¿Por qué describir entonces la geometría de tan pobre soledad?” (Bachelard, 1975, pp. 171-172).

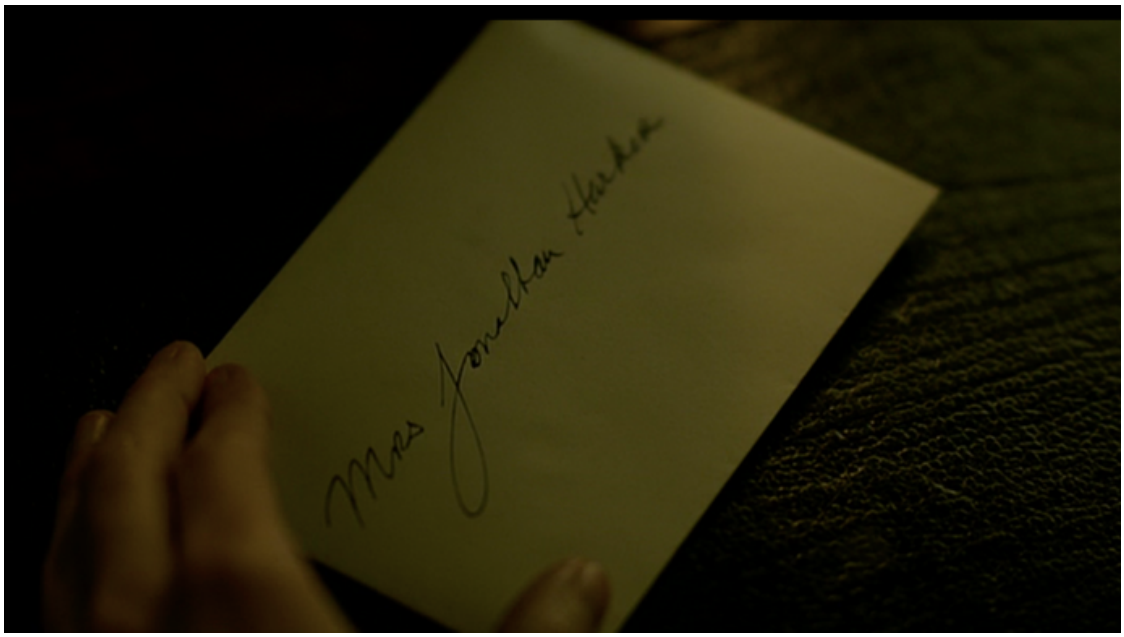


*Figura 86.* Destinatario a nombre de Jonathan Harker.

El salón del expedicionario Murray será lugar de disputa e investigación sobre el *Verbis Diablo* (T-2) (figura 87). De esta manera, la Mansión respira y tiene la posibilidad de ser traspasada por los seres que vienen desde afuera.



*Figura 87.* Verbis Diablo.

#### 6.1.1.2.1.3. Espacios relacionales

Los espacios mapean las acciones y pensamientos de la red de personajes según espacio-personaje tanto de forma simbólica como ideológica. La criatura, Proteus y Lily son los monstruos que en la ciudad prometeica y subterránea del laboratorio nacen en una atmósfera variante. El primogénito es resucitado en un ambiente claroscuro, en la cama de disecciones (figura 88).



*Figura 88.* La criatura en la cama de disecciones.

Las tomas son desestabilizadas y juega con planos generales cenitales (figura 89) *y close up* con focalización interna en primera persona, en la que se nos muestra la mirada del personaje (figuras 90 y 91).

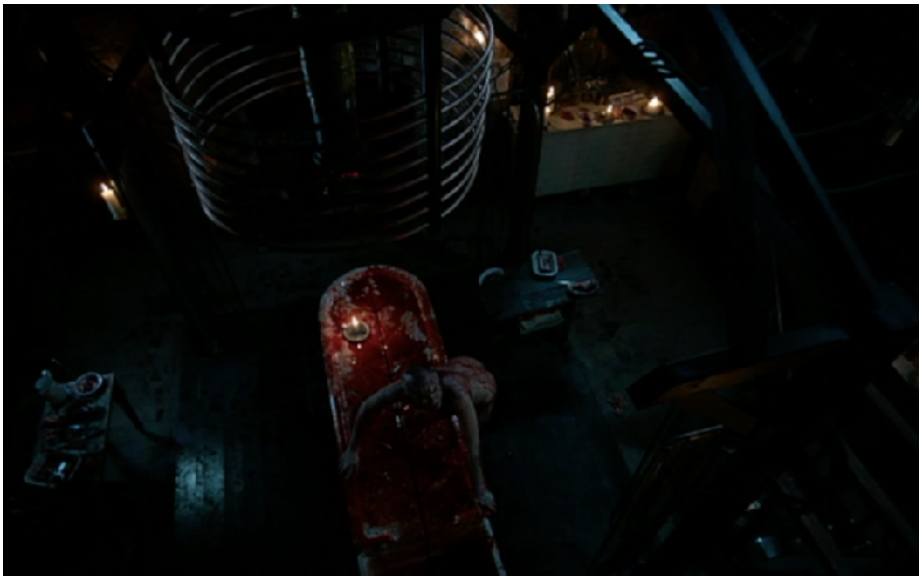


*Figura 89.* Toma y plano.



*Figura 90.* Focalización interna.



*Figura 91.* Mirada desde la puerta.

En el caso de Proteus, el espacio está iluminado con una atmósfera renacentista que incluso se refuerza con el estilo de trazos al estilo Da Vinci en los dibujos del creador (figura 92).



*Figura 92.* Proteus.

En la resurrección de Lily el proceso de galvanismo es visualizado en una noche tormentosa, sintagma cinematográfico (figura 93). Una vez logrado el cometido, la cámara enfatiza al cuerpo en una atmósfera iluminada y divina (figura 94).

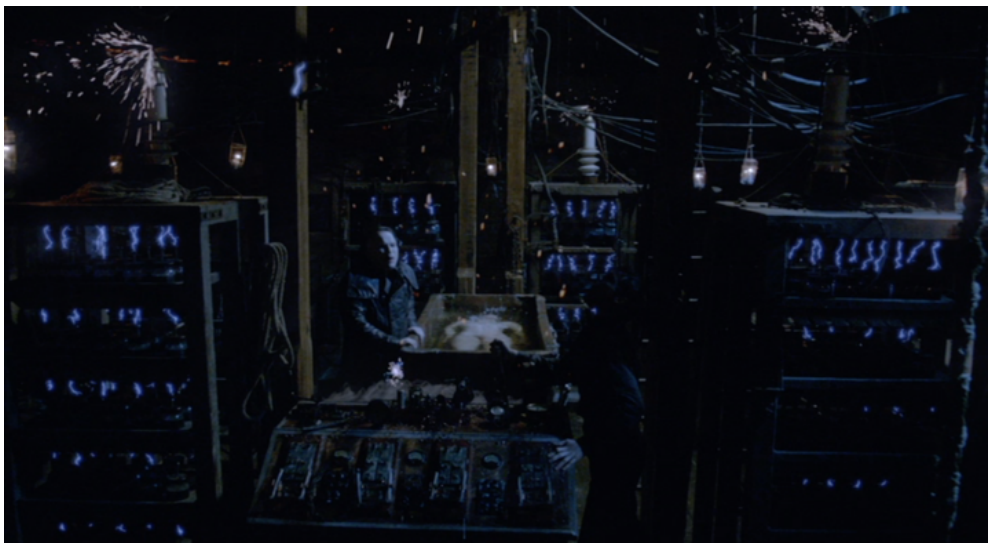


*Figura 93.* Galvismo en el proceso de resurrección.



*Figura 94.* Resurrección de Brona-Lily.

En las tres criaturas, aunque en atmósferas y situaciones opuestas, se exploran los procesos mentales que provienen del sistema nervioso en el desarrollo de los afectos: “en el siglo XIX, la problemática del cuerpo y mente se intensifica debido a los avances en la fisiología y la neurología en donde se revelan que existen relaciones innegables, aún indescifrables, entre los fenómenos mentales y las alteraciones corporales” (Barnsley, 2013, p. 51).

La criatura en sus desdoblamientos se mueve en diversos espacios de carácter simbólico que le permiten la reconstrucción de la memoria y humanizarse a pesar de su apariencia. Son tres los espacios representativos después nacer en un laboratorio: el teatro Grand Guignol, el museo de los Putney y los subterráneos de la cólera. Además el Ártico se convierte en uno de los espacios de reconstrucción humana donde deja de ser la sombra que acosa a su dueño, mientras la clínica Banning revela su pasado, antes de morir y ser intervenido por Víctor Frankenstein.

1) El Teatro Grand Guignol Britannia. La criatura adquiere el nombre de Calibán (E3;T-1). En este teatro se presentaban horrores con violencia explícita, el episodio inicia con la alusión al penny *Sweenny Todd*. En este episodio la criatura comienza a humanizarse y a tener afectos hacia otros personajes. El espacio es significativo ya que es la ilusión y la representación de una sociedad que goza de la violencia en un escenario y que no acepta las problemáticas sociales evidentes

en las calles de Inglaterra. El personaje está tras bambalinas y opera los artilugios que hacen posible el espectáculo, además de ser el espacio representativo donde se da muerte al fantasma de Mina Murray en la aventura de cazavampiros, el episodio lleva el nombre del teatro (E8; T1). Una metáfora del monstruo en el escenario, el monstruo oculto en su mecanismo de ilusión.

2) El museo de los Putney y los subterráneos de la cólera. La criatura se autonombra John Clare (E1;T-2). En ese museo se recrean escenas criminales de personajes famosos, y son modelados con cera. Es de especial interés la presencia de la criatura para los Putney, ya que para atraer público es el gancho de la fortuna. Al identificar su monstruosidad le tienden una trampa y lo enjaulan como parte del show de *freaks*. Son dos las escenas representativas del museo que afectan a la narrativa de la serie: Jack the Ripper (la sombra del asesino) y la masacre del Lobo en Marinner´s bar (investigación abierta en la historia. Crimen cometido por el hombre lobo Ethan Chandler). Además, cabe señalar que en la entrada del museo se encuentra el personaje de la Reina Victoria, la cual observa Clare mientras la toma nos permite mirar a un niño pidiendo peniques en la calle (figuras 95, 96, 97) reforzando una de las problemática sociales. Extrañamente todos los códigos iconográficos, verbales y referenciales se semantizan en un espacio de acción doble: la criatura consigue trabajo y firma su contrato con el nombre del poeta, y es presa de su monstruosidad, lo que desata la bestialidad con la que figurativamente se represena al obrero inglés de la época en un artificio compuesto por personajes marginales: el asesino según la prensa, el marinero en la taberna, el niño pobre.



*Figura 95.* El monstruo y la reina Victoria.



*Figura 96.* La reina Victoria.



*Figura 97.* Niño pidiendo limosna.

En los subterráneos de la cólera (E1; T-2) (figura 98) Clare y Vanessa crean un lazo amistoso, es el espacio ideal para reafirmarse como seres extraños, diferentes, aceptando sus monstruos interiores frente a una moral puritana y un mundo olvidado en los infiernos, es decir, la mujer como monstruo "simboliza la transgresión del concepto de feminidad basada en la pasividad y la sumisión del sistema patriarcal" (Tiburcio Moreno, 2019, p. 57) (figura 99).



*Figura 98.* Los subterráneos de la cólera.



*Figura 99. La bella y la bestia entre la cólera.*

3) Otros espacios. El barco en el Ártico, la casa familiar en Limehouse, el exterior de las calles de fábricas y el Támesis (T-3) son espacios que recorre la criatura en

busca de su pasado. Emprende el viaje partiendo hacia el Ártico (figura 100), espacio emblemático de la novela en la persecución de la criatura “Voy en busca de los hielos eternos del norte, donde sufrirás las penurias del frío y del hielo de las que yo soy inmune” (Shelley, 2013, p. 230). Este paisaje de soledad y aislamiento, en la serie es la libertad y el asombro por el paisaje sublime en el que recupera la memoria a partir de un suceso en el barco y el objeto de anclaje de su pasado (figura 101).



*Figura 100.* La criatura en el Ártico



*Figura 101*. El barco. Objeto que une el tiempo presente y el pasado.

Se encuentra un grupo de marineros hambrientos que desean cometer canibalismo, la criatura les recuerda su condición humana antes de convertirse en animales. Canta un estribillo perteneciente a una canción folklórica (figura 102) que a manera de *flashback* lo remite a un recuerdo con su hijo Jack y se reconoce en un espejo (figura 103). Se dirige a su búsqueda en su antigua vivienda en el barrio chino en Limehouse (figuras 104-105) y lo encuentra enfermo de tisis.



*Figura 102.* La criatura en el barco. Tiempo pasado.



*Figura 103.* La criatura en el pasado. Su condición humana reflejada.

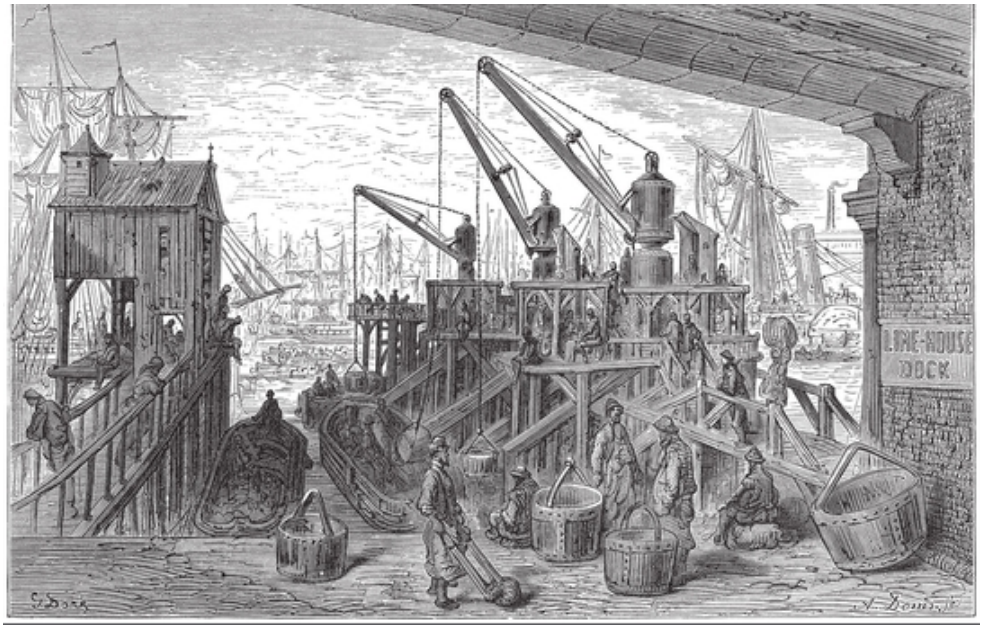



*Figura 104.* Limehouse puerto en Doré y Jerrold.



*Figura 105*. Limehouse. El barrio chino.

Al recordarse como padre, y a pesar de horrorizar a su hijo después de mostrarle su rostro, busca a Marjorie (su esposa) para su confesión. Pasan tiempo los tres juntos hasta que Jack muere por tisis y es llevado al Támesis (figura 106) haciendo alusión a la piedad (figura 107) sin seguir la petición de resurrección por Marjorie "You see a monster. A grisly undead thing. That is what I am. That is what Dr. Frankenstein has made of me" (Logan, 2014-2016, E9; T-3).



*Figura 106.* Jack en los brazos de la criatura en el Támesis.



*Figura 107.* La piedad en Jack.

4) La clínica Banning. En este espacio trabajó la criatura antes de morir en un accidente y su cadáver fue utilizado por Víctor Frankenstein en sus experimentos. En su dimensión humana es el celador de Vanessa Ives (figura 108), en su aspecto fantástico es lúcifer.



*Figura 108.* Celador y Vanessa.

Por otro lado, los espacios que se relacionan en el encuentro entre Víctor Frankenstein y Van Helsing; Víctor Frankenstein y el doctor Jekyll, son: la biblioteca y el laboratorio en Bedlam.

1) La biblioteca. Durante la indagación sobre la hematofagia detectada en Fenton (E4;T-1) Van Helsing (personaje de la novela Drácula que es filósofo, metafísico y médico) y Frankenstein comparten puntos de vista sobre la inmortalidad y el destino (E6;T-1). Siguiendo el tenor sobre el tema de la sangre, Van Helsing le pregunta si conoce la palabra vampiro, a lo que Víctor niega y le entrega el penny dreadful de *Varney the vampire or the feast of blood* (figura 109), el cual abordamos anteriormente y que en la novela de Shelley nos reafirma la actividad de los médicos en el tema del tráfico de cadáveres o *bodysnatcher* "reuní huesos de cementerios y profané con mis dedos los terribles secretos del cuerpo humano" (Shelley, 2013, p. 61). Cuerpo y sangre, dos elementos esenciales en la dialéctica de la vida y la muerte que se conectarán con el caminante muerto o el mito del vampiro, que como bien sabemos, es una huella que nos conduce a la subtrama de Drácula en la serie de televisión (6.3.).

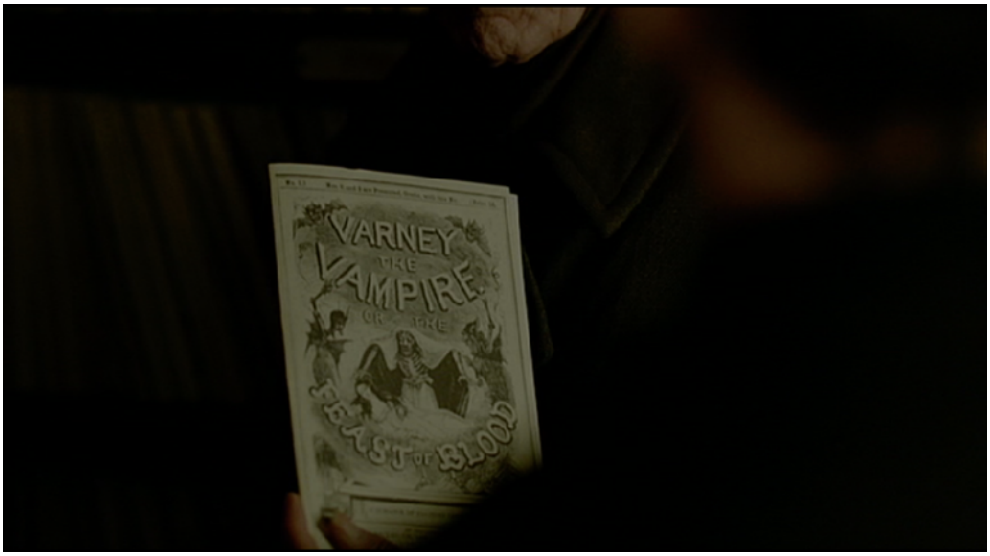



*Figura 109.* Varney The Vampire en la biblioteca.

2) La clínica Bedlam, laboratorio. Más allá de la referencia extratextual de la que ya nos ocupamos sobre Bethlem, señalemos la relación de espacio entre laboratorios en la serie: el del doctor Jekyll y el del doctor Frankenstein, escenarios de contrastes en la búsqueda de la cura a la violencia en un espacio funcional para la sociedad y la religión. Un espacio simbólico que connota el aislamiento de Víctor y la pérdida o desintegración del yo en una infinita melancolía.

### 6.1.1.2.1.4. Mundo fantástico

1) El portal de búsqueda. La intriga del secreto se encuentra tras la puerta que separa el departamento y el laboratorio a la manera que se expone en *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Este metatexto será fundamental en las relaciones que se trazan en el registro cultural de la enunciación interdiscursiva de toda la serie, y es pieza fundamental en este segmento secundario que analizamos. Es el portal del asesino, de la sombra que juega con el otro en diferentes formas de alteridad (género, raza, estatus socioeconómico) del anormal, del monstruo marginado que:

> evidencia la naturaleza cultural del terror, cuyas construcciones de maldad varían en función del momento histórico y la sociedad en la que nacen. En todas sus formas,

> este extraño siempre es revestido de un lenguaje amenazante y perturbador, cuya subversión recae en la naturaleza transgresiva de sus actos. La sociedad debe responder a esta amenaza y aniquilarlo o someterlo debido a que la potencialidad de su victoria atacaría la infalibilidad del discurso hegemónico. (Tiburcio Moreno, 2019, p. 23)

2) La inmersión. Los dos mundos, el real es en el que se mueve Víctor en su exploración como científico en sus actividades en la morgue y en el laboratorio; y el no real es del que participa en las aventuras con el resto de los personajes, así como las confrontaciones con sus criaturas.
3) La intrusión. La atmósfera creada con la irrupción de la criatura quien reclama a su creador, esa sombra que lo amenaza pero que además le recuerda su crimen.
4) La fantasía liminal. Mientras lo sublime está en el sueño y en el constructo de acabar con la muerte, lo mundano está en el fracaso de Víctor en sus resultados tormentosos y solitarios.

Estos espacios, enmarcados en la cultura popular como un lugar de resistencia, describen de manera realista con tintes fantásticos la formación de la clase trabajadora, casos clínicos de la época, la coordenada espacial de interiores y exteriores de la ciudad decimonónica. La función ideológica se plantea en un contexto social clasista centrado en las dictomías de la clase burguesa contra la obrera; y lo religioso contra la ciencia siguiendo el discurso sobre la creación, la vida y la muerte.

#### 6.1.1.3. Dimensión temporal: la transformación

En esta última dimensión de la función narrativa es de especial interés identificar la organización textual de la temporalidad, la cual ordena la subtrama en su tiempo narrativo. Además de resaltar la estructura de la historia en los puntos de giro del personaje porque es ahí en donde se localiza la actualización del relato.

### 6.1.1.3. 1. Tiempo narrativo

El orden del tiempo narrativo de Frankenstein comienza en plena acción descriptiva en la morgue, espacio donde desarrolla sus actividades cotidianas con la disección de cuerpos. La acción de su cotidianidad es interrumpida por una llamada a la aventura que comienza en la aplicación de una necropsia a un cuerpo extraño (vampiro). La secuencia la subtrama de este personaje es fragmentada (al igual que toda la serie) en un orden anacrónico, nos devela su secreto en un presente continuo. Rompe el hilo conductor del relato a través del recurso del *flashback* para contar el pasado del personaje en pausas descriptivas y en sucesos aparentemente discordantes y singulares. Las analepsis o *flashback* se aplica diversas ocasiones en el relato de su pasado en narración de la muerte de su madre. En la historia de la creación y el abandono de la criatura relatado por él mismo.

En la primera temporada se presenta al personaje Víctor Frankenstein y la construcción de la intriga en la subtrama individual. En la segunda temporada se expone el conflicto de su secreto frente al desdoblamiento monstruoso. En la tercera temporada es la revelación del crimen.

La duración en los tiempos de esta subtrama se dividen en dos narraciones: la de la historia de Víctor en sus historias paralelas (las aventuras con sir Malcolm Murrray, y su conflicto en sus experimentos en el día a día que acelera el tiempo de manera elíptica), y la de la criatura en su viaje por recuperar su pasado. Este último segmento funciona como alegoría de la trama de la serie en sus despliegues para significar la figura del monstruo.

La ruptura temporal retarda el tiempo para cruzarse con la subtrama del personaje Vanessa Ives en la última temporada. La historia narrada se expande y se comprime rompiendo la lógica temporal y los sucesos con la red de personajes con los que se entrecruza.

6.1.1.3. 2. Ritmo del relato

La premisa en la historia de Frankenstein se enfoca en el estudio de la memoria, una vez que ha logrado la resurrección en sus criaturas. Su realidad se verá transformada a través de su monstruo interior, quien es la amenaza encarnada en un miedo físico: la muerte y la destrucción focalizada en la criatura. Su conflicto de genio creador fracasado se encuentra en la confrontación con lo monstruoso, y más que llegar al clímax, el drama se intensifica constantemente a través de los puntos de giro o arcos en el personaje, todo sucede en cualquier momento acelerando la acción en su continuidad narrativa, asociación de planos y en un ritmo de rupturas temporales en planos precisos, lo cual construye la tensión en el relato.

Los puntos de giro que actualizan el relato remediado de la novela de Frankenstein a la subtrama en esta serie de televisión se sintetiza según la estructura superficial y profunda expuesta en apartados anteriores (6.1.1.2. y 6.1.1.3.) en: exponer el conflicto del personaje con la dialéctica vida-muerte; su acción creciente frente a sus creaciones; la revelación del secreto en su clímax; y la caída en su desdoblamiento con el doctor Jekyll (figura 110).

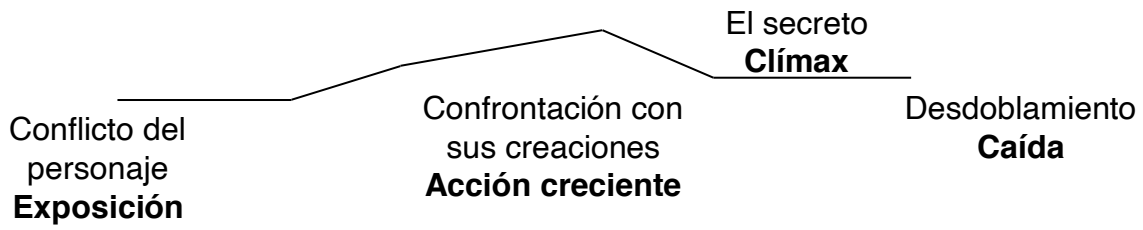



*Figura 110.* Puntos de giro en la subtrama del personaje Víctor Frankenstein.

La transformación del personaje se encuenttra en el espidosio Resurrección (E3;T3), en el cual el misterio o crimen se expone. Esta transformación hereda las influencias del personaje Jekyll de la novela de Stevenson:

> Se llevó el vaso a los labios y bebió el contenido de un solo sorbo. Lanzó un grito, se tambaleó, vaciló, se agarró de la mesa, y se sostuvo de esa manera, mirando con ojos

> desorbitados e inyectados de sangre, jadeando con la boca muy abierta; y mientras yo le miraba, me pareció que tenía un lugar de cambio…, que adquiría mayor volumen; de pronto su cara ennegreció, sus rasgos daban la impresión de difuminarse y alterarse; un instante después me puse de pie movido por un resorte, di un salto hacia atrás hasta apoyar la espalda en la pared, levanté el brazo como para protegerme del prodigio y mi espíritu se hundió en el terror. (Stevenson, 2018, p. 83)

En la secuencia del capítulo en el que resucita la criatura el tiempo se acelera a través del montaje y logra el ritmo del suspenso. Las tomas cenitales van en aceleración creciente: despierta, ve un rostro, grita, se levanta y se tambalea, se mueve sin dirección y trata de tocar a su creador, quien huye a esconderse detrás de la puerta a mirar desde la rendija, el plano se aleja, el lamento no cesa (figuras 89-91).

En resumen, la organización textual de esta subtrama está construida por un orden de secuencias interrumpidas mediante analepsis con dos funciones: justificar el *backstory* del personaje y narrar la historia de su primer creación en la búsqueda de recuperación de la memoria. La duración del tiempo narrativo es retardado y microsegmentado con una frecuencia concordante de sucesos únicos.

### 6.1.2. Función estética

#### 6.1.2.1. Estilo visual: lo gótico

Desde el enfoque de la producción artística a partir de la estrategia intertextual en el los estilos visuales, el diseño de producción y de arte en los audiovisuales son esenciales en la construcción de los espacios y en la creación de mundos narrativos, por lo que siguiendo las características del estilo gótico (1.2.2.) en su rescate del romanticismo tardío, se presentan diversas reminiscencias en la subtrama de Frankenstein.

La atmósfera en toda la serie de *Penny Dreadful* es diseñada con elementos que connotan violencia. Los *sets* y las locaciones son revestidas con una paleta de color uniforme, sin embargo, cada subtrama tiene sus peculiaridades. El color en la imagen

en su sentido plástico y en su función narrativa se presenta a manera de subtexto, ya que recordemos que en un sentido semiótico, las connotaciones de la paleta de colores llevan consigo una carga cultural. Crear un estilo visual gótico no sólo responde a las convenciones arquitectónicas o literarias que han sistematizado un discurso, sino también a la unidad visual en la actualización del relato en cuanto a los personajes, los vestuarios, los objetos, las acciones, y las atmósferas que le rodean.

La historia de Frankenstein se desarrolla principalmente en espacios cerrados, subterráneos y en ambientes sucios, en los que predomina una paleta de colores verde-ocre-azul, el rojo y el negro son un contraste con luz artificial sobre expuesta y saturada. Los colores fríos refuerzan el sentido de la soledad, mientras los cálidos posicionan a los personajes en una situación de bienestar.

El *set* y el personaje son esenciales en la función del color. Los colores del personaje son fríos en una paleta de color en azules, verdes y negros contrastantes según el espacio en el que se encuentra. Para diferenciar el tiempo fílmico de un *flashback* en el cual se muestra la niñez del personaje en el exterior, retrata la naturaleza viva en azules verdes y amarillos, mientras en el interior de la casa, los colores son suaves en azul, gris, beige, en contraste: rojo, negro, café. Cuando se encuentra con la criatura normalmente se recurre al claroscuro, rojo y negro, así como el uso de luz de velas y luz destellante mediante la simulación de truenos (figuras 82 y 83).

La carga plástica en su efectividad emocional y estética creada por los encuadres se manifiestan en formas abiertas y centrífugas, es decir, los planos sistematizan el recorrido y las transiciones a partir de planos abiertos contextualizan el espacio, ya que es un elemento simbólico y narrativo del personaje. En las acciones los encuadres dominantes son *bootshot*, primerísimos planos al rostro y fragmentaciones de *close up* a diferentes partes del cuerpo, esencialmente en las manos y los dedos en un recorrido sobre superfices. Las tomas cenitales y las líneas transversales componen la armonía de la proporción áurea. La cámara juega con el enfoque y el desenfoque entre los personajes a través de la profundidad de campo. Los perfiles y contraplanos de los personajes dinamizan los diálogos. La mirada hacia arriba tienen la función de

transición entre los tiempos (figuras 111, 112, 113). En escena, Frankenstein siempre está desenfocado y la criatura no, con el resto es un juego de planos. Las sombras permiten enfatizar la grandeza de la criatura.



*Figura 111.* Mirada de Víctor.



*Figura 112.* Mirada de Víctor Niño.



*Figura 113.* Mirada de Proteus.

La iluminación en la aplicación de la luz y la sombra provienen de ventanas en *off* o fuera de cuadro (azules), luz incidental de las lámparas, velas a cuadro (luz refleja), uso de clarouscurso en el rostro, y sombras en el cuerpo. Las fuentes de iluminación resaltan las texturas que aparentan el ambiente sucio, caótico, así como el ritmo a través de los contrastes en un ocultar y develar, opuestos en color y en posición de personajes.

La mayoría de *sets* son puntuales, ya que todo lo que aparece tienen una carga de significado, otorga el valor simbólico a los componentes de la imagen, por ejemplo, el movimiento de cámara en la escalera causa tensión entre el arriba y el abajo. Permite la transición entre un espacio y otro, en este caso, el de los mundos evocando el camino entre la vida y la muerte o entre el cielo y la tierra.

El intertexto de la novela de Shelly en su transficción mantiene la categoría de lo sublime, rompiendo la proporción de la tradición estética de lo bello, reivindicando la percepción sobre lo marginal, es decir, “lo sublime surge como una necesidad de afirmar la individualidad frente a la colectividad (…) reclama un nuevo orden (…) todo lo sublime es bello, pero no todo lo bello es sublime” (González Moreno, 2007, p. 29). En este sentido, Burke (2008) manifiesta que lo sublime se compone por la idea de la elevación del espíritu en su capacidad de trascender a otra realidad, y en su capacidad de asombro (Parte 1, sección VII). En el caso materializado en Víctor

Frankenstein, es la naturaleza dual: el paisaje en su grandeza y la evocación a un estado paradisiaco perdido y judeocristiano que nos remite a la caída en un mundo en ruinas[132], pero además es humano. Así como a la naturaleza monstruosa de la mente circunscrita en el acto de creación es un potencial discursivo en poetas como Wordsworth[133] y Coleridge[134] "la mente constituye el verdadero paisaje romántico y esos *wanderers* de la naturaleza no recorren sino reinos estéticos (…) el propio cuerpo físico se convierte en una mera propolongación de las verdaderas vividas de la mente" (González Moreno, 2007, p. 73).

El aspecto psicológico de lo sublime nos sitúa en una dimensión verdadera de lo sobrenatural, el misterio de la mente de Víctor, se manifiesta en una atmósfera construida visualmente con un estilo gótico, en el cual la criatura es marginada socialmente por su aspecto físico y se ve a obligado a refugiarse en la oscuridad. La alienación del personaje se extenderá hasta el extraño caso de Vanessa Ives, y se sitúa en una manifestación devastadora donde lo sublime es una amenaza del yo en una construcción social que tiene como consecuencia la pérdida de la esperanza, la aniquilación del yo para terminar con la condena: el aspecto monstruoso y la inmortalidad.

La sublimidad gótica responde a los aspectos opresores que impone un sistema, esta se ha construido a partir de la tradición cultural de los países europeos occidentales (siglo XVIII-XIX), en específico la novela inglesa con escritores como Byron, Keats, Shelley, y Ann Radcliffe (1764-1826) han proporcionado modos ficcionales y populares en el empleo de su estética que fue retomada por el cine y otras expresiones artísticas, que en este caso, el gótico es un modo narrativo que tiene por rasgos esenciales según Frederick Frank (1987) la contención claustrofóbica,

[132]En el monomito de la caída del humano, la naturaleza se transforma. Es un mundo en ruinas retratado por los románticos, y que también constituye un aspecto de lo sublime.
[133]Dos estrofas de la recolección de Early Childhood correspondientes a *Ode on Intimations of immortality* son parte del mundo de Víctor Frankenstein en su niñez y de la criatura al finalizar la temporada. Ambas apariciones están en voz en off y forman parte de la visión de este personaje.
[134]En este sentido, el poeta Coleridge imprime en la mente de sus personajes la expresión onírica de lo sobrenatural, a partir de la construcción de agentes inconscientes, lo cuáles trangreden los límites de la realidad a través de lo espectral.

persecución subterránea, invasión sobrenatural, arquitectura y objetos que cobran vida, posiciones extraordinarias y letales, ausencia de racionalidad, posible victoria del mal, artefactos y aparatos demoniacos, y un devenir de pasiones (1.2.2.).

La subtrama de Frankenstein tiene un estilo visual gótico por su carga psicológica que confronta los conceptos de bien y mal, además genera suspenso en la narrativa hasta llegar al desenlace. Se puede apreciar en los espacios como el laboratorio ubicado en el sótano, en la aventura de la invansión sobrenatural que se sucita en un espacio subterráneo, en la temática sobre la descalificación y, principalmente en la producción artificial de la vida. El monstruo es el emblema de terror, es la carne del crimen con una consciencia humana y rasgos demoniacos que deambula por pasajes secretos.

El imaginario del gótico dentro de lo cotidiano responde al enclaustramiento y escape en un escenario cultural del siglo XIX. Es un espejo de la alienación social, por lo que el aspecto de la construcción sobrenatural como irrupción en lo real encuentra su función simbólica y psicológica en el aspecto poético. De esta manera el gótico es sobrenatural y sublime en el cuerpo del monstruo: “La idea de lo sublime cabe resumir que se funda en los conceptos de *elevación* [en griego], correspondiente a hypsos; de *grandeza* (…) y de lo *absolutamente grande*, una fuerza y un poder” (Aullón de Haro, 2007, p. 30).

La grandeza de lo sublime en la creación monstruosa[135] en la novela, se compara con las montañas del Mont Blanc en Ingolstadt para marcar la dualidad entre lo bello y lo sublime: “se sirve de una estética de lo sublime para reveindicar el equilibrio y la mesura de lo bello” (González Moreno, 2007, p. 195). En contraste con la serie, la criatura se refleja en las aguas del Támesis como el satán de *Lost Paradaise*, representado como un anti-Narciso y un quiasmo de Eva. El paralelismo entre la criatura de la novela y el de la serie está en que son “dos bellezas caídas que renacen

[135] El monstruo en Burke (2008, parte II, sección II) hace referencia a la multitud revolucionaria concerniente a la revolución francesa; la criatura como emblema de terror, de lo deforme y de lo grotesco que se encuentra en la grandeza porque “dota de un cuerpo al alma, y así el espíritu que ansiaba elevarse por encima de los demás mortales adquiere aspecto de una bestia” (González Moreno, 2007, p. 192).

como lo monstruoso sublime; figuras oscuras y poderosas (…) expulsadas de la sociedad de los bello" (González Moreno, 2007, p. 185).

### 6.1.2.2. Motivos intergenéricos: el horror

El motivo intergenérico en esta subtrama, en sus relaciones temáticas (géneros) y de los medios (subgéneros) se identifica en la figura del monstruo, esa *cosa* que en la serie es una especie de sombra del asesino en su forma imposible, como bien versa el *tagline* de la serie "There is some thing within us all". Esa criatura que se humaniza, que evoluciona y manifiesta los miedos[136] de su creador.

El motivo del monstruo, este "sustantivo que denotaba un prodigio sobrenatural e en sentido religioso, un aviso de los dioses" (Roas, 2017, p. 22) es la advertencia de los poderes humanos contradictorios que constituyen al sujeto en oposición a otras entidades. En Frankenstein encontramos la muerte y la violencia, así como la vida y el poder que en un contexto científico desde la visión racionalista del siglo XVIII "el paradigma de la realidad de esas sociedades (…) modificaron sus relaciones con la esfera de lo sobrenatural a patir de una división aparentemente más clara y precisa de lo que se consideraba posible e imposible" (Roas, 2017, p. 26) pertenecientes a un mundo posible en ecos múltiples de la sublimidad.

> Una disposición del espíritu, no se encuentra en la naturaleza sino en el espíritu del sujeto por cuanto éste es capaz de adquirir conciencia de su superioridad sobre ella dentro de sí mismo, y fuera por cuanto ella penetra en el propio sujeto. (Aullón de Haro, 2007, pp. 299-300).

El horror fantástico como uno de los recursos estéticos de estimulación masiva, un género que como bien se señaló en el capítulo 1, aparece en el siglo XVIII en la novela gótica inglesa (*Schauer-roman o roman*) en la que figuran *El Castillo de Otranto* (Horacio Walpole, 1765) como antecedente; la aparición del demonio en *The Monk*

[136]El miedo en el contexto de lo fantástico se refiere a la necesidad de la mente o de la imaginación, en crear o inventar criaturas fantásticas metaforizando temores que reflejan el deseo humano más oculto. El miedo desde Roas (2011) es la amenaza de lo real que simbólicamente representan al imaginario sobrenatural de una sociedad (pp. 120-165).

(Mathew Lewis, 1797); y las historias de fantasmas de Joseph Sheridan Le Fanu por su tratamiento psicológico en un contexto de lo cotidiano.

En esta evolución del género no se puede dejar de mencionar las novelas como *Frankenstein or, The Modern Prometheus* (Mary Shelley, 1818), *The Vampyre* (John Polidori, 1819), y *Melmoth the Wanderer* (Charles Robert Maturin, 1820) por cimentar las bases de la dramatización en historias correspondiente al periodo de 1820-1840, las cuales se vuelven populares y se introducen a un imaginario colectivo: *Varney the Vampire: or, The Feast of Blood* (novela en serie de 220 capítulos por Thomas Prest) y *Wagner, the Wehr-wolf* (George William MacArthur). Lo gótico introduce los fenómenos sobrenaturales que parten de las perturbaciones psicológicas de los personajes en un marco de lo misterioso y lo fantástico. El horror se ve impuesto en situaciones de la vida cotidiana, el personaje tiene miedo de lo que no existe y del dolor que le causa lo incomprensible.

Nöel Carroll (2004) considera que el horror es señalado por la presencia de monstruos que la ciencia excluye de sus clasificaciones naturales, por lo que lo fantástico se define por una oscilación entre las explicaciones naturalistas y sobrenaturales. El horror requiere que en algún momento los intentos de explicaciones científicas ordinarias se abandonen a favor de una explicación sobrenatural (o de ciencia ficción), además se cruzan distintas formas artísticas y medios (pp. 12-16). Finalmente el creador de la serie de televisión lo define como “Horror is about trying to codify anxiety, trying to name and understand those things we fear” (John Logan, 2014).

El horror visto como género es desde donde se produce el suspenso o el misterio en estructuras narrativas propias de la literatura, el teatro, la radio y la televisión. Es el componente principal de lo sublime porque tiene “la capacidad para producir horror mediante lo cual queda reabierta una perdida conexión con la tragedia, tradicionalmente considerada la más elevada poesía” (Aullón de Haro, 2007, p. 32).

Las tramas de horror son repetitivas y muchas veces predecibles, sin embargo, sus variaciones se encuentran en la estructura. El tejido de la serie de televisión *Penny Dreadful* es complejo, ya que no se narra de forma lineal, y se compone de cuatro

movimientos que operan de manera anafórica: comienzo[137], descubrimiento[138], confirmación[139] y confrontación[140].

En la pauta de esta trama tenemos que el comienzo es el abandono del primogénito, el monstruo aparece en son de reclamo (E3; T-1) y el lectoespectador seguirá el misterio a partir del crimen, es el detective por excelencia. El descubrimiento está en el logro de la inmortalidad mediante la ciencia, sin embargo, se convierte en una tragedia de la memoria humana. Esta manifestación llega a la convicción de que un monstruo está detrás del problema. Se establece la existencia de este sin que se nombre o se reconozca su presencia: una vez que la criatura le cuenta a su padre su tragedia, Víctor explora el aspecto de la memoria en sus otras creaciones (Proteus y Lily). La confirmación involucra la trama de Vanessa Ives de manera indirecta, quien reafirma que existen los monstruos y significa el fin de la vida, la maldad en el mundo.Sólo los personajes que participan en las escenas del teatro Guignol y la familia Putney son aquellos que reafirman al individuo como monstruoso y peligroso. La confrontación es la criatura con su pasado. La sensación de horror marcada por el secreto monstruoso a través del suspenso generado en las acciones de los personajes.

El suspenso como la llave narrativa de la distorsión y coordenada del horror es una variación de la narración popular como bien señala Carroll (2004) “a functional variation of the basic forms of popular narration” (p. 130), el cual genera una emoción interrogativa que se plantea en escenas precisas o en sucesos que actualizan los giros en la trama y en los desenlaces alternativos con la aparición del diablo, emblema romántico por excelencia.

Debido a que la serie es intergenérica con predominancia de lo fantástico, tenemos que la relación con el horror en esta subtrama, se encuentra en la presencia de los monstruos que no responden a una clasificación científica, ya que son monstruos

[137]La audiencia establece la presencia del monstruo.
[138]Un individuo o un grupo de individuos descubren que algo no natural está detrás de los asesinatos y es abordado de manera escéptica.
[139]Se involucran los que creen en la existencia de la criatura, quienes convencen al resto del peligro que este representa.
[140]Puede ser una o más, las cuales normalmente lleva a una resolución.

fantásticos: “horror is signaled by the presence of monsters who cannot be accommodated naturalistically by science” (Carroll, 2004, p. 145), y el aspecto fantástico en su forma de narrar las situaciones de horror, es decir, “is a genre unto itself, albeit one that is a near neighbor to the horror genre, and one that bears intimate relations to certain forms of horror plotting” (Carroll, 2004, p. 144).

Precisando la frase principal de la serie en el contexto de la teoría de lo fantástico en Roas, “El monstruo que vive en el interior del hombre” es una forma de representación del fantástico imposible que lo sitúa en una dimensión transgresora, en la cual problematiza los miedos cognitivos de los personajes, por lo que no encajan en ningún esquema social. Los miedos y las ansiedades de la época se muestran como metáfora de los actos violentos que se cometen de forma monstruosa.

> El monstruo fantástico es siempre una anomalía. Ello justifica que la ficción posmoderna no haya cesado de producir todo tipo de monstruos fantásticos y, por ello, inquietantes, empleando caminos diversos: desde las encarnaciones clásicas a nuevas formas de representarlo adaptándose a los paradigmas estéticos y filosóficos que definen el mundo contemporáneo. Como la lista de obras literarias, audiovisuales y gráficas es inmensa, basta mencionar cuatro exitosos ejemplos de la TV actual: *American Horror Story* (FX, 2010-), *The Walking Dead* (AMC, 2010-), *Penny Dreadful* (SHO, 2014-) o *Stranger Things* (Netflix, 2016-)13. En todas estas series, pese a sus diferencias, el monstruo mantiene su dimensión imposible y terrorífica. Porque sigue estando más allá de la norma. (Roas, 2019, p. 36)

En la ficción audiovisual el asesino serial también es un monstruo que no borra las huellas de los íconos de la cultura en el género de terror, como es el caso de Frankenstein y Drácula (6.3.). El asesino serial es un término acuñado en la cultura americana en la década de los sesenta por Robert Kenneth Ressler (Tiburcio Moreno, 2019), sin embargo, el antecedente se encuentra en el concepto británico de crímenes en serie correspondiente a los *Dreadfuls* abordados con anterioridad. Esta figura criminal es asociada con conductas correspondientes a la psiquiatría, que antes de nombrarla como tal, se asocia a lo sobrenatural y a lo demoniaco:

> Su carencia de empatía lo vinculó a la psicopatía, término que se creó a principios del siglo XIX para explicar este comportamiento como un trastorno de la personalidad o psicológico, sustituyendo las explicaciones sobrenaturales que se ofrecían previamente. En general, se puede afirmar que un psicópata es un individuo antisocial, impulsivo, con un gran encanto y que carece de sentimiento de culpa y empatía por el otro. Su habilidad para comportarse normalmente es lo que despierta la alarma social por su capacidad de triunfar en la sociedad y pasar inadvertido. (Tiburcio Moreno, 2019, p. 37)

#### 6.1.2.3. Motivos visuales: la creación de vida artificial

El acto de crear es un argumento que ha trascendido en mitologías, la plástica, obras literarias, en el cine, y ahora en las series de televisión, especialmente en temas que responden al género de terror y a la ciencia ficción. Este motivo lleva consigo una parábola moral en el que el desafío a los dioses es castigado y es aislado de la sociedad por considerarse monstruoso. El conflicto permanente entre creador y creación nos lleva a identificar el motivo visual en la subtrama de Víctor Frankenstein como la creación de la vida artificial.

Las creaciones monstruosas de este personaje son tres y cada una será una alegoría de su personalidad como se ha mencionado a lo largo del análisis. El argumento prometeico funciona como "una parábola sobre la creación de la vida artificial y la rebelión de los hombres contra los dioses, pero también como una narración cristológica" (Balló, 1995, p. 40). El mitema de la creación tiene una relación directa con el discurso religioso, artístico y científico que como motivo visual remite a los rebeldes que desafían el poder divino. Balló señala que el titán Prometeo es el impulsor de la civilización y el progreso, así como el primer constructor de hombres.

La creación prometeica en esta subtrama inicia en el "proyecto faústico" de dar vida a un cadáver de humano que ha muerto en un accidente y que se rebela usurpando al creador en su soledad para pedirle una compañera. La mujer artificial rechazará al

compañero potencial, tendrá un breve romance con su creador y finalmente cederá a la figura criminal del asesino en serie, el cual:

> nació a raíz de la aparición de Jack el Destripador, quien fue responsable de varios homicidios, cuya identidad sigue siendo una incógnita. Sin embargo, siempre ha sido comprendido como un híbrido entre los conocimientos científicos de la clase media y el salvajismo de la clase trabajadora. (Tiburcio Moreno, 2019, p. 58)

## 6.2. Expansión de *El retrato de Dorian Gray*

### 6.2.1. Función narrativa

#### 6.2.1.1. Dimensión actorial: el mito de Narciso

##### 6.2.1.1.1. Estructura superficial: la subtrama

Con afán de continuar con la coralidad de personajes en la red de relatos del mundo intertextual de la serie de televisión que aquí nos compete, comencemos por la articulación de esta historia y el secreto que guarda el monstruo interior en el personaje Dorian Gray.

La subtrama de Dorian Gray continúa con algunas piezas a manera de hilo conductor del relato de Víctor Frankenstein, los cuales se entrelazan narrativamente mediante el personaje Lily. Por otro lado, su relación con el personaje Vanessa Ives lo sitúa en la trama de la serie complementando el sentido ideológico sobre el crimen y la perfección, ya que no se vinculará con las aventuras de rescate de la trama principal.

Los segmentos que se estudian en este apartado corresponden a la estructura artificial relacionada con el mitema de la inmortalidad y a la estructura profunda en su confrontación con el Yo, donde lo monstruoso refuerza la sombra del asesino, a los fantasmas de la mente. El secreto, como bien sabemos desde la novela, está en el retrato y es develado en el episodio ocho de la temporada dos, el cual lleva por nombre Memento Mori.

El análisis explora los discursos principales, artístico, sexual y moral en Memento Mori (E8;T-2) y Ebb Tide (E7;T-3), sin dejar a un lado el resto de episodios que forman parte del rompecabezas, así como el anclaje con el extraño caso de Vanessa Ives identificado en Demimonde (E4;T-1). Correspondiente a estos capítulos la red de personajes a la que se acudirá son los siguientes binomios: Dorian y Angelique, Dorian y Lily, Dorian y Vanessa Ives.

La estructura superficial se compone por el mitema de la inmortalidad que de manera secuencial se conforma de las siguientes unidades semánticas que connotan el objeto del personaje, el espejo representado en el retrato. Estas unidades son: el nombre, la

imagen y el retrato. Durante el análisis de esta subtrama se profundizará en cada aspecto señalado según la pertinencia.

1) El nombre. Nuevamente la importancia del nombre, el cual en la misma novela de Oscar Wilde y en la de Stevenson no se puede pronunciar en primera instancia. En *The Picture of Dorian Gray*, Basil Hallward revela el nombre a Henry Wotton con mucha dificultad, una vez que le ha mostrado su cuadro "Sí, ese es su nombre. No pensaba decírtelo (…) me he acostumbrado a amar el secreto (…) es lo único que puede hacernos la vida moderna misteriosa" (Wilde, 2011, p. 22). Mientras en la novela *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* Mr. Richard Enfield le cuenta a Mr. Utterson sobre el suceso de un hombrecillo que agredió a una niña y quiso solucionarlo con un cheque al portador y firmado "con un nombre que no puedo decir (…) sólo quiero que sepa que era un nombre muy conocido y que suele leerse con frecuencia en letras de molde" (Stevenson, 2018, p. 12). En esta confesión, se encuentra el secreto de la novela. El nombre no bastará para describir la belleza de Dorian porque "el nombre es el centro de imantación semántica de todos sus atributos, el referente de todos sus actos, y el principio de identidad permite reconocerlo a través de todas sus transformaciones" (Pimentel, 2014, p. 63).

   En el primer episodio que aparece Dorian, además de introducirnos a la atmósfera sensorial de su espacio, sus acciones lo describen y se presenta con su nombre frente a una prostituta contratada para retratarla, Brona Croft, a quien encuentra fascinante porque padece tisis. La premisa del personaje es la búsqueda de nuevas emociones, por lo que asiste a una sesión espiritista[141] y a

[141]En el siglo XIX esta práctica era común entre las clases sociales altas, creían que a través de una médium era posible contactar con sus seres fallecidos. El espiritismo anglosajón se consagró en las décadas de 1850 a 1870: "el espiritismo europeo de la segunda mitad del siglo XIX congrega a un conjunto bastante peculiar de actores – científicos heterodoxos y protopsicólogos experimentales, reformistas morales y anarquistas, médiums de origen campesino que se convierten en celebridades internacionales, familiares afligidos y público de curanderos, masones y sectas ocultistas, viudas burguesas y sufragistas de la primera ola feminista, estafadores y pequeños criminales, empresarios de variedades y líderes religiosos megalomaníacos – lo cual explica sus tensiones e inestabilidades internas–, pero también da una idea del fascinante nodo cultural que representó" (Santoro Domingo, 2014, p. 298). Después de este periodo, dos sucesos se vuelven significativos en esta práctica: la fascinación popular por *Raymond or Life after Death*, libro publicado en 1916 y escrito por sir Oliver Lodge, físico y Rector de la Universidad de Birmingham. La participación de Arthur Conan Doyle en su proselitismo sobre testimonios de los fenómenos paranormales "en 1920 su gira australiana congrega a 50.000 personas (Jolly, 2006; Taylor, 2014) […] señal de la seriedad con la que se discutía sobre la

partir de esa acción, los giros de la historia se irán entrelanzando con la subtrama de Vanessa Ives.

2) La imagen. En diversas secuencias se presenta la multiplicidad de la imagen a través del espejo de los pasillos que conducen al espacio secreto del personaje. En esta unidad semántica se identifica la construcción discursiva sobre lo efímero y lo bello en la tragedia.
3) El retrato. La unidad esencial de significado reside en el retrato como objeto mágico que cura sus heridas, resaltando el discurso del Yo.

El mitema de la inmortalidad se desarrolla en las tres temporadas de la serie, en episodios concretos. En tres episodios de la primera temporada la semántica de la inmortalidad se construye a través de hechos y visiones compartidas con otros personajes de la serie mediante el uso del diálogo seductor, provocativo y reflexivo (tabla 20).

| Episodio | Personajes |
|---|---|
| 2 Seance | Brona Croft<br>Vanessa Ives |
| 4 Demimonde | Vanessa Ives<br>Ethan Chandler |
| 6 What dead can join together | Vanessa Ives |

Tabla 22. *Subtrama de Dorian Gray. Episodios de la primera temporada.*

En la segunda temporada las unidades semánticas se acentúan en la noción de la inmortalidad en el concepto de la imagen como perfección y belleza, adjetivos que definen la noción de muerte desde su visión estética. Estas unidades en la narrativa son: la fotografía, la exhibición, el reconocimiento, la sangre, el retrato y lo inmortal.

1) La fotografía. Una de las aficiones de Dorian es la fotografía. Contrata a un fotógrafo y sólo retrata lo que le permite inmortalizar una experimentación con lo

cuestión es que el escritor llegó a ser invitado en 1919 por el arzobispo de Worcester a hablar en la catedral sobre el mensaje del espiritismo" (Santoro Domingo, 2014, p. 300). Actualmente, la publicación de libros y catálogos de fotografía espiritista han tomado auge, los más importantes son: *Sherlock Holmes contra Houdini. Arthur Conan Doyle, Houdini y el mundo de los espíritus* (2014) y *The Perfect Medium. Photography and the Occult* (2005).

extraordinario. Entre esas experiencias se encuentra el retrato a Vanessa Ives[142] (figura 114).



*Figura 114.* Retrato de Vanessa Ives.

2) La exhibición. En Grossina Parlour, un lugar concurrido por las esferas de élite, Dorian tiene presencia con el personaje Angelique, quien vestida de mujer ejerce su homosexualidad y se exhibe frente a la sociedad conservadora.
4) El reconocimiento. La confrontación con la homosexualidad, posiciona a Dorian como el iconoclasta de una sociedad conservadora.
5) La sangre. En la narrativa con Angelique. Dorian organiza un baile para la alta sociedad inglesa y presenta su relación mediante el baile. En esa secuencia Vanessa tiene una visión que la sitúa entre los muertos donde llueve sangre ().
6) El retrato. En su segunda aparición, el retrato es descubierto por Angelique. El secreto es develado sobre el discurso del Yo instalado en la figura de lo monstruoso.
7) Lo inmortal. Dorian se une a Lily y forman una empresa de criminales a favor de vengar los actos en contra de mujeres prostitutas.

[142]Vanessa alude al arquetipo de *femme fatale* o *belle dame sans merci*. Anne Lemon Balcombre, con quien se casó Stoker en 1878 se consider una mujer fatal "fatal women were commonly presented as being surrounded attended by, or even merged whith predatory beasts. No doubt it was just fashion as well, but the ambiguous portrait has resonances with both *Dracula*, and, in curious way, *The Picture of Dorian Gray*" (Skal, 2011, p. 133).

Los episodios de esta temporada se dirigen especialmente a su relación con Angelique y a la revelación de su secreto (tabla 21).

| Episodio | Personajes |
|---|---|
| 2 Verbis Diable | Angelique |
| 4 Evil spirits in heavenly place | Angelique |
| 5 Above the Vaulted Sky | Angelique |
| 6 Glorious Horrors | Angelique<br>Vanessa |
| 8 Memento Mori | Angelique |
| 9 And Hell itself my Only Foe | Lily |

Tabla 23. *Subtrama de Dorian Gray. Episodios de a segunda temporada.*

En la tercera temporada, el mitema de la inmortalidad se direcciona al discurso sexual en los derechos de las mujeres apoyando la iniciativa de Lily, a quien traicionará una vez que cae en aburrimiento y se siente abandonado (tabla 22). Las unidades semánticas son: el crimen, el poder, la domesticación, lo invisible, la piedad, la inmortalidad.

1) El crimen. Dorian y Lily asisten a un espectáculo sadomazoquista, liberan a la víctima mediante el asesinato de los congregados. Evidencian la doble moral victoriana metaforizando la monstruosidad del sexo masculino pudiente frente a mujeres prostitutas.
2) El poder. La empresa en defensa de las mujeres prostitutas, mujeres en desgracia, mujeres invisibles en busca de la libertad, se compone por Dorian, Lily y Justine, quienes hacen un ceremonial de sangre al estilo romano significando el pacto para asesinar al enemigo. De telón de fondo las sufragistas marchan por el voto.
3) La domesticación. Lily y Justine reunen un ejército de prostitutas y las entrenan. Dorian se hace aliado de Frankenstein quien busca a Lily para aplicar el experimento que el doctor Hyde lleva a cabo en Bedlam.
4) Lo invisible. Dorian ha sido desplazado por el ejército de mujeres. Los asesinatos de las mujeres deben cantarse hasta inmortalizar el acto.
5) La piedad. Dorian mata como acto de gracia a Justine. Se expone el poder de terminar con el dolor del otro.

6) La inmortalidad. Lily se despide de Dorian metaforizando la belleza y la muerte encadenado a su propio retrato.

| Episodio | Personajes |
|---|---|
| 2 Predators Far and Near | Lily |
| 3 Good and Evil Braided Be | Lily y Justine |
| 6 No Beast So Fierce | Lily<br>Justine<br>Frankenstein |
| 7 Ebb Tide | Lily |
| 8 Perpetual Night | Justine |
| 9 The Blessed Dark | Lily |

Tabla 24. *Subtrama de Dorian Gray. Episodios de la primera temporada.*

En síntesis, la inmortalidad no sólo es el secreto de Dorian, sino su tragedia, el crimen que lo mantiene en el umbral del abismo en el viaje del héroe.

6.2.1.1.2. Estructura profunda: el personaje

La estructura profunda del relato está en el doble narcisista que ya está construido en el personaje de Dorian desde la novela. El retrato, símbolo especular, es su obsesión ante el enamoramiento de su belleza reflejada y surge el miedo a envejecer: “La significación de su propia belleza se apoderó de él como una revelación” (Wilde, 2011, p. 45). El motivo del doble en la construcción de su Yo narcisista se encuentra determinado en el perfil de la serie a través de sus actos, sin embargo, este mismo presenta un revés que resignificará el sentido monstruoso de su relato. Describamos su *backstory* y sus niveles de conflicto en la serie de televisión.

Dorian Gray es un joven de tez blanca, delgado, ojos cafés expresivos, extraordinario, atemporal que vive el mundo moderno de finales del siglo XIX en exploración constante y sin medida, por lo que sus ideas son escandalosas para la burguesía. Sin embargo, es aceptado y respetado por los círculos sociales de la alta sociedad inglesa a la cual pertenece. Su estilo de vida se sitúa en la opulencia y los placeres. Su forma de pensar, actuar y hablar parten de su visión sobre la belleza, es preciso en el lenguaje e inteligente en la forma de abordar una conversación con frases filosóficas. Sus rasgos y vestimenta proyectan jovialidad, elegancia y seducción. Su sensibilidad

por las artes lo humanizan, mientras su actitud narcisista lo deshumaniza frente la incapacidad de amar a otros, al respecto apunta Rank (1971) “Narcissus is ambivalent toward his ego for something in him seems to resist exclusive self-love. The form of defense against narcissisms finds expression principally in two ways: in fear and revulsion before one's own image” (p. 73). En la novela son los pecados que provocan el envejecimiento de su imagen, en la serie el cuadro languidece conforme a sus crímenes, ya que es el objeto que lo conserva inmortal. Su ideología es meramente estética y se aborda de a poco durante la aproximación, la cual se resume en dos de aforismos sobre la figura del artista, y que es rescatado por Baeza en el prólogo a la novela de Wilde:

> 1) La aversión del siglo XIX por el Realismo es la rabia de Calibán al ver su propia faz en un espejo.
>
> 2) La aversión del siglo XIX por el Romanticismo es la rabia de Calibán al no ver su propia faz en el espejo. (Wilde, 2011, p. 17)

Paradojas que plantean la postura sobre la belleza y la muerte en contraparte con los valores victorianos. El efecto estético a través de la imagen, la transformación a través de los actos, y la desaparición de la juventud en conflicto griego entre cuerpo y alma. Además es Calibán la figura del salvaje que al contrario del artista, según Basil en la novela “Tú sabes que nosotros, pobres artistas, tenemos que exhibirnos de cuando en cuando en sociedad, lo preciso para recordar a la gente que no somos salvajes” (Wilde, 2011, p. 24).

La figura del salvaje en el siglo XIX proviene del pensamiento medieval sobre civilización, y se calificaba con el adjetivo bárbaro, primitivo o salvaje a todo aquel que no correspondiera a la visión occidental del europeo, aquel que vivía fuera de las leyes establecidas bajo su propia visión de libertad. El hombre no domesticado que además se diferenciaba en otros aspectos: raza, lengua, sexo, formas de pensar.

En la novela de Wilde, el colonialismo inglés en Irlanda tiene un peso interesante que se verá atravesando toda la serie. Los irlandeses son considerados culturalmente inferiores por la imagen de superioridad del británico en su lengua (inglés vs gaélico)

y en su religión (protestantismo vs catolicismo), estos aspectos se pueden ver referenciados en las novelas de la época y a posteriori con otros autores irlandeses representativos de su literatura:

> Literary relations between England and Ireland reflect, and refract, the political and larger cultural relations, whereby Ireland is variously a province or region of Britain whose hub is the metropolis of London; a colony of Britain inhabited by those of a different race and religion. (Foster, 2006, p. 9)

La figura del Otro se metaforiza en el discurso de poder centrado en la visión de modernidad atendiendo los avances en la medicina, en la tecnología, en el aspecto artístico de la escritura, por lo que la figura del artista se pone en juicio en *The Picture of Dorian Gray*.

> The aesthetic fiction produced by Irish writers in the late nineteenth century (call them 'the School of Pater') had certain elements of modernist form: style as subject, mythic parallels to contemporary life, the philosophy of 'art for art´s sahe', realist parody of popular literary styles and literary art sustained throughout the prose. (Foster, 2006, p. 120)

Los niveles de conflicto en la personalidad de Dorian Gray provienen del perfil literario y se expande en el medio del cine y el televisivo. Mr. Gray ya es un personaje dimensionado e íntegro, no necesita de un Basil (quien lo pintó) ni de un Lord Henry (su conciencia).

1) Los extrapersonales lo posicionan en un estatus funcional en la sociedad, ya que sus relaciones son con las altas esfereas británicas. Asiste a diversos eventos y espacios sociales, además de organizar recepciones en su mansión. Él tiene control de su doble vida y le gusta escandalizar a los victorianos, muestra de ello es una de sus líneas dialógicas "Provocation is food and drink to me" (Logan, 2014-2016, E4;T2). Una frase que remite a la condena de Oscar Wilde por la Enmienda Labouchere en Inglaterra el 1 de enero de 1886 y volvió ilegales todos los actos de homosexuales (Robb, 2012, pp. 35-37).

2) Los personales, normalmente se delinean en la infancia, una constante de la literatura del siglo decimonónico, esta no es la excepción, en el capítulo III de la novela sabemos que nace del dolor, la madre muere y lo abandona. El conflicto personal ya está dado desde la construcción del personaje por Oscar Wilde, y se relaciona con el deseo cumplido de permanecer joven, que siguiendo a Rank (1971) es una actitud narcisista hacia el miedo a la muerte. En *Penny* se agrega el miedo al aburrimiento, razón para continuar en la búsqueda de algo que lo haga sentir vivo, que lo impresione. La irrupción y de donde surge un interés y enamoramiento es al encuentro con e personaje Ives en una exposición botánica en el invernadero con quien cruza un diálogo sobre lo extraordinario, y en quien encuentra la belleza efímera equiparable a una orquídea.
3) Finalmente, el conflicto interno coincide con el personaje Víctor Frankenstein, y se trata de la dualidad cuerpo-mente en el pecado, sin embargo el enfoque no es el médico si no una respuesta a las creencias medievales sobre la prohibición de llevar una vida plena o de excesos, menciona Henry a Dorian en la novela:

> Si un hombre se atreviera a vivir su vida plena y totalmente, a dar forma a cada sentimiento, expresión a cada pensamiento, realidad a cada ensueño...creo que el mundo cobraría de nuevo un ímpetu tal de alegría, que olvidaríamos todas las enferemedades del medioevalismo, y tornaríamos al ideal helénico. (Wilde, 2011, p. 37)

Sin embargo, el miedo a sí mismo ha crecido a pesar de entregarse al ideal hedónico donde el cuerpo enfermo no tendría lugar, y la mente corresponde al concepto estético sobre la vida y la verdad porque “la belleza es una de las formas del genio (…) es una de las grandes realidades del mundo” (Wilde, 2011, p. 41).

El doble en Dorian se proyecta en el sótano, esa bestia encadenada de la que se alimenta, un Narciso que se repugna pero cada vez es más enérgico en su Yo y satisface los deseos secretos de su alma “ful-fills the secret, always suppressed wishes of his soul” (Rank, 1971, p. 76).

### 6.2.1.1.3. Relaciones corales

La red de personajes en sus relaciones y acciones en esta subtrama en cuanto a su atracción, conflicto, contraste y transformación la delineamos en tres: Dorian y Vanessa, Dorian y Angelique, Dorian y Lily.

La atracción de Dorian con estos tres personajes desteje por un lado el amor cortés[143] a la manera de *Tristán e Isolda*, por otro la homosexualidad como la inmoralidad que debe permanecer en las sombras, y finalmente la mujer que lucha en contra de la noción de considerarse un sexo decorativo o en palabras del personaje Lord Henry en la novela, "la mujer representa el triunfo de la materia sobre el espíritu" (Wilde, 2011, p. 69).

En Demimonde[144] (E4;T1) el encuentro entre Dorian y Vanessa en el jardín botánico es clave debido a que es un espacio íntimo donde encuentra lo extraordinario en la duplicidad de las orquídeas. Es el momento oportuno de la seducción a través de los sentidos, principalmente el olfato con un efecto de la *atropa belladona* que desprende la orquídea, Vanessa responde a las preguntas de Dorian mientras huele la orquídea "Touch me whit your finger, softly. My scent on your neck. Open your lips, taste" (Logan, 2014-2016, E4; T1) (figura 115).

[143] Tema propio de la literatura que surge en los medios aristocráticos en el siglo XII "se trata de una expresión de la afectividad reservada a una élite" (Zapata, 2010, p. 14).
[144] Demimonde o mundo bajo, es un término francés alusivo a las mujeres que se involucraban fuera del matrimonio en actividades sexuales y se les calificaba como prostitutas y leprosas sociales. Por otro lado, en la obra de Alexandre Dumas (1824-1895) titulada *Demi-Monde* se inaugura el drama social y el estilo dramático que serán influencia en diversos dramas de la época.



*Figura 115.* Jardín botánico.

Los personajes continúan la charla cuestionando el aspecto del secreto hasta llegar a la excentricidad de la especie *Rothschild's slipper*, la cual crece en la montaña de Borneo y tarda 15 años en florecer para morir en un momento, además es venenosa como todas las cosas bellas, una frase final con un doble propósito que permite la comparación entre la flor y la dama (véase la comparativa a nivel composición en los fotogramas correspondientes a las figuras 116 y 117).



*Figura 116.* Dorian y la belleza de la orquídea.



*Figura 117.* Dorian y la belleza de Vanessa.

Más allá de una remembranza al capítulo II de la novela de Oscar Wilde sobre el marchitar de las flores comparado a la juventud en voz de Henry mientras Dorian contemplativo ve posarse a una abeja "en el cáliz moteado de un convólvulo tirio. La flor pareció estremecerse, luego quedó balancéandose suavemente" (Wilde, 2011, p. 43) ¿En dónde está el cortejo del amor cortés? En el juego de miradas, en el aparente balanceo de la cámara al caminar, en el mareo del personaje femenino, en la ilusión que provoca el olor de la flor[145] como si fuera el filtro amoroso que Tristán e Isolda beben por error y son desterrados por el rey, en palabras de Isolda "Él no me amaría ni yo a él si no hubiéramos bebido el filtro: esa fue nuestra desgracia, y por esa razón el rey nos desterró" (Béroul, 2010, p. 53).

El contraste y la transformación se desarrolla en otro hilo de la red, en una duplicidad entre los personajes Ethan Chandler y Vanessa Ives. En este pliegue de la narrativa es donde el intertexto de la leyenda medieval se resignifica, aunque sea el *motiv* sonoro de Dorian Gray, quien desde la novela expresa su admiración por Wagner[146]. Ethan Chandler y Vanessa Ives viven una especie de relación amorosa en una cabaña donde se revelan sus secretos. La alusión se aplica de la siguiente manera, los personajes se instalan por unos días en una cabaña donde Vanessa conoció

[145]La flor entre sus múltiples significados culturales es asociada a las mariposas y representa las almas de los muertos, así como "en la tradición mitológica griega, Perséfone, futura reina de los infiernos, es raptada por Hades en las llanuras de Sicilia, mientras jugaba con sus compañeras a coger flores" (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 506) En específico la orquídea es símbolo de perfección y de pureza espiritual (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 786)

[146]En la novela se alude *Lohengrin* (p. 67), en la serie será Prelude & Liebestod de *Tristan und Isolde*.

tiempo atrás a la bruja Joan Clayton con quien aprende hechizos y descubre su símbolo protector, el escorpión (E;3T-2). Vuelve con Ethan y sucede la transformación de ambos. Mientras pasan sus días en el bosque, se desenvuelven en actividades similares a las que se describen en *Tristán e Isolda*. El hacendado Cromwell y la gente del pueblo cuelgan a la bruja en el árbol frente a la cabaña y le prenden fuego, mientras Vanessa observa (E7; T2). Narraciones que corresponden al estilo literario del siglo XII. En la versión de Beroúl (2010) de *Tristán e Isolda* cuando Governall llega a la choza cuelga en una rama de la cabaña la cabeza de uno de los enemigos de Tristán.

En Memento Mori[147] (E8;T2) Dorian y Angelique[148] llegan a la cúspide de su relación, que durante la segunda temporada se ha desarrollado. La atracción entre ambos personajes sucede en una cafetería, Dorian sentado en la parte exterior contempla la fotografía de Vanessa Ives, y es interrupido por una voz que lo cuestiona respecto a la imagen y el tormento frente a ella "Thinking would age you Terribly" (Logan, 2014-2016, E2;T-2). Angelique se presenta como una mujer y le acerca una tarjeta con dirección calle Oram 14, Belgravia, un prostíbulo homosexual de clase alta. Dorian se interesa por una nueva experiencia que termina en conflicto: Angelique frente al retrato descubre su secreto y Dorian antes de asesinarla le confiesa:

> You've discovered my secret? Forever unchanging. My sins made manifest only here. At times I've deceived myself into thinking...I'm other than this. Don't we all want to paint ourselves into something...better than we are? But that...is who I truly am, Angelique. Can you accept me as I am? (Logan, 2014-2016, E8;T2)

El conflicto de su relación tiene un doble discurso. A Dorian le seduce la naturaleza transexual de Angelique, y para la sociedad victoriana vivir la homosexualidad abiertamente significaba un crimen. Las leyes de ese siglo lo califican como un acto de sodomía[149] y prostitución. Su castigo legal y psquiátrico se relacioba con las cláusulas aplicadas a sujetos violentos y dementes. Las condenas para los sodomitas

[147]Significa "recuerda morir" y se asocia con la danza de la muerte.
[148]El personaje responde a diversos prejuicios: fisiológicos, psicológicos, parapsicológicos, sociales que enmarca Robb (2012, pp. 15-17).
[149]A lo que aplicaban pena de muerte en Inglaterra y Gales hasta 1861 (Robb, 2012, pp. 30-37).

“después de 1892, las cifras incluyen la ofensa por indecencia, las tasas de convictos (…) 67% de los procesos desembocaron en una sentencia en la segunda década, 57% en la última década del siglo, con un promedio para todo el siglo de 49%” (Robb, 2012, pp. 33-34).

El contraste y la transformación del personaje se encuentra en la relación homosexual y la presentación frente a la sociedad mediante un baile. Este contraste entre lo moral y lo inmoral es una singularidad, ya que Angelique tendrá una presentación real. El diálogo entre Angelique y Dorian se presenta en encuadres de plano medio emulando al retrato (figura 118), y versa así: “Perhaps discretion. Anathema. In this house, we celebrate the unusual” (Logan, 2014-2016, E6; T2).



*Figura 118. Secuencia de encuadres en alusión al retrato.*

En Ebb Tide (E7;T-3) como todo escenario teatral, el *set* es vestido por una escenografia de mesa larga, copas, vino, alimentos y múltiples sillas ocupadas por un séquito de prostitutas lideradas por Lily; una reunión centrada en los derechos de la mujer, que como telón significativo se cuenta el Lamento de Art Ó Laoghaire[150], una

[150]Publicado en 1892 en el libro *The Last Colonel of the Irish Brigade*. Procede de un manuscrito gaélico escrito en la ciudad de Cork por Donnchadh Ó Súilleabháin en 1860, quien a su vez, lo copió de un manuscrito anterior de 1800, obra de Éamann de Bhál. Este último lo tomó del dictado de Nóra Ní Shíndile (Ua Suilleabhain y Velasco López, 2018). Por un lado se dice que es un poema escrito en gaélico irlandés, el más importante del siglo XVIII, al ser recitado en público se le consideró lamento. La elegía responde a los elementos formales de: “el lenguaje formulario, la invocación a la persona fallecida, la exhortación a que se levante entre los muertos y la maldición a los responsables del asesinato del héroe” (Prólogo, 2014, p. 1). El relato manifiesta el dolor de Eibhlín Dubh, esposa del capitán Art Ó Laoire, quien es asesinado el 4 de mayo de 1773 por Abraham Morris, magistrado local, debido a una disputa por una yegua deñ imperio Austrico. El *leit motiv* del texto es el temor de los ingleses inclinándose al jinete: “El dramático regreso del caballo sin jinete arrastrando las riendas tras su asesinato es una poderosa imagen del descalabro de la civilización gaélica irlandesa carente de liderazgo”(Prólogo, 2014, p. 3). Por otro lado, se afirma que “ibhlín Dubh, la esposa de Art Ó Laoghaire, incluso aunque por su posición pudo tener contacto con poetas de reconocido prestigio, no pertenecía a esa categoría de autores. No habría sido capaz, según señala Ó Cróinín (1962-1963), de componer

elegía fúnebre irlandesa que representa a la decadente aristrocracia gaélica del siglo XVIII en voz de una mujer que denuncia el asesinato de su esposo[151], ya que las mujeres familiares o plañideras profesionales[152] eran parte esencial en los ritos funerarios, el dolor es expresado en la siguiente estructura y temáticas que se pueden apreciar en dicho poema de tradición oral:

> obligado alabar la apariencia del finado, su valentía, su hombría, su capacidad para cuidar de las mujeres a su cargo, su linaje, el respeto, el temor que inspira… incluso se menciona la tacañería que le atenaza. Otro tema también atestiguado es la queja por la escasa presencia de acompañantes y la justificación de tal circunstancia, una preocupación muy natural, dada la importancia y repercusión del funeral en la fama del muerto y de su familia. En casos de muerte violenta, la maldición y la venganza forman parte consustancial del rito. Tampoco es inusual que la plañidera recrimine a otras mujeres presentes que no parecen acompañarla bien en su duelo. (Ua Suilleabhain y Velasco López, 2018, párr. 17)

En el mismo poema, en el verso 23 se exalta el paisaje, el aspecto sangriento y la ausencia de un miembro representante de lo sagrado. Se describe una premonición antes del suceso, la cual es considerada una práctica del demonio por la figura femenina. Esta visión reclama la muerte en desolación:

---

un aisling (sueño o visión), el poema por excelencia de los poetas del siglo xviii" (Ua Suilleabhain y Velasco López, 2018, párr. 10).

[151]"Art Ó Laoghaire pertenecía (…) a una estirpe linajuda y adinerada, pero carecía de título nobiliario(…). Nació en Ballymurphy en la parroquia de Knockavilla (Cnoc an Bhile o la colina del árbol [ancestral] en gaélico), cerca de la aldea de Crossbarry, al suroeste de la ciudad de Cork. Cuando la hermana de Art habla (estrofa 22) de la hospitalidad de la casa donde nació Art, está pensando en la casa de Ballymurphy. En la época de Art había dos actitudes entre los protestantes de Irlanda: algunos querían endurecer la ley con todo rigor con el fin de aplastar a los católicos, mientras a otros les parecía mejor no provocar al pueblo que al cabo constituía la mayor parte de la población. Morris pertenecía al primer grupo; y sus socios, The Muskerry Constitutional Society, buscaban testimonios para sentar en el banquillo a los católicos poco sumisos, o declararlos forajidos. Por más que parezca que fue la yegua de Art la que provocó el desenlace trágico de su enemistad, la actitud de Art, un católico que se consideraba igual (si no superior por su linaje) a los miembros de ascendencia protestante, y hacía alarde público de ella, constituía para Morris una provocación más que suficiente para intentar utilizar las leyes penales para acabar con él. La yegua a buen seguro fue el detonante" (Ua Suilleabhain y Velasco López, 2018, párrs. 24 y 31).

[152]Mujeres a las que se les paga para que lloren por el difunto.

> Una visión entre sueños/anoche me fue otorgada/en Cork, ya era tarde,/y yo toda sola en la cama:/la encalada mansión caída,/el valle seco y muerto, /tus galgos mudos, sin ladridos,los pájaros sin su dulce cantar,/cuando vencido te encontraron/en medio de ese monte/sin cura, ni clérigo,/con sólo una anciana/que te tapaba con su capa/ y tú pegado a la tierra./¡Ay! Art Ó Laoire,/Regueros de roja sangre /chorreaban de tu pechera[153]. (Barnwell y Rodríguez Alonso, 2014, p. 55)

Este lamento, según Lily en la serie, es una tradición antigua que se aplica al difunto con el fin de que el alma vaya a un lugar de paz divina "It's a way to sing the soul to a better place, a place of divine peace or rapture even" (Logan, 2014-2016, E7;T-3); y lo retoma con el fin de significar el arresto de las mujeres por prácticas paganas calificadas por la iglesia católica, un eco a la memoria, un eco a la inmortalidad, un eco a las mujeres consideradas brujas por expresar y accionar diferente a los establecido.

> But several years ago, the old men of the Catholic Church decided they did not approve of this pagan practice as it circumvented their rituals and mysteries. So they convinced the court to arrest these good, true women and put them on trial. Of course, they were found guilty and sentenced to death. So the women were led to the gallows, all in a row. And as the ropes were tightened around their throats, they began to keen. And as they fell and as their necks snapped, their song echoed for a moment, sounding their way to immortality. (Logan, 2014-2016, E7;T-3)

En este discurso, la opinión de Dorian Gray se desvanece gradualmente, hasta que el aburrimiento se apodera de él y decide unirse a Víctor Frankenstein (a quien conoció en el baile ofrecido para la presentación real de Angelique) en la captura de Lily para someterla al experimento del doctor Jekyll sobre la domesticación de los

[153]En el original gaélico irlandés versa de la siguiente manera:
In aisling trí néallaibh/do deineadh aréir dom/i gCorcaigh go déanach/ar leaba im aonar: /gur thit ár gcúit aolda, /cur chríon an Gaortha, /nár fhan friotal id chaol-choin/ná binneas ag éanaibh, /nuair fuaradah tu traocht/ ar lár an tslé' amuigh,/gan sagart, gan cléireach,/ach seanbhean aosta/ do leath binn dá bréid ort/ nuair fuadh den chré thu,/ a Airt Uí Laoire,/is do chuid fola 'na slaodaibh/i mbrollach do léine (Barnwell y Rodríguez Alonso, 2014, p. 56).

criminales. Es preciso recordar que la mujer no es considerada un individuo, y la superioridad masculina en su rol de padre de familia y marido tenía el poder legal de ejercer decisiones en el comportamiento de la madre o la esposa por razones de infidelidad, rebeldía, incapacidad psicológica, entre otras. En este sentido,

> la mayor parte del siglo XIX, las mujeres podían temer más ante la ley que los hombre homosexuales. Bajo la ley británica de 1857, una mujer que cometía una pequeña y privada imprudencia heterosexual podía ser motivo de divorcio y condena a la muerte social. (Robb, 2012, p. 40)

Lily, creación monstruosa por parte de Frankenstein, recupera la memoria, reconstruye y dignifica la figura de la prosituta. Brona Croft ha muerto forzadamente por tisis. Víctor se aprovecha y la asesina con el fin de resucitarla, así cumplir con la petición amenazante de la criatura. En esta red de relaciones el objeto de deseo se encuentra en lo extraordinario, su visión estética entre la belleza y la muerte en su mundo subterráneo. El sótano es el espacio donde está el doble prisionero, el verdadero yo de Dorian, por lo que la travesía que emprende lo lleva al abismo en la pérdida frente a la imagen-espejo: el retrato (figura 119).

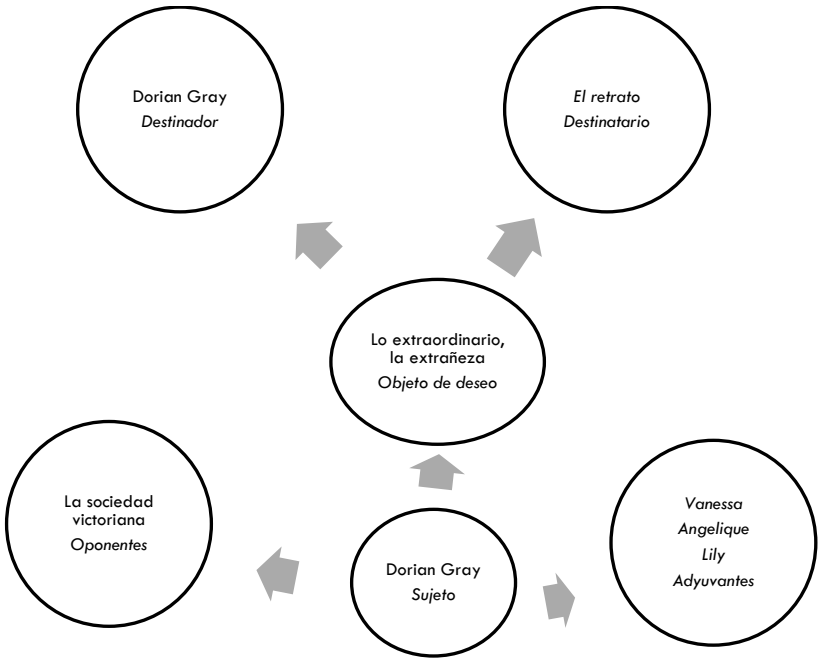



*Figura 119.* Cuadro actancial de Dorian Gray.

En el umbral de la aventura podemos reafirmar cómo el Yo monstruoso depositado en el especular retrato es la conciencia de la culpa. La actitud narcisista en el deseo de ser joven, desde el doctor Jekyll quien con 50 años de edad en la novela de Stevenson, experimenta con una sustancia en su cuerpo para rejuvenecer y sólo resulta su otro lado implicando el suicidio. Dorian es inmortal por lo que su tragedia es un juego entre lo efímero y lo eterno, todo mundo muere excepto él quien en su soledad se regocija.

Al final de la subtrama, Lily logra escapar y regresa a la mansión de Dorian Gray donde encuentra a Justine muerta (figura 120) y Dorian reflexiona respecto a la inmortalidad convertida en una pintura; finalmente pronuncia el último diálogo: “Beautiful and dead. You have become a perfect, unchanging portrait of yourself” (Logan, 2014-2016, E9; T-3).



*Figura 120.* Justine muere a manos de Dorian.

El mito de Narciso presenta diversas versiones en el sentido del doble. La *Metamorfosis* de Ovidio, una vez que Narciso ha rechazado a Eco, a otras ninfas y a jóvenes que lo pretendieron, el castigo consistió enamorar sin poder ser correspondido, por lo que del verso 406 al 436:

> Junto a una fuente clara, no tocada por hombre ni bestias ni follaje ni calor de sol, llega Narciso a descansar; al ir a beber en sus aguas mira su propia imagen y es arrebatado por el amor, juzgando que aquella imagen es un cuerpo real; queda inmóvil ante ella,

> pasmado por su hermosura: sus ojos, su cabello, sus mejillas y cuello, su boca y su color. Y admira cuanto es en él admirable, y se desea y se busca y se quema, y trata inútilmente de besar y abrazar lo que mira, ignorando que es sólo un reflejo lo que excita sus ojos; sólo una imagen fugaz, que existe únicamente porque él se detiene a mirarla. (Ovidio, 1982, p. 56)

El reflejo, la imposibilidad de alcanzarlo lo llevó a la muerte. Aún en el mundo infernal siguió mirándose en la Estigia, y el mito menciona que cuando se va a quemar su cuerpo, una flor de pétalos blancos y centro azafranado aparece (versos 494-510). Narciso es el símbolo del hedonismo, del individualismo, y de la modernidad que ha dejado atrás al humanisno. La transformación lo lleva a su destino trágico que se relaciona con Eco, Sybil Vane, y Vanessa Ives, cada personaje femenino correspondiente a cada formato textual. Además, se alude a dos figuras más de la mitología griega, Adonis y Dionisio, construyen una relación intertextual que nos precisa quién es Dorian Gray. La belleza en Adonis es el ideal de la expresión intelectual o visión de ésta en la novela, que ya está implícito en el personaje transmedia de la serie. Dionisio es el dios del vino, la música, el teatro, la fertilidad. El éxtasis representa los excesos y la violencia que configuran lo bestial y lo divino, la vida en la muerte del principio de placer con las mujeres mundanas y del barbarismo (figura 121):

> Dionysus is part bestial and part divine, and to this extent a pure image of humanity—of the oxymoronic creature which is always either more or less than itself, either lacking or excessive. Both gods and beasts are lawless—the latter because they fall below the law in their amoral innocence, the former because in dispensing the law they are considered to be set above it. They can demonstrate their freedom from the law by putting it in suspension, which in a different way is what the criminal does too. (Eagleton, 2005 p. 4)

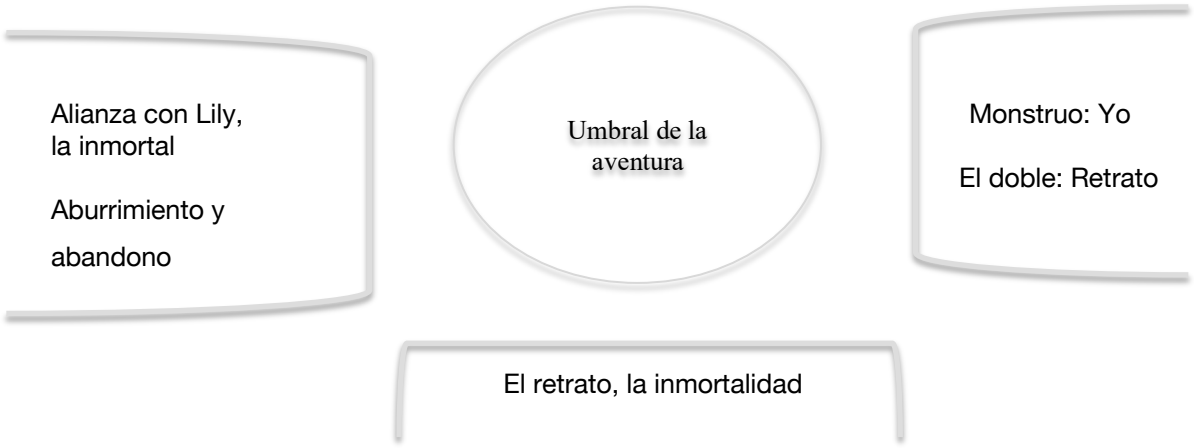



*Figura 121.* La aventura de Dorian Gray.

La dimensión simbólica de la inmortalidad en este personaje permite demostrar cómo el mito de Narciso se resignifica en una inmensa soledad, en la que sólo el espejo le mostrará su Yo: las marcas del asesino, su sombra, el miedo expresado como "un reclamo propio del individualismo imperante, cuyas sensaciones implican una forma de catarsis que reafirman la existencia de la persona" (Tiburcio Moreno, 2019, p. 22). Este extraño monstruo que vive entre formas y colores será el terror amenazante y perturbador que responde a la sociedad que aniquila su forma salvaje y antinatural, pero que además cree y teme la construcción mitificada de un asesino.

#### 6.2.1.2. Dimensión espacial: el salón del placer

##### 6.2.1.2.1. Descripción del espacio

###### 6.2.1.2.1.1. Espacios simbólicos e ideológicos

En esta subtrama el espacio simbólico e ideológico se centra en el salón de baile. En el episodio Glorious Horrors (E6;T-2) el salón de baile toma protagonismo. Es el espacio metafórico del tiempo suspendido y donde es posible la existencia de un personaje de ficción como Dorian Gray. Este mundo decorado a manera de escenario del mundo es el lugar de encuentro de las relaciones ideológicas en sus dicotomías. Es donde la danza de la muerte vuelve eterno el momento.

El salón es inmenso, sus paredes tapizadas de azul están superpuestas por diversos retratos en tamaños variados, el piso es de mármol, techos altos. La iluminación se acompaña de candelabros de pie con ocho velas (figura 122).



Figura *122.* El salón de baile.

Detrás de uno de los cuadros, el portal falso da entrada al laberinto de espejos que llega al sótano donde yace la pintura más importante del personaje, su elixir de la vida: el retrato (figuras 123 y 124).



*Figura 123.* Pasillo de espejos.



*Figura 124.* El retrato en el sótano.

El salón de baile tiene una función dual, por un lado simboliza el aspecto psíquico de la sociedad victoriana donde los miedos salen a flote, y también es un espacio de placer, donde las orgías se unen con la muerte “The orgy dissolves distinctions between bodies, and thus prefigures the indifferent levelling of death” (Eagleton, 2005 p. 4) (figura 125).



*Figura 125.* El baile en el salón.

#### 6.2.1.2.1.3. Mundo fantástico

1) El portal de búsqueda. Se encuentra detrás de un cuadro en la pared del salón, una vez en el portal, la imagen de Dorian se multiplica en espejos, lo cuales guian mediante un pasaje hasta llegar al portal circular y al centro del retrato.
2) La inmersión. Posiciona el espacio como omnicisente donde suceden las acciones reales (el baile, la orgía, las reuniones con las prostitutas, etc.) y las acciones no reales (el baile de sangre).
3) La intrusión. Angelique irrumpe el espacio secreto de Dorian y confronta lo imposible.
4) La fantasía liminal. Es el umbral entre el demimonde y el sótano en donde esconde el secreto.

### 6.2.1.3. Dimensión temporal: la inmortalidad

#### 6.2.1.3.1. Tiempo narrativo

El mitema de la inmortalidad se representa en el tiempo narrativo no lineal en esta subtrama fragmentada, en la que se observan pausas descriptivas a través del efecto de retardar el tiempo. Este tiempo ralentizado tiene la función simbólica de la eternidad en una construcción de sucesos únicos o concordantes en los cuales la narración es singular, ya que ocurre una vez.

Los puntos de giro del personaje evolucionan conforme a las otras subtramas, sin embargo, esta historia tiene una estructura circular: el plano inicial es Dorian de espaldas en su gran salón (figura 126) y el plano final es Dorian de frente en su gran salón de baile (figura127). El sintagma fijo del misterio en la identidad presenta al personaje de espalda[154], en su espacio emblemático. Al final termina de frente en

[154]Es conveniente agregar, por el enlace que se dará a posteriori en el análisis con la subtrama de Ethan Talbot, que un hombre de espaldas es un plano recurrente en los filmes del Oeste, recordemos las escenas de duelo. Asímismo enfaticemos su función de frontera, de su separación con el otro. Cohen (2006) ejemplifica una muestra significativa en una pintura de George Catlin *Cabeza de huevo de Pichón yendo y volviendo de Whashington* (1939) donde se muestra al jefe indio dando la espalda y vestido como europeo con atributos característicos de la aristocracia: sombrero de copa, guantes, abanico, paraguas.

mismo espacio y al pie su visión estética: la belleza y la muerte, el binomio de la libertad.

> The absolute notion of freedom, pressed to an extreme limit, involves a form of terror which turns against the finitude of the flesh in the very act of seeking to serve it. Like the tragic protagonist, it glides through some invisible frontier at which its 'everything' collapses into nothing. (Eagleton, 2005, p. 115)



*Figura 126.* Inicio de subtrama Dorian.



*Figura 127.* Final de la subtrama Dorian.

No existe un arco en el personaje, su resolución está en el abandono, una situación que permite que pueda seguir experimentando con su objeto de deseo, pero el final será un *loop*.

#### 6.2.1.3.2. Ritmo en el relato

El ritmo del relato se encuentra el tiempo dilatado y produce una suspensión; caso contrario en las escenas violentas, donde los cortes se montan uno tras otro en serialidad, como si se estuviese diseccionando un cuerpo en pleno asesinato, por ejemplo, en el ritual de sangre (figura 134), parte del culto a Dionisios “in the cult of Dionysus, with its curious mixture of the laid-back and the atrociously bloodthirsty, the regressive roots of power are laid bare. Sensual fantasy swaddles you from the world, thus undoing your inhibitions about pounding it to pieces” (Eagleton, 2005, p. 14).

Los puntos de giro de esta subtrama se sintetizan en: su condición y visión sobre el tiempo en la inmortalidad, el aburrimiento en sus diversas experiencias en la red de relaciones, el secreto develado en el retrato, y el abandono por parte de otro inmortal (figura 128).

| La inmortalidad<br>**Exposición** | El aburrimiento<br>**Acción creciente** | El secreto<br>**Clímax** | El abandono<br>**Caída** |
|---|---|---|---|

*Figura 128.* Los puntos de giro en la subtrama de Dorian Gray.

### 6.2.2. Función estética

#### 6.2.2.1. Estilo visual: el romanticismo

Si la novela está plagada de atmósferas de colores, olores y formas ¿por qué el diseño de producción no se preocuparía por crear la esfera de Dorian considerando la experiencia y el goce de los sentidos?

Mientras en la subtrama de Víctor Frankenstein tenemos una construcción del Jardín del Edén en un tono sublime del horror al estilo visual de una ciudad prometeica en decadencia y abrumada por la industrialización. En Dorian Gray el terror asociado a lo sublime es la elevación de los excesos y transgresiones para preservar un orden que se ve amenazado. En la novela gótica "la cuestión del exceso supone una de las claves constitutivas (…) [en] profusas descripciones estéticas y exageradas respuestas emocionales" (p. 121) las cuales manifiestan el aislamiento y la soledad. Esto es parte de su función estética, sin embargo la inmortalidad –condena del personaje en la búsqueda del elixir de la vida eterna en el valor simbólico de la sangre– es propia de la literatura de vampiros y relacionada con el Santo Grial (Sangre Real) que "termina por representar la matriz de la creación" (Foster, 2006, p. 143) y que da pie a la subtrama de Drácula. En este sentido, el inmortal "va a ser percibido como un monstruo que transgrede el orden de las cosas y que es, consecuentemente, rechazado por toda sociedad" (Foster, 2006, p. 145).

La estética de las apariencias postrada en la belleza de las sombras explora el lado oscuro en la ilusión de un paraíso recuperado en el que "la música era considerada por los románticos la forma más adecuada de expresión del sentimiento" (Foster, 2006, p. 261).

La estética en el romanticismo[155], en el sentido de la construcción del yo, considera a la mente como un principio activo del sujeto, en la que el hombre es la medida de todo a la manera de un Fausto. La imaginación evoca imágenes y efectos a partir del objeto percibido, contempla el mundo desde el interior, donde la soledad es libertad y comunión con el alma del mundo (González Moreno, 2007).

[155]Si el Romanticismo tuviera un lema sería el del sueño de la razón porque en esta conciencia individual, el cuerpo deformado en la pintura, tiene un papel esencial. Goya pinta el dolor y el caos, un paisaje violento que es causa de la Guerra de la Independencia española. Este mundo lleno de horror se aprecia en sus pinturas realizadas entre 1819 y 1823, develan el inframundo de la época moderna. La característica principal del romanticismo es la idealización de la cultura popular y del arte burgués, sin embargo, "a partir del siglo XIX, el arte critica la estética de lo bello que dominaba hasta entonces y se opone al Neoclasicismo anterior. El Romanticismo, que surgió a finales del XVIII, tuvo un papel determinante en ese cambio de manera que abrió las puertas al corazón, a la pasión, a lo irracional, a lo imaginario y al desorden. También fue grande la contribución del descubrimiento de la fotografía a la revolución artística que empezó con el Impresionismo y siguió con una nueva aceleración de corrientes artísticas. El artista entonces, reaccionaba a cualquier estilo anterior y creaba su propio universo" (Eycharistia Adamopoulou, 2012, pp. 156-157).

Por otro lado, el retrato es un doble signo debido a la invención de la fotografía y es parte del concepto de la imagen perfecta en el discurso del personaje. El autoretrato resignifica su autorreferecialidad como práctica narcisista entre el sujeto que enuncia y el de la imagen en la puesta en escena del yo, es decir, el mismo como otro, una alteridad íntima que se enuncia desdoblado (figura 129).



*Figura 129.* El retrato desde el dispositivo fotográfico.

El estilo visual de esta subtrama metaforiza la visión romántica de lo invisible, de forma gradual. En la primera temporada la fotografía es oscura y el juego de sombras es elemental. Los colores fríos como el azul, el negro se contrastan con verdes y cafés acentuados por el color rojo. Un fondo a manera de telón funge como el elemento de la ilusión. Los rojos y los negros se vuelven complementarios en la secuencia donde se conocen Dorian y Vanessa, la cual en un movimiento de cámara 360 coloca al personaje femenino en primer plano y al masculino en segundo y desenfocado. Los verdes acentúan los momentos de seducción tanto en interiores como en exteriores y es el color en el que el personaje está inmerso en su yo. Con presencia masculina la paleta tiende al negro y a los marrones, dando un toque de elegancia (figura 130).



*Figura 130*. Moodboard del estilo visual. Primera temporada.

En la segunda temporada, los contrastes entre rojos y morados se vuelven protagónicos, sin embargo la historia de Angelique inicia en exterior con luz natural y con acentos blancos, pasa por los marrones, el color morado, hasta acentuarse en la oscuridad con acento rojo en el momento del asesinato (figura 131).





*Figura 131*. Moodboard del estilo visual. Segunda temporada.

Memento Mori (E8;T-2) refuerza el concepto de lo invisible ligado a la homosexualidad y a la no aceptación de lo que en realidad se es, la sombra se refuerza instensificando el sentido de la muerte: “el yo crea la naturaleza” (González Moreno, 2007, p. 21). Aunque para Wilde la preocupación sea el arte, a la estética del siglo XVIII le interesa el sujeto y el poder de la experiencia a través de la imaginación, porque la mente no es un espejo, sino una linterna. El romanticismo inglés establece la experiencia estética de lo bello apelando a la luz de la imaginación entre las sombras. El cuerpo en la entidad monstruosa es la anomalía imposible y terrífica en la alteridad. El falso secreto de la apariencia diría Baudrillard (2001) es más falso que lo falso “esta sombra no gira con el sol, no crece con la noche, no se mueve, es una franja inexorable” (p. 63), la reflexión entre Narciso y su imagen es la ausencia de profundidad, es la muerte de la realidad (figuras 132 y 133).



*Figura 132*. La muerte de Angelique.



*Figura 133.* El retrato de Dorian Gray.

Finalmente, la fotografía en la temporada tres comienza por los claroscuros, y después juega entre los rojos, negros, morados y los azules. El dominante será el color fantasmal y frío que pertenece al narciso en su dualidad, y el color de la naturaleza del personaje (figura 134). La seducción pasa a segundo plano del efecto *Trompe-l'oeil*, el espejo absorbe, no refleja "la seducción es aquello que no tiene representación posible, porque la distancia entre lo real y su doble, la distorsión entre el Mismo y el Otro está abolida" (Baudrillard, 2001, p. 67).





*Figura 134.* Moodboard del estilo visual. Tercera temporada.

El romanticismo considerado como un estado mental permanente, es también lo que Friedrich Schlegel profesaba sobre la búsqueda de la individualidad “there is in man a terrible unsatisfied desire to soar into infinity, a feverish longing to break through the narrow bonds for individuality” (Berlin, 1999, p. 15). El romanticismo apuesta por la comprensión del humano, de aceptar las imperfecciones; recordemos que en el siglo XVIII triunfó la ciencia, que a consideración de William Blake los matemáticos y científicos son los asesinos del espíritu, triunfó la revolución del sentimiento humano y la destrucción de las nociones tradicionales, por lo que históricamente[156]“the importance of romanticism is that it is the largest recent movement to transform the lives and the thought of the Western world” (Berlin, 1999, p. I). Este pensamiento occidental se traza a través de la ruptura del orden aristotélico, sus ideas se popularizan afectando el pensamiento moderno y la libertad del artista en su aislamiento para la creación ¿Qué es lo bello para Oscar Wilde?

La categoría de lo estético en su preocupación por la formación del sujeto en el romanticismo atiende particularidades del pensamiento moderno, por lo que el estilo visual no deja escapar las formas que revelan las ideologías dominantes sobre el arte, la homosexualidad y el rol de la mujer como artefactos de modos históricos de

[156]Berlin (1999) hace un recorrido histórico ideológico sobre las raíces del romanticismo, el cual surgió en Alemania, siguió su recorrido por Europa del Este hasta llegar a Inglaterra. Su postura es que este movimiento tuvo influencia en el pensamiento del siglo XX a partir de la trasformación en las ideas occidentales guiadas por el liberalismo y las artes. Este libro es una compilación ampliada de seis conferencias impartidas en 1965 en la National Gallery of Art en Wahington D.C. Rastrea el pensamiento de diversos filósofos del siglo XVIII y XIX cuestionando la importancia del movimiento tanto en la literatura como en las artes, y contrastando los paradigmas que transformaron el pensamiento en dos nociones: la voluntad indomable basada en la creación de las propias ideas como un artista que crea su propia obra, y la destructuración de patrones en la autocreación.

producción y formas de poder en el contexto político y religioso de la era victoriana. Terry Eagleton plantea la siguiente tesis con la que estamos de acuerdo:

> Si la categoría de lo estético asume la importancia que tiene en la Europa moderna es porque al hablar de arte habla también de todas estas cuestiones, que constituyeron el meollo de la lucha de la clase media por alcanzar la hegemonía política. La construcción de la noción moderna de artefacto estético no se puede por tanto desligar de la construcción de las formas ideológicas dominantes de la sociedad de clases moderna, así como, en realidad, de toda una nueva forma de subjetividad humana apropiada a ese orden social. (Eagleton, 2006, p. 53)

La estética como ideología en la serie *Penny Dreadful*, en los hipotextos aquí analizados fragmenta los planteamientos dominantes de pensamiento: las atmósferas, las líneas, los encuadres irrumpen y marcan fronteras, "la frontera como lugar mítico en el que termina la civilización [Inglaterra] y comienza el wilderness [América]; pero también como lugar en movimiento cuyo avance certifica el del paraíso perdido" (Cohen, 2005, p. 55). El sueño doble: lo real y lo imaginario, la conquista es ideal y destrucción. Se describen espacios que nos remiten al Edén, a ese jardín del mundo ideal en donde la lucha entre la individualidad y el hombre frente a la sociedad son más que retratos. Es el hombre frente a la contemplación del paisaje, una infinitud dinámica, embriagante del entorno ¿A caso no es parte del lenguaje audiovisual del *western* americano?

#### 6.2.2.2. Motivos intergenéricos: el terror y el western

El segundo género de la serie que atraviesa a los hipotextos, es el terror, y en su conexión con lo fantástico en Dorian Gray es el representativo porque se basa en el razonamiento del mundo y el monstruo se evidencia en su forma, en lo extraño y perturbador de la transgresión de lo natural. Además, el western tiene un cruce directo a este motivo de género.

Este género experimenta con el diseño, el color, la iluminación, el trabajo de cámara, el montaje y el sonido que provienen de la herencia cinematográfica americana en sus producciones que "desde una perspectiva psicoanalítica (…) [centraban las

temática desde el] constructo de la mirada masculina que convierte a las mujeres en objetos creados únicamente para mirar" (Tiburcio Moreno, 2019, p. 50). El sexismo patriarcal, justo es una de las categorías del discurso del monstruo en el esquema narrativo que propone Tiburcio Moreno:

> El discurso mayoritario sobre la mujer criminal se caracteriza por el clasismo y el sexismo, que sirven como herramientas para incidir en la inferioridad de su existencia con respecto al hombre. De igual manera, su ocupación suele estar asociada al cuidado, como tradicionalmente lo ha hecho, nunca a ningún trabajo de fuerza. Las razones de su comportamiento suelen ser locura, ambición o cuidado. Aunque la locura permite situarla automáticamente en la otredad. (Tiburcio Moreno, 2019, p. 56)

Dentro del esquema narrativo del terror, la segunda categoría despúes del género en la conceptualización de la mujer, es la clase socioeconómica: la clase media y trabajadora considerada salvaje, enferma y amenazante a la nación "el asesino en serie moderno nació a raíz de la aparición de Jack el Destripador, quien fue responsable de varios homicidios, cuya identidad sigue siendo una incógnita (…) la cuestión de la clase, personificada por su figura, se une a la misoginia de sus actos, ya que todas las asesinadas fueron mujeres de clase baja" (Tiburcio Moreno, 2019, p. 58). Reiteramos que Jack es la sombra del asesino en esta tesis, y Dorian Gray es la contraparte de las clases sociales bajas. Encarna la idea del asesinato como una obra de arte: "su doble naturaleza transgresora de monstruo y artista aleja su normalidad de desconocido y lo transforma en una celebridad" (Tiburcio Moreno, 2019, p. 59).

El clasismo se relaciona con la superioridad del hombre blanco como figura de poder, y es quien amenaza a las otras entidades. Ethan Chandler, en su otredad, la del hombre lobo construye su monstruosidad de la identidad extranjera, es quien asesina a las prostitutas y a mujeres de la clase trabajadora. Su imposición masculina reafirma como bien menciona Tiburcio Moreno (2019) "la conquista del Oeste y el mito de la frontera (…) personifica la violencia para acabar con elementos antagonistas, al tiempo que silencia a otro tipo de individuos [como los marineros]" (p. 62).

El género western[157] es el que envuelve la subtrama de Ethan Laurence Talbot[158], un *cowboy* expulsado de las tierras de su padre por un crimen familiar, y por ser parte de la resistencia armada de los indios *Sioux*[159]. Su huída a Inglaterra es a través de las caravanas de espectáculos que difundía la idea de la Tierra Prometida[160]. Representa al coronel William Cody o Buffalo Bill (héroe de folletines) con el espectáculo de 1883 *Wild West Show* (figura 135) escenificando episodios del mito del Oeste.




*Figura 135.* Wild West Show.

El cruce de la visión civilizada (Dorian) con la salvaje (Ethan) es a través del beso de la muerte (figura 136), un símbolo dual representativo en toda la serie, que más allá de estar dentro del ritual de intimidad, significa traición (beso judeocristiano) y sacramento, que en este caso está encaminado en el discurso patriarcal subertido por la opresión homosexual y exclusión femenina. El beso es símbolo de unión entre espíritus cuando es por la boca[161] "depués de la muerte, los egipcios praticaban un rito llamado *la abertura de la boca*, destinado a volver todo los órganos del difunto

[157]El cine americano por excelencia que pareciera responder a los arquetipos bien constituidos en el imaginario hollywoodense, sin embargo "el western acoge en su seno todas las historias (…) un espíritu perdido, el del siglo XVIII, y una tendencia a mirar al Oeste, únicos límites que el género se concede" (Cohen, 2006, pp. 4-5).

[158]Este es su verdadero apellido que alude al personaje de ficción Larry Talbot en *El Hombre Lobo*, filme de 1941 dirigido por George Waggner. Larry, al ser mordido por un hombre lobo, se tranforma en dicha bestia y su primera víctima es un cavador de tumbas.

[159]Alusión a Charles M. Russell apodado "el indio blanco" porque vivió entre los indios y después cowboy en Montana (Cohen, 2005).

[160]Esta fantasía del nuevo mundo también se difundía mediante las novelas de Fenimore Cooper, las *dime novels* (novelas baratas) y las populares *pulp magazines* (Cohen, 2005).

[161] En el *Cantar de los cantares* la unión del mundo superior con el inferior es a través del beso "Que me bese con los besos de su boca" (1:2-2:17).

aptos para ocupar la nueva función" (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 193). En este caso, el beso es el encuentro político entre estas dos culturas, una crítica a la estructura patriarcal bajo el ideologema masculino-femenino en el que se contrasta la masculinidad homosexual percibido como mujer (Angelique), la opresión sexual (Lily-Justine), y el héroe americano que se instala en el estereotipo de la masculinidad.



*Figura 136.* El beso de la muerte.

Por otro lado, el género de terror cumple con los cánones iconográficos, ritualísticos y míticos en la puesta en escena de su territorio. El terror se relaciona directamente con las visiones politicas y la filosofía del siglo XIX en Europa, las cuales provienen del contexto de la Revolución Francesa con la palabra terrorista, sin embargo el terror comienza con una idea religiosa, y en la civilización antigua hay dos tipos: creativos-dadores de vida y destructivos-dadores de muerte:

> Terrorism runs all the way back to the pre-modern world. For it is there that the concept of the sacred first sees the light of day; and the idea of terror, implausibly enough, is closely bound up with this ambiguous notion. It is ambiguous because the word *sacer* can mean either blessed or cursed, holy or reviled. (Eagleton, 2005, p. 2)

Dorian en su estilo romántico y doble en su proceder oculto desde las miradas de su plano subjetivo, guarda el caos primitivo adaptado a la forma de lo que se considera bello conviviendo con los humanos a la manera de un indefenso hombre lobo.

### 6.2.2.3. Motivos visuales: el baile

Son diversos los motivos visuales que provienen del cine y se adaptaron al lenguaje de las series de televisión, en *Penny Dreadful* el argumento en su sentido estético, inserta estas figuras en su manifestación formal donde la memoria identifica su polisemia y riqueza en una nueva forma. El motivo visual que abordaremos en esta subtrama se relaciona con el baile y el seductor infatigable en su argumento.

En el baile o en la danza se piensa con el cuerpo, se celebra en plano secuencia un combate con el tiempo, un deseo de eternidad correspondiente al sentido arcaico de la ritualidad porque "el baile es un forma fundamentada de seducción amorosa y de despliegue de los gestos para hipnotizar a un espectador fascinado" (Balló, 2000, p. 150). En este caso muestra un efecto envolvente, de muerte, de héroe libertino que teje su red. La sala de baile se convierte "en un territorio propicio para el despertar sexual, el intercambio de miradas y los rituales de iniciación" (Balló, 2000, p. 152). El espacio ideal del seductor infatigable[162], el que huye constantemente por sus acciones engañosas con sus conquistas; después de la pieza con Angelique, cambia de pareja y se cruza con Lily. Es el que encuentra en el otro el objeto de fascinación, la imagen de sí mismo. Narciso en su poder de seducción: en Vanessa encuentra lo extraordinario, la imagen perfecta, su visión estética de la belleza y la muerte; en Angelique, la singularidad de su sexualidad; en Lily, la inmortalidad.

Este seductor guarda en su su discurso la estrategia del adorno y del asesinato. Sus movimientos siguen la música de Wagner[163] al triunfo de lo invisible, de la transfiguración de las cosas en el crimen del objeto deseado "la muerte es todavía lo que está en juego en cualquier pacto simbólico, sea el del desafío, el del secreto, el se la seducción o el de la perversión" (Baudrillard, 2001, p. 117).

La muerte del deseo en Dorian es "la nueva criatura moral[,] un sujeto 'estetizado' en la medida en que el poder se ha convertido ahora en placer; pero esto marca al mismo

[162]Cabe añadir que durante el siglo XV la mayor parte de las danzas macabras estan a cargo de las representaciones masculinas (Hernández Zymla, 2014).

[163]Este apellido tiene diversas implicaciones, por un lado, el músico del Romanticismo Richard Wagner quien compuso la ópera de *Tristán e Isolda* en tres actos, y se basó específicamente en Godofredo de Estrasburgo. Por otro, la alusión a *Wagner the Wehr-wolf*, penny escrito por Reynolds. En la subtrama de Dorian es significativo, ya que ambos son parte de la red que tejen su historia y discurso.

tiempo la desaparición del viejo estilo del animal humano estético, que vivía sus bellos instintos de barbarie en un estado espléndido no coactivo" (Eagleton, 2006, p. 309).

El baile en el salón simula la danza de la muerte[164] en su recorrido laberíntico del relato: hay que celebrar lo siniestro, el misterio, la noche, las tinieblas. Bailarines salpicados de lluvia escarlata, en el que *La máscara de la muerte roja* (Poe, 1842) impregna de sangre el rostro de Vanessa[165] (figura 137) ante la inevitable y devastadora peste a sucitarse en el exterior, donde la pobreza no tiene refugio y lo carnavalesco es para los burgueses.



*Figura 137.* La máscara de la muerte roja.

Por otro lado, la conciencia del cuerpo y la separación del alma se metaforiza en la ligereza de los movimientos como acto de abandonarse en el olvido. El pensamiento religioso en su concepción del cuerpo considera que "la aniquilación de la muerte permite liberaciones del más allá y la putrefacción de la carne es promesa de

[164]El doble código, iconográfico y literario, que integra al grupo de figuras bailando entre vivos y muertos están integrados en su participación social y en la concepción que se tenía entonces sobre la Muerte, representación heredada de Thanatos y de las Moiras: "El primero ve la muerte como un fenómeno universal, que puede sobrevenir de forma brusca e inesperada a personas de cualquier edad y condición, sin tomar en cuenta su estatus social o económico. El segundo afirma que cualquier fama terrenal es transitoria, siendo una variante más del tópico literario grecolatino del ubi sunt? asumido por la literatura sapiencial cristiana. El tercero se relaciona con la vanitas y el Contemptus mundi, y afirma que la belleza física, por muy atractiva que resulte en la juventud, decae con la vejez y desaparece con la muerte cuando la corrupción del cuerpo transforma el ser en la horrible visión del cadáver" (González Zymla, 2014, p. 25).

[165]Una máscara de carne y hueso, una máscara de horror de la cual no se puede despojar, su máscara de la muerte.

resurrección" (Vigarello, 2005, p. 117) mientras en el hombre contemporáneo europeo en crisis de esta conciencia religiosa queda frente así "se halla solo en el momento de la muerte, sin la asistencia moral del linaje, de ese gran cuerpo colectivo que no muere nunca" (Vigarello, 2005, p. 111). Los cuerpos manifiestan un estilo correspondiente a las representaciones sociales de la época[166], es por ello que el baile permite la desarticulación y ruptura de los modos a manera de liberación en su metáfora del pensamiento. El seductor, por tanto, responde a estilos de representación del cuerpo en el acto promiscuo en tanto silueta del monstruo, proyección grotesca del hombre, una sublimidad teratológica[167]:

> Lo sublime, por tanto, es la modalidad estética más genuina, ya que nos permite contemplar objetos hostiles con una absoluta ecuanimidad y serenidad a sabiendas de que ya no pueden hacernos daño. En lo sublime, el ego paranoico fantasea con un cierto estado de invulnerabilidad triunfal, descargando una venganza olímpica sobre unas fuerzas siniestras que de otro modo le acosarían hasta la muerte. (Eagleton, 2006, p. 229)

El cuerpo se desacraliza al considerarse monstruoso a partir de la segunda mitad del siglo XVII y a lo largo del XVIII, la disputa de los monstruos dobles de 1724 a 1743 entre Lémery, Winslow, y otros, se preguntan si es Dios quien permite engendrar

[166]En el siglo XIX el rechazo al placer erótico y sexual a través de los gestos corporales es un asunto médico, por ejemplo, la masturbación ya no era un pecado, sino una plaga mortal de carácter epidémico. Las desviaciones sexuales se consideraban un crimen de las pasiones carnales (véase las representaciones en los bestiarios) desde siglos atrás en el que las leyes médicas dictaminaron una serie de deformidades y causa de enfermedades por dichas prácticas. En el caso de las lesbianas (término acuñado en el siglo XVI en Brantôme y generalizado en el siglo XIX) o también llamadas fricatrices o tríbadas, se explicaba desde la ciencia médica que las mujeres que tenían el clítoris hipertrofiado por masturbación excesiva, eran capaces de llevar a cabo prácticas con su mismo sexo, dando valor a la teoría del clítoris fálico. El sexo femenino gozaba además de poca libertad, ya que las relaciones sexuales entre el mismo sexo se penalizan a finales del siglo XVIII que entre la clase alta de le dio el nombre de amistad romántica. El travestismo asumía los privilegios del cuerpo y de la identidad social masculina con el fin de satisfacer una necesidad de autonomía económica. La concepción falocrática del cuerpo se impuso como enemigo natural de la persona moral que lo habitaba (Vigarello, 2005).

[167]Hemos dicho que el monstruo es un asesino serial que yace en el interior del hombre, que su relato ha triunfado desde el orden espiritual al científico que termina con el misterio de la Creación "la deformidad corporal se convirtió en uno de los signos principales (…) [del temor] al diablo (..) [entonces] la historia de la teratología muestra cómo la interpretación religiosa de la aparición monstruosa se fue secularizando poco a poco, dando lugar a una sed insaciable de lo insólito, lo irregular y lo raro" (Vigarello, 2005, p. 361).

deformidades fetales en el vientre materno, por lo que los monstruos terminan por pertenecer al campo de la medicina (Vigarello, 2005). En la construcción social, la muerte es unificadora. La danza de los monstruos dilatada su sombra al bailar, al compás del dominio de la fiesta de la vida en *Melting Waltz* (Abel Korzeniowski, 2014). El instante desaparece y la eternidad se repite en un cuerpo invisible, en un estado de trance sin respetar orden jerárquico.

La aberración por excelencia en el trazo del laberinto es Minos, quien se encuentra en el centro. Es desafiado por Teseo, quien triunfal y salpicado de sangre celebra su salida del infierno danzando el misterio de la muerte y la resurrección en una semántica del enmascaramiento y la transnominación constante entre los monstruos de *Penny Dreadful*: Dorian personifica la inmortalidad, mientras Frankenstein es la resurrección y Drácula, la muerte.

## 6.3. Expansión de *Drácula*

### 6.3.1. Función narrativa

#### 6.3.1.1. Dimensión actorial: el mito del vampiro

Es casi imposible abordar el personaje Drácula sin antes acudir al debate etimológico en las acepciones de la palabra vampiro, así como recorrer brevemente el mito que pertenece a culturas populares en una transformación constante, en la cual, el personaje responde tanto a la verosimilitud del mundo posible como a códigos visuales, culturales y sociales de cada época. Los argumentos son variables a pesar de que lo rodea una semántica folclórica y literaria en torno a la construcción de la criatura nocturna.

En las investigaciones de Olivares Merino[168] (2001) la palabra *vampire* o *vampyre* tiene origen eslavo con variantes en ruso (upir, upyr, opir), polaco (upier, upuier), búlgaro, checo y serbio (vapir, vepir), lituano (wempti) y turco (uber, obour), estas dos últimas, hacen un paralelismo con el significado beber y bruja respectivamente. Además, en la actualidad el uso griego es Vrykolakas que recuerda a las lenguas eslavas (volkodlak, vukodlak, vulkodlak) que significa lobo, y en la novela se hace alusión a Vcolok (slovaca) y Vlkosak (serbia) que se refiere a hombre lobo o vampiro. Otra posibilidad del origen es su procedencia macedónica *opyr* que significa "ser volador". La asociación del término en la literatura inglesa se encuentra en *The Traveles English Gentlemen* (1745, volúmen IV, Harleian Miscellany), además, los eslavos creían que tras la muerte del hombre lobo, este se convertía en vampiro. Por otro lado, se encuentran alusiones en el poema del siglo VIII *Beowulf* que remite a la figura del no muerto que sólo puede exterminarse con la decapitación. El vampiro también es identificado como sanguisa o chupador de sangre (siglo XII por el historiador William de Newburgh), por lo tanto este no muerto que necesita beber sangre para seguir exisitiendo, es definidio en el diccionario de Oxford en línea, de la siguiente manera: "an imaginary creature, said to be a dead person returned to life,

[168]Este autor recurre a lingüistas y teóricos como Raymon McNally, Lajos Gyula, Franz Miklosich, Montague Summers, Katharina M. Wilson y Nobert Borrmann.

who sucks blood from people at night". Por tanto, el vampiro de Stoker sigue la visión literaria romantica[169] del villano aristócrata misántropo. Drácula en su espectralidad, su divinidad y sus características de superhombre, es

> más que simple vampiro (…) representa la fuerza que procura el cambio social, la irrupción del caos universal, la que revoluciona los pilares de la cotidianidad, aquélla llamada a invertir el orden prestablecido de las cosas, el patrón natural del mundo y a la sociedad a las puertas del cientifismo. (Olivares Merino, 2001, p. 440)

El mito del vampiro, más allá de ser un epítome del sueño occidental consagrado en Hollywood, ha recorrido diversas culturas, por ende, sus formas de representación proceden de mezclas correspondientes a las leyendas egipcias, rumanas, alemanas, irlandesas, por mencionar algunas que narran sobre esos no muertos sedientos de sangre. En particular, los celtas identifican al vampiro de género femenino como *Dearg–Due* (red blood sucker), que en Rusia se les llama rusalkas.

Los mitos tanto textuales como extratextuales construyen la imaginería de estas criaturas en sus proyecciones masculinas, femeninas y de ente; están inmersos en las culturas de todos los tiempos. Si hacemos un breve trazo geográfico partiendo de Europa del Este, las leyendas de los vampiros viajaron por la ruta de seda del Mediterráneo, se extendieron por el Mar Negro hacia la península balcánica, los Cárpatos (Hungría y Transilvania), por tanto, si nos situamos en Rumania los *strigois* eran identificados con brujas, ya que el término viene de *strix* que significa lechuza, pero también la *striga* en rumano se refiere a estas. Su nomadismo por siglos incluye a los gitanos, de quienes se enriquece el mito rumano con la creencia de los muertos vivientes (algunas veces el alma decidía volver al cuerpo). Un dato que no debemos dejar escapar es la asociación vampiresca con la Madre Negra o Kali Ma de la India[170], diosa terrible nacida de Shiva (deidad de la muerte) que se alimentaba con sangre a través de sus colmillos, alrededor su insignia de cráneos (figura 138). Los Thuggees

[169]Se considera a Lord Byron el modelo de vampiro (Olivares Merino, 2001).

[170]En la serie, Madam Kali es la bruja mayor de los *Nightcomers* que en su dualidad se mueve estratégicamente entre los humanos en la clase burguesa con el nombre de Evelyn Poole. Entre sus brujas, es quien ordena las misiones y sirve a las órdenes de lúcifer. Aplica el vudú mediante muñecos a los mortales sir Malcolm Murray y Vanessa Ives. También presenta prácticas paralelas a la figura del vampiro: el baño con sangre al estilo Elizabeth Bathory.

la adoraban a través de asesinatos a peregrinos y comerciantes, a quienes estrangulaban. En 1830, esta práctica tuvo su declive, el líder Thug Behran fue acusado de 931 muertes desde 1790, el imperio británico lo sentencia a la horca y terminan con su grupo.



*Figura 138.* Madre Negra o Kali Ma.

El vampiro, en sus contrastes y transgresiones, es considerado, por el psiconálisis, como una figura abyecta que es temible pero a la vez satisface deseos sexuales insaciables:

> In short, the desire for an incestuous encounter with the dead relative is transformed, through a form of denial, into an assault –attraction and love metamorphose into repulsion and sadism...By negation –the transformation of love to hate– by projection – through which the desired dead become active, and the desiring living passive– and by regression –from genital to oral sexuality– the vampire legend gratifies incestuous and necrophiliac desires by amalgamating them in a fearsome iconography (Carroll, 1990, pp. 169-170)

De esta manera, el vampiro es una figura de alteridad contemporánea, referente cultural que se consolida en la literatura gótica reinventándo el mito; mezclando elementos de horror y sexualidad en una apariencia de perfección y poder. Carroll (1990) señala que entre los monstruos “Dracula strikes Harker as sickening though his appearance is not literally monstrous. In such cases, the association of such impure creatures with perceptually pronounced gore or other disgusting trappings is a means of underscoring the repulsive nature of the being” (p. 52), las apariencias de las perversiones regresan al mundo primitivo de las figuras paternas.

Cabe añadir que el vampiro de Rymer, Varney, es el nexo entre la visión romántica del mito y la figura del Conde aristócrata que se mezcla entre la gente, los rasgos bestiales emanan de él, su monstruosidad, la fisionomía del cadáver resucitado, la apariencia de sus colmillos, las garras y el brillo de sus ojos (Olivares Merino, 2001). Si hacemos un paralelismo descriptivo entre Varney y Drácula, encontramos coincidencia en los rasgos físicos (rostro, la nariz, los colmillos, la estatura y en algunas interpetraciones, la capa) como se puede leer en el siguinte fragmento sobre el aspecto horroso y animalizado:

> The figure turns half round, and the light falls upon the face. It is perfectly white perfectly bloodless. The eyes look like polished tin; the lips are drawn back, and the principal feature next to those dreadful eyes is the teeth the fearful looking teeth projecting like those of some wild animal, hideously, glaringly white, and fang- like. It approaches the bed with a strange, gliding movement. (Rymer & Preskett Prest, 2005, p. 10)

En otro capítulo, la narración describe la impresión del rostro como algo impactante, y como en toda literatura fantástica de la época, inolvidable:

> That face was one never to be forgotten. It was hideously flushed with colour the colour of fresh blood; the eyes had a savage and remarkable lustre; whereas, before, they had looked like polished tin they now wore a ten times brighter aspect, and flashes of

> light seemed to dart from them. The mouth was open, as if, from the natural formation of the countenance, the lips receded much from the large canine looking teeth. (Rymer & Preskett Prest, 2005, p. 404)

Mina Harker en el diario de Seward lo describe de la siguiente manera:

> Y entonces, en efecto, mi corazón dio un vuelco: junto a la cama, como si hubiera s alido de la niebla, o más bien como si la niebla hubiera dado forma a su figura, pues había desaparecido por completo. Se alzaba un hombre alto, delgado, completamente vestido de negro (…) el rostro cerúleo; la alta nariz aquilina que la luz iluminaba en una línea blanca y delgada; los rojos labios separados, permitiendo que los afilados dientes blancos asomaran entre ellos; y los ojos rojos. (Stoker, 2015, p. 494)

En un sentido histórico, la referencia a Vlad III (1431-1476) proviene del apodo de Vlad Dracul[171] (su padre), miembro de la orden del Dragón (*Societas Draconistrarum*), portaban por emblema un amuleto con el dragón que en su cuello tiene la cola enredada (figura 139). Todos los miembros estaban obligados a defender el catoliscismo y a participar en campañas de guerra, en especial contra el Imperio Otomano, el cual se expandía en varios países europeos. Vlad, al ser nombrado caballero de honor y tercer miembro extranjero de la orden, vestía una capa de color negro con rojo representando a la aristocracia, además al recibir el nombramiento, el rey lo nombró voivoda[172]. Siguiendo con Drácula, el príncipe de Valaquia[173] (1456-1462) también fue conocido como Vlad Tepes[174] (Vlad el Empalador) ya que incentivó

[171]La errónea traducción de *Dracul* a Dragón hace alusión a la palabra latina *draco*, ya que *Dracul* significa diablo y la traducción de dragón proviene de rumano *balaur.* Además, significa que la persona tiene una distinción y singularidad (Ionescu, 2015, pp. 29-30).

[172]Palabra de origen eslavo que se usaba en los siglo XIV, XV y XVI en Valaquia y Moldavia para referirse a la persona que reinaba el país (Ionescu, 2015, pp. 32-33). Además en la novela de Stoker (2015) se especifica "Voivoda Drácula que ganó su nombre batallando contra el turco a través del gran río, en la frontera misma de su imperio" (p. 417).

[173]Valaquia era un pequeño país situado al sur del continente eruopeo, colindante a la región balcánica. Ahora es parte de Rumania (Ionescu, 2015, pp. 29-33).

[174]En el siglo XV circuaban alrededor de 57 variantes para referirse a su nombre, entre las más usuales: Dracole, Draco, Dragula Dragulios. Entre los turcos: Trakulam, Trac Oglu, Kazikil o Cassiclu. En 1463 en la ciudad de Viena apareción en una revista de seis páginas en idioma alemám el título que refería a un sanguinario llamado Vlad Tepes, la imagen del personaje salvaje y cruel fue parte de las

el empalamiento como técnica de tortura y ejecución, sin embargo ésta ya se llevaba a cabo por húngaros, turcos y persas en diversos países europeos (Rusia, Polonia, Alemania) y se consideraba un método como parte de otras torturas dentro de lo establecido, la rueda rueca, la hoguera, la decapitación, el desollamiento, por mencionar algunas. El proceso de empalamiento consistía en la penetración de una estaca de madera puntiaguda a través del ano o los genitales hasta salir por la boca (figura 140). Este castigo se aplicó por casi 400 años, fue retomado por los romanos como forma opuesta a la crucifixión del condenado (Ionescu, 2015, pp. 37-39).

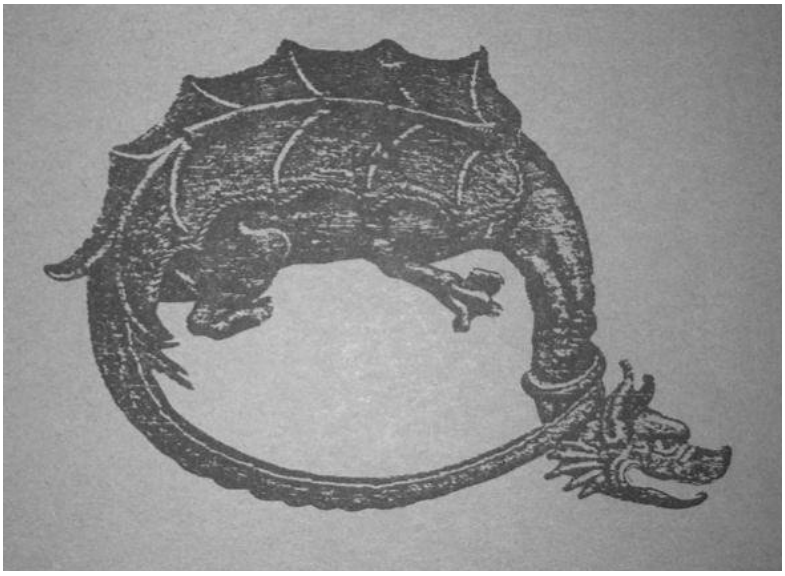


*Figura 139.* Emblema de la Orden del Dragón.

publicaciones fuera de Rumania, en especial en el siglo XIX. Se considera a Vlad III un héroe nacional que luchó por la independencia de su pueblo y lo mantuvo libre del Imperio Otomano, es la ficción la que forma una imagen monstruosa y tiránica del príncipe inmortal (Ionescu, 2015, 277-295).



*Figura 140.* El empalamiento.

Por otro lado, Jack the ripper ha sido considerado una influencia esencial al momento de escribir *Dracula* (Cornwell, 2002) sin embargo Skal (2001) afirma que al no estar aludido en la novela es probable que el periódico *The Stage* sugiriera la adición de un *blarney-laden* en la introducción de varias ediciones de la novela, que cuenta los crímenes de Drácula (en la versión de Islandia publicada en 1901 se puede leer este agregado).

La imagen colectiva de Jack muestra a un hombre perfectamente racional al estilo del doctor Jekyll[175]. Jack asesina por voluntad propia y por el placer de hacerlo, además se burla de Scotland Yard porque no lograron identificarlo. La inmortalidad de este asesino se simboliza en el miedo al espejo: el humano es el mal, el asesino está entre nosotros, el asesino eres tú en tu dualidad apolínea y dionisiaca. La prensa se encargó de mitificarlo y celebrar los asesinatos más misteriosos de la historia que se convitieron en cultura popular.

En el periodo de 1888 a 1894(6) en Whitechapel, son nueve prostitutas las que se enlistaron en los expedientes que se encuentran en los archivos nacionales: Emma

[175]En el mes de agosto de 1888 *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* se montaba con lleno total. El actor americano Richard Mansfield interpretaba a Jekyll y Hyde en el Lyceum de Henry Irving, y the Opera Comique tenia su version adaptada sin en permiso del novelista Robert Louis Stevenson (Cronwell, 2002).

Smith, Martha Tabram (or Turner), Mary Ann “Polly” Nichols, “Dark” Annie Chapman, Elizabeth “Long Liz” Stride, Catherine (or Kate) Eddowes, Mary Jane (or Jeanette) Kelly, Alice “Clay Pipe” McKenzie y Frances Coles (figura 141).

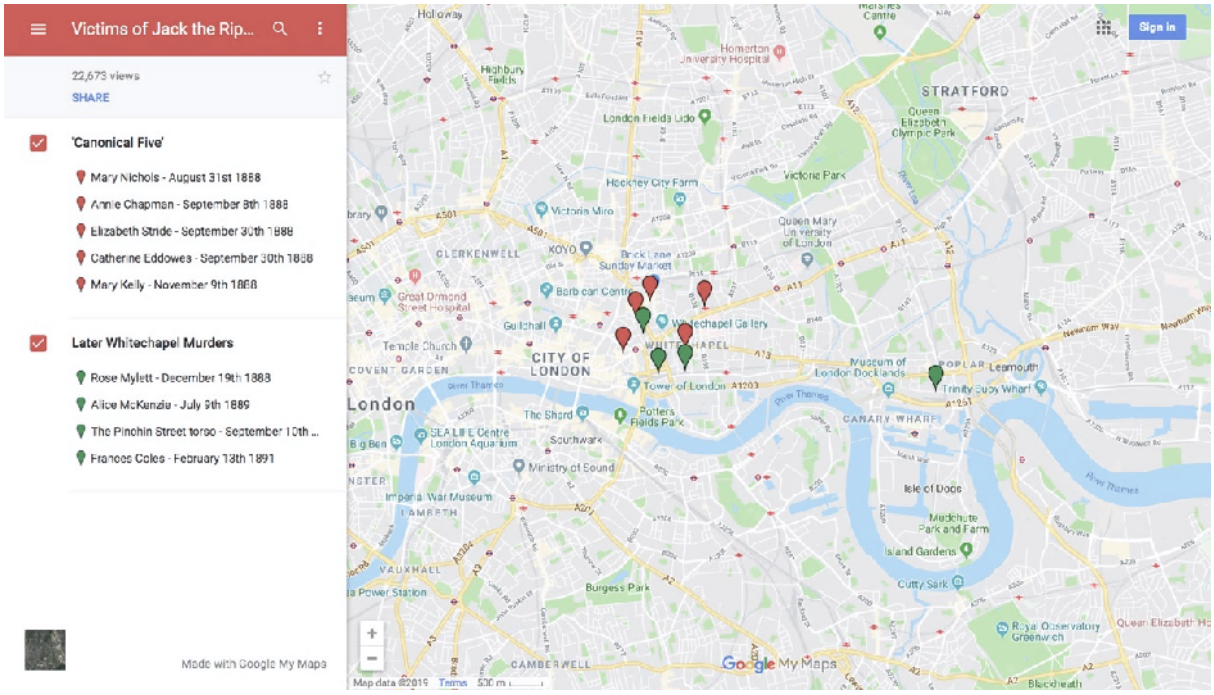



*Figura 141.* Mapa de las víctimas de Jack The Ripper

Se han escrito múltiples interpretaciones históricas[176] y los *Ripperologists*[177] han publicado versiones que mitifican a dicho personaje que como Víctor Frankenstein y su criatura, Dorian Gray y Drácula, son antihéroes de ficciones en diversos medios[178]. Algunas teorías enmarcadas por Drew Gray (2018) versan sobre: 1) la importancia de evidenciar la violencia masculina ejercida en la mujer de la época victoriana, así como la fobia a las prostitutas (*whorephobia*); 2) Jack es una creación de los medios de comunicación por intereses políticos; 3) East End simboliza el lado oscuro de la civilización Victoriana; 4) los asesinatos representan la frenética llegada del

[176]Algunas fuentes que se pueden consultar al respecto, son: Bell, Neil R. A. (2014). *Capturing Jack the Ripper: In the Boots of a Bobby in Victorian London*. Stroud, Amberley y Begg, Paul. (2006). *Jack the Ripper: The Facts*. London: Robson Books. Rumbelow, Donald. (2004). *The Complete Jack the Ripper*. London: Penguin Books. Sugden, Philip. (2002). *The Complete History of Jack the Ripper*. London: Robinson

[177]Autores que se dieron a la tarea de rastrear y proponer algunas hipótesis sobre los crímenes, Patricia Cornwell es una de ellas.

[178]Jack The Ripper no sólo tiene su propio museo y recorrido por Whitechapel, sus historias en prensa y en pennys alcanzaron su popularidad en la plástica, la literatura, el cine, las series de televisión, las novelas gráficas, y los videojuegos.

capitalismo; y 5) Jack es una paradoja: alguien sin cuerpo pero con nombre, y una figura histórica con presencia discursiva. Es simultáneamente nadie, alguien y todos.

Entre las estipulaciones de los *Ripperologists,* la novelista Patricia Cornwell después de conocer al investigador de la Gran Bretaña John Grieve, arma un caso en torno al reconocido artista Walter Sicker[179] a partir de diversas evidencias "I began adding layer after layer of circumstantial evidence to the physical evidence discovered by modern forensic science and expert minds" (Cornwell, 2002, p. 11). El método *square up* en sus pinturas sobre crímenes fueron esenciales en la investigación. La más famosa *Jack´s The Ripper Bedroom* (1906-1907) (figura 142); la repetición de palabras en las cartas arrojó el mejor resultado en sus conjeturas.

> The best result came from a Ripper letter that yielded a single-donor mitochondrial DNA sequence, specific enough to eliminate 99% of the population as the person who licked and touched the adhesive backing of that stamp. This same DNA sequence profile turned up as a component of another Ripper letter, and two Walter Sickert letters. (Cornwell, 2002, p. 11)

[179] Walter Richard Sickert nació el 31 de mayo de 1860 en Munich, Alemania (Cornwell, 2002).

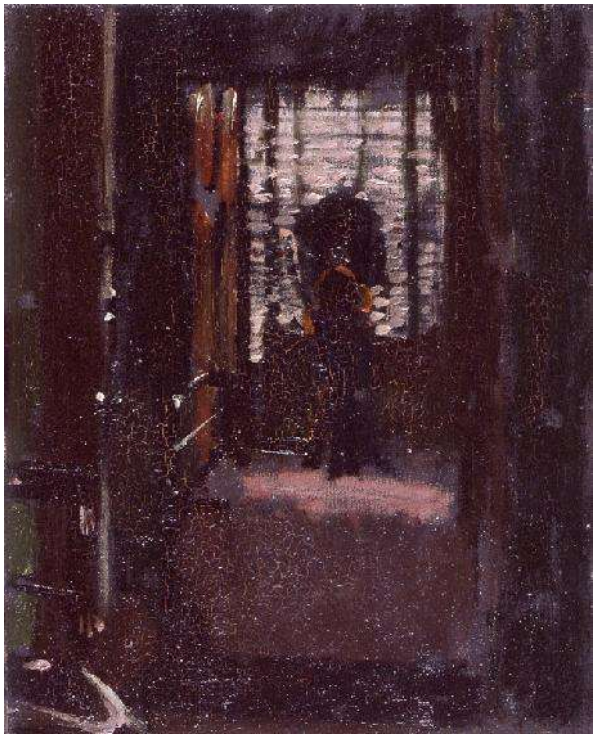


*Figura 142.* The Ripper Bedroom.

Lo demoniaco proviene de la novela, Drácula convierte a Lucy en una no muerta[180], su cuerpo yace en la tumba y en las noches ataca a inocentes (niños). La única manera de alejarla es mediante ajo, una cruz de oro, velas, y la estaca de madera. Al ser inmortal significa que no puede morir y será un depredador que al atacar a otros los convierte en *nosferatu*[181], el ser amado deberá enterrar la estaca[182]. Arthur, su prometido, antes de participar en tal acción tuvo que saber lo siguiente en palabras de Van Helsing:

> Todo conocimiento deriva del saber popular, de la experiencia de los antiguos y de todos aquellos que ha estudiado los poderes del no-muerto. Cuando alguien se convierte en tal, el cambio llega acompañado de la maldición de la inmortalidad; no pueden morir, sino que deben seguir, era tras era, cobrándose nuevas víctimas y multiplicando los males del mundo; pues todos aquellos que mueren presas del no-

[180]Término acuñado por Van Helsing para referirse a los vampiros.
[181]Van Helsing se refiere al nombre de los vampiros en Europa Oriental.
[182]Aspecto interesante que se sucita entre Ethan Chandler y Vanessa Ives en el capítulo final, la estaca es remplazada por una pistola.

> muerto se convierten igualmente en no-muertos para luego depredar sobre la humanidad (…) tome la estaca con la mano izquierda, dispuesta de modo que pueda colocar la punta sobre el corazón, y el martillo con la derecha. Después cuando comencemos nuestra oración de difuntos –yo leeré, tengo aquí el libro, y los otros me seguirán–, golpee en el nombre de Dios, para restituir la paz a la muerta que amamos, y para que el no-muerto desaparezca (Stoker, 2015, pp. 373-375).

El proceso descrito se realiza en nombre de Dios porque como bien sabemos Lucy es el diminutivo de lúcifer, así que la dialéctica entra en acción. Además todo se realiza de una forma sagrada, es un acto de piedad: el alma regresa al cuerpo del humano, no de la Cosa "ya no es la no-muerta del diablo. ¡Es una auténtica muerta de Dios, cuya alma está con Él" (Stoker, 2015, p. 378). Esta es la primera aventura, ahora deberán terminar con el causante de esos males. En paralelo a la serie, es Mina la poseída y su padre le dispara en la cabeza para terminar con ella. Ethan es el destinado para terminar con la vida de Vanessa, y dar fin al mal.

#### 6.3.1.1.1. Estructura superficial: la subtrama

La subtrama de Drácula en *Penny Dreadful* está presente desde la primera temporada a través de sus convertidos: criaturas, vampiros y mujeres somnolientas. Su presencia es mediante recursos sonoros y la sombra. Los elementos que conserva del mito del vampiro son: la rata, la cruz, la estaca, la sangre, la carne, los dientes, la oscuridad, el espejo (caja de pandora), el beso. El rapto de Mina Murray es el anzuelo para acechar a la Madre del Mal (Vanessa Ives, amiga de Mina desde la infancia), Mina se aparece en forma fantasmal. El personaje Van Helsing, hematólogo y amigo de Víctor Frankenstein (figura 143) analiza la sangre de Fenton[183], el diagnóstico: hematofagia. Van Helsing es asesinado por la criatura, quien comienza la venganza contra su creador. La presencia del Príncipe de las Tinieblas[184] frente a Vanessa comienza

[183]Su zoofagia recuerda a Renfield. El nombre de Fenton podría referirse a Roger Fenton, fotógrafo oficial de la batalla de Crimea.

[184]*Dracula: Prince of Darkness* (Terence Fisher, 1966) metaforiza la emancipación de la edad madura de la mujer a travésde la mordida en el cuello. La vampira sólo se encuentra a sí misma al ser perseguida por religiosos patriarcas que no están dispuestoos a tolerar a la nueva mujer. En este tema,

mediante el cuerpo de sir Malcolm y de Ethan Chandler (la voz y los ojos negros –corrupción del alma humana–) (E5; T-1), algunos índices del Ángel Caído se presentan por ilustraciones de los trabajos poéticos de John Milton en el cual el ángel y la mujer están juntos (E6; T1). De esta manera, Drácula se va configurando hasta integrarse en forma humana. La aventura de los cazavampiros terminan con la misión de Mina, la cual, a su vez cierra la búqueda de la expedición del Nilo que exploraba su padre Malcolm Murray. Se sintetiza en el aspecto histórico siguiente:

> In 1854, an expedition led by Captain Richard Burton journey from England to East Africa, determined to settle the question. (…) John Hanning Speke, four years later (…) became the first Westerner to find what he immediately named Lake Victoria. Speke determined that this great lake was the source of the Nile, thought Burton refused to acknowledge it. [In 1875] Henry Morton Stanley´s Trans-African expedition reached Lake Victoria, and after performing a circumnavigation, reported back that it was indeed the source of the Nile. (…) [The] quest continued. Hendrik Coetzee was killed by a crocodile in 2010, having never determined absolutely where the Nile rises. (Gosling, 2015, p. 91)



*Figura 143.* Van Helsing y Victor Frankenstein.

Elaine Showalter (1990) proporciona una descripción de su representación en 1880 y 1890 como la mujer categorizada nerviosa, disruptiva a la manera de Lucy Westenra (Gelder, 2001).

En la siguiente temporada comienza la segunda aventura contra las fuerzas oscuras y el *crossover* entre las *Nightcomers* o brujas que sirven a lúcifer. El Verbis Diablo es el objeto de investigación, ya que guarda el secreto de la última batalla con el Lobo de Dios (Lupus Dei)[185].

En la última temporada la misión contra Drácula revela a Vanessa como la Madre del Mal, por lo que todo el universo de esta subtrama se centra en el personaje del mundo creado en *Penny Dreadful*. El doctor Seward, psicoanalista, toma protagonismo en el caso. Renfield[186]es el asistente de Seward, lo que facilita convertirlo en informante de El Maestro, quien le revela su nombre "My name is Drácula" (E1;T3). El ente toma identidad en un zoologo que trabaja en el Museo Natural, el doctor Alexander Sweet quien considera a los depredadores como una maravilla: el lobo y el escorpión son las criaturas de la noche. En la subtrama de Vanessa (E4;T-3), Drácula es el padre de las bestias, el demonio, el dragón, quien se revela en el estado hipnótico desde el consulturio de Seward, en el que Vanessa se traslada al cuarto blanco en la clínica Banning. Este episodio es analizado en el caso extraño de Vanessa Ives, sin embargo, es importante notar que Drácula y lúcifer son hermanos. El romance entre el doctor Sweet y Vanessa es breve y pasional hasta que ella descubre quién es y sus intenciones. Trata de escapar enfrentádolo con ayuda de Catriona Hartdegen (Tanatóloga), sin embargo, Vanessa Ivess acepta su lado oscuro y la comunión con Drácula se lleva a cabo. El mundo entra en tinieblas y es Ethan Chandler (el lobo de dios) quien tendrá piedad por Vanessa y muere en sus brazos después de dispararle (E9;T-3).

Los segmentos que estudiaremos corresponden a la estructura artificial relacionada con el mitema de la caída. A la estructura profunda en su confrontación con el sí

[185]El Verbis escrito por un tal Gregory se relaciona con la posesión del demonio y la locura, un egiptólogo, Mr. Lyle, lo descubre al consultar en la biblioteca del Museo Británico algunos archivos medievales (E2; T-2).

[186]Renfield en la novela, es la víctima más vulnerable de Drácula "a weak-minded maniac whose bizarre mental disorder (zoophagia i.e., the human compulsion to devour ever-more-evolved lower animals) is a neat Darwinian metaphor, albeit one totally concocted by Stoker" (Skal, 2011, p. 116). En la serie, su personificación se transnomina al personaje Fenton.

mismo, otro aspecto de lo monstruoso en el asesino. El secreto reside en su cambio de identidad por centurias, el cual se devela durante la última temporada.

El corpus de análisis de la tercera temporada, se enfoca en los episodios *The Day Tennyson Died* (E1; T-3), *Ebb Tied* (E7; T-3) y *The Blessed Darkness* (E9;T-3), sin dejar a un lado el resto de las temporadas, ya que la aparición del mal, lo demoniaco, el vampiro se presentan desde el inicio de la serie. La red de personajes termina su tejido en esta subtrama, debido a la batalla final. Es él la víctima, a quien buscan cazar, sin embargo, trabajaremos con la relación Drácula-Vanessa Ives en su interdiscurso religioso y de la violencia ejercida a través del poder.

6.3.1.2. Estructura profunda: el personaje

El mitema de la caída en la tesis moral sobre la causa de todo mal es por desobedecer las órdenes de Dios y a la naturaleza en su orden impuesto, es decir, por estar en contra de la razón. Adán, en su caída sufre consecuencias por su libertad al comer el fruto prohibido, el límite de ésta es el tiempo irreversible: el paraíso queda en el pasado después del encuentro con la serpiente y es inevitable el paso hacia la muerte después de la expulsión. En el caso de la caída del ángel, este encarna al mal y a la inmortalidad. En el canto XI del poema *Paradise Lost* describe el castigo por corromper su pureza:

> Concedidas están, están por descontado; mas mi ley natural no les permite por más tiempo habitar el Paraíso: los puros elementos inmortales rechazan lo vulgar y la impureza, la inarmónica mezcla y lo manchado; los deben rechazar, purgarse de ellos, mandarlos a aspirar aire corrupto y a comer lo mortal y disponerse a la disolución que trae el pecado, primero en perturbar las cosas todas, que llegó a corromper cuanto era puro. Le regalaré dos cosas como dote: ser feliz e inmortal. Por su imprudencia, lo primero perdió. Si no muriera, habría de sufrir eternamente hasta que yo la muerte le mandara, su remedio final. (Milton, 2005, pp. 763-765)

La personificación del pecado es un doble monstruoso compuesto por una hermosa mujer con cuerpo de serpiente, de esa criatura nacerá el destinado a redimir la culpa, lo que pone en discusión la presunta supremacía del sexo masculino, ya que Eva es creada de la costilla de Adán, un elemento perturbador que se interesará por el saber la verdad de las cosas.

> Sentábanse a ambos lados de estas puertas dos formas que sorpresa provocaban: la primera, hasta el talle, parecía una hermosa mujer, pero su cuerpo en escamosa cola, grande y fea de serpiente acababa, bien provista de mortal aguijón; en su cintura los perros del infierno, sin descansi cin las abiertas fauces, de Cerbero, estruedosos ladraban, asordando con ahullidos de horror. (Milton, 2005, p. 183)
>
> Ahora comprendo lo que mi honda razón se ha preguntado sin saber contestar: por qué se llama Linaje de Mujer nuestra esperanza. ¡Virgen y Madre, salve! ¡Cuán enorme y qué profundo amor al Cielo inspiras! De mí procederas, pese a tu altura, y el mismo Hijo de Dios será tu fruto: así se juntará Dios con el hombre. (Milton, 2005, p. 859)

La función simbólica de la caída lleva al hombre a su descubrimiento interior, satán y Eva son las figuras trágicas que fascinan por su rebeldía, por amar su propia naturaleza encima de Dios. El paralelismo entre Drácula y el satán de Milton, por un lado está en la representación de señor de una élite aristocrática con sus tropas como Vlad Drácula, y por otro es el ángel del mal, hermano de lúcifer (E7; T-3) en el fin de los tiempos, quien busca el matrimonio entre el cielo y el infierno, porque en la oscuridad reside la diferencia con los otros. Drácula dice a Vanessa:

> The world turns away in horror. Why? Because we´re different. Ugly. Exceptional. We´re the lonely Night Creatures, are we not? The bat, the fox, the spider, the rat, the scorpion. The broken things. The unloved. There´s one monster who loves you for who you really are. (Logan, 2014-2016, E7;T-3)

En este mismo episodio, Vanessa no sólo se deja seducir, sino que se acepta así misma en él a través de la mordedura en el cuello (figura 144) en rebeldía a lo que la

iglesia, la familia y los doctores quieren que sea: “And I accept my self” (Logan, 2014-2016, E7;T-3).

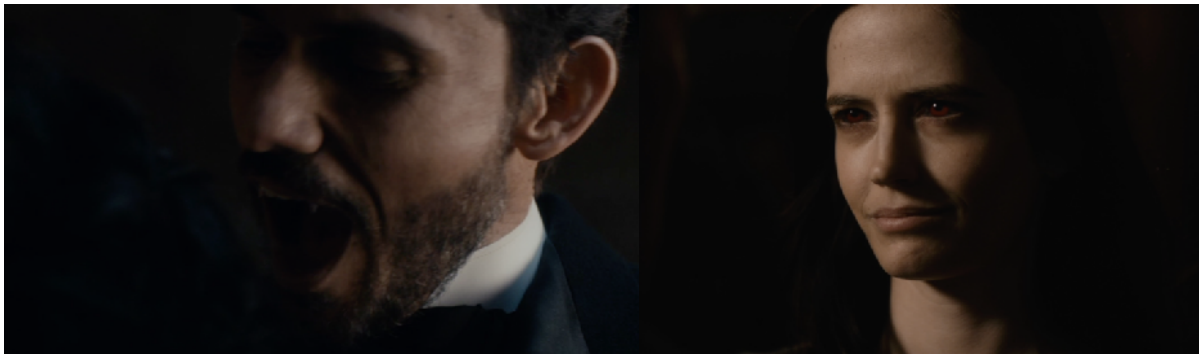


*Figura 144.* Conversión de Vanessa.

En el proceso de individuación, el sí-mismo en el sistema psíquico se define como “un factor de guía interior que es distinta de la personalidad consciente (…) es el centro regulador que proporciona una extensión y maduración constantes de la personalidad” (Von Franz, 1995, p. 163). Los impulsos proceden de la totalidad de la *psique*, en ésta un individuo al negarse, puede percibir la sombra desde la parte insconsiente de la personalidad, que en los sueños aparece personificada (Von Franz, 1995). En el caso de Vanessa, la sombra aparece en el proceso de hipnosis por parte de Seward y graba el testimonio en el fonógrafo. Es en ese momento cuando el sí-mismo simboliza un trozo significativo de lo que se debe aceptar. Por otro lado, ella simboliza la figura de la madre como un anima que debe convertirse en un demonio de la muerte, es la ilusión destructiva de la fantasía erótica que puede mediar el mundo interior.

En Stoker (2015) además de aplicar la estrategia narrativa del diario (elemento de encuentro con el yo), la sombra es un arquetipo del miedo como fundamento y se decribe de manera precisa, poética y estética: “la sombra del temor pareció escurrirse de nosotros como una toga” (p. 437). Además, este símbolo de totalidad, un tanto edípico en sentido Junguiano, se encuentra en el conocimiento: “el conocimiento está en que el culpable que se busca por la acción más detestable es uno mismo” (Balló y Pérez, 1995, p. 249). Drácula es esa figura gigante que todo lo abarca y personifica, contiene a todo el universo. Este Hombre Cósmico en su meta de creación es una figura crística, pero en su destrucción es el demonio.

La humanidad y la monstruosidad en Drácula no proviene solo de su nombre, el cual fue tomado de *Account of the Principalities of Wallachia and Moldavia* (William Wilkinson, 1820), sino de algunos aspectos del personaje literario: un vampiro que puede ver en la oscuridad, se mueve por instinto, es fuerte, su poder está en las criaturas nocturnas, no se refleja en los espejos (en la serie todos se reflejan, sólo Vanessa tiene conflicto al respecto), es un ser sobrenatural que bebe sangre humana. Su caracterización se va construyendo por las descripciones indirectas en el diálogo, como las de Catriona:

> There was a medieval warrior clan of sorts, the Dracule. The line can be traced back to antiquity. Perhaps further. Dracula was said to be their founder. The name means "dragon" in Romanian. (…) In the 13th century he provoked a war between two great empires. The Ottomans and the Holy Romans. (…) Because he wanted the world to be wet with blood. The peasants believed that he fed upon it. That he was well, a vampire (…). He was said to be the first vampire. One of the few written accounts of him is Ottoman. It tells of an ancient being, flushed with youth. A strategist, changing his appearance and identity from century to century. It calls him a seducer, but in the antiquated form of the word. One who is able to lead men astray, to corrupt. Beyond that, there's not a lot. I could look pre-Ottoman, search for earlier accounts. (Logan, 2014-2016, E6; T-3)

También se complementa a través de la relación que tiene con el espacio infernal de Inglaterra en sus transformaciones, ya que no vive más en el castillo de Transilvania. Desembarcó hace tiempo y vive en el Imperio. Esta dualidad también la encontramos al encarnarse en zóologo, su transformación en lobo al desembarcar en Whitby (en la novela), la cual, tiene un efecto desdoblado (en la serie) en el Museo Natural y frente a su enemigo Ethan Chandler (el lobo de dios)[187] quien encarna al lobo blanco

[187]El desdoblamiento de este personaje es rico en la trama principal de la historia, a manera de subtexto lo hemos abordado en esta innvestigación, y esta nota no es la excepción. En la novela de Drácula el personaje Quincey Morris es texano y es parte de la liga de cazavampiros. Sabemos que el lobo es una de las bestias en las que se transforma Drácula, sin embargo, el Lobo de Dios es el destinado para terminar con las fuerzas de la oscuridad. La referencia iconográfica dentro de la serie es una pintura de heraldo familiar con un escrito en latín "y los sabuesos lo protegerán" (E2;T-2).

americano, según ilustración por John James Audubon que se encuenra en el rancho Talbot (figuras 145, 146, 147, 148).



*Figura 145.* El lobo.




*Figura 146*. Heraldo El lobo de Dios.



*Figura* 147. El lobo blanco americano.



*Figura 148*. El hombre lobo.

Durante las dos primera temporadas, tras bambalinas, los narradores homodiegéticos van construyendo su historia hasta que se materializa en Alexander Sweet y se singulariza (una estructura que coincide con la novela). El nombre que lo transpone funciona a manera de la técnica aplicada en la novela, esta es conocida como aptronimia[188]. El 5 de mayo en el castillo, Jonathan Harker escribe:

> Pude oír algunas palabras repetidas varias veces, palabras extrañas, ya que en el grupo había personas de diverdad nacionalidades. Así que discretamente busqué. Debo reconocer que no me animaron, pues algunas de ellas eran: *Ordog:* Satán, *pokol*: infierno, *stregoica*: bruja*, vrolok* y *vlkosak*: las dos significan lo mismo, siendo una la expresión eslovaca, y la otra serbia para algo que bien es hombre lobo o vampiro. (Stoker, 2015, p. 41)

[188]En la narrativa es un recurso de la caracaterización de personajes, el cual vincula el antropónimo de lo ficcional con la faceta de su personalidad (Valles Calatrava, 2008).

En *Penny Dreadful* Drácula es un ángel caído, hermano de lúcifer, conocido como Dragón o Amun-Ra. Es el maestro de todos los vampiros, su voz causa horror al igual que su sombra, en cambio en su materialidad humana es un hombre alto, delgado, hombros anchos, frente amplia, cabello castaño, barba recortada, y piel saludable de tez oscura, así como ojos brillante que según su tranformación son negros o rojos. Su vestimenta revela que tiene un estatus alto. Sus conocimientos de zóologo le permiten abordar de manera científica lo referente a las criaturas de la noche y seducir a su presa. Es carismático, buenos modales, mirada fija y de carácter equilibrado (los colmillos no son visibles hasta morder a su víctima (figura 149). En contraste con lo que decribe Jonathan Harker despúes de cenar y contarle al Conde sobre el viaje, se acercan a la chimenea a disfrutar de un puro, ahí observó sus ragos:

> Su rostro era marcadamente –muy marcadamente– aquilino; de nariz delgada, con el puente alto y unos orificios nasales peculiarmente arqueados. Tenía la frente amplia y abombada y, aunque el pelo escaseaba alrededor de las sienes, crecía profusamente en el resto de la cabeza. Sus cejas eran enorme, y casi se encontraban por encima de la nariz, con un pelo espeso que parecia rizarse bajo su misma profusión. La boca hasta donde podía ver bajo el poblado mostacho, era firme y de aspecto más bien cruel, con unos colmillos blancos y singularmente afilados que asomaban por encima de los labios, cuyo intenso color rojo denotaban una sorprendente vitalidad en un hombre de su edad. (Stoker, 2015, p. 60)



*Figura 149*. Drácula.

Podemos observar que el aspecto bestial o animal se dibuja en la figura de este depredador. Su transfiguración en la novela es a través de la animalización, en la serie, su modificación es a través del recurso de la sombra y de su aparición como vampiro, en sus criaturas y en forma humana. Así mismo, recordemos que su alma se posesiona de otros cuerpos, el caso por excelencia es cuando posee a la criatura antes de su monstruosidad, en estado puro y humano (figura 150).



*Figura 150.* La criatura poseida por el demonio.

Su ideología es contradictoria. Es un criatura del bajo mundo en una sociedad civilizada con problemas que silencian el crimen. La materialización del miedo victoriano está en el asesino que ronda entre la perversidad y la transgresión de los valores dogmáticos de ese momento histórico. Ese monstruo esconde al burgués que engendra el ideal de la libertad en una época de transición que encierra violencia, prostitución, enfermedades, pobreza en contraste con la industrialización, la ciencia y la tecnología. Ese mundo oculto en el que se mueve Drácula es el East End de la reina Victoria, en el que "los crímenes de Whitechapel parecen haber levantado la tapa de una caja de Pandora, una caja de horrores, revelando la oculta violencia de la época" (Cullen,1967, p. 85).

La doble vida del victoriano no sólo se encuentra en Dorian Gray, sino en el doctor Sweet: sus asesinatos considerados como una de las bellas artes[189]. Crímenes que

[189]La contemplación estética del homicidio en *El asesinato considerado como una de las bellas artes* (Thomas de Quincey, 1827).

cuestionan a las ciencias forenses y a Scotland Yard por no lograr identificar al asesino, que aunque no se nombre, se sabe que fue capaz de voltear la mirada de la burguesía a los barrios bajos del Este de Londres. La sombra de Jack en Drácula complementará el aspecto transfigurado y mitificado por una colectividad en el devenir icónico del arquetipo del caballero inglés.

Los niveles de conflicto en la personalidad de Drácula, son los siguientes:

1) Los extrapersonales en su forma humana se relacionan directamente con las criaturas de la noche a través de la zoología. Comienza su conquista amorosa con Miss Ives, la cual no concreta hasta que su identidad es descubierta. Su poder está en saber lo que quiere el otro y otorgárselo a manera de ilusión: “Such is our power such is our kingdom, such is my kiss. I´m the demon, I am the Dragon, my name is Dracula” (Logan, 2014-2016, E4; T-3).
2) Los personales provienen de su pasado en la pérdida o ausencia de amor, por lo que unirse con la Madre del Mal completará su obra, a cambio ofrece la libertad:

   > Give me your flesh.[190] Give me your blood. Be my bride. One kiss and you're free of all this. In this mortal world you will always be shunned for your uniqueness, but not with me. (Logan, 2014-2016; T3; C7)

3) El conflicto interno está en la necesidad de la sangre para no morir, explica su naturaleza desde la especia *Desmondus rotundus* (figura 150) en el que el doctor Sweet menciona:

   > Desmondus rotundus[191]. It feeds entirely off the blood of other living animals. So, of course, I believe what you said because I know such monster exist. There are creatures whom God has cast into darkness and cursed to the night. This animal feeds

[190]En el diario del doctor Seward Mina narra cómo es la elegida de Drácula, y cómo se estuvo alimentando cada noche de su sangre “serás para mí carne de mi carne; sangre de mi sangre; raza de mi raza; mi generoso lagar durante una temporada y mi compañera y ayudante en última instancia” (Stoker, 2015, p. 496). Sabemos que esta expresión es bíblica perteneciente al Génesis y referente a Eva: “Esta vez sí que es hueso de mis huesos y carne de mi carne. Ésta será llamada mujer, porque del varón ha sido tomada” (2,23).

[191]Es el vampiro común con longitud de 7.8 cm también conocido como vampiro Azara y come sangre de animales. También puede hacer alusión al poema de *Alastor* “I have made my bed in charnels and coffins, where Black Death keeps record of the trophies won” (Shelley, 1816).

off blood because it must. Because it has been afforded no other food source. Because if it does not, it will die. (Logan, 2016, T3; C6)

#### 6.3.1.3. Relaciones corales

En la red de personajes, Vanessa con Drácula es la madre del demonio o “The mother of evil” (E7; T3). La figura vampírica procedente de la criatura *Desmondus rotundus* (figura 151) y tiene su binomio nocturno con la criatura del escorpión (figura 152), juntos representan a los dioses Amonet y Amon-Ra pertenecientes al texto religioso de la literatura egipcia.



*Figura 151*. Desmondus rotundus.



*Figura 152.* El escorpión.

El *Libro de los Muertos* en el que se presenta la visión del más allá de esta civilización, un libro de oraciones que ayuda “al alma del muerto o a su doble en su viaje a lo desconocido” (Champdor, 2000, p. 62). En el capítulo sobre el círculo se señala que “Ramsés IV ofrece una estuatilla a la diosa Ament, equivalente femenina de Amón “el oculto”; la diosa apunta con una cruz ansada (o de anillo) entre los ojos del faraón. Esta cruz es el símbolo de millones de años de vida futura” (Champdor, 2000, p. 41) su significación está en la visión que tendrá el faraón al ser iniciado sobre “los misterios verdaderos, pero que le será prohibido revelar” (Champdor, 2000, p. 42) éstos son referentes al mundo de los muertos y el sentido oculto de la vida eterna que se representaba como un inmenso sarcófago cósmico “el fenómeno de la muerte física no era más que uno de los aspectos de la transformación de la conciencia, los desconocido y lo invisible que nos habita, un estado más perfecto que cada uno experimentaría en el instante de su nuevo nacimiento en la tumba” (Champdor, 2000, p. 46). La transformación de la conciencia podría ser una lectura de la eternidad en su doble, el aspecto vampírico desde esta visión “ya que la muerte como estado de crisis durante “aquel lleva un nombre no está ni muerto ni vivo” (Champdor, 2000, p. 47). Sin embargo, la unión entre Drácula y Vanessa en la aceptación es el poder de reinar el mundo y vivir en la oscuridad, la voz en *off* de la Madre del Mal pareciera un conjuro que se sella con el beso:

> And then all light will end and the world will live in darkness. The very air will be pestilence to mankind. And our brethren, the Night Creatures, will emerge and feed. Such is our power, such is our kingdom, such is my kiss. (Logan, 2014-2016, E7, E8; T-3)

Por otro lado, en la red de personajes, Van Helsing, Renfield y la doctora Seward juegan un papel indirecto pero no menos importante en esta subtrama. Veamos sus relaciones:

1) El doctor Abraham Van Helsing[192] es un personaje icónico en la novela de Stoker, es quien lleva el sintagma narrativo de manera docta y es el apropiado para cazar al Conde por los conocimientos científicos y de ocultismo de la especie, quien ha llegado a Londres. El contacto del doctor lo hace Mina Harker, le entrega el diario de Jonathan y el suyo, con el fin de que conozca la situación. Mediante una carta fechada el 25 de septiembre a las 6:30 p.m. invita a Van Helsing a reunirse con ella y su esposo, quien sale esa tarde de la ciudad de Launceston. Jonathan al siguiente día, escribe nuevamente en su diario en la cual señala la confianza que se genera entre ellos, Harker escribe: “no hay duda de que es el hombre adecuado para desenmascararle y darle caza” y en cuanto al primer encuentro, Van Helsing le expresa “de modo que hace ya algunos días que le conozco a través del conocimiento de otros; pero anoche vi su aténtico yo” (Stoker, 2015, pp. 331-332). Por otro lado, Van Helsing considera a Drácula como una amenza moral,

> pues el vampiro es, en puridad, una tentación de decadencia sexual, un mensajero de la líbido y el deseo extremo, cuyo reino contemplará la sublimación del paroxismo carnal (…) rasgando la consabida exquisitez utópica y fingida de los cánones victorianos, viene a pervertir los ideales de feminidad casta, así como la pubertad prometedora del cientifismo. (Olivares Merino, 2001, pp. 440-441)

[192]Parece que el nombre deriva del castillo Elsinore en *Hamle*t. Helsingor significa la isla de Helsing. Más allá del significado, este personaje ha tenido sus versiones en el escenario y en el cine, así como su trasnominación en Agatha Van Helsing, la monja que alberga a Jonathan Harker en la serie en coproducción entre la BBC y Netflix en 2020.

En la serie, es un hematólogo amigo de Frankenstein quien auxilia en los estudios de sangre que le aplican a Fenton (figura 153) con el fin de rastrear al master de los vampiros. No tiene ningún acercamiento directo con Drácula.



*Figura 153.* Fenton.

2) Renfield es una maniaco zóofago, es el siervo de Drácula como Henoc es siervo de Dios. Lo revela a Seward y lo leemos en su diario del día 1 de octubre: "¡Si pudiera definir en qué posición intelectual me encuentro, en lo que a asuntos puramente terranales ser refiere, diría que en cierto modo es equivalente a la posición que ocupaba Henoc espiritualmente! (…) porque él anduvo con Dios" (Stoker, 2015, pp. 464-465). El deseo por alcanzar su inmortalidad y obtener su libertad se conserva en la serie, es el elegido, por lo que sigue en su papel de siervo de Drácula (figura 154), sin embargo, es un chivo expiatorio porque como asistente de Seward, quien trata el caso de Vanessa, podrá obtener la información que su amo necesita.




*Figura 154.* Renfield.

3) La doctora Seward graba el caso Renfield utilizando la hipnosis[193] como recurso terapeútico, mismo que aplicará a Vanessa Ives, en el deplazamiento de medio en la ficción. En la novela el doctor lleva un diario en el que se va esclareciendo su discurso psiconalático, contrario al religioso de Van Helsing. Una de sus frases es "aquí la locura y lo sobrenatural sucede en su mayor esplendor" que alude al contexto positivista del siglo XIX. En la serie, la doctora (figura 155) se convierte en la parte esencial que esclarece la mente de su paciente mientras vivió su periodo traumático en Banning. El psicoanálisis estaba naciendo con la figura del *Alienist* y su discurso científico y médico se contraponía a viejas prácticas del psiquiátrico.

[193]En la novela situamos esta acción en Van Helsing con Mina, así como el trance entre Lucy y Mina. "The wild theories of 'animal magnetism' popularized in the previous century by Franz Anton Mesmer (1734-1815) were update and given veneer of scientific respectability by Jean-Martin Charcot (1825-93), a renowned French physician whose lectures included sensational demonstrations of hypnosis, hysteria, and somnambulism. Freud was one of the pupils. Stoker mentions Charcot´s death in *Dracula*" (Skal, 2011, p. 114).



*Figura 155.* Doctora Seward.

Drácula en su aventura se encuentra en un desplazamiento constante a través de diversas identidades en la búsqueda de poder y dominio (figura 156) rapta a Mina Murray por lo que enfrentará las batallas con los defensores de ésta, y su objetivo está en Vanessa Ives para conquistar al mundo, por lo que su llamado a la aventura no tiene éxito e implemantará la estrategia de las brujas (figura 157), quienes se acercan más al objeto de deseo transitando los dos reinos, el terrenal y el fantástico, su transformación comienza.



*Figura 156.* Drácula en vampiro.



*Figura 157.* Nightcomer. La piedad.

Los arquetipos que representará este personaje y con los que se apoya, entre ellos está: la sombra, el ánima y el gran padre (4.3.1.1.). Finalmente falla en su segunda batalla, mientras en la tercera parece haber triunfado. Su revelación lo lleva al abismo: la madre del mal muere, y he ahí su caída, en el acto de gracia que la exime de sus culpas e Inglaterra vuelve a florecer. Drácula observa su tragedia (figura 157) y con la agilidad que lo caracteriza desaparece como una sombra frente al rostro de Víctor Frankenstein (figuras 159 y 160) (E9; T-3). Sin embargo,

> Los muertos deben saber tan bien como los vivos honrar al sol de cabeza de carnero que abre las tinieblas y hace cantar al Nilo en la luz de cada día. Cuando la barca solar pasa ante ellos en el reino Sokaris, los muertos se regocijan en compañía de los dioses elementales por la maravillosa aventura cosmogónica de Amón-Ra, en el umbral de cada crepúsculo continuamente recomenzado desde que el universo emergió del caos primordial. Por su presencia a la orillas del río subterráneo, juntos se asocian al acto misterioso que Amon-Ra celebra cada noche en la Región del Oeste. (Champdor, 2000, p. 78)



*Figura 158.* La muerte de la madre del mal.



*Figura 159.* La huída de Drácula.

Su viaje del héroe se equematiza de la siguiente manera (figura 160).

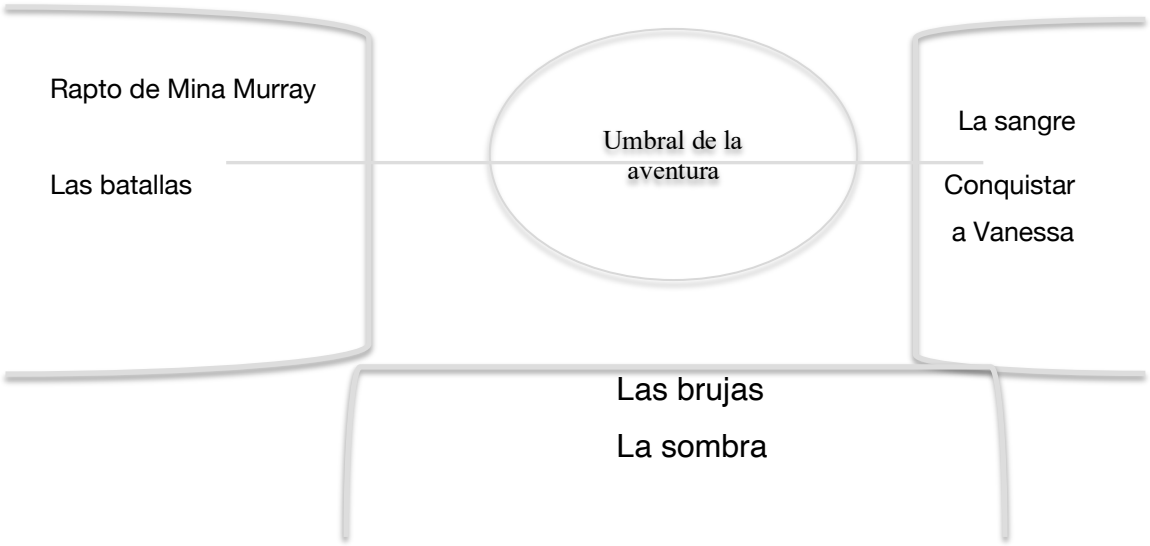



*Figura 160.* La aventura de Drácula.

Por lo que el objeto de deseo en su secreto está en lograr la oscuridad del mundo aliado de la Madre del Mal, la cual no es posible por su revelación trágica: la cosa rota es diferente, el amor lo hace excepcional (figura 161).

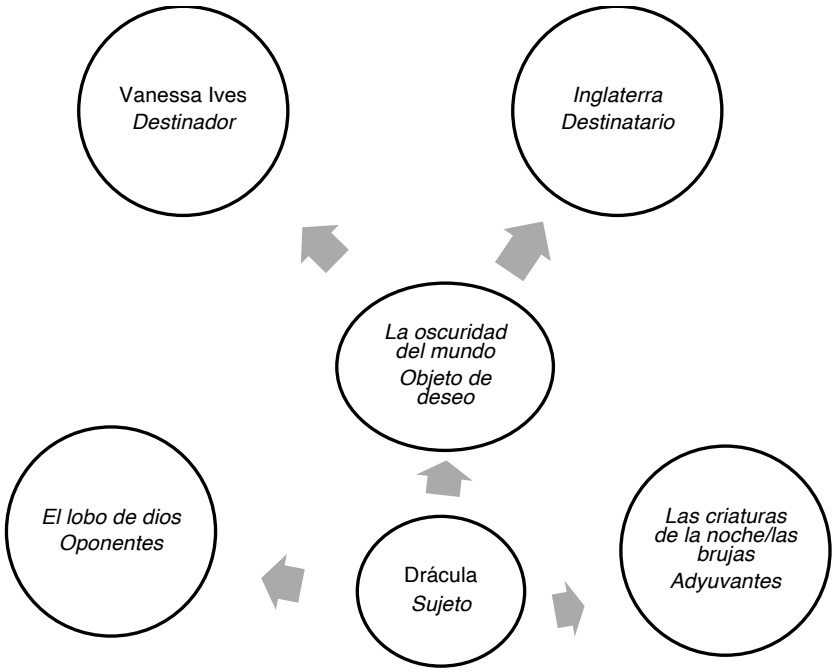



*Figura 161.* Cuadro actancial Drácula.

Finalmente, el personaje en Stoker conserva y actualiza diversos aspectos en su devenir de la construcción mítica, Olivares Merino (2001) señala los siguientes:

1) Se rige por su intelecto, decide entre sus víctimas quiénes mueren o las inmortaliza.
2) El ente no puede invadir un espacio, tiene que ser invitado.
3) El no muerto no come ni bebe. La succión de sangre es mediante el cuello.
4) Su fuerza reside en los físico y psicológico (controla la mente humana).
5) Volver al útero, a su país natal, se simboliza en el ataúd con tierra, una de sus manías existenciales.
6) Las reliquias religiosas antiguas le afectan.
7) Su victimización responde a una industrialización en los colmillos retráctiles.
8) La metamorfosis y polimorfosis en muerciélago, lobo, rata, araña, niebla, entre otros.

En la serie se actualizan y se conservan los siguientes aspectos del mito, ya que no siempre se puede ser un vampiro, sólo los elegidos:

a) En su estado de *Nightcomer* o *Master Vampire* está cubierto por una piel pálida y azulada, es alto, pálido, sin cabello, ojos y labios rojos, dientes prominentes, garras, vive en la oscuridad, gruñe como bestia y es veloz, muere su cuerpo pero él migra (figura 162).
b) En su presencia indirecta con las criaturas de la noche y sus súbditos, las *somnoliers* son mujeres de cabello largo, blanco, tez pálida, ojos negros, colmillos prominentes, uñas largas, son veloces y gritan con el fin de aturdir a su presa, no son inmortales (figura 163). Fenton y Renfield están en transición de inmortalidad por lo que su sangre se nota en sus venas, la palidez comienza al igual que lo rojo en los ojos y los labios, aun no desarrolla colmillos y succionan sangre de animales, se arrastran como reptiles. Las nightcomers o brujas se presentan desnudas, no tienen cabello, en su piel tiene símbolos, sus ojos son brillantes, son ágiles y traspasan portales (paredes, puertas, espejos), no son inmortales, mueren con un disparo en la cabeza.
c) En su materialización, el doctor Sweet se mueve entre la niebla, de día, de noche, es un hombre alto, Joven, cabello negro y corto, ojos verdes, viste normalmente de negro, aunque el tinto y el azul lo contrastan, tez apiñonada, barba delineada, frente amplia, los colmillos son retráciles, es culto al hablar, agradable, fuerza sobrenatural, se refleja en los espejos, es veloz.



*Figura 162.* Vampiro muerto.



*Figura 163*. Somnoliers

Entonces ¿quién es Drácula?

> Drácula es una anacrónica materialización del más violento y hostil pasado, del primitivismo liberado, del instito dominador revisitado o la inquina del esclavo con respecto a los fácticos de la metrópoli que han ejercido una opresión categórica durante épocas, espectral caballero, por tanto, ebrio de un purulante deseo de contracolonización (…) [ya que] pretende establecer una colonia en la expoliadora Inglaterra. (Olivares Merino, 2001, p. 440).

### 6.3.1.2. Dimensión espacial: Londres Victoriano

#### 6.3.1.2.1. Descripción del espacio

La ciudad como metáfora se construye en un microcosmos con varias intrigas y estructuras actanciales que complejizan la condición narrativa en las direcciones que se deplaza en sus funciones simbólicas e ideológicas.

Londres, Inglaterra en el periodo de industrialización y florecimiento, es al mismo tiempo la decadencia de una ciudad aglomerada de problemáticas sociales (pobreza, prostitución, crímenes, enfermedades) y cambios radicales tanto políticos, sociales, económicos y religiosos. Las calles de los barrios son el retrato de una realidad que el burgués invisibiliza, por ello, las locaciones que conforman la metáfora del infierno del imperio son precisas y duales con el fin de delimitar y diferenciar las fronteras socioeconómicas. Hagamos un trazo del recorrido de esta criatura: en la primera aventura su séquito se encuentra en el barrio chino en la casa del opio (The Opium Den Warehouse) donde tiene una primera confrontación. En el zoológico, Fenton tiene presencia. Se desplazan al Grand Guignol donde Mina muere. Están siempre al acecho por las calles donde camina Vanessa. La feria y el Museo Natural le permiten transitar en su materialidad aristócrata; y en los subterráneos del barrio chino es donde se encuentra la guarida en forma de rastro (figura 164).






*Figura 164.* Moodboard de la Inglaterra Victoriana en Penny Dreadful.

Comencemos por recordar que Drácula llega a Whitby en un barco, el Démeter[194] . En el inicio de la subtrama de la serie, Drácula ya está en Londres y se ha establecido

[194]Démeter en el himno Homérico es la diosa madre de Perséfone. Entre los griegos se le identifica con el nombre de Ceres. Su hija fue raptada por Hades el invisible, y hasta obtener la intervención de Zeus, Perséfone vuelve a la tierra a recontrarse con su madre en ciertos periodos del año. El nombre del barco está inspirado en el naufragio del barco ruso *Dmitry* y en la ficción transporta el ataúd de Drácula desde Transilvania hasta llegar al puerto de Whitby. Este hilo narrativo se ha ilustrado por Ana Juan publicado en 1961 por Edicions de Ponente titulado *Démeter: cuaderno de bitácora.* Además de

en la casa del opio. Si vamos a las fuentes históricas, en la explotación comercial entre la India, China y Gran Bretaña, el opio se exportaba porque cubria los costos de expansión: “el opio cubrió los costos de la expansión imperial en la India. Los envíos de opio de la India alcanzaron su cima, 87.000 cofres en 1879, la mayor transacción de narcóticos en la historia de la humanidad” (Davis, 2006, p. 337).

La ciudad evidencia una visión focalizada en la morfología tanto pictórica de Doré como en los planos que recorren los personajes en torno a las calles, las casas como una extensión de quiénes las habitan (mientras la del rico es un nido, la del pobre es el mundo social disfuncional), los barrios en un vaivén de contraposiciones. La ciudad nocturna establece no sólo lo fantástico, sino el bajo mundo del burgués. Las culturas de superponen a la geografía del estilo inglés, a veces es fragmentaria, fantasmal y otras tantas laberíntica. Su visión romántica y gótica se encuentra en los planos generales de su arquitectura. Inglaterra, es la metonimia del ensimismamiento del yo, de la grandeza y de la miseria victoriana que se estructura en una ciudad encerrada, finalmente es una isla donde el río Támesis divide las coordenas y los puntos cardinales de la ciudad. Donde las creencias pasadas se aferran a permanecer y lo nuevo está surgiendo anclando la inevitable modernidad: la decadencia de la nobleza, la iglesia, las posturas médicas y la superstición, la moral y los derechos de los extraños (homosexuales, migrantes, mujeres, prostitutas, trabajadores).

En el episodio The Day Tennyson Died (E1; T-3) el año de 1892 anuncia una nueva esperanza a través de una carta que escribe Vanessa a sir Malcolm, quien regresó a África. Expresa que en Londres está de luto por la muerte del poeta Tennyson: las campanas repican, las banderas se han hizado y la música funeraria ha estado en todos lados, la ciudad está en lágrimas y recita en su memoria *Maud (Part XVIII): I have led her Home, my love, my only friend* mientras la ciudad se torna aparentemente

que se espera próximamente el *spin off* de *Dracula, The Last Voyage of the Demeter* (André Øvredal). Según Skal (2011) “The real ship was called Dmitry; Stoker renamed in the *Demet*er, while anagramming the real ship´s port of sail Narva, as ‘Varna’. He made detailed notes of tombstone inscriptions in the abbey´s cemetery, and recorded colorful examples of local dialect” (p. 73).

en una noche pacífica desde la ventana de la habitación de Vanessa, la cual no se había abierto durante las temporadas anteriores. La estrofa versa así:

> Beat, happy stars, timing with things below; Beat with my heart more blessed than heart can tell; Blessed, but for some dark undercurrent of woe; That seems to draw, but it shall not be so: Let all be well, be well. (Logan, 2014-2016, E9; T-3)

La importancia de la muerte de Tennyson[195] radica en su popularidad como poeta y en las constantes denuncias a campañas médicas, teológicas[196], al control aristocrático[197], y a la mortandad infantil. En especial este poema muestra su interés por la guerra de Crimea, la cual presenta dos problemas que se sintetizan en el anagrama *Crimea is A Crime*:

> The two great problems of the Crimean War were concerned with where it could be fought and what it was being fought for. It could not be fought for the original purpose of expelling Russia from the Principalities since by the time Anglo-French forces had landed on the Black Sea coast at Varna, Russia had withdrawn from the Principalities, giving place to Austrian troops. The presence of Russian forces athwart the mouth of the Danube offered a much greater potential threat to Austria than to any interest of the Western powers and Russia's withdrawal was a successful bid to secure Austrian neutrality. Accordingly, the Allies decided to adopt the plan put forward by Palmerston of landing in the Crimea and attacking Sebastopol. The question of what would be

[195]Alfred, lord Tennyson (1809-1892) fue un poeta laureado por la reina Victoria, quien representó el estilo poético de la época. Según Harold Bloom (2002)Tennyson regresó a la idea del *daimón*, ya que sus mejores poemas no responden a sus intenciones, sino a esa voz verdadera. Uno de los temas frencuentes era la muerte en vida, que a manera de pastiche construía inspirado en Keats y Shakespeare. Uno de sus poemas emblemáticos es *Mariana* (1832) (la enamorada de sí misma), el cual pone de manifiesto su tendencia al naturalismo.

[196]La fe y la duda en Dios se quebrantó en la época tardía del siglo XIX, muestra de ello está en "The most famous piece of evidence is the count taken on the last Sunday of March 1851, when the most conservative estimate of the number of adults who attended no place of worship at all on that day was 5·25 millions out of a total population in England and Wales of just under 18 millions" (Seaman, 2003, p. 17).

[197]Léase *Maud* (1895) respecto a la tranformación del propietario del carbón en aristócrata terrateniente.

> achieved by the capture of Sebastopol was apparently never discussed. (Seaman, 2003, p. 130)

En este capítulo, por primera vez, el personaje femenino abre la ventana (figura 165). Normalmente este motivo plástico de la mujer en la ventana se presenta como espera o reclamo a la penetración interior. La abertura marca el interior y el exterior, donde la frontera entre el mundo del hogar está a punto de desvanecerse entre el individuo y la colectividad (Balló, 2000, pp. 21-37). El encuadre no sitúa en la simbolización del recuerdo y la ausencia, narrativamente todos sus amigos se han lanzado a su propia aventura, ella al quedarse sola convierte al hogar en su resguardo, hasta que decide vivir el año de 1892, en el día que muere Tennyson como signo de deseo de libertad e "invitación a que entre lo desconocido, inquietante y misterioso" (Balló, 2000, p. 34). Este último aspecto de abrir la ventana es un sintagma del cine fantástico que ha sido aplicado especialmente en Drácula convirtiéndose en la iconografía para la llamada al desconocido.



*Figura 165*. Vanessa en la ventana, motivo visual.

La mirada interior que el personaje está a punto de ejercer recurre al dispositivo especular en un motivo doble. Durante un tiempo evitaba los espejos por la crisis de identidad que estaba pasando, sin embargo, al conocer al doctor Sweet esto cambia: se mira a sí misma en un espejo deformante (figura 166) el cual,

> convierte las personas en montruos humanos, en *freaks*, y tiene algo de punto de fuga de la versoimilitud porque, si bien existe confusión de identidad, está justificada (…)

[porque] estamos viendo a realidad a través de esa deformación (…) esa misma realidad reinterpretada por la deformación [aparece] inquietantemente real. (Balló, 2000, p. 81)



*Figura 166.* La casa de los espejos.

#### 6.3.1.2.1.1. Espacios simbólicos

En el episodio Ebb Tied (E7; T-3) el Museo Natural es el espacio simbólico donde se exhiben las criaturas de la noche, el aspecto animalizado y salvaje oculto en el personaje Alexander Sweet. El exterior del museo se muestra como una analogía al castillo de Drácula representado en el cine (figura 167).



*Figura 167.* Plano contrapicado. Museo Natural.

En el interior, el personaje masculino da la espalda a la cámara y la vista hacia el horizonte, hacia el infinito como en las pinturas románticas[198] (figura 168) y los encuadre típicos del *western* (figura 169). Un pasillo fue donde se conocieron de día, y es donde se unen de noche porque reconocen lo que son, es el segundo piso del museo donde se exhibe el escorpión, entre las múltiples criaturas nocturnas: el murciélago, el lobo, las arañas, las ratas. El espacio simbólico de la noche es reforzado por la línea de Vanessa “The house of the night creatures” (Logan, 2014-2016, E7; T-3).

[198]La referencia indirecta por excelencia es *Caminante ante un mar de niebla* (Caspar David Fredich, 1818).



*Figura 168.* Caminante ante un mar de niebla.



*Figura 169*. Personajes viendo hacia el horizonte.

#### 6.3.1.2.1.2. Espacios ideológicos

La ciudad es presencia de una estructura social y su evolución en la Historia de la humanidad porque sus componentes son testimonio no sólo de la temporalidad sino de los hechos ideológicos y estéticos.

La recreación de la época victoriana en el siglo XIX tardío es la condición de los discursos aludidos y las acciones encarnadas en la materia. Drácula de Stoker llega a Inglaterra a colonizar, mientras Drácula de Logan ofrece una ensoñación política en el espacio textual. Sus coordenadas geográficas en la acción del relato

nos sitúa en las partes olvidadas y subterráneas donde la peste arrasa con todo rastro humano: el barrio chino (figura 170).



*Figura 170.* Moodboard de la guarida de Drácula.

### 6.3.1.2.1.3. Espacios relacionales

En el episodio The Blessed Darkness (E9; T-3) el espacio donde habita Drácula es una analogía de la carnicería de Sweeney Todd (figura 171). El nombre de Alexander Sweet pareciera un anagrama (SweeT) para aludir al nombre de este penny dreadful, enfatizando irónicamente la dulzura del amor.

> The sweetness of love [is the] monstrous sweetness of dead, but unreason is not simply a question of violence and monstrosity; it is also a matter of love, which is neither reducible to rationality nor independent of it. It is only when reason is nurtured by the 'unreason' of love that it has the power to confront that more malign form of unreason which is the lust for destruction. (Eagleton, 2005, p. 9)



*Figura 171.* Carnicería Sweeney Todd.

6.3.1.2.1.4. Mundo fantástico

1) El portal de búsqueda. Se encuentra bien delimitado entre los dos mundos, entre una dialéctica del cielo (la ciudad) y el infierno (los subterránesos). Las criaturas están ahí, en la oscuridad, esperando a la presa.
2) La inmersión. A través de las atmósferas sonoras que identifican la presencia de Drácula, y los momentos de posesión que Vanessa sufre constantemente.
3) La intrusión. En la mente de Vanessa irrumpe todo su mundo y lo desestabiliza.
4) La fantasía liminal. Se encuentra entre la promesa amorosa de Drácula y la aceptación de Vanessa Ives, quien termina bajo el poder de la bestia.

6.3.1.3. Dimensión temporal: la eternidad

6.3.1.3.1. Tiempo narrativo

El mitema de la caída en el ritmo del relato se plantea de forma fragmentada con rupturas múltiples en la analepsis a través del uso *de flashback* que sólo sucede en la mente de Vanessa. En el resto de las secuencias se utilizan pausas descriptivas. Se detiene el tiempo cuando Drácula aparece y su frecuencia recurre a una narración repetitiva porque ocurre una vez y se narra más de una vez.

Su temporalidad se expande haciendo retrospecciones y rompiendo la lógica temporal de la narración. La premisa del reino de la criaturas de la noche se enuentra en la singularidad, en lo extraño. El poder surgirá una vez que Vanessa acepte su rol de

Madre del Mal. Los puntos de giro en la trama son las sorpresas que Vanessa irá viviendo sobre el doctor Sweet hasta descubrir quién es Drácula (figura 172).

La subtrama comienza en *in media res* en la persecución de Vanessa. Los actos criminales del personaje lo llevan al arco dramático en el episodio The Blessed Darkness (E9;T-3) donde el montaje es discontinuo causando rupturas narrativas que desestabilizan la historia y simula detener el tiempo maquinando la idea de eternidad. La eternidad vista por los egipcios es el símbolo del yo eterno, del ser invisible, cuya esencia es incorruptibe e inmortal. La muerte es el primer misterio a la vista del hombre, y por primera vez el hombre pensó en los sobrenatural (Champdor, 2000). De esta manera, la serpiente está unido a este universo semántico porque es símbolo de eternidad y de reencarnación. La muerte ha llegado a destruir la humanidad mediante enferemedades como la cólera, tisis, y la peste (figura 173).



*Figura 172.* ¿Quién es Drácula?



*Figura 173.* La peste.

#### 6.3.1.3.2. Ritmo del relato

El ritmo del relato en esta subtrama utiliza la anacronía para las rupturas temporales con una función contemplativa en el relato en curso, por lo que los *flashforward* enlazan los relatos de Drácula con Vanessa. La duración es variable cuando la escena presenta variaciones narrativas, y su frecuencia es repetitiva aunque única. Los puntos de giro de esta subtrama se sintetizan en: lo invisible, lo monstruoso, el poder y el miedo (figura 174).

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | El poder<br>**Clímax** | |
| Lo invisible<br>**Exposición** | Lo monstruoso<br>**Acción creciente** | | El miedo<br>**Caída** |

*Figura 174.* Los puntos de giro en la subtrama de Drácula.

### 6.3.2. Función estética

#### 6.3.2.1. Estilo visual: lo numinoso

Lo sublime en su sentido numinoso es respuesta de la dualidad humana: divinidad y monstruosidad, en donde la divinidad participa de ésta través de la inmortalidad, lo poderoso y la grandeza sobre la naturaleza. Este poder regocija pero también causa

terror, y el amor es parte de lo bello, por lo que lo numinoso es realidad y poder, se interpreta como "un *mysterium tremendum*: todo aquello que permanece impenetrable, y que cuando se revela lo hace manifestando toda su cólera, causando ese *atonishment* (…) el hombre se hunde en su propia nada ante la grandeza de Dios (…) donde se siente abandonado" (González Moreno, 2007, p. 38).

La fotografía y la paleta de colores en la subtrama que aquí analizamos recurre a los fríoas azulados en tono lúgubre enfatizando la muerte, contrastado con los rojos, los cuales connotan muerte y pasión, hasta pasar a los claroscuros creando una atmósfera del gótica. El moodboard que abarca este corpus es una muestra representativa de la evolución del color conforme a la atmósfera de misterio y lo numinoso a través de los planos (figura 175).

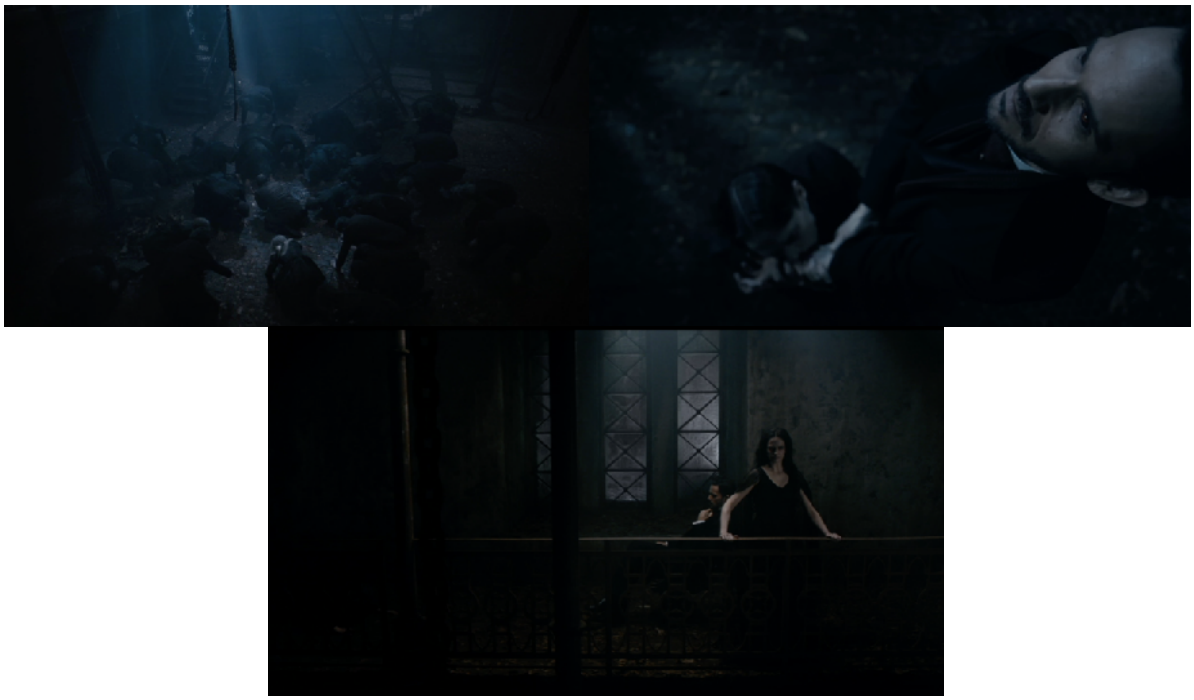


*Figura 175.* Moodboard Drácula.

El discurso de poder se apoya en la manifestación de lo sublime. Toma forma en las instituciones religiosas "the power which arises from institutions in kings and commanders, has the same connection with terror" (Burke, 2008, p. 62). Además el estilo visual es reforzado con la iconografía pictórica, además de la influencia de Caspar David Fredich, Johann Henry Füssli está presente la alusión a *The Nightmare* (1781) (figura 176) en las escenas referentes a la consumación sexual entre Drácula y Vanessa, quien en mucho tiempo tienen un sueño placentero (figura 177).



*Figura 176*. The Nightmare.



*Figura 177.* Secuencia, el sueño.

### 6.3.2.2. Motivos intergenéricos: el thriller psicológico

Los temas del thriller psicológico se relacionan con el individuo y su entorno, el temor a la muerte, transtornos mentales depositados en un criminal en atmósferas sombrías. Este género se entiende como aquel que causa ansiedad en los espectadores mediante la narración de los obstáculos del personaje: "keeps the audience at the edge of its seats by creating a story that maximizes anxiety and surprise as the antagonist presents increasingly stress full obstacles that the protagonist must overcome" (Dowd et al., 2013, p. 59).

El horror en Drácula se transforma en thriller[199]psicológico en la tercera temporada de la serie, de inmediato se revela la identidad del monstruo en un halo de misterio, muerte y destrucción, instrumento cultural de represión. El suspenso, forma popular de narración, posiciona a este género fomulando una conciencia paranoica:

> The heroes possess that paranoid consciousness – or, at least, they can be persuaded to possess it. They are then measured against other characters who, by contrast, are not paranoid enough. To put this in the terms used earlier in this book, the heroes, like Van Helsing in Dracula, have a certain kind of 'open mind' which allows them to believe what might otherwise be unbelievable, and to act accordingly. (Gelder,1994, p. 125)

Por otro lado, la contemplación de lo sublime, que se comienza a definir en el siglo XVIII, produce terror y la característica principal es la oscuridad, en su consecuencia el miedo. La categoría estética de lo sublime en la novela gótica es el antecedente primordial para responder a una fuerza liberadora de las reglas opresoras del inglés victoriano; manifiesta las estructuras de poder a través de escenas de terror, en el

[199]La diferencia entre un thriller y un misterio en las historias de detectives, la cual seguimos mediante las investigaciones de un detective de Scotland Yard sobre Ethan Laurence Talbot (1856), el hombre lobo que ha cometido múltiples asesinatos que la prensa los adjudica a Jack The Ripper, es: "In a thriller, the audience knows who the culprit is from the start—even if the characters in the fiction do not—and this knowledge has the function of generating a great deal of suspense. Or, it may be the case that neither the audience nor the characters know "whodunit"; all that is known is that a crime—often a murder—has been committed, and the reader and the sleuth review the clues simultaneously in order to solve the mystery" (Carroll, 1990, p. 99).

que el sentimiento conduce a la parálisis y a la suspensión, elementos del horror donde:

> lo sublime busca la dominación, la conquista, el desvelar los secretos ocultos de a creación. Todo esto es poder. La novela gótica explora precisamente el uso ilegítimo de tal poder, cómo transgrede los límites de los permitido y cómo amenaza con la disolución no sólo la sociedad y la familia, sino también del individuo. (González Moreno, 2007, p. 130)

El thriller hace visible la violencia criminal y es el asesino el ejecutor de esta, sin embargo, sabemos que el asesino serial[200] es una construcción social. La cultura popular se ha encargado de diseñarlo a través de diversas versiones y medios. En este sentido, Drácula insertado en el debate teológico sobre la muerte de Dios y el hombre, sus actos son sacralizados "la violencia constituye el auténtico corazón y el alma secreta de lo sagrado" (Girard, 2005, p. 38). Sus víctimas son una respuesta al contexto de la llegada de lo moderno; el pensamiento religioso y las ciencias médicas normaliza actos avalados por una institución (aunque sean absurdos y hasta risibles) y los tabus son parte de la moral imperante del reinado Victoriano. La sangre, símbolo de vida y muerte, de suciedad y purificación en algunos rituales, ilustra las acciones violentas en la enfermedad y en la muerte; en esta subtrama, el elixir de la vida en su doble naturaleza.

Se ha enfatizado durante todo el análisis, la dualidad o los dobles en su representación imaginaria que según Girard (2005) "en la literatura romántica, en la teoría animista de la religiosidad primitiva y en la psquiatría moderna, el término *doble* siempre designa un fenómeno esencialmente imaginario e irreal" (p. 87) y este no

[200]Coincidimos con Mark Seltzer en el enfoque que plantea "The 'technical' definition of the serial killer as a kind of person became available in the mid 1970s, with what FBI agent Robert Ressler called a 'naming event': the coining of the term 'serial killer.' A naming event is more complex than a simple nominalism; it is not that the concept or category is simply 'made up,' but that the make-up of such concepts has its own internal 'torque.' It involves the positing of a category or type of person as a sort of point of attraction around which a range of acts, effects, fantasies, and representations then begin to orbit. But it involves too the empty circularity by which the social construction of a kind of person becomes the point of attraction of the kind of person who traumatically experiences himself as nothing 'deeper' than a social construction" (Gelder, 2000, p. 99).

deja escapar la violencia en la víctima que asume su pecado, por lo que debe sacrificarse en un proceso ritual, porque

> the sacrificial victim is usually a hideous, mutilated creature. It acts as a scapegoat on to which the community can project its own violence and criminality, and in doing so can disavow them. The scapegoat is driven beyond the boundaries of the city, to suffer an ignominious death beyond its walls. By this ritual mechanism, the people cleanse themselves of pollution and guilt. Sacrifice is needed when the community falls sick; but the community is always sick. (Eagleton, 2005, p. 130)

Además, la enfermedad funciona a manera de *statu quo* de la violencia en la clase social media: "the violence of middle-class society is not simply a question of its origins: it lives on within it in the form of competition, exploitation, military conquest, and disruptive individualism" (Eagleton, 2005, p. 59).

#### 6.3.2.3. Motivos visuales: el príncipe de las tinieblas

El demonio occidental es una transposición del vampiro, un intruso extranjero que pone en crisis a una ciudad entera, ya que es la llegada del mal, un argumento cinematográfico que posiciona al príncipe de las tinieblas en su precedente literario, *Drácula* "un modelo estimable del relato relacionado con el *ciclo maligno*, un esquema perfectamente aplicable a las múltiples variantes del instruso destructor" (Balló y Pérez, 1995, p. 75).

El tema del mal en el argumento de esta narratividad refuerza la contradicción del mundo victoriano, el príncipe de las tinieblas trae consigo la peste[201] en la batalla eterna entre el bien y el mal, el crimen se comete por conseguir el poder en sus diferentes matices fausticos: Víctor Frankenstein busca la verdad a través de la ciencia; Dorian Gray tiene un pacto con la fama, y Drácula en su trayectoria infernal por la búsqueda de la omipotencia, anuncia el *Daimon* de una sociedad moderna en

[201]René Girard (2005) a propósito de Edipo menciona "La peste es lo que resta de la crisis sacrificial cuando ha sido vaciada de toda su violencia. La peste ya nos introduce en el clima de la medicina microbiana del mundo moderno" (p. 86).

el que el miedo a la alteridad es el motivo principal de ejercer violencia mediante la figura del asesino psicópata en un desoblamiento criminal sin rostro, sólo está la sombra.

Entre las tinieblas, su magnificencia es invisible pero su espíritu de conquista nos encabalga con el horizonte como signo de identidad nacional (Balló, 2000, pp.184-188) personificado en el Lobo de Dios valiédose del género western, porque “el western (…) crea un sistema de representación en el que el paisaje deja de tener una función realista para convertirse en esencialmente metafórica: la idea de una más allá aventurero, la línea detrás de la cual se oculta la *promesa*” (Balló, 2000, p. 187). Inglaterra es el territorio de conquista y dominación, la promesa de la libertad está en otro lado.

## 6.4. La interdiscursividad en el extraño caso de Vanessa Ives

La serie de *Penny Dreadful* ofrece diversas posibilidades de lectura, pues las interpretaciones responden al trayecto intermedial que ha tenido la construcción del mundo posible con profundos niveles de acercamiento a temas en torno a la búsqueda del Yo.

En el recorrido de este capítulo hemos aplicado la metodología de análisis intertextual transmedia a tres de las remediaciones en su relación coral, las cuales actualizan el discurso centrado en el siglo XIX pero resignificando las problemáticas del siglo XXI. Este último apartado concluye el capítulo 6 y lo ocmplementa con el aterrizaje del análisis de las subtramas en la interdiscursividad del personaje que encabeza la trama principal de la serie de televisión.

Algunas características de la novela decimonónica fantástica se respetan en la transficción de la serie, por ejemplo construye diversas dicotomías centradas en la doble moral: los burgueses y los pobres, lo masculino y lo femenino, la sociedad honorable y la salvaje, entre otras. Se preocupa por describir y enmarcar el espacio urbano, así como la vida de ese momento decadente de la época victoriana. El género policiaco y el relato de aventura son frecuentes en la trama de la serie. En lo policiaco, el actante ha generado el crimen y es el detective quien busca las huellas del asesino a partir de formular una hipótesis que se devela a través de mecanismos cercanos a resolver la intriga. En este caso será competencia de su receptor detrás de la pantalla unir las huellas del asesino en el descubrimiento del crimen principal.

En los penny dreadfuls la bisagra de su escritura está en el descubrimiento paulatino del misterio que acontece a partir de la figura del asesino que no es mostrada, no tiene rostro; utiliza una red de enigmas fragmentados a manera de rompecabezas en una tensión constante. La puesta en abismo de la serie, permite que la interrogante a nivel profundo se genere en el lectoespectador y camine en un entramado simbólico de secreto en secreto hasta la muerte de la protagonista y el fin de la narración.

Por otro lado, la novela de aventura es una búsqueda interior que emprende el camino del héroe; y justo la trama de la serie se estructura en tres aventuras: el rescate de Mina Murray Harker en búsqueda de las criaturas de la noche, la segunda confrontación es con Madam Kali y su séquito de *Nightcomers*, y la batalla final es el enfrentamiento de Drácula y el lobo de Dios para salvar a Vanessa.

Además, la estructura narrativa de la serie no deja a un lado la narratividad de los hipotextos, utiliza los recursos del relato epistolar, las memorias a través del recurso de la analepsis, la configuración de la intriga a resolver mediante estrategias policiacas, entre otros.

El hipotexto literario *Frankestein or, The Modern Prometheus* tiene su cruce específicamente con el desdoblamiento de la criatura, con quien Vanessa se encuentra en diferentes momentos de la narración: John Clare en los subterráneos de la cólera, en la clínica Banning antes de que se accidente y sea resucitado por el doctor Frankenstein, y finalmente en el cuarto blanco de la misma clínica como lúcifer, el hermano de Drácula. Además del implícito intertexto de Jekyll y Hyde en el discurso psicológico que irá construyendo la isotopía del crimen actualizando los topics del poder y la locura en un discurso científico de la época.

El hipotexto literario de *The Picture of Dorian Gray* tiene su cruce en el aspecto doble del monstruo en el retrato, su inmortalidad en la belleza y en la muerte.

El hipotexto literario de *Dracula* tiene su cruce en el discurso religioso, y toda la construcción de la sombra en su *psique*. Más que una historia de amor, el *topic* de la soledad y lo excepcional son parte de la semántica del cambio de identidad en su extraño caso.

Este tejido nos centra en un red de relaciones criminales, en la que el extraño caso es desdoblado en dos enfoques: el secreto en un caso clínico y el crimen en sus transformaciones físicas y psicológicas. La hipótesis configurada en la fragmentación narrativa de la serie, en su pluralidad de instancias y su focalización multiplicada, donde la muerte aumenta el efecto del suspenso en el relato biográfico de Vanessa Ives, gira en torno a la frase clave enunciada por la doctora Seward a Vanessa, la cual proviene de la novela de Stevenson: “el caso es extremadamente raro” porque

el criminal es un nombre, sigue sin revelarse el rostro (*Jack The Ripper is back*?). A Estamos frente a un caso ontológico del cambio de personalidad y de la identidad, considerado caso clínico y desde el punto de vista del puritanismo protestante, muestra la naturaleza mala del humano.

Para organizar los elementos, partimos de la secuencia en la habitación blanca de la temporada tercera episodio cuarto, titulado *A Blade Grass* (E4; T-3), haciendo algunas alusiones a otras temporadas que contectan el hilo narrativo de su padecimiento histérico y melancólico, principalmente el episodio final *The Blessed Dark* (E9;T-3). Enseguida, tejemos las relaciones criminales en torno al secreto y a los interdiscursos que ficcionan los dos mundos en el estado de delirio, en su manifestación fantástica, el portal de los demonios, los fantasmas, los villanos que se encuentran según la doctora Seward en una manifestación entre dos mundos: “You manifest it in any number of ways so you can make sense of it. But it's inexplicable. So, the mind creates order around it. Phantoms, villains, demons” (Logan, 2014-2016, E3; T-3).

### 6.4.1. El personaje y el espacio

En este episodio el personaje Vanessa es trasladada de un espacio a otro mediante el recurso de la hipnosis[202], del consultorio de la doctora Seward a su estancia en la clínica Banning. La habitación blanca, es el escenario ideal en la simbolización de la exploración del transtorno mental. Vanessa Ives recuerda su estancia por cinco meses internada en la clínica Baning, con el fin de rastrear la causa de su

[202]La hipnosis se considereba una forma científica y terapeútica de tratar al paciente histérico en su enfermedad somática. El término se inventó en 1843 por James Brain quien estaba en contra de la charlatanería sobre el mesmerismo. El trance se usaba como espectáculo en la aposteosis de los martes con pacientes presentados por Jean-Martin Charcot, neurologista francés conocido como el Napoleón de la neurosis, a esta atracción asistían audiencias pequeñas, profesionales y colegas médicos: “Charcot was convinced that hysteria (…) was a real neurological disorder, rooted in an as-yet mysterious set of lesions in the brain and the nervous system, a position he held tightly to even as his own clinical observations demonstrated that some hysterical paralyses followed pathways that were directly at odds with established knowledge about neuro- anatomy, and reflected mistaken lay notions about how bodies were put together” (Scull, 2015, p. 278). Por otro lado, Sigmund Freud aplicó la hipnosis en sus pacientes femeninas “Freud himself began employing hypnosis and the cathartic method on a series of his own female patients, beginning with a patient he referred to only as Frau Emmy von N., moving then to Fräulein Elizabeth von R. (his first full-length analysis of hysteria), and then to the cases of Miss Lucy R., Katherina, and Frau Cäcilie M. (about the last of whom he generally sustained a discreet silence, no doubt because of her elevated social status)” (Scull, 2009, p. 138).

padecimiento. Su mente al entrar en hipnosis puede acceder a dos mundos, a manera de portal. En el mundo fantástico, que responde a sus delirios de histeria, buscará el nombre del mal y así podrá volver al consultorio con la doctora Seward para continuar con su sesión.

La histeria[203] se considera más que una enfermedad de los nervios, una serie de síntomas del inconsciente "after all, however much one insisted that the symptoms were the product of the unconscious, the idea that hysteria was 'all in the mind' conjured up uncomfortable echoes of the generals' conviction that it was all fakery and weakness of the will" (Scull, 2009, p. 168). El antecedente se encuentra en el episodio *Closer than sisters* (E5; T-1). A través de un *flashback* se narra la historia de amistad entre Mina Murray y Vanessa Ives, la cual termina por un acto de seducción al prometido de su mejor amiga, culpa que la llevará a sufrir fuertes fiebres y alucinaciones presentando diversas fases de lo que se consideraba la histeria, antagónico de la creencia religiosa donde los síntomas demostraban que la persona estaba poseida por el demonio[204]. También el episodio *Possesion* (E6;T-1) muestra parte de los estados de la histeria clasificados por Charcot, los cuales presentan una regularidad mecánica en cuatro periodos: epileptoide (sufre ataques), grandes movimientos o *clownisme*, actitudes pasionales, y finalmente el delirio (Scull, 2009, pp. 115-118).

[203]El recorrido de los desórdenes nerviosos considerados o etiquetados con el nombre de histeria, según las investigaciones de Andrew Scull (2009) tiene sus orígenes en el siglo XVII con la medicina hipocrática y galénica, muchos de los avances se deben a Thomas Willis, profesor de filosofía natural en la Universidad de Oxford y a Thomas Sydenham, este segundo obtuvo sus observaciones del paciente en cama calificando la enfermedad como una alteración sistemática de cuatro rasgos: sangre, flrmas bilis negra y bilis amarilla. A partir de 1880 se consideró que la histeria era propia del género femenino, a pesar de publicaciones anteriores que se enfocaban en casos masculinos, una discusión de género el interés de varios historiadores y se convirtió en todo un tema de estudio (pp. 212-216). La histeria proviene del griego hystera que significa útero, aspect elemental para entender el aspecto simbólico de la función de madre en el personaje de este extraño caso.

[204]"On the contrary, academic medical writers discoursed on the demonic as a source of pathology as often as their theological contemporaries, and the medically orthodox differed little, if at all, on these matters, from those who specialized in writing about witchcraft. In studies of the diabolical, the Catholic exorcist Francesco Maria Guazzo (b. 1570), author of the authoritative Compendium Maleficarum (1608) or Book of Witches, relied heavily on the published writings of 'other most learned physicians. Doctors and divines – both Protestant and Catholic – were convinced that some forms of madness were a spiritual affliction, the product of possession or divine punishment for sin; but equally they were ready to concede that others were a kind of illness, brought about by traumatic injury, or by physical disorders that had mental effects" (Scull, 2015, pp. 90-91).

1) En el ataque epiléptico el paciente externa los síntomas a través del cuerpo: “the patient, having suffered a seizure, is locked into a tonic immobility, arms rigid, nightgown rucked up” (Scull, 2009, p. 116) (figura 178).



*Figura 178.* Comparativa de ataque epiléptico.

2) En la fase *clownisme*, el paciente no solo tiene movimientos dramáticos, sino que los acompaña con gritos y llantos (figura 179).

> the patient engaged in dramatic physical displays, often accompanied by cries and shrieks, and culminating in some cases in the adoption of an *arc-en-cercle* position, in which the patient bent backwards into a seemingly impossible contortion, with only the back of the head and the heels still touching the ground. (Scull, 2009, p. 115)





*Figura 179.* Secuencia comparativa de fase clownisme.

3) Las actitudes pasionales son duales, en un momento es un gesto de tristeza y enseguida de éxtasis: “posing as if being crucified, or in the throes of erotic ecstasy” (Scull, 2009, p. 115) (figura 180).



*Figura 180.* Secuencia comparativa de actitudes pasionales.

La fase del delirio es cuando el paciente presenta alucinaciones: “the patient might experience hallucinations or delusions, which gradually subsided” (Scull, 2009, p. 115) (figura 181).



*Figura 181.* Fase de delirio.

En los episodios Closer than sisters y A Blade of Grass podemos apreciar los métodos tortuosos aplicados a la histeria por el doctor Christopher Mathew Banning en su clínica. La hidroterapia (figura 182) considerada un remedio para calmar los nervios y el cuerpo se consideró charlatanería “was an all-purpose remedy, and its only drawbacks were its associations with quackery (something that deterred many mainstream physicians from employing it), and the fact that, whatever temporary relief it offered, ultimately most patients lost faith in its healing powers” (Scull, 2009, p. 65).



*Figura 182.* Secuencia de Vanessa en el proceso de la hidroterapia.

Por otro lado, la lobotomía cerebral[205] (figura 183), una técnica ya instaurada en la psiquiatría de los tiempos modernos, su operación llevaba al humano a un estado vegetal, y consistió en:

> An ice-pick was introduced under the eyelid and a mallet was used to break through the eye socket and penetrate to the frontal lobes. A sweeping motion was used to sever brain tissue, the patient was supplied with sunglasses to cover up the resultant black eyes, and upon regaining consciousness was, according to Freeman, able to resume normal activities in a surprisingly short amount of time. (Scull, 2015, p. 316)



*Figura 183*. Lobotomía.

[205]Walter Freeman incursionó e impuso esta práctica que consistía en el uso de un picahielo insertado en la órbita del ojo del paciente impactando internacionalmente, por lo que se aplicaron bastantes procesos de lobotomía: "Lobotomy and its principal protagonist, Walter Freeman, were presented in still more positive terms. Early on, the Washington Evening Star informed its readers that lobotomy 'probably constitutes one of the greatest surgical innovations of this generation.... It seems unbelievable that uncontrollable sorrow could be changed into normal resignation with an auger and a knife. Later on, the science reporter Waldemar Kaempffert wrote a hagiographic essay for the Saturday Evening Post, with pictures of Freeman and Watts operating, a piece that reached an even larger audience when it was abridged and published in Reader's Digest, which enjoyed a huge international circulation. And an Associated Press story was similarly positive, referring to the lobotomy as 'a personality rejuvenator' that cut out the 'worry nerves' and was almost completely safe – 'only a little more dangerous than an operation to remove an infected tooth'. Shortly thereafter, the operation received what was surely the most unambiguous endorsement of its merits when the Nobel Prize committee awarded the 1949 prize in medicine or physiology to Egas Moniz. Moniz's award promoted an explosive increase in the number of lobotomies. In the United States alone, twice as many operations were performed in the last four months of 1949 as in the preceding eight. By 1953, 20,000 additional Americans had been lobotomized, alongside thousands more around the world" (Scull, 2015, pp. 316-317).

Éstas prácticas legitimadas, en la ficción son clave para visibilizar lo históricamente correcto y mantener controlado al ciudadano, así mismo evidenciar las prácticas médicas consideradas ciencia. Dentro de la hipnosis, el diálogo entre el celador (la criatura) y Vanessa es muestra de ello:

> –It's not tortures what they're doing. It's science. It's meant to make you better–.
>
> –It's meant to make me normal. Like all the other women you know. Compliant, obedient. A cog in an intricate social machine and no more–. (Logan, 2014-2016, E4; T-3)

La construcción del personaje Vanessa Ives, correspondiente al mundo de la serie, recurre a elementos históricos de las transformaciones culturales en Europa desde el tardío siglo XV, pasando por el XVIII hasta la temprana era moderna del XIX; periodos en los que las transformaciones religiosas, políticas, culturales y económicas vivieron un crecimiento dramático en las que la cultura popular estuvo plagada de supertsticiones y creencias impuestas por distintas instituciones de poder:

> It saw the withering of the feudal system and the rise of the nation state, the extension of trade and markets in Europe, the circumnavigation of the globe and the growing power of absolute monarchs. It saw the Catholic Church lose its hold on portions of Europe as the various manifestations of the Protestant Reformation took hold and mostly succeed in repelling the efforts at Counter-Reformation, in northern Europe at least. And it saw the massive cultural transformations we over-schematically refer to as the Renaissance: the revival of Classical learning; the spread of print culture; ferment in art, architecture, music, literature, drama and knowledge-making; and the birth of the Scientific Revolution. (Scull, 2015, p. 86)

La iglesia juega un papel fundamental sobre la creencia en satán, quien entre fantasmas y espíritus se encuentra activo en la vida diaria. La muerte es omnipresente, mientras el demonio seduce al pecador para hacerlo parte de su resistencia. Siguiendo con Scull (2015) menciona que los protestantes eran vistos por los apologistas católicos como agentes de satán, herejes pertencientes a las fuerzas

de la oscuridad: “Satan lacked the divine power to overturn the laws of nature. He and his minions performed wonders, not miracles” (p. 89). En este contexto, el discurso de la locura enfocado en la melancolía[206] presenta diversos síntomas como el miedo, la tristeza, la desesperación: “fear, sadness, desperation, tears, weeping, sobbing, sighing and without cause they can neither receive consolation, nor hope of assurance, notwithstanding there be neither matter of fear, or discontentment, nor yet cause of danger” (Scull, 2015, p. 92). Normalmente estos síntomas con tendencia al suicidio, se encuentran en personas particularmente con una imaginación estimulante o en aquellas considerdas “genios” sobre alguna disciplina en particular. Finalmente “¿Qué mal puede ser más profundo que la locura?” (Stevenson, 2018) o bien “la represión sexual o las relaciones familiares disfuncionales [es una] explicación a la locura. El ser humano se presenta como una otredad en sí misma, oculta entre los propios límites corpóreos” (Tiburcio Moreno, 2019, p. 46).

Por lo tanto, el caso clínico presenta una posición de negación de instancias sublimadoras, en la cual, la intriga que genera el secreto nos lleva por un viaje de la pérdida de la identidad (tema psiquiátrio por excelencia en la literatura de todos los tiempos), se cosifica “There is some thing within us all”[207] (Logan, 2014-2016, E5;T-1) y reconoce a su asesino, es interior.

[206]Al igual que la histeria, los casos predominantes se presntaban en mujeres. Richar Napier trató 1,286 casos de desorden mental en mujeres y sólo 748 en hombres (Scull, 2015, pp. 96-97).
[207]Además de ser una frase clave que toma fuerza en el capítulo cinco de la segunda temporada, es el eslogan o tagline de la serie.

### 6.4.2. Las relaciones corales

La construcción del mundo mental de Vanessa se teje con las intrigas de cada personaje según sus actos y se simboliza en el laberinto donde la culpa reside en el secreto, entendido como:

> Cualidad seductora, iniciática, de lo que no puede ser dicho porque no tiene sentido, de lo que no es dicho y, sin embargo, circula. Sé el secreto del otro, pero no lo digo y él sabe que yo lo sé, ese secreto del secreto. Esta complicidad no tienen nada que ver con una información oculta (…) pues no hay nada que decir…Todo lo que puede ser revelado queda al margen del secreto. (Baudrillard, 2000, p. 77)

El secreto se encuentra tras la puerta, una metonimia del enigma que se esconde en el espacio de la dualidad, en el alcance simbólico que va tomando este tema en la metáfora de la conciencia y de la interrogante sobre la transfiguración carnal de un cuerpo con señales de muerte cercana: el de Vanessa Ives (figura 184).



*Figura 184.* El secreto tras la puerta.

¿A dónde lleva esa puerta? ¿Al centro del laberinto? El laberinto como mito y como símbolo es rico en su representaciones y en la utilización de diversos relatos, es según su geometría. El símbolo del laberinto es un cruce de caminos, algunos sin salida y en otros se trata de descubrir el camino que conduce al centro de la telaraña. Se ha utilizado como fortaleza militar y contra las influencias maléficas, el laberinto

“conduce también al interior del sí mismo, hacia una suerte de santuario interior y oculto dode reside lo más misterioso de la persona humana” (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 621). El laberinto más antiguo es el cuadrado representado en una tablilla de Pilo. El circular está datado en el siglo XVII antes de Cristo. Los cuatro grandes son: el de Egipto en el lago Moeris, el cretense, el griego en la isla de Lemnos y el etrusco de Clusis (Santarcangeli 2000, Martínez García, 2012). En este caso, el laberinto egipcio entra en el transfondo de esta trama. El más conocido es el Hawara con dos niveles, uno al nivel del subsuelo, y el otro subterráneo exclusivo a las tumbas de lo reyes (Santarcangeli, 2000) (figura 185).

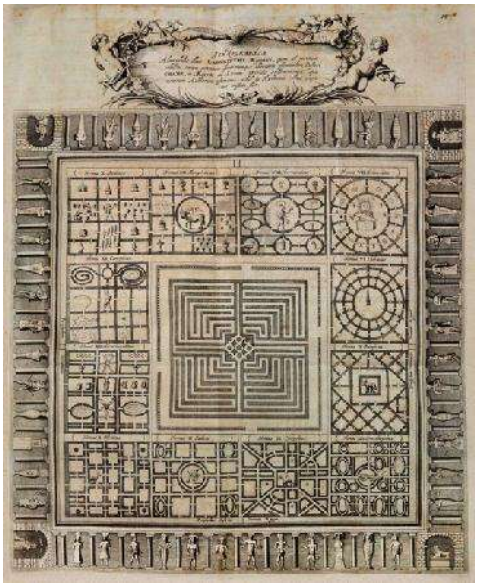


*Figura 185.* El laberinto egipcio Hawara.

El mito del laberinto es una historia que contiene elementos simbólicos en el relato, se asocia con el mito del Minotauro, símbolo de la dominación perversa ejercida sobre el estado psíquico del rey para abolir la tiranía, por lo que Teseo además de vencer al Minotauro deberá vencerse así mismo (Martínez García, 2012). El viaje por el laberinto es la metamorfosis de un hombre renovado, una alegoría de la búsqueda del yo (Santarcangeli, 2000). En la trama de Vanessa, su recorrido comienza en el laberinto cuadrado del jardín (figura 186) de la casa de su amiga Mina Murray, y termina en el laberinto circular de su muerte (figura 187), este último constituye la base del universo y se complementa con el cuadrado. El círculo es protección y defensa, es el centro donde todo se divide y se multiplica (Chevalier y Gheerbrant, 2007).

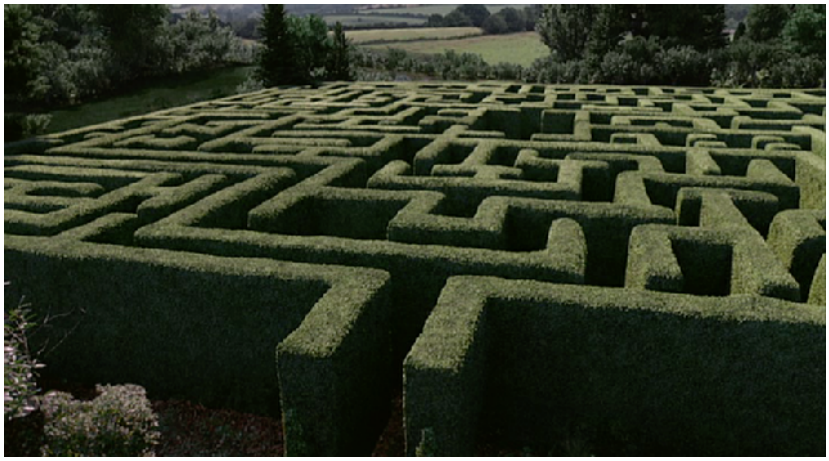


*Figura 186*. El laberinto en el jardín de Mina.



*Figura 187*. El centro del laberinto.

La develación del enigma en la intriga de la serie visto desde el espacio del laberinto es según el tipo y su funcionalidad. Según el tipo en su materialidad es psicológico en el trayecto del conocerse asímisma y aceptarse. Así como defensivo en su función de protegerse del mal, aunque ella lo esté encarnando para entonces. Otra función que tiene es represetativa "representa el propio destino del hombre (…) existe el convencimiento de que el alma puede liberarse a través de la fe [la cual perdió], el conocimiento o la perseverancia en oposición al destino" (Martínez García, 2012, p. 105).

A lo largo de este capítulo, se ha recorrido cada subtrama relacionando las remedialidades en la que la conjetura sobre lo monstruoso en el discurso de identidad, termina en la figura del asesino serial bajo la sombra de un nombre.

Lúcifer se presenta a seducirla y confronta a su hermano Drácula “the father of beasts, king of the maggot-crawling flesh” (Logan, 2014-2016, E4; T3) (figura 188). Ambos guardan relación con el celador, quien la acompañó durante su estancia y hacía su trabajo hasta que estrecha un lazo de amistad y le concede un momento de lectura en voz alta del poema *My Shadow* (figura 189), significativo para la alucinación en la fase de delirio:

> I have a little shadow that goes in and out with me / And what can be the use of him is more than I can see/ He is very, very like me from the heels up to the head/ And I see him jump before me, when I jump into my bed/ The funniest thing about him (…) I never can get back by day, nor can remember plain and clear, the curious music that I hear. (Stevenson,1885, párr. 1)



*Figura 188.* Secuencia de lúcifer en la habitación blanca.

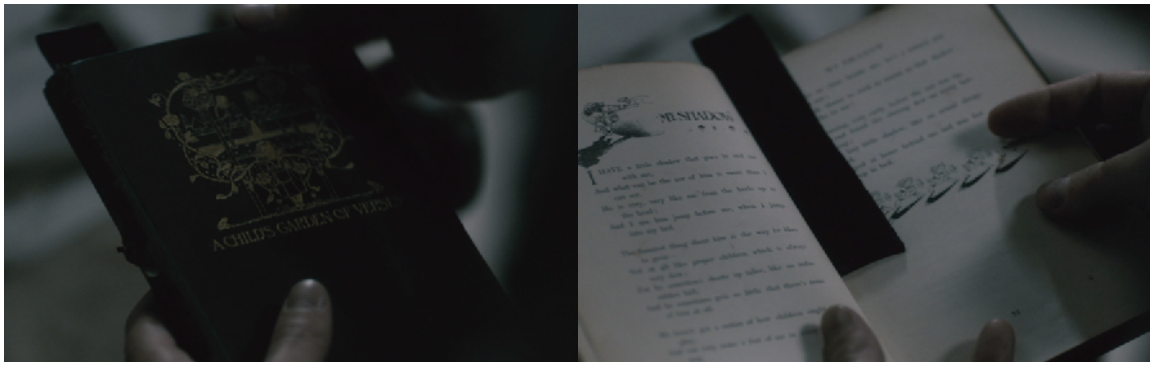


*Figura 189*. Poema My Shadow en la habitación blanca.

El celador confiesa el proceso del tratamiento que le aplicarán, la lobotomía, la cual trae consigo consecuencias que se resume en “la cosa rota” (*a broken thing*) “Not a

tiger. Not a flower. Not a clump of earth. Not even a blade of grass"[208] (Logan, 2014-2016, E4; T-3). Trata de convencerla que sea como los demás para que no tenga que pasar por la tortura, le cuestiona si es tan importante ser diferente, porque ellos harán su trabajo:

> They'll start by cutting your hair off and shaving your head. Then they'll sedate you. Then they'll strap you to a table. Then he'll use a drill to open your skull. It's not a medical thing, it's a drill for woodwork. Then he'll put a clamp on your skull and crack it open. And then he'll start cutting things out. I see the results. That's where my job starts again. (Logan, 2014-2016, E4;T-3)

Por otro lado, Seward durante la sesión de hipnosis aparece en el cuarto blanco (figura 190) y le menciona que tiene una disociación de su cuerpo con la mente "It's a mental and physical break, a disassociation with your bodily functions, something like a coma" (Logan, 2014-2016, E4;T-3). En ese estado su búsqueda termina en lúcifer y Drácula, quiénes disputan en torno al alma y al cuerpo. Finalmente es el Príncipe de las Tinieblas quien le da voz al poder de Vanessa.

> Become the wolf and the bat and the scorpion. Be truly who you are (…). Give me your flesh. Give me your blood. Be my bride. And then all light will end and the world will live in darkness. The very air will be pestilence to mankind. And then our brethren, the Night Creatures, will emerge and feed. Such is our power such is our kingdom, such is my kiss (…) I´m the demon, I am the Dragon, my name is Dracula. (Logan, 2014-2016, E4; T-3)

[208] Alusión a *Leaves of Grass* (1855) del poeta americano Walt Whitman. Por cierto, Stoker compartió algunas opiniones sobre la ciencia, le escribe en 1872: "You are I know a keen physiognymist. I am a believer of the science myself and am in a humble way practice of it" (Skal, 2011, p. 121).



*Figura 190.* Hipnosis por Seward.

Retomando el capítulo A blade of grass, Vanessa completa el sentido de: “The spirit and the animal. You seek my soul, you my body (the brothers) (…) I am nothing. I am no more than a blade of grass. But I am” (Logan, 2014-2016) enseguida pareciera que la función de madre de la oscuridad se hace presente y el verbis diablo aleja a lúcifer y a Drácula. En esta secuencia, el beso vuelve a presentarse como símbolo de una promesa de libertad, de la opresión de lo femenino, representa la aceptación de la mujer singular en contra de los que su sexo debe ser para la sociedad, es la aceptación del Yo (figura 191).



*Figura 191.* Secuencia sobre la dualidad en Vanessa.

Este personaje pasa de ser la bella horrorizada a la bella enamorada, motivo visual sobre la alteridad presente en *La Bella y la Bestia* (Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, 1740), el cual se cruza con las versiones cinematográficas de Murnau y de Coppola. En *Nosferatu* "la Bella se sacrifica, ciertamente, por el padre (o, en este caso el marido) y se entrega a la Bestia: pero no para ser devorada por ella, y menos aún para salvarla de una hechizo, sino para destruirla" (Balló y Pérez, 1995, p. 148) mientras en la batalla final de Drácula "el personaje cierra su ciclo evolutivo: de ser la maternal protectora de la sociedad de los hombres pasa a a sociarse carnalmente con la Bestia en contra de esa sociedad caduca" (Balló y Pérez, 1995, p. 149). En *Penny Dreadful* la bella se entrega al vampiro y es asesinada por el lobo de dios como gesto piadoso donde la madre/mujer en la acción criminal termina con la moral oscura de la civilización, un acto redentor del sacrificio absurdo por salvar al otro, la ciencia del horror cubierto por la belleza. El final de la temporada es un canto de lamento a los niños de Adán[209], a los crímenes cometidos a lo largo y el tardío siglo decimonónico por instituciones religiosas, políticas, médicas[210], a las adversidades que padecieron las sociedades europeas en los siglos finales del medioevo en la transición del final del feudalismo a la modernidad: la madre ya no sostiente a su hijo como en la iconografía cristiana, el amante representa el dolor de la gran madre en su funeral, la muerte que sublima al cuerpo redentor en búsqueda de la salvación de las almas y que a través de las peticiones de la oración *Lord's Prayer* alcanzará el perdón de sus pecados, así como la salvación de su alma:

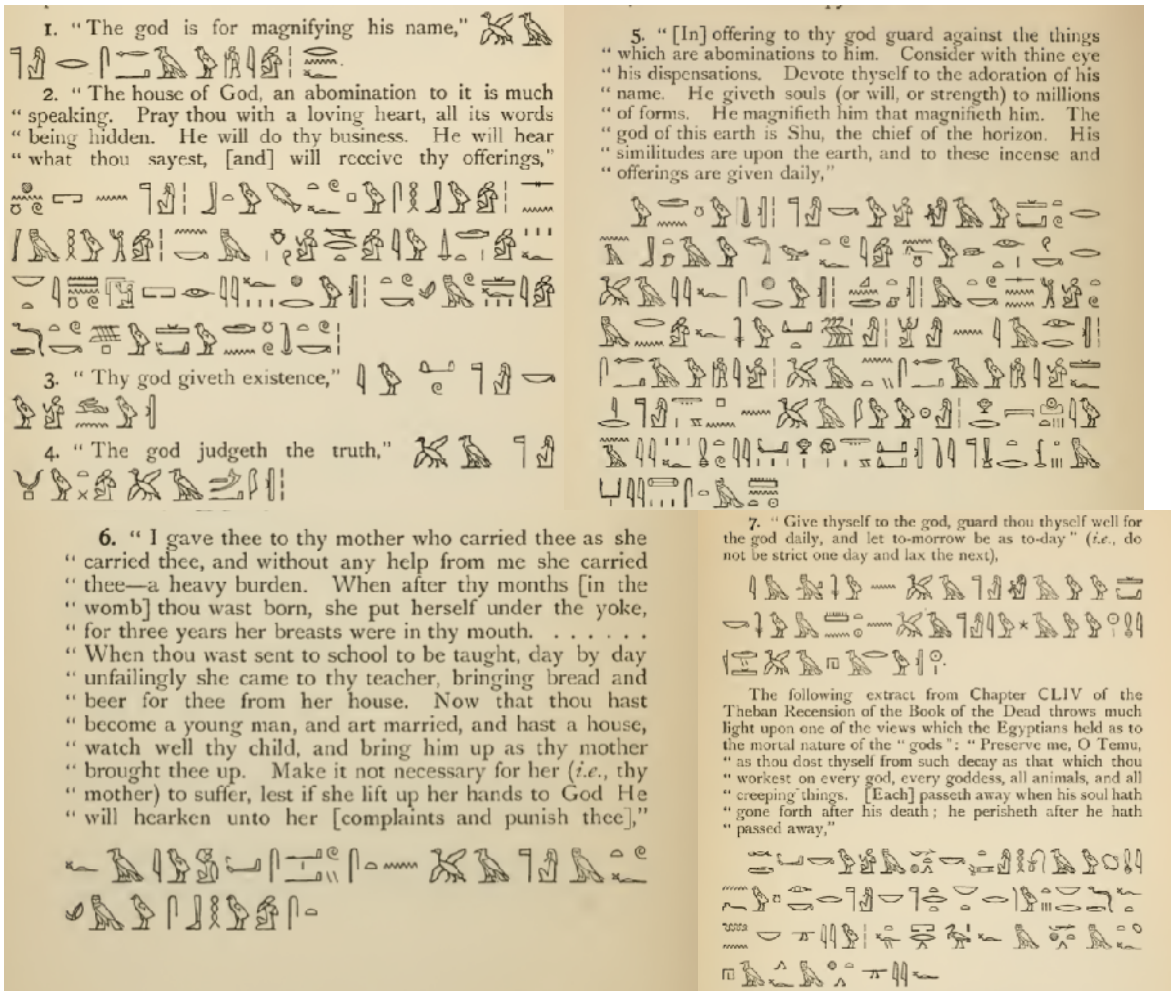
> Our Father, who art in Heaven, Hallowed be thy name. Thy Kingdom comes. Thy will be done, on Earth as it is in heaven. Give us this day our daily bread, and forgive us our trespasses. As we forgive those who trespass against us. Lead us not into

[209]La muerte de Jack por tisis, el hijo de la criatura, es llevado al Támesis en brazos de su padre, mientras la *Oda: Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood* (Wordsworth, 1807) funciona de *back* en la escena de la temporada final en The Blessed Dark .

[210]Marjorie, la madre de Jack le pide a la criatura lleve el cuerpo de su hijo con el doctor Frankenstein para que lo resucite, a lo cual el monstruo responde "You see a monster. A grisly undead thing.That is what I am.That is what Dr. Frankenstein has made of me"

temptation, but deliver us from evil. For thine is the Kingdom, and the Power and the Glory, for ever and ever. Amen[211]. (Logan, 2014-2016, E9;T-3)

En el contexto de la trama, el personaje más que una vampira representa a Amonet, por lo que la idea del Dios Amon-Ra responde a los extractos de las máximas de Ani (Budge, 1913, pp. 103-105)[212] (figura 192).



1. "The god is for magnifying his name,"

2. "The house of God, an abomination to it is much "speaking. Pray thou with a loving heart, all its words "being hidden. He will do thy business. He will hear "what thou sayest, [and] will receive thy offerings,"

3. "Thy god giveth existence,"

4. "The god judgeth the truth,"

5. "[In] offering to thy god guard against the things "which are abominations to him. Consider with thine eye "his dispensations. Devote thyself to the adoration of his "name. He giveth souls (or will, or strength) to millions "of forms. He magnifieth him that magnifieth him. The "god of this earth is Shu, the chief of the horizon. His "similitudes are upon the earth, and to these incense and "offerings are given daily,"

6. "I gave thee to thy mother who carried thee as she "carried thee, and without any help from me she carried "thee—a heavy burden. When after thy months [in the "womb] thou wast born, she put herself under the yoke, "for three years her breasts were in thy mouth. . . . . "When thou wast sent to school to be taught, day by day "unfailingly she came to thy teacher, bringing bread and "beer for thee from her house. Now that thou hast "become a young man, and art married, and hast a house, "watch well thy child, and bring him up as thy mother "brought thee up. Make it not necessary for her (*i.e.*, thy "mother) to suffer, lest if she lift up her hands to God He "will hearken unto her [complaints and punish thee],"

7. "Give thyself to the god, guard thou thyself well for the god daily, and let to-morrow be as to-day" (*i.e.*, do not be strict one day and lax the next).

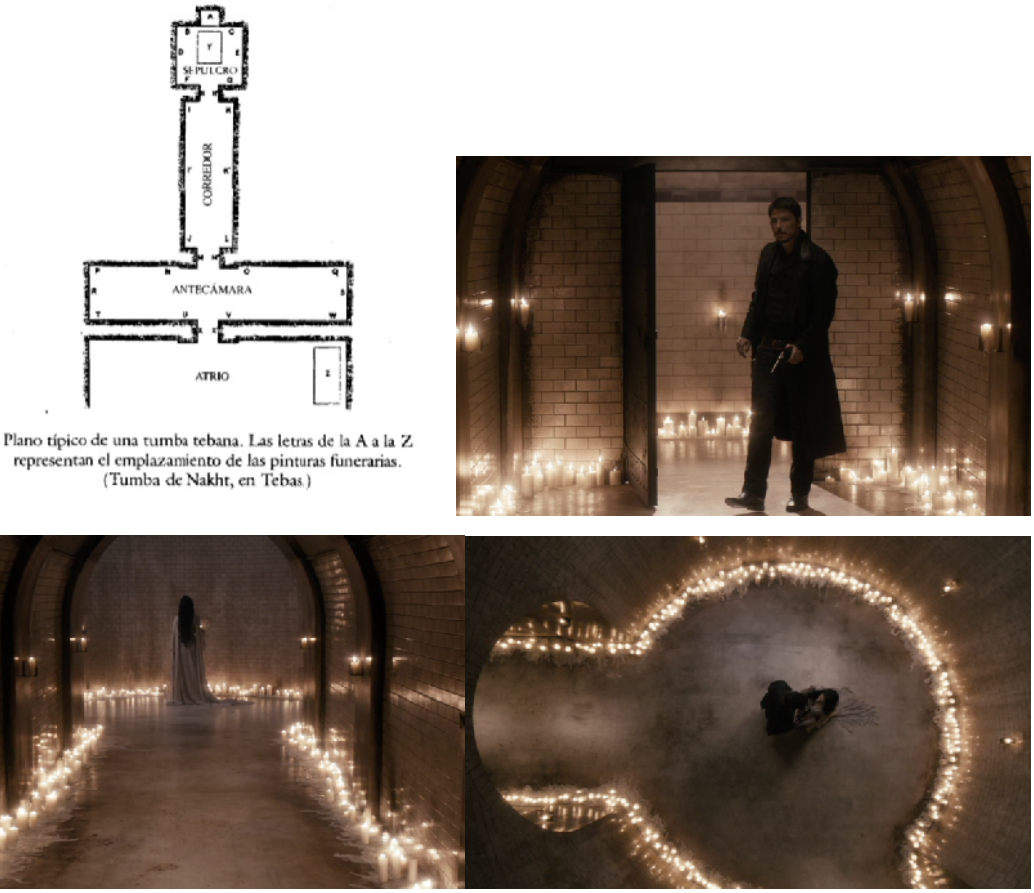
The following extract from Chapter CLIV of the Theban Recension of the Book of the Dead throws much light upon one of the views which the Egyptians held as to the mortal nature of the "gods": "Preserve me, O Temu, "as thou dost thyself from such decay as that which thou "workest on every god, every goddess, all animals, and all "creeping things. [Each] passeth away when his soul hath "gone forth after his death; he perisheth after he hath "passed away,"

*Figura 192.* Máximas de Ani.

[211]Es posible que el significado "así sea" que se utiliza al finalizar una oración cristiana, en este caso se transfigure al nombre del dios Ame, que significa oculto, referente a los misterios y al poder de concebir vida "The name Amen means the hidden, and seems to refer to the mysterious and unknown power that causes conception in women and animals; one of his symbolsis the belly of a pregnant woman" (Budge, 1913, p. 194). Además, su nombre fue cambiado a Amen-Ra, uno de los nombres de Drácula.

[212]Preceptos morales del papiro Ani, el cual fue adquirido por el Museo Británico en 1888. Se considera uno de los papiros funerarios más importantes del libro de los muertos, escrito entre B.C. 1500 and B.C. 1350: "these Maxims were compiled not later than about 1000 B.C., but it is very probable that many of them are as old as the Ancient Empire" (Budge, 1913, p. 103).

Además, el espacio de la muerte de Vanessa recuerda a una tumba tebana, la cual se compone por un atrio (donde se lleva a cabo la batalla final con Drácula), antecámara, corredor, y sepulcro (figura 193). El sepulcro es el centro del laberinto.




Plano típico de una tumba tebana. Las letras de la A a la Z representan el emplazamiento de las pinturas funerarias. (Tumba de Nakht, en Tebas.)

*Figura 193.* La muerte de Vanessa Ives.

La escena que da lugar a la tragedia del rencuentro entre Ethan[213] y Vanessa[214] (E9;T-3) en el que el motivo visual de La Piedad (figura 194), constante en la serie, refuerza el relato de intimidad dramatizando la muerte de Vanessa Ives. El que el acto final no

[213] Este personaje, termina por ser el héore del western al estilo John Wayne interpretando a Ethan Edwards, quien viaja por el desierto para ejecutar una venganza familiar en *The Searchers* (John Ford, 1956). En el retorno a casa el paisaje desértico se muetra como el caos de un territorio salvaje: "la sociedad norteamericana vio en el western un magnífico instrumento de afirmación nacionalista [y] se vertebró en un variado mosaico narrativo sobre las dificultades de la conquista de territorios hostiles e inexplorados" (Balló y Pérez, 1995, p. 46). Además "In westerns, detective fiction and Gothic horror, disequilibrium is inaugurated by violence to the social order, and (an often legally sanctioned) violence is usually the means by which a renewed equilibrium is restored at the end" (Gelder, 2001, p. 93)

[214] Entre sus múltiples personalidades, también se le caracterizó como medium y *Daywalker* (su mentora Joan Clayton, antepasado de la doctora Seward) por lo que su papel de mártir femenina está justificado por el arquetipo de la bruja y la heroína Juana de Arco: "una mujer rebelde, que defiende sus opciones íntimas contra un poder masculino, viejo, severo e inapelable [el patriarcado de la sociedad victoriana], y que preferirá la muerte a traicionar sus convicciones" (Balló y Pérez, 1995, p. 107).

es necesariamente la resurrección, pero sí el descenso y la desolación, así como el entierro. La dimensión narrativa que tiene esta escena es de suspensión temporal porque recapitula el dolor de la madre en el presente, en la memoria y en lo que comenzará a partir de la pérdida. La Piedad[215] sintetiza el drama individual de la tragedia colectiva prolongando el clímax infausto: "la mujer llena de dolor que convierte su herida interior en un gesto de valor contra el enemigo de rostro invisible" (Balló, 2000, p. 47), ya que sólo es un nombre.



*Figura 194.* La Piedad.

En sentido contrario a este rezo, se encuentra el verbis diablo[216], es el *mcguffin* de la serie. El rompecabezas del misterio y mantiene el suspenso de la trama, sin embargo, no tiene mayor relevancia, aunque no es poca cosa, ya que se trata de una lengua muerta de satán, *verbis* manifiesta la figura lingüística que deriva en la acción del lenguaje, así como en adjetivo "Dios es el verbo", es decir, la creación ahora corre a cargo del ángel caído, lúcifer emula el poder de la palabra. En la ficción este libro fragmentado se encuentra en la biblioteca del Museo Británico y el autor asignado es Gregorio según explica el personaje Ferdinand Lyle[217]:

> The Verbis Diablo, the Devil's Tongue, has roots as old as Aramaic and likely much older. It was an oral tradition for the most part like most now dead languages (…) In the 11th century a Carthusian monk known to us only as Brother Gregory began to

[215]La piedad femenina también es un personaje cinematográfico en su vertiente maternal "estas mujeres desoladas se convierten en auténticas Antígonas dispuestas a implorar clemencia pero también justicia" (Balló y Pérez, 1995, p. 111).

[216]En el siguiente link se puede leer una transcripción por David J. Peterson: https://archive.org/details/VerbisDiablo/mode/2up

[217]Es un egiptólogo con conocimientos en lenguas muertas y en historia antigua. Ayuda a desentrañar la relación entre los egipcios y los vampiros, así como a interpretar el Verbis Diablo.

> lose his mind. He said he was possessed by a demon perhaps the father of all demons the fallen angel himself. In any event, this demon spoke to him in the Verbis Diablo. Brother Gregory wrote down what it said on whatever was to hand. Having nothing like science to consult his brothers finally pronounced Brother Gregory mad and locked him away. But his lunatic ravings are now in the British Museum (…) There's Latin here. And Arabic here. A veritable Tower of Babel. (Logan, 2014-2016; E2; T-2)

Este grimorio tiene un paralelismo con el *Delomelanicon* o *Las Nueve Puertas del Reino de las Sombras* escrito por Aristide Torchia en 1666 y quemado en Roma en 1667, así como con el *Necronomicón* (H.P. Lovecraft) escrito por el árabe loco Abdul Alhazred. Lo que tienen en común es el tema de la muerte y la mezcla de varias lenguas creando una propia gramática.

Finalmente, las relaciones entre los pennys y las subtramas entre Víctor y Varney, Dorian y The Wehr-wolf, Drácula y Sweeney Todd inciden directamente en el estilo fragmentado de la narración, la recurrencia de la sangre que visualmente se aplica en correspondencia con la estética de lo sublime, y el aspecto del crimen como parte de la construcción de los personajes. El horror fantástico es el velo de maya que permite la composición de *Penny Dreadful* como el lamento fúnebre de la humanidad.

### 6.4.3. El sentido ideológico

Las ficciones victorianas no dejan de estar de moda en los medios audiovisuales, las series de televisión en especial se han convertido en una exploración historiográfica de la época que se la ha nombrado Neo-Victorianismo[218], el cual permite la recreación de historias explorando otras versiones o perspectivas:

> Thus, through often self-reflexive and metafictional engagement with the processes of accessing history, neo-Victorianism asks questions concerning the fictionalization of the past and its situatedness vis-à-vis the present. In neo-Victorian fiction this allows authors to construct images of the period that are often created out of the silences and omissions of the Victorian text and out of pieced-together fragments. Even while these stories are at times intensely personal in the way they explore the secrets of the period to form an image which offers an alternative to 'official' versions of Victoriana, they also rely on knowledge provided by academic research and often encourage an element of scientific detachment. (Kleinecke-Bates, 2014, p. 1)

La serie como ficción Neo-victoriana trabaja entorno al interdiscurso del *topic* del crimen cuestionando ¿quién es el autor de los asesinatos? a la manera de la identidad oculta de un médico que experimenta con la resurrección, un hedónico que encuentra placer en la sangre, un ente que se alimenta de ella, y que convergen perfectamente con la figura mediática de Jack the Ripper. El asesino como monstruo se contruye a partir de las ideas de la cultura inglesa enfatizando la sombra, el nombre, la ausencia y la doble identidad, así como el secreto tras la puerta. Un relato autobiográfico que termina en la muerte y su confesión ¿anecdótica? El problema de dios y el asesino interior resignifican el caso ontológico (moral, existencial) del yo en su cambio de personalidad "hay algo dentro de nosotros". El aspecto existencial no se reduce sólo al discurso de la doble moral victoriana, sino que hay una toma de conciencia que no

[218]Académicos como Gutleben´s (2001), Heilmann y Llewellyn (2010), y Kaplan (2007) han establecido este término que ha influido en la literatura y otras artes re visionando la época (Kleinecke-Bates, 2014).

la exime de la estructura social que responde a un puritanismo protestante que tenía la colonia inglesa del nuevo mundo en contra de las brujas.

Los monstruos en la literatura popular de la venta ambulante en hojas ocasionales (*canards* o sucesos) es una pequeña literatura de la violencia que se difundía a partir de la segunda mitad del siglo XVI en folletos con una imagen y texto corto que llegó a una audiencia socialmente indiferenciada, son las primeras ficciones de este género que ahora son imágenes que aparecen en el universo televisivo aumentando la iconografía y narrativa de estos. El monstruo como espectáculo (*monstrare*) y a su vez como señal divina (*monere*), el aspecto fantástico entre humanidad y animalidad son parte del universo de la percepción de este en su transformación histórica hasta llegar a lo monstruso, donde ya no es necesario mostrar la imagen sino construir el discurso (Vigarello, 2005).

A manera de conclusión de este último capítulo, tenemos que la intermedialidad tienen la función de marcar la construcción interdiscursiva en su relación coral respondiendo al imaginario colectivo. Las dimensiones tienen la función de identificar cómo la estrategia intertextual construye el sentido ideológico. A nivel narrativo, los mitos direccionan la lectura y su actualización. A nivel estético, el discurso constituye lo monstruoso dentro del *topic* del crimen.

La interdiscursividad permite la lectura de lo monstruoso en torno al discurso de la otredad desde un enfoque psiquiátrico, conformado por lo poético, lo científico, lo religioso, lo artístico, lo filosófico, y de un discurso de poder delimitado al aspecto de la violencia. El *topic* médico en un contexto criminal es un subtexto que atraviesa la serie, y que su mayor peso está en la subtrama de Frankenstein. Los tres aspectos principales son: la experimentación con cadáveres o la trata de cadáveres (ladrones de tumbas) (Varney y Frankenstein); la leucemia o tisis (Drácula); la histeria (Vanessa Ives). Mientras el *topic* del crimen direcciona el sentido ideológico hacia la figura del asesino serial como el monstruo interior en el humano: mediante el retrato (Dorian).

La constitución de la figura del asesino serial se configura a partir de cuatro mitos: El Prometeo Romántico, El Ángel Caído, Narciso y el Vampiro. El estilo visual de lo sublime y lo numinoso conforman la estética de la serie en los motivos visuales: la creación, la inmortalidad y la caída. El *thriller psicológico* se logra a través de los motivos intergenéricos principales: terror y horror en un contexto de lo fantástico. Por lo tanto, la actualización de los intertextos en el sentido ideológico se enfoca en la construcción criminal del monstruo en el relato del asesinato y en sus discursos.

En resumen, en la novela de *Frankenstein,* Víctor concluye con la aceptación de sus crímenes y es devorado por la obsesión del conocimiento en la búsqueda de la verdad. En la serie, no logra la domesticación de sus criaturas y el final abierto relacionado a Jekyll muestra el conflicto científico de sus creaciones. La criatura se humaniza en la serie, mientras en la novela está deshumanizada. Además, retrata lo marginal en la diferencia de clases sociales entre el salvajismo de la clase trabajadora versus la clase media victoriana.

En la novela, el personaje de Dorian es un asesino con el perfil del artista, quien en su doble naturaleza transgresora se transforma en celebridad. En la serie se enfoca en una categoría ordenadora del género asociado al monstruo femenino (Lily) en el que la inmortalidad es su tragedia y quedará encerrado en la eternidad de su retrato.

El personaje de Drácula en la novela y en la serie, es el mal absoluto, la amenaza de la civilización. Metaforiza el miedo a la muerte y a lo desconocido. Es una representación de lo que no somos y lo que deseamos ser. Es el caos en el mundo.

Por lo tanto, el mundo narrativo en torno al personaje Vanessa Ives se instala en la locura, acceso directo a la otredad. Aspectos como el clasismo y el sexismo se desdoblan en mujeres criminales simbolizando la transgresión de la feminidad pasiva y sumisa del sistema patriarcal inglés. Por otro lado, sus aliados Ethan Chandler y sir Malcolm Murray abonarán al mapa del asesino en dos sentidos: el hombre blanco extranjero y el hombre blanco de clase social privilegiada como figuras de poder y de la despersonalización de la identidad del sujeto.

Así que los mundos narrativos en la transmedialidad de la serie a través la estrategia intertextual planteado en sus sentidos paratextual e intertextual, plantean la otredad en el relato del asesino en su relaboración de los mitos sin dejar a un lado la construcción lingüística de la prensa: Jack the ripper es la figura por excelencia, y es la sombra del asesino serial en *Penny Dreadful.* Su categoría ordenadora de clase responde al asesino en serie moderno, el cual,

> nació a raíz de la aparición de Jack el Destripador, quien fue responsable de varios homicidios, cuya identidad sigue siendo una incógnita. Sin embargo, siempre ha sido comprendido como un híbrido entre los conocimientos científicos de la clase media y el salvajismo de la clase trabajadora. (Tiburcio Moreno, 2019, p. 58)

## Conclusiones

En el caso de la intertextualidad en productos audiovisuales transmedia lo que se ha realizado es un estudio de los procesos reescriturales literarios y audiovisuales con el objetivo de responder a la pregunta de investigación ¿cuál es el estado actual de la intertextualidad transmedia en la producción de las series de televisión complejas?

La intertextualidad se aplicó como estrategia interdiscursiva en la producción de sentido a la serie de televisión *Penny Dreadful*. La complejidad de esta serie es muestra representativa de la construcción de mundos narrativos por las configuraciones mediales en su capacidad de combinarse, referenciar y transponerse multiplicando las tramas en una estructura coral.

El debate teórico sobre la conceptualización de la intermedialidad, la intertextualidad y las narrativas transmedia en un contexto de los nuevos medios se debe a su constante reconfiguración en las prácticas que expanden y extienden las formas de construir los mundos narrativos. En este sentido, la aportación dentro del ámbito académico de los estudios culturales, intermediales, semióticos y del discurso artístico abrió posibilidades de exploración en las herramientas metodológicas y modos de acercamiento al objeto de estudio en su naturaleza cambiante de creación y producción artística.

Como se ha expuesto en el primer capítulo sobre las intermedialidades y las nuevas narrativas en las series de televisión complejas, desde la visión de Jenkins (2008) el arte de crear mundos de ficción es mediante las narrativas transmedia en una lógica de mercado. Se identificó a la intertextualidad como la estrategia cultural clave en la construcción de interdiscursos en el proceso de transescritura de las operaciones transmediáticas.

La ruptura de la adaptación que sistematiza Pardo (2018) en los modelos triangular y cuadrangular de la transmedialidad evidenciaron los cambios paradigmáticos entre la adaptación y la transficción, así como la distinción de tipos de ficción según la expansión narrativa. Esto último, en lo que se refiere a televisión compleja o *Complex*

*TV* en términos de Mittell (2015) resignifica los modos de narración de una historia seriada que recurre a un híbrido de géneros para la construcción de la intriga. La narración seriada se consideró como un modo de narración constituida por las prácticas de producción y de recepción en el conjunto categórico cultural de los géneros de televisión agrupados discursivamente. Por lo tanto, la transmedialidad en su práctica intermedial transfiere personajes, acciones, tiempos, espacios, a los mundos posibles de un texto a otro, por lo que la adaptación que trabajaba con la diégesis original se ha visto transformada en su expansión a través de diferentes medios, como es la televisión en su valor cultural y en su capacidad de extenderse en diversas plataformas.

Con respecto al marco de la intermedialidad se resume de forma sucinta de la siguiente manera: siguiendo a Rawjesky (2005) como una categoría de análisis de las configuraciones mediáticas en su carácter traslacional. Esta clase de acercamientos tienen sentido según la tipología que Gil González (2018) propone, y que se toman dos de ellas para la construcción del modelo aquí propuesto: la remedialidad (intermedialidad representada) y la transmedialidad (intermedialidad externa).

En el territorio de lo medios analógicos y de los nuevos medios se identificó el caso estudiado de la serie de televisión *Penny Dreadful.* El proceso de transficción se enmarcó en el flujo de contenidos migratorios entre distintas plataformas mediáticas e integró las narraciones en su extensión, las cuales sólo se entienden en su conjunto.

En esta construcción narrativa transmediática del mundo como soporte de diversas historias y de plataformas posicionan al relato del crimen de los penny dreadfuls en una amplificación del universo ficcional. Las tramas son herederas de la literatura gótica victoriana, por lo que la transficcionalidad de los folletines y de la novela gótica son los hipotextos de los cuales se deriva la serie de televisión.

Las temáticas del siglo XIX identificadas con la etiqueta de Neo-Victorianas (Gutleben, 2001), se convirtieron en un semillero de producción para las series de televisión en una narrativa fractal con nuevos enfoques e iconografías visuales. Los penny bloods o penny dreadfuls englobaron una literatura subversiva de los monstruos en los que se abordaban crímenes de la época, así como un modo de reproducción mecánica y

serial de publicaciones caracterizadas por una composición tipográfica que invitaba a leer al público acostumbrado a los relatos orales, una escritura fragmentada y continua en episodios con estructura abierta, y el costo de un penique (accesible a la clase obrera trabajadora). Además muchos de ellos situaban los actos violentos en el geoespacio del Este de Londres, East End en Whitechapel.

Esta estructura de folletín, sus temáticas y los personajes más representativos tienen una relación manifiesta con el paratexto central: el título de la serie, su estructura narrativa y el topic del crimen, por recordar algunos. Por otro lado, las novelas góticas han tenido su irradiación intermedial al cine, los cómics, las series, el *merchadising*, etc. Según las investigaciones realizadas por Davidson (2009) la novela gótica fue un proyecto británico de identidad nacional y religiosa que surge de varios estilos literarios populares en múltiples formas de manifestación estética como una forma de estar en el mundo.

En el segundo capítulo, el debate sobre la producción de las narrativas transmedia y los conceptos sobre intertextualidad dirigidos a una lógica de productos audiovisuales en su ficción transmedia, resultó en la manifestación de la creación de un mundo narrativo con impulso enciclopédico en el que se confrontó el paradigma de la recepción enmarcado o puesto en *frames* (Eco, 1981) en un tramado de tradiciones iconográficas (Lizarazo Arias, 2009) trasladadas a otros formatos y medios en los que intervienen procesos de interpretación y participación. Las narrativas transmedia en este sentido las entendimos desde la postura de Jenkins (2010) y Scolari (2013) como el relato que se despliega en múltiples plataformas y medios de comunicación en un proceso de extensión y expansión.

En las discusiones sobre la recepción del texto se decidió enfatizar el rol del lectoespectador (Mora, 2012) como aquel que responde a una estética de la participación (Sánchez Vázquez, 2007) quien interviene como creador y navega por los contenidos reconfigurando las historias de ficción en una doble práctica dinámica: en la reconstrucción del relato y la participación del mismo que son identificadas como fenómeno *fandom* (Sandvoss, 2007).

Las comunidades de fans estan organizadas mediante plataformas en las que participan con producciones no autorizadas, opiniones y discusiones en foros, comparten versiones de lo que consumen, son cazadores que recolectan conocimiento en torno al objeto con el que se implican culturalmente generando contenidos por los usuarios. Guerrero y Pico (2016) llamaron a este fenómeno Contenidos Transmediáticos Generados por los Usuarios (CTGU) en los que se encuentran los formatos en redes sociales y plataformas, resultado de las dinámicas y prácticas colaborativas en la creación de significados, interacción social, y *fanfiction* como juegos, blogs, websites, entre otros.

¿Qué papel juega la intertextualidad transmedia en el proceso de transferencia de materiales y discursos de textos culturales? Este punto permitió la posibilidad de incidir en otras formas de acercarnos al análisis de textos de dicha naturaleza. La intertextualidad transmedia, partiendo de las nociones que expone Kinder (1991) se conceptualizó como un texto individual que forma parte de un largo discurso y se relaciona con otros textos en una diversidad de estrategias e ideologías.

En el sentido de las lógicas de producción, la Biblia Transmedia (Hayes, 2011) jugó un papel fundamental en la propuesta metodológica de esta tesis, ya que por un lado es el documento del proyecto que describe a nivel creativo y de producción el mundo narrativo o *storyworld*, pero también se convirtió en una herramienta de implementación transmediática para el análisis en su extensión narrativa y su expansión del mundo, permitiendo una contextualización del estudio en términos de producción. Además, como no es un documento público, se construyó de manera particular a partir de la recopilación de elementos que la constituyen: la historia, los personajes, la sinopsis de los episodios, el tono visual del mundo.

En el tercer capítulo sobre la construcción de un modelo intertextual transmedia fue el punto de encuentro y la columna vertebral para la sistematización de los elementos posibles para la propuesta en este estudio de caso, por lo que se consideró la comparativa entre tres modelos de análisis intertextual y una muestra de los modelos de creación de mundos narrativos.

Los modelos intertextuales que se tomaron en cuenta para la sistematización de ejes de estudio fueron: el modelo estructural del dialogismo por Bajtín (1988, 1998), el semanálisis enfocado en la producción del discurso por Kristeva (1981), y el Sistema Intertextual Transmedia (SIT) por Montoya, Vásquez Arias y Salinas Arboleda (2013), basado en la teoría de Kinder. Los tres modelos dividen el análisis intertextual en dos ejes, vertical y horizontal con sus variantes.

En términos del espacio dialógico de la novela polifónica, el eje vertical se concentró en la diégesis y el eje horizontal estudió la relación extratextual entre lector y autor. En el modelo del semanálisis, el eje vertical analizó la operación de la transposición en el nivel profundo del texto, y el eje horizontal el espacio de significación entre autor y lector. Finalmente, el SIT en la lógica transmedial, consideró el eje vertical enfocado en el universo narrativo como paratexto sin afectar la diégesis, y el eje horizontal es la producción que sí afecta el universo narrativo. En resumen, los ejes se centran en el estudio de la intertextualidad fuera del texto en la relación entre autor y lector, así como dentro del texto, en la construcción de significación en la narración.

En los modelos de creación de mundos narrativos, donde el concepto mundo tiene una relación geográfica en un espacio narrativo ficcional, se consideró a la fábula como el armazón de mundos de los personajes y sus submundos en una estructura multilineal donde se sostiene la lógica del texto. Son diversas las propuestas que se compararon. Entre sus diferencias y sus formas derivadas, se optó por la relación entre mundo y medio en su relación narrativa: el concepto de *storyworld.*

El *storyworld* se ocupa de los elementos de dos tipos de narraciones, la intradiegética y la extradiegética donde se cuentan dos tipos de historias, la que pareciera verdadera y la que crea sus propios mundos imaginarios. En cuanto a espacio narrativo y su relación geográfica funciona como ambiente y referencial. Las investigaciones por Marie-Laure Ryan, Kenneth Foot y Maoz Azaryahu (2016) dejaron claro que en la primera, la narrativa se despliega según el medio. En la segunda, los personajes visitan locaciones históricas de forma figurativa.

La construcción de los mundos narrativos según las investigaciones de Rhyan y Thon (2014) transfieren componentes de su composición en una relación intertextual y

discursiva para que el ambiente donde habitan los personajes, la historia y los aspectos simbólicos se establezcan en su espacio correspondiente. Por último, los mundos narrativos transmediales en esta lógica expuesta de la construcción del *storyworld* se caracterizan por compartir el mundo mental con su audiencia, lo que permite desarollar tres dimensiones esenciales: el mythos, el topos y el ethos.

El resultado para efectos del modelo propuesto planteado en el capítulo cuarto, conservó los dos ejes para el estudio intertextual en la construcción de los mundos narrativos de carácter transmedial y remedial. El eje vertical se ocupó del estudio paratextual enfocado en la extensión de los elementos extradiegéticos del *storyworld*, los cuales comparten aspectos simbólicos mediante estrategias de las narrativas transmedia con el mundo intradiegético, y permitieron mapear el mundo transmedial de la serie. El eje horizontal se ocupó de los elementos intradiegéticos del *storyworld* partiendo de la expansión de los hipotextos. Se aplicó la estrategia intertextual en dos dimensiones, narrativa y estética.

En la propuesta del modelo se configuró el proceso a seguir para el análisis de caso, y se pensó en un modelo flexible o para armar en cuanto a las herramientas que pueden ser móviles en cada apartado de la estructura según la serie compleja que se aborde, pero que debe cumplir con algunos aspectos base: carácter intermedial, intergenérica y la presencia de la intertextualidad en la construcción de los mundos.

La estructura y el proceso del modelo como herramienta semiológica en la red de relaciones en el texto se conformó por una ruta crítica dividida en tres pasos:

1) El armado de la Biblia Transmedia con el objetivo de identificar los elementos de la producción del mundo de la serie y enmarcarlo.
2) El visionado analítico de la serie de televisión para la selección del corpus para la aplicación del análisis. Para ello se creó una matriz de vaciado que consideró tomar nota de los siguientes aspectos: descripción, estructura, elementos para el análisis, observaciones.
3) La aplicación del modelo tipológico en sus dos ejes. El eje paratextual de extensiones en el cual se construye el mapa transmedia y se identifican las narrativas transmedia siguiendo la categorización propuesta por Scolari

(2013). El eje intertextual de expansiones en el que se identifica la función narrativa y estética. Dentro de la función narrativa se aplicaron tres dimensiones para el estudio: la actorial, la espacial y la temporal. En la función estética se analizó el estilo visual, los motivos intergenéricos y los motivos visuales.

Las dimensiones brindaron las herramientas para el análisis de los personajes en su construcción intertextual del mito. Las teorías y el enfoque para este caso partieron de Seger (2000), Mckee (2011), Greimas (1987), Campbell (1959) y Durand (1993). En el análisis del espacio narrativo del personaje se consideró la descripción del espacio en términos de Ryan, Foot y Azaryahu (2016), su función ideológica y simbólica según Peña Timón (2006), el tipo de *set* en términos de Zavala (2008), y la taxonomía del mundo fantástico de Mendlesohn (2008) por el carácter predominante de lo fantástico, que para efectos de esta investigación se consideró desde un enfoque estético o como bien lo señala Roas (2011) se trata de una categoría discursiva en su relación intertextual constante en la construcción cultural. El acercamiento de la dimensión temporal identificó los puntos de giro en el guion desde la postura teórica que plantean Dowd, Fry y Steiff (2013), así como la identificación de su organización textual en su construcción narrativa en Genette (1998). De esta manera la intertextualidad atravesó dichas dimensiones para la construcción narrativa en personaje, espacio y tiempo, aplicado en las subtramas de cada personaje proveniente de los hipotextos base para el análisis.

En la función estética fue esencial el análisis del estilo visual, ya que responde a diversas estéticas, sin embargo son dos los elementos que se vuelven clave en la construcción intertextual, se trata de los motivos intergenéricos propuestos por Gil González (2012) y los motivos visuales que partieron de la propuesta realizada por Balló y Pérez (1995), los cuáles arman la iconósfera de la serie, resignificando la visión estética que envuelve a la serie de televisión.

En el estudio de caso desarrollados en el capítulo quinto y sexto, se aplicaron los ejes a los hipotextos principales enmarcados en novelas góticas populares del siglo XIX: *Frankenstein or, The Modern Prometheus*; *The Picture of Dorian Gray*; y *Dracula* trasladadas a la serie de televisión *Penny Dreadful*. La serie presenta un universo

narrativo propio del director y guionista, en el que la trama principal consta de tres personajes que se relacionan con los personajes transmedia provenientes de dichas novelas. El resultado demostró que la producción de sentido en esta serie es interdiscursiva y se construye mediante la estrategia de la intertextualidad, en la que participan procesos de transficcionalidad reconfigurando los discursos ideológicos de la época victoriana.

Los resultados del análisis de caso en el mundo paratextual correspondiente al quinto capítulo se centraron en la extensión del mundo transmedial de la serie de televisión *Penny Dreadful*. Además, se le contextualizó en sus niveles de cooperación textual (Eco, 1993) y en sus cuadros contextuales (Finol, 2015).

El paratexto principal referente a los folletines se analizó a partir del título y en los primeros minutos de los tres primeros capítulos de la primera temporada, en los cuáles se identificaron los recursos narrativos y estilísticos del folletín británico de los penny bloods o penny dreadfuls, así como el topic del crimen y la figura del asesino como aspectos significativos en la construcción de los discursos que se interconectaron dentro del mundo intertextual.

Dentro del mundo transmedia en su lógica de construcción intermedial, se mapearon las plataformas en su proceso de transficcionalidad, los medios y los formatos en los que se extendió el *storyworld* desde un enfoque mercadológico, publicitario y de participación por parte de los fans, aquí considerados bajo el concepto sombrilla de lectoespectador. El aporte visto desde la producción, residió en cómo los productos y las estrategias narrativas transmedia utilizan elementos simbólicos de la diégesis de la serie en los formatos textuales como son: el *mashup*, la secuela, el *spin off*, los avances y recapitulaciones, el *opening*, los productos y los Contenidos Transmedia Generados por Usuarios (CTGU). Estos formatos se estructuraron y funcionaron conforme a las estrategias narrativas de permutación, adición, omisión, y el agregado en esta investigación, el *engagement* en términos plateados por los estudios de la recepción.

Los resultados del mundo intertextual desarrollado en el capítulo sexto, respondieron a una remedialidad en expansión, la cual operó en un sentido interdiscursivo

resignificado por la estrategia intertextual, la cual atraviesa la producción de sentido de la serie de televisión *Penny Dreadful*.

Los intertextos en su función narrativa se estudiaron en tres dimensiones: actorial espacial y temporal (Pimentel, 2014), las cuales permitieron el acercamiento a la estructura semio-narrativa del relato en su contenido. Se sitematizaron las expansiones de los tres hipotextos seleccionados para este estudio.

En *Frankenstein* se trabajó la dimensión actorial sobre el mito de Prometeo desde el mitema de la creación. El mito se construye desde un discurso científico con una visión poética en una naturaleza doble: la de la figura de lúcifer representada en la criatura primogénita que creó el doctor Frankenstein como el creador atormentado con una visión poética sobre la resurrección.

La influencia directa identificada en esta construcción del personaje de la criatura fue el ángel caído de *Paradise Lost* de Milton, referencia resignificada al dialogar con aspectos históricos que lo transforman en la figura del salvaje esclavizado, de ahí sus transnominaciones (Calibán, Clare, Lúcifer) a lo largo de la narración en su subtrama. Por otro lado, la figura del científico Víctor Frankenstein, representó al disgresor de las leyes de la médicina del siglo XIX (temática sobre los *bodysnatche*r que se expone desde el penny *Varney the Vampire*) con una visión poética influenciada principalmente por Wordsworth en su reflexión sobre la dicotomía de la vida y la muerte, así como la construcción narrativa de su secreto metaforizado mediante el poema *Adonais: An Elegy on the Death of John Keats* de Percy Byshee Shelley, y la visión espectral proveniente de la pluma de Coleridge.

La construcción de dichos personajes en el aspecto actorial se vieron reforzados mediante el espacio y el tiempo de la subtrama. Los espacios en su función simbólica e ideológica construyeron el mundo que se etiquetó como la ciudad prometeica, en la cual imperan los referentes históricos y literarios, de los cuales destacamos dos como los principales: el laboratorio situado en Shade Thames y el hospital psiquiátrico de Bedlam en Londres, Inglaterra. Las alusiones literarias referentes al espacio del laboratorio corresponden al hipotexto aquí citado y a la novela de *Strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*.

Por otro lado, el tiempo recurre a los recursos de la narrativa fractal o fragmentada que inicia en plena acción o *in media res*, sus secuencias son anacrónicas e interrumpe constantemente el hilo conductor de la subtrama mediante los recursos de la analepsis o *flashbacks* y un presente continuo que se cruza con la línea narrativa de otras subtramas y con el relato principal. El ritmo del relato está dado por los puntos de giro en la historia para actualizarlo. Se expone el conflicto del personaje, la acción crece hasta llegar al clima y después caer. En la caída es donde se encuentra el intersticio para tejer las redes narrativas. En el personaje de Víctor Frankenstein, el conflicto de genio creador lo confronta con sus creaciones hasta revelar el secreto y caer en su desdoblamiento del Yo a la manera de Jekyll y Hyde. Lo monstruoso que yace en su interior como isotopía de la serie, se transforma constantemente y es desde el personaje de la criatura la interrelación con el relato de Vanessa Ives en la construcción del topic del crimen.

Las relaciones entre intertextos y personajes en la construcción de discursos es prolífera, por lo que en esta subtrama sintetizamos los siguientes para conectarlo con la interdiscursividad que recae en el personaje propio de este universo televisivo. La subtrama se expande y se comprime en los cruces de personajes transmediales provenientes de diversos formatos textuales para la construcción semántica, sintáctica y pragmática de lo violento, la locura, la ciencia: Varney de Vampire (personaje del folletin), el doctor Van Helsing (personaje icónico en la novela de *Dracula*), y el doctor Jekyll (personaje protagónico en la novela de Stevenson). De esta manera el interdiscurso de lo monstruoso femenino recae en el extraño caso de Vanessa Ives.

Los intertextos en su función estética para la constitución del estilo visual, el uso de motivos visuales y de motivos intergenéricos en la iconósfera para la construcción del mundo, se encuadraron en: una estética de lo gótico aplicado al estilo visual mediante el uso dominante del motivo visual de la vida artificial, y el género de terror que tendrá cruces con otros modos en su complejidad.

Lo gótico desde el siglo XVIII se convirtió en una estética con características predominantes del romanticismo. En el canon de la literatura victoriana se planteó una visión de mundo sobre la idea de libertad como retórica del poder británico a través

de aspectos narrativos que juegan con lo antiguo y lo moderno sobre temas como los identificados en esta subtrama, los problemas psiquiátricos y la división extrema entre el civilizado y la barbarie.

En el estilo visual que parte de estas ideologías encontramos que la *Mise-en-scène* fue llevada a la pantalla en un tono visual y sonoro con las características de una atmósfera sombría, nocturna, sucia, demoniaca mediante espacios cerrados y subterráneos. La fotografía recurre a un contraste de luz artificial sobre expuesta, saturada, y con un predominio de sombras aplicando una paleta de colores fríos (verdes y azules) contrastado con rojos, negros y ocres. El uso del claroscuro es frecuente en los rostros mediante luz incidental de lámpara y velas a cuadro. Los encuadres dominantes son primerísimos planos y *close up* para reforzar la fragmentación del cuerpo y lo monstruoso a través de una mirada intimista. Mientras el enfoque y el desenfoque de la cámara entre personajes agiliza los diálogos y subraya las relaciones desdobladas del Yo. Finalmente, otro elemento significativo en las transiciones de tiempo es la función de la mirada, la cual normalmente es hacia arriba, y es desde arriba en plano cenital la narración de la creación monstruosa. La cámara normalmente está en un movimiento de transiciones entre el arriba y el bajo conectando semióticamente el cielo y el infierno.

En cuanto a los motivos intergenéricos y visuales, la riqueza plástica e iconográfica se hizo presente en el motivo del monstruo en su relación temática y el horror fantástico como recurso que oscila entre lo natural y lo sobrenatural señalado por la presencia de monstruos según las investigaciones de Carroll (2004). Este horror se expuso como componente de lo sublime, categoría estética manifiesta del dolor y el terror mediante mecanismos de poder. Así mismo, el suspenso o misterio en la narración edifica la metáfora de los actos violentos o crímenes cometidos por la figura del monstruo contemporáneo: el asesino serial.

Las creaciones monstruosas que remiten al motivo visual de la creación de vida artificial donde Prometeo es el impulsor de la civilización, se ve trastocado por la inversión de la narración cristológica en la revelación de la sombra del asesino, Jack The Ripper como la figura alegórica o fantasmagórica de la serie. El cambio paradigmático del salvador en su epifanía divina e invitación de Dios a los hombres a

la comunión, se muestra como una revelación del relato que interpela un recuerdo sobre la identidad del sujeto humano en un contexto de promesa biblíca, un concepto totalizante que guarda secretos sobre las nociones de alma y cuerpo, vida y muerte, sobre la resurrección de los muertos.

En *El retrato de Dorian Gray* la dimensión actorial giró en torno al mito de Narciso en el elemento constante o mitema de la inmortalidad. El mito responde principalmente al discurso sexual y al psiquiátrico en la figura del Otro o alteridad inscrito en lo simbólico de las clases sociales: el salvaje referente los sodomitas y el civilizado a las esferas británicas de la alta sociedad. En este sentido, el personaje Dorian representa por un lado el cuestionamiento del género (homosexuales y empoderamiento femenino) y por otro, la exposición de la doble moral de los victorianos. El mito de Narciso se construye mediante simbolos especulares provenientes del propio relato sobrenatural y del retrato donde se encuentra lo monstruoso, pero además, es un Narciso dionisiaco, vengativo que reclama su individualismo mediante crímenes a favor de la libertad. Su doble funciona como arquetipo de la sombra, el asesino del retrato y el doble corpóreo tiene que ser eliminado.

En cuanto al espacio y el tiempo en esta subtrama, se reforzó el mitema de la inmortalidad mediante el aspecto simbólico e ideológico en el salón de baile. El espacio representa el aspecto psiquico de la sociedad británica del siglo XIX, así como un territorio del despertar sexual donde la muerte está presente mediante la danza. El tiempo en esta narración es circular, se ralentiza para contar algunas acciones, y produce suspensión como si se tratara de la eternidad contenida en el espacio. Finalmente, los puntos de giro en esta subtrama fueron: la exposición desde su condición inmortal, la acción creciente de su aburrimiento hasta llegar al clímax relacionado a su secreto impostado en el retrato y el abadono como una caída y cierre en su narrativa. En cuanto al cruce en las relaciones discursivas con el personaje Vanessa Ives, Dorian es el monstruo que transgrede el orden de las cosas en su alteridad íntima, es el que profesa la búsqueda de la individualidad desde una visión romántica y artística.

Los intertextos en la función estética tejieron el sentido de lo expuesto en la función narrativa, es decir, el romanticismo como estilo visual planteó el sentido de la

construcción del YO a la manera alusiva de la serie de aguafuertes *El sueño de la razón produce monstruos* (Goya, 1797-1799). La pasión, lo imaginario, el dolor, la y lo caótico son aspectos representados mediante el uso de una paleta de colores de fríos y cálidos, en los que el tono rojo acentúa el crimen. La luz aplicada para la creación de la atmósfera, es incidental mediante el uso de velas y lámparas. El recurso de la sombra se utiliza para escenas de asesinato. El romanticismo como estado mental y centrado en el sujeto construyó en el salón de baile, la lucha entre el individuo y la sociedad. Rodeado de retratos, el Yo del personaje busca la libertad en la contemplación de un cuadro, síntesis de los constructos sobre sexismo patriarcal y clasismo del siglo XIX.

Los motivos intergenéricos y visuales dialogaron en torno al género de terror en la alegoría que está sufriendo el personaje central del reparto coral, la enfermedad mental construida por monstruos fantásticos. En la narrativa de este género el discurso principal es la mujer criminal, víctima de un comportamiento calificado como histeria. En cuanto al motivo visual del baile simulando la danza de la muerte portadora de la máscara de sangre, se presenta en sus tres acepciones: la muerte es unificadora, la fama terrenal es transitoria, y la belleza de la juventud decae con la vejez y se transforma en cadáver.

En *Drácula* el mito del vampiro en su dimensión actorial se ve enriquecido no solo por sus variantes culturales, lingüísticas e históricas, sino por sus transiciones en diversos medios que han establecido códigos en su construcción del no muerto sediento de sangre. El vampiro, como otra figura de alteridad contemporánea que en su monstruosidad se mezcla entre la gente como humano aristócrata, mientras en la oscuridad es el Maestro de todas las criaturas de la noche, es otra paradoja del asesino en el topic del crimen. El discurso dominante en su subtrama consistió en el poder de la violencia en el mitema de la caída del ángel que se decribe en *Paradise Lost* y que tiende un puente directo con la subtrama de Frankesntein, reforzando algunos hilos narrativos del mitema de la inmortalidad expuesto en Dorian Gray y tejió el sentido interdiscursivo con el relato de Vanessa Ives en una función simbólica del fin de los tiempos y de la violencia de la época.

Las dimensiones espacial y temporal permitieron el desplazamiento de la construcción de la ciudad metafórica que fue el Londres Victoriano en su periodo tardío de industrialización en el año de 1891 y 1892, el infierno de la inevitable modernidad, la decadencia de las creencias religiosas, los descubrimientos científicos en la medicina, el surgimiento de otras formas de pensar y la lucha de los derechos laborales, sexuales, morales. La recreación de la época victoriana alude a las partes olvidadas y subterráneas de Inglaterra, como es el barrio chino donde tiene su guarida Drácula. Este espacio tienen una relación directa con la carniceria del penny dreadful de Sweeney Todd con el fin de acentuar la isotopía de lo monstruoso en el topic del crimen. El relato de esta subtrama se narra en múltiples analepsis, de forma fragmentada haciendo pausas para describir la amenaza que acecha, y recurriendo a una narración repetitiva con el fin de fortalecer el aspecto de la eternidad. El ritmo del relato en su anacronía sitúa los puntos de giro en la exposición de lo invisible, la acción creciente de lo monstruoso hasta llegar al clímax del poder de la violencia y la caída en el miedo.

La función esética en su estilo visual se centra en lo numinoso como respuesta a la dicotomía constante de la divinidad y la monstruosidad, enfatizando el tema de la muerte mediante una atmósfera gótica con colores azules contrastados con rojos, y las alusiones pictóricas del romanticismo como *The Nightmare* (Füssli, 1781). La fotografía es oscura y los encuadres desestabilizan la composición para la contemplación de lo sublime y ocasionar terror.

Los motivos intertegenéricos y los motivos visuales cierran este tejido con el thriller psicológico y el principe de las tinieblas. Por un lado, el thriller hizo visible la violencia criminal y el suspenso llevó al enfrentamiento entre los personajes en un sentido mental. Por otro lado, Drácula entre varios motivos visuales, se representó como un instruso destructor en la batalla entre el bien y el mal, metáfora de la dominación con promesa de libertad.

Estas tres transficcionalidades se relacionaron con el centro de la interdiscursividad del extraño caso de Vannesa Ives, donde se corroboró el constructo mental mediante los motivos intergenéricos, las relaciones espaciales y de personajes, así como la actualización de los temas en el *storyworld* sobre el topic del crimen y la isotopía de

lo monstruoso. La propuesta interdiscursiva resultó en el monstruo femenino construida por la sombra del asesino que responde a una transnominación y que remite a *Jack The Ripper* como el personaje popular de fondo, invisible y alegórico. El sentido ideológico de la serie fue atravesado por la estrategia de la intertextualidad resignificando desde otras perspectivas de las ficciones victorianas, la reflexión filosófica sobre la otredad.

En resumen, los temas que se trataron en los seis capítulos de esta indagación plantearon una red conceptual y contextual sobre argumentos que circundan el estudio de las series de televisión complejas. Esto con el fin de construir un modelo de análisis en términos de interpretación semiótica de los interdiscursos que se vinculan con la producción respondiendo a las nuevas lógicas de recepción e interpretación.

La aplicación del modelo a un caso de estudio en el corpus seleccionado arrojó resultados dentro del marco planteado para su acercamiento, sin embargo, pretende ser parte de las herramientas semióticas en estudios de la significación de productos audiovisuales. Esta propuesta es un modelo para armar siguiendo la macro estructura planteada, donde caben diversas semióticas para el acercamiento e interpretación de los discursos en series de televisión complejas.

Por último, el objetivo general sobre la función de la intertextualidad problematizó su aplicación en la producción de series de televisión situadas en prácticas transmedia, así como en la construcción del mundo en sus ejes de extensión y de expasión en sus remedialidades.

Los objetivos particulares precisaron cuestionamientos sobre el proceso de significación entre la intermedialidad, las narrativas transmedia y la intertextualidad con el fin de establecer ejes de estudio en textos complejos como es el caso de las series de televisión en las que confluyen diversas narrativas, discursos y medios para la creación de mundos narrativos en sistemas culturales.

Teniendo en cuenta la hipótesis formulada se resolvieron tres problemáticas en torno a los estudios de significación en los procesos transficcionales de la literatura al producto audiovisual:

1) En el marco de la intermedialidad, la transmedialidad y la remedialidad fueron dos categorías clave para acercanos al estudio de la ficción contemporánea, donde la construcción del *storyworld* recurre a personajes corales y transmedia en el entramado del relato mediante subtramas que sostienen la trama principal de la serie de televisión.
2) La intertextualidad en sus ejes de estudio demostró su forma de operar en procesos de significación y de semiosis desplegándose en diversos medios y formas narrativas en la construcción de mundos narrativos que operan de forma paratextual en su intermedialidad transmedia y en forma intertextual en su intermedialidad remediada.
3) A través de la propuesta del modelo y del estudio de caso se demostró la importancia en la resignificación de los discursos artísticos mediante la iconósfera y de los textos culturales enmarcados en contextos o *frames*. El intercambio ideológico en su transposición de códigos en una función narrativa y estética desde la literatura popular del siglo XIX a la producción de series contemporáneas como ficciones híbridas y complejas.

## Referencias


Abril, G. (2007). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira.* Madrid: Síntesis.

Albaladejo Mayordomo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa: análisis de las novelas cortas de Clarín.* Alicante: Universidad de Alicante.

Albaladejo Mayordomo, T. (2005). Retórica, comunicación, interdiscursividad. *Revista de investigación Lingüística*, *VIII*, 7-33. Recuperado de https://revistas.um.es/ril/article/view/6671

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.

Andrew, L. (2014). Chapter 1: A Band of Light amongst the Shadows: The Emergence of the Boy Detective in 'Penny-Dreadful' Fiction in the 1860s. *The British Boy Detective: Origins, Forms, Functions, 1865-1940* (thesis of Doctor of Philosophy, Cardiff University). Recuperado de http://orca.cf.ac.uk/62426

Asensi Pérez, M. (2006). *Los años salvajes de la teoría: Ph. Sollers, Tel Quel, y la génesis del pensamiento post-estructural francés.* Valencia: Tirant lo blanch.

Aullón de Haro, P. (2007). *La sublimidad y lo sublime*. Madrid: Verbum.

Aumont, J. (2007). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Bachelard, G. (1975*). La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bajtín, M.M. (1988). *Problemas de la poética de Dostoievski*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bajtín, M.M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. *Trabajos de investigación.* Madrid: Taurus.

Bajtín, M. M. (1998). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.

Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine.* Barcelona: Anagrama.

Balló, J. y Pérez, X. (1995). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine.* Barcelona: Anagrama.

Balló, J. y Pérez, X. (2015). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible* [E-Book]. Barcelona: Anagrama.

Barnsley, J. (2013). *El cuerpo como territorio de la rebeldía*. Caracas: UNEARTE.

Barnwell, D. y Rodríguez Alonso C. (trads.) (2014). *Llanto por la muerte de Art Ó Laoire*. Dublín: Editorial Nuascéalta.

Béroul y Thomas (2010). *Tristán e Isolda.* México: Fondo de Cultura Económica.

Barthes, R. (1980). *S/Z.* México: Siglo XXI.

Barthes, R. (1984). *El placer del texto*. México: Siglo XXI.

Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.

Baudrillard, J. (2001). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.

Benjamin, W. (2004). *El autor como productor*. México: Itaca.

Berlin, I. (1999). *The roots of Romanticism*. New Jersey: Princeton University Press.

Béroul y Thomas (2010). *Tristán e Isolda*. México: Dirección de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Blanco, D. (2003). Constitución del texto fílmico. *Semiótica del texto fílmico*. Lima: Universidad de Lima.

Bloom, H. (2002). *Genius: a mosaic of one hundred exemplary creative minds*. New York: Warner Books, INC.

Bloom, H. (ed.) (2009). *Mary Wollstonecraft Shelley*. United States of America: Bloom's Literary Criticism.

Boccaccio, G. (2011). *Genealogy of the pagans gods*, *I* (I-V). Cambridge, Massachussets, London: Harvard University Press.

Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). Remedation. *Understanding Media*. United States of America: MIT Press.

Bovey, A. (2006). *Monstruos y Grutescos en los Manuscritos Medievales*. Madrid: AyN.

Budge, E.A.W. (1913) (Ed.). *The book of the Dead. Papyrus of Ani*. London: The Medici society LTD. Recuperado de https://archive.org/stream/papyrusofanirepr01budg#page/n8/mode/2up

Burke, E. (2008). *A Philosophical Enquiry into the Origin of our ideas of the Sublime and Beautiful* [Ebook]. United States of America: Dover.

Silver, S. (2014). The politics of Gothic historiography, 1660–1800. En Byron, G. and Townshed, D. (eds.), *The Gothic World* (pp. 3-14.). London and New York: Routledge Taylor and Francis Group.

Byron, L. (2015) *Poemas escogidos*. Madrid: Visor.

Camarero, J. (2008). *Intertextualidad. Redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural.* Barcelona: Anthropos.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. *Psicoanálisis del mito.* México: Fondo de Cultura Económica.

Carroll, N. (2004). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart.* London: Taylor & Francis

Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy* [ebook]. New York: Columbia University Press.

Champdor, A. (2000). *El libro de los muertos*. Madrid: Arca de sabiduría.

Checa Montúfar, F. (2003). El folletín: zarpazos y besos en la sentimentalidad popular. El "extra": las marcas de la infamia. *Aproximaciones a la prensa sensacionalista,* 42-51. Recuperado de http://studylib.es/doc/1650014/sm30-checa-el-extra.pdf

Chevalier, J. y Gheerbant, A. (2007). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.

Clúa Ginés, I. (ed.) (2008). Género y cultura popular. *Estudios culturales 1.* Barcelona: Discursos.

Coelle, M., Costa-Zahn, K., Hank, M., Kokoska, K., Martin, D., Möller, P., Sedlag, G. y Zimmermann, P. (Octubre, 2011). *Transmedia Manifest*. Recuperado de https://transmedia-manifest.com

Cohen, C. (2006). *El western*. Barcelona: Paidós.

Cooper-Prichard, A.H. (2016). *Conversaciones con Oscar Wilde*. México: Austral.

Cornwell, P. (2002). Portrait of a Killer. *Jack the Ripper case closed*. New York: G. P. Putnam´s sons.

Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia, y transmedia. *Icono 14 10*(2) 102-125. Recuperado de http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156

Cullen, T. (1967). *The Crimes and Times of Jack the Ripper*. Collins Fontana. Recuperado de https://openlibrary.org/

Davino, V. (2014). Penny Dreadful: Rastros de clássicos góticos em palimpsesto televisivo de horror. *BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras* (7), 69-78. Recuperado de https://www.revistas.uneb.br/index.php/babel/article/view/1406/0

Davis, M. (2006). *Los holocaustos de la era victoriana tardía. El niño, las hambrunas y la formación del tercer mundo*. Valencia: Universidad de Valencia.

Davidson, C.M. (2009). *Gothic Literature 1764-1824*. Cardiff: University of Wales Press.

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen.* Barcelona: Paidós.

De la Torre, T. (2015). *Series de Culto* [E-Book]. Barcelona: Timunmas.

De la Torre del Río, R. (1997). La Inglaterra Victoriana: política y sociedad. Madrid: Arco Libros.

Deleuze, G. (2005). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.

Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (Tesis de doctorado de la Universidad de Sydney, Australia). Recuperado de http://cirettransdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf

Derrida, J. (1971). *De la gramatología*. México: Siglo XXI.

De Toro, A. (2003). Hacia una teoría de la cultura de la hibridez como sistema científico transrelacional, transversal y transmedial. *Re-thinking Theory vs. The Apocalypse of Thinking? Thinking the Rhizome in its ultimate Consequences, or the Return to Theory based on a 'Transverse Rationality.* Coloquio Internacional en el Center for Research on Comparative Literary Studies. School of Comparative Literary Studies de Carleton University/Ottawa (1993). Recuperado de http://home.uni-leipzig.de/detoro/wp-content/uploads/2014/03/2006_deToroCartografias.pdf

Doré, G. & Jerrold, B. (2004). *Dore´s London All 180 Illustrations from London, A Pilgrimage.* New York: Dover Publications.

Douglas, P. (2011). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba Editorial.

Dowd, T., Nierderman, M., Fry, M. & Steiff, J. (2013). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers.* New York: Focal Press.

Durand, G. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra.* México: Anthropos.

Eagleton, T. (2005). *Holy Terror*. New York: Oxford University Press.

Eagleton, T. (2006). *La estética como ideología*. Madrid: Trotta.

Eagleton, T. (2010). *Sobre el mal*. Barcelona: Península.

Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo.* Barcelona: Lumen.

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

Eco, U. (1985). *De los espejos y otros ensayos*. Zaragoza: Titivillus.

Eco, U. (1986). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.

Eco, U. (1992). *Obra abierta.* Barcelona: Planeta Agostini.

Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

Eco, U. (2016). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Penguin Random House.

Evans, E. (2011). *Transmedia Television. Audiences, New Media and Daily Life.* New York: Taylor & Francis e-Library.

Fabbri, P. (2000). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa.

Finol, J.E. (2015). De los contextos. *Propuestas para una metodología de análisis de contenidos de los medios de comunicación masiva en Ecuador con énfasis en contenidos discriminatorios, violentos y sexualmente explícitos*. Quito: Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación.

Fiske, J. (1987). *Television culture: popular pleasures and politics*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Fiske, J. & Hartley, J. (2004). *Reading Television*. London and New York: Taylor & Francis e-Library.

Fiske, J. (2005). *Reading the popular*. London and New York: Taylor & Francis e-Library.

Fló, J. (2010). *Imagen, Icono, Ilusión. Investigaciones sobre algunos problemas de la investigación visual*. México: Siglo XXI.

Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva visión.

Foster. J.W. (ed.) (2006). *The Cambridge Companion to the Irish Novel*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fran, F. (1987). The First Gothics: A Critical Guide to English Gothic Novel. New York: Garland.

Gagliardi, L. (2016). El espejo de Pandora: identidad y monstruosidad en Penny Dreadful. *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*. Universidad Nacional de la Plata, *IV*(1) 35-36. DOI: http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.278

Gardies, R. (comp.) (2014). *Comprender el cine y las imágenes*. Buenos Aires: La maca editora.

García Sahagún, M. y Arquero Blanco, I. (2019). La tematología aplicada al análisis de la serie *Penny Dreadful* (Showtime y Sky, 2014-2016). *Comunicación y Sociedad* e6660, 1-26. Doi: https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.6660

Garrido Domínguez, A. (comp.) (1997). Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: Una tipología semántica de la ficción. *Teorías de la ficción literaria.* Madrid: Arco Libros S.L.

Gasperini, A. (2019). *Nineteenth Century Popular Fiction, Medicine and Anatomy. The Victorian Penny Blood and the 1832 Anatomy Act*. London: Palgrave Macmillan.

Gelder, K. (1994). *Reading The Vampire*. London and New York: Routledge.

Gelder, K. (ed.) (2000). *The Horror Reader*. London and New York: Routledge.

Genette, G. (1984). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.

Genette, G. (1987). *Seuils.* Paris: Éditions du Seuil.

Gil González, A. J. (2012). + *Narrativa (s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Gil González, A.J. y Pardo, P.J. (eds.) (2018). *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* [Ebook]. Binges: Éditions Orbis Tertius.

Girard, R. (2005). *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama.

González de Ávila, M. (2002). *Semiótica crítica y crítica de la cultura*. Barcelona: Anthropos.

González Moreno, B. (2007). *Lo sublime, lo gótico y lo romántico: la experiencia estética en el romanticismo inglés*. Cuenca: Ediciones de la Universidad Castilla-La Mancha.

González Zymla, H. (2014). La Danza Macabra. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, *11*(VI) 23-5. Recuperado de https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2014-06-11-Danza%20macabra.pdf

Gordon, C. (2015). *Romantic outlaws: the extraordinary lives of Mary Wollstonecraft and her daughter Mary Shelley*. Manhattan: Penguin Random House.

Goslin, S. (2015). *The art and making of Penny Dreadful*. London: Titan Books.

Greimas, A.J. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica.* Madrid: Gredos.

Grey, D. (23 Mayo, 2018). Exorcising a Demon? Why History Needs to Engage with the Whitechapel Murders and Dispel the Myth of 'Jack the Ripper'. *Humanities*, *7*(52). Doi:10.3390/h7020052

Guerrero, M. (2012). La red enmarañada: narrativa transmedia en ficción femenina. El caso de Infidels y Mistresses. *Signo y Pensamiento*, *31*(61), 74-90. Recuperado de http://revistas.javeriana.edu.co/index.

Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de Águila Roja y Juego de Tronos. *Comunicación y Sociedad*, 21, 239-267. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-252X2014000100010&script=sci_ arttext&tlng=pt

Guerrrero-Pico, M. y Scolari, C.A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, *38,* 183-200. Doi: 10.7764/cdi.38.760

Hayes, G. (2011). *How to Write a Transmedia Production Guide. A template for multi-platform producers.* Australia: Screen Australia.

Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London and New York: Routledge, Taylor & Francis.

Homero (1981). *La Odisea.* Barcelona: Círculo de Lectores.

Huerta, M.A. y Sangro, P. (2018). *La estética televisiva en las series contemporáneas*. Valencia: Tirant lo Blanch.

Igarza, R. (2013). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia 3.0.* Buenos Aires: La crujía.

Ionescu, A. (2015). *Drácula, el príncipe inmortal. Verdad y mito tras la historia*. Guadalajara, Jalisco: Keli ediciones.

Iser, W. (1987). El proceso de la lectura: un enfoque fenomenológico. *Estética de la recepción*, 29-51. Madrid: Arco libros.

Jackson, K.S. (2010). *Separate Theaters. Bethlem ("Bedlam") Hospital and the Shakespearean Stage*. Newark: University of Delaware Press.

Jakobson, R. (1975). En torno a los aspectos lingüísticos de la traducción. *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Seix Barral.

Jenkins, H. (2003). Narración transmedia: mover personajes de libros a películas y videojuegos puede hacerlos más fuertes y más convincentes. MIT Technology Review. Recuperado de http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Jenkins, H. (December 12, 2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an aca-fan.* Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión.* Madrid: Paidós.

Jenkins, H. (May 04, 2017). All About Seriality: An Interview with Frank Kelleter. *Confessions of an aca-fan.* Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2017/05/all- about-seriality-an-interview-with-frank-kelleter-part-one.html

Johnson, C. (2002a). *Histories of Telefantasy: the Representation of the Fantastic and the Aesthetics of Television, vol. 1* (Tesis doctoral, Universidad de Warwick, Departamento de cine y estudios de la televisión). Recuperado de http://wrap.warwick.ac.uk/1294/1/WRAP_THESIS_Johnson1_2002.pdf

Jones, D.J. (2011). *Gothic Machine. Textualities, Pre-Cinematic Media and Film in Popular Visual Culture 1670–1910*. Cardiff: University of Wales Press.

Jung, C. G. (1976). *Aion: contribución a los simbolismos del sí-mismo*. Barcelona: Paidós.

Jung, C. G. (1983). *La psicología de la transferencia*. Barcelona: Paidós

Jung, C.G. (2003). *Arquetipos e inconsciente colectivo.* Barcelona: Paidós.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Klastrup, L. y Tosca S. (Diciembre, 2004). Transmedial worlds - Rethinking cyberworld design. Conferencia llevada a cabo en Computer Games Research, IT University of Copenhagen. Doi: 10.1109/CW.2004.67.

Kleinecke-Bates, I. (2014). *Victorians on Screen. The Nineteenth Century on British Television, 1994–2005*. University of Hulls: Palgrave Macmillan

Kristeva, J. (1978). *Semiótica 2.* Madrid: Fundamentos.

Kristeva, J. (1981). *Semiótica 1.* Madrid: Fundamentos.

Lamb, C. & Lamb, M. (2000). *Tales from Shakespeare*. New York: Pearson.

Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.

Lazo, N. (2004). *El horror en el cine y la literatura*. México: Paidós.

Léger-St-Jean, M. (2019). Price One Penny: una base de datos de literatura barata, 1837-1860. *Price One Penny*. Recuperado de http://www.priceonepenny.info/notes.php

Lizarazo Arias, D. (2009). *Iconos, figuraciones, sueño. Hermenéutica de las imágenes*. México: Siglo XXI.

Logan, J. (Director) y Méndez, S. (Productor) (2014-2016). *Penny Dreadful* (Serie de televisión en tres temporadas). Estados Unidos, Irlanda e Inglaterra: Showtime.

Lotman, I.M. y Piatigorski, A. (1968). El texto y la función. En Lotman (1998) *La semiósfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio.* Madrid: Cátedra. 163-174.

Lotman, I. M. (1998). *La semiósfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio.* Madrid: Cátedra.

Manovich, L. (2001). *The Language of new media*. Cambridge: The MIT Press.

Martín-Barbero, J. (1991). De las masas a la masa. *De los medios a las mediaciones.* Barcelona: Gustavo Gili.

Martínez García, M. A. (2012). *Laberintos Narrativos. Estudio sobre el espacio cinematográfico*. Barcelona: Gedisa.

Marrs, Terrell W. B.A. (1984). *The Living Theatre: History, Theatrics, and Politics* (Thesis of Master to Texas Tech University). Recovered of https://ttu-ir.tdl.org › bitstream › handle.

Mckee, R. (2011). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.* Barcelona: Alba.

McLuhan (1964). *Understanding Media. The extensions of man*. London & New York: McGraw-Hill.

Mendlehson, F. (2008). *Rhetorics of fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.

Milton, J. (2005). *El paraíso perdido*. Madrid: Espasa.

Mittell, J. (2015). *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York and London: New York University Press.

Molinuevo, J.L. (2011). *Guía de complejos. Estética de teleseries.* Salamanca: Archipiélagos 2**.**

Montoya, D.F., Vásquez Arias, M. y Salinas Arboleda, H. (Junio, 2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, *10*(18), 137-159. Recuperado de www.scielo.org.co/pdf/cohe/v10n18/v10n18a05.pdf

Mora, V.L. (2012). *El lectoespectador. Deslizamientos entre literatura e imagen*. Barcelona: Seix Barral.

Murphy, S.C. (2011). *How Television Invented New Media.* New Brunswick, New Jersey, and London: Rutgers University Press.

Navarro Mayorga, S. (2014). *La poética de las imágenes en el cine.* Santiago: Metales pesados.

Neibaur, J. L. (2020). Gothic Cinema during the Silent Era. En McRoy, J. and Hand R. J. (eds.), *Gothic Film* (pp. 11-20). Edimburgh: Universtity Press.

Nieto, O. (2015). *Teoría de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*. México: Universidad Autónoma de México.

Olivares Merino, J.A. (2001). *Cenizas del plenilunio alado. Pálpitos y vestigios del vampiro en la literatura inglesa anterior a Drácula*. Galicia: Universidad de Jaén.

Ovidio Nasón, P. (1982). *Metamorfosis*. Barcelona: Bruguera.

Panofsky, E. (1987). *El significado en las artes visuales.* Madrid: Alianza.

Paz Gago, J. M. (2004). El cine ha muerto ¡Viva la realidad...virtual! [Mesa redonda]. X Congreso de la Asociación Española de Semiótica: Universidad de A. Coruña. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940125

Peña Timón, V. (2006). *Narración audiovisual. Investigaciones*. Madrid: Laberinto.

Peirce, C. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión.

Pimentel, L.A. (2014). *El relato en perspectiva. Estudios de teoría narrativa*. México: Siglo XXI.

Pérez Bowie, J. A. (ed.) (2010). *Reescrituras Fílmicas: nuevos territorios de la adaptación* [Ebook]. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Pérez Bowie, J. A. y Pardo Gacría, P. J. (eds.) (2015). *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual.* Madrid: Sial Pigmalión

Pérez Bowie, J. A. y Pardo García, P. J. (eds.) (2017). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Sial Pigmalión.

Pérez Gómez, M.A. (2011). Cult TV y nuevas audiencias. *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 21-30. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=481461

Perniola, M. (2016). *La estética contemporánea*. Madrid: La balsa de la medusa.

Piccolino, M. y Bresadola, M. (2013). *Shocking frogs. Galvani, Volta and the Electric Origins of Neuroscience*. London: Oxford.

Phillips, A. (2012). *A creator´s guide to transmedia storytelling: how to captive and engage audiences across multiple platforms.* New York: Mc Graw Hill.

Pimentel, L.A. (2014). *El relato en perspectiva. Estudios de teoría narrativa*. México: Siglo XXI.

Poor, B. (2016). Penny Dreadful, Adaptation, and the Gothic. *Victoriographies 6*(1), 62-81- Recuperado de http://www.euppublishing.com/doi/10.3366/vic.2016.0211

Rank, O. (1971). *The Double. A Psychoanalytic Study.* Chapel Hill: The University of North Carolina Press.

Rawjesky, I. O. (2005). *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality* 43-64. Recuperado de http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf

Reynolds, G.W. M. (2008). *Wagner the Were-wolf*. Recuperado de http://www.gutenberg.org/files/27202/27202-h/27202-h.htm

Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y Narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI.

Roas, D. (2011). *Tras los límites de los real. Una definición de lo fantástico* [E-book]. Madrid: Páginas de espuma.

Robb, G. (2012). *Extraños amores homosexuales en el siglo XIX*. México: Fondo de Cultura Económica.

Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? CIC Cuadernos de Información y Comunicación (19), 19-37. http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43901

Ryan, M.-L. y Thon, J. (eds.) (2014). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology.* Lincoln: University of Nebraska Press.

Ryan, M.-L., Foote, K. y Azaryahu, M. (2016). *Narrating Space / Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography.* Columbus: The Ohio State University.

Rymer, J.M. & Preskett Prest T. (2005). *Varney the vampire or the feast of blood. A Romance*. London: E. Lloyd. Recuperado de https://halfpennydreadfuls.com/wp-content/uploads/Varney-The-Vampyre-Or-The-Feast-Of-Blood.pdf

Rymer, J.M. (2012). *Sweeney Todd.* Recuperado de https://odcom-7 9c72fa0f44fc2381f4af74d071d67d3.read.overdrive

Sánchez Vázquez, A. (2007). *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Sandvoss, C. (2007). The death of the reader: literary theory and the study of texts in popular culture. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: Press.

Santarcangeli, P. (2000). *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*. Milano: Sperling & Kupfer Editori.

Santoro Domingo, P. (2014). "¡Levantaos, muertos de Verdún!" Una historia cultural del espiritismo tras la Gran Guerra. *Sociología Histórica*, 289-321. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4910525

Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativa Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* [E-book]. Bilbao: Deusto.

Scolari, C. A. (2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.

Scull, A. (2009). *Hysteria*. New York: Oxford University Press.

Scull, A. (2015). *Madness in civilization. A Cultural History of Insanity from the Bible to Freud, from the Madhouse to Modern Medicine*. New Jersey: Princeton University Press.

Seaman, L.C.B. (2003). *Victorian England. Aspects of English and Imperial History 1837-1901.* London and New York: Routledge.

Seger, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona: Paidós.

Shakespeare, W. (1975). *Los dos hidalgos de Verona. Obras completas de William Shakespeare.* México: Porrúa.

Shelley, M.W. (2013). *Frankenstein o el moderno prometeo*. México: Sexto piso.

Skal, D.J. (2011). *Hollywood Gothic: The tangled web of Dracula from novel to stage to screen* [e-book]. New York: fsbools.

Sottilotta, E. E. (2017). Re-imagining the Gothic in Contemporary Serialised Media: An Intertextual and Intermedial Study of Neo-Victorian Monstrous Afterlives. *Crossway Journal*, *1*. Recuperado de https://crossways.lib.uoguelph.ca/index.php/crossways/article/view/4048

Stevenson, R. L. (2018). *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde.* Madrid: Cátedra.

Stoker, B. (2015). *Drácula.* Madrid: Valdemar.

Storey, J. (2002). *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Octaedro.

Talens, J., Romera Castillo, J., Tordera, A. y Hernández Esteve, V. (1980). *Elementos para una semiótica del texto artístico (Poesía, narrativa, teatro, cine)*. Madrid: Cátedra.

Thompson, E.P. (1963). *The Making of the English Working Class*. New York: Vintage Books.

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Plaza & Janés.

Tiburcio Moreno, E. (2019). *Y nació el asesino en serie. El origen cultural del monstruo en el cine de terror estadounidense.* Madrid: Los libros de la catarata.

Tropp, M. (1976). *Mary Shelley´s Monster. The story of Frankenstein*. Boston: Houghton Mifflin.

Tubau, D. (2015). *El espectador es el protagonista. Manual y antimanual del guión*. Barcelona: Alba.

Ua Suilleabhain, S. y Velasco López, H. (2018). El lamento de Art Ó Laoghaire y el lamento irlandés. *Felicidad y literatura: eficacia social del discurso literario*. Recuperado de http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-lamento-de-art-o-laoghaire-y-el-lamento-irlandes-784363/html/#footnote-1620-3-backlink

Valles Calatrava, J.R. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana.

Vargas Llosa, M. et al. (1984). El folletín por entregas y el serial (mesa redonda). *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura* (9), 143-166. Recuperado de http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/41273

Vassányi, M. (2011). *Anima mundi: The Rise of The World Soul Theory in Modern German Philosophy*. New York: Springer.

Vescovo, F. (2013). *Prosumers & Internet: an empirical study on the use of How-to contents* (Tesis doctoral, Universitá degli Studi di Pavia). Recuperado de https://www.academia.edu/2970091/Prosumers_and_Internet_an_empirical_study_on_the_use_of_How-to_contents

Verón, E. (Dir.) (1972). *Lo verosímil*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

Vigarello, G. (dir.) (2005). *Historia del cuerpo. Volúmen 1 Del Renacimiento al Siglo de las Luces.* Madrid: Taurus.

Vitta, M. (2003). *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas.* Barcelona: Paidós.

Von Franz, M.L. (1995). El proceso de individuación. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.

Wilde, O. (2011). *El retrato de Dorian Gray*. Madrid: Akal.

Wittgenstein, L. (2007). *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Tecnos.

Wolf, M. J. P. (2013). *Building imaginary worlds. The theory and history of subcreation.* New York and London: Routledge, Taylor & Francis Group.

Wollstonecraft, M. (1796). *A Vindication of the Rights of Woman with Strictures on Political and Moral Subjects*. London: J. Johnson.

Zamora Águila, F. (2007). *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación.* México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Zeiser, A. (2015). *Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media:* New York: Focal Press.

## Glosario

**Adaptación**.Conjunto de operaciones que se adecuan a nuevos formatos.

**Alegoría**. Metáfora o figura continuada que da sentido a dos interpretaciones expresadas poéticamente en un contexto dado.

**Aptronimia**. Recurso en la caracterización de personajes que vincula lo ficcional con la personalidad.

**Asesino serial.** Criminal que mata a más de dos víctimas. Generalmente persigue a extraños y tienden a mostrar una secuencia y planificación. Robert K. Ressler acuña el concepto en los años setenta y los clasifica según su perfil psicológico violento.

**Atmósfera sonora.** Ambiente que se diseña según el género del audiovisual y la contextualización que se busca significar.

**Atmósfera visual.** Es la forma, color e iluminación que se crea mediante el diseño de producción, el arte y la fotografía en un *set* o acción para la construcción de la significación expresiva.

**Autor.** Artífice de una obra o individuo real con función social o creador del narrador.

**Backstory.** La historia que se escribe sobre el pasado del personaje en su creación.

**Belleza.** Principio de placer diferenciada de lo sublime, y pueden coexistir como forma artística. Es una cualidad agradable en la cual, se expresa de modo finito algo infinito.

**Código.** Sistema cultural basado en convenciones que se transforman de un conjunto de signos a otro construibles en sus relaciones semióticas del texto.

**Contexto.** Enmarca los procesos de significación en su cooperación textual en su actualización y en el contorno de su producción discursiva.

**Convergencia.** Cultura que migra entre medios digitales participando en diversas comunidades.

**Cosmogonía.** Narración mítica sobre el origen de la humanidad y la evolución del universo.

**Crimen.** Género que glorifica los actos del personaje criminal, quien muchas ocasiones está basado en un asesino de la vida real.

**Crossover.** Práctica en el que se cruzan medios en la narrativa de ficción y combina los rasgos diegéticos y estilísticos.

**Cuerpo.** Materia sensible y perceptiva, que según su función y contexto cultural es su significado. Es un dispositivo de mediación, un vehículo transportador de sentimientos, una prótesis, un lugar de transformación.

**Cultura.** Conjunto de textos y funciones que actúan históricamente. Su carácter dinámico en las relaciones sistémicas y sus organizaciones o textos productivos, son vistos desde múltiples dimensiones y en diferentes niveles de relación.

**Cultura popular.** Experiencia de los fans que comparten el mismo gusto por alguna expresión de artefactos culturales en su circulación social y de interés que la misma gente impone y que retoma la industria, como los pantalones rasgados. Cada persona busca en ello un aspecto a distinguirse, es decir, una singularidad que el mercado adapta y el consumidor rehace.

**Diseño sonoro.** Conjunto de música y sonido que acompañan a la imagen mediante planos sonoros (efectos, música, diálogo y ambiente).

**Elipsis.** Montaje de planos seleccionados y seccionados.

**Enunciación.** Producción del discurso que da cuenta el enunciado ofreciendo marcas que revelan su organización.

**Epítome.** Repetición que refuerza la coherencia y la claridad de la idea que se desarrolla.

**Espacio.** Parte esencial de un acto mental o de la reconstrucción narrativa de un mundo.

**Espacio cinematográfico.** Representación simbólica y/o poética del mundo posible configurado para la ficción construido por dos materias significantes: imagen y sonido que obedece a los procesos de descomposición, fragmentación y recomposición llevados a cabo por la cámara y el montaje.

**Estética del cine.** Estudio del cine como mensajes artísticos.

**Estructura.** Forma en la que se organizan e interrelacionan las partes entre sí y con el todo.

**Fábula.** Serie de acciones que integran la historia a manera de esquema lógico de la narración de los acontecimientos en un orden cronológico.

**Fan.** Identidad formada por códigos culturales populares correspondientes a su época y son compartidos en comunidades de los nuevos medios.

**Fandom.** Fenómeno transmedia en el consumo de narrativa o texto popular.

**Fanfiction.** Son los relatos de ficción que crean los fans a partir del producto que consumen.

**Fantástico.** Modo narrativo que trasgrede el código realista en un relato mediante la irrupción de un acontecimiento inexplicable. Este relato oscila entre lo natural y lo sobrenatural.

**Fantasy.** Adjetivo de fantástico que engloba la ciencia ficción y el horror. También es un género que envuelve acciones mágicas, mitológicas, de superpoderes y sufre de transformaciones superhumanas.

**Frames.** Enmarca situaciones a partir de una estructura de datos que representa situaciones estereotipadas.

**Género.** Una forma de atraer a la audiencia mediante la habilidad de los que cuentan la historia de la trama (*storytellers*), en el cual, se hace referencia a una clasificación que por sus características adquiere una identidad: géneros literarios, géneros cinematográficos, entre otros. Es una forma de clasificar al relato mediante los elementos recurrentes que lo componen, tomando en cuenta su transhistoricidad y los medios en los que se cuenta la historia.

**Gótico.** Introduce los fenómenos sobrenaturales que parten de las perturbaciones psicológicas de los personajes en un marco de lo misterioso y lo fantástico.

**Grimorio.** Libro usado por hechiceros en la consulta de fórmulas mágicas.

**Heterotopía.** Son recortes singulares del tiempo, espacios con sistema de apertura y cierre que se relacionan con la creación de nuevos espacios con sus propias lógicas.

**Hipercodificación.** Contenidos semánticos en la intertextualidad implícita que no están codificados pero son reconocidos por el uso común y tiene una base codificada previa a la que se le añadirá contenido.

**Homosexual.** En 1870 se le categoriza como género o clase de humano. En la actualidad, es la persona que siente atracción por personas de su mismo sexo. En el siglo XIX eran criminales, sodomitas, pederastas.

**Horizontes culturales.** Tramado de tradiciones iconográficas provenientes de un devenir histórico.

**Horror.** Presencia de monstruos que la ciencia excluye de lo natural en la vida cotidiana, el personaje tiene miedo de lo que no existe y lo incomprensible le causa dolor. La presencia de los monstruos no puede categorizarse en la conceptualización de lo natural en la ciencia.

**Iconografía.** Estudio de la descripción de imágenes sobre determinados temas en su representación visual que responde a una historia del arte.

**Iconósfera.** Acervo cultural en el imaginario colectivo que forma parte del proceso de resignificación en la producción de una obra.

**Imagen.** Signo o representamen. Es una clase de icono que representa, nombra a una falta y es producto de la imaginación.

**Imaginario.** Mundo de la imaginación o espacio simbólico en el que las imágenes son compartidas y resignificadas.

**Isotopía.** Línea de significación en el desarrollo del discurso que produce la continuidad temática en su recurrencia.

**Interartístico.** Relaciones temporales entre las artes y la literatura en sus procesos de producción relacionados al medio.

**Interdiscurso.** Relación entre discursos, clases de discursos y disciplinas que se ocupan del estudio, producción e interpretación de éstos.

**Intergenérico.** Ciclo intermedial de relaciones transtextuales con los espacios de los géneros (temáticos) y subgéneros en sus medios respectivos.

**Intermedialidad.** Categoría que analiza diversas configuraciones del papel de los medios y sus prácticas.

**Interpretación.** Reconocimiento de lo signos, códigos, estrategias en el texto para su análisis.

**Intertextualidad.** Forma de producción textual visual que evidencia cada registro cultural en su enunciación interdiscursiva.

**Quiasmo.** Figura retórica que afecta a la sintaxis y al significado en su repetición de expresiones en orden invertido.

**Lectoespectador.** Receptor con criterio y conciencia de selección en la reconstrucción de un relato.

**MacGuffin.** Elemento o recurso de suspenso que permite a los personajes avancen en el argumento de la trama sin que el espectador lo perciba.

**Mal.** Es una fuerza abyecta donde al mismo tiempo se es y no se es uno mismo.

**Medio.** Soporte de creación y tecnología de comunicación en un campo cultural.

**Mente.** En un principio, desde la visión de los filósofos griegos, se considera como una dimensión o parte intelectual del alma. A posteriori, es la sustancia del cuerpo que causa los procesos cognoscitivos de un sujeto.

**Metáfora.** Figura que guarda relación de semejanza entre los significados que en ella participan, entre ellos los elementos simbólicos y/o míticos.

**Metonimia**. Figura que sustituye o transpone una referencia por otra en una relación causal, espacial, espacio-temporal, basada en la relación real entre los significados y los objetos representados en estos.

**Miedo.** Es la amenaza de lo real que simbólicamente representa al imaginario sobrenatural de una sociedad.

**Mise-en-escène.** Puesta en escena del estilo visual que se muestra en la pantalla. Término francés designado para referirse a todo lo que está en el recuadro de la imagen, incluyendo la composición desde la dirección de arte (props and set), la iluminación, la acción.

**Mitema.** Elemento constante y mínimo de la narración mítica.

**Mito.** Forma alegórica del relato en el que la narración de tipo simbólica cuenta acontecimientos sagrados y primordiales. Es una forma ideológica en la dimensión del relato literario y es un relato extraordinario que se actualiza en los universos simbólicos.

**Monomito.** Periplo o modelo de relatos épicos centrados en el viaje del héroe.

**Monstruo.** Criatura que sale de la norma natural tanto física como cognitivamente, es una anomalía.

**Monstruosidad.** Se representa mediante serres fantásticos imposibles (vampiros, fantásmas) y por figuras de origen natural (freaks).

**Monstruoso.** Elemento fundamental de la categoría estética de lo sublime, es la transgresión de los límites naturales tanto de leyes biológicas como sociales.

**Moodboard.** Recopilación de imágenes que inspiran al proyecto en su propuesta visual.

**Motivo.** Unidad sintáctica y temática del relato en su configuración discursiva. Su repetición da lugar a un tópico o argumento en su forma narrativa autónoma.

**Motivo visual.** Es el tema que transmite el argumento a su narratividad a partir de la fuerza significante que apela tanto a la cultura visual del espectador como a su emotividad.

**Mundo posible.** Es aquel que se diferencia de un mundo real objetivo y es amueblado diferenciándose de este, y creando un ambiente habitable que sólo es posible en correspondencia a su ficcionalidad.

**Mundo narrativo transmedia.** Ambiente en donde los personajes, la historia y los aspectos simbólicos toman su espacio correspondiente en un repertorio de historias ficcionales. Los personajes se actualizan en el cruce de varios medios, y tanto el diseñador del mundo como la audiencia comparten la imagen mental de la existencia de este como un mundo.

**Narrativas transmedia.** Construcción ficcionada de un mundo sobre el relato y los personajes que se desenvuelven en diferentes medios.

**Network.** Grupo o sistema que interconecta partes similares entre sí con el fin de posibilitar la comunicación en diversos medios.

**Novela.** Relato extenso organizado de manera heterogénea y plurilingüístico que combina elementos estilísticos, estructurales, narrativos, ideológicos y tipológicos.

**Nuevas narrativas.** La forma de construir relatos a partir de medios digitales, procesos narrativos e hibridaciones de formatos y géneros.

**Nuevos medios.** Formas culturales y digitales compuestas por dimensiones perceptivas, cognitivas y estéticas.

**Otredad.** Lo ajeno a la normalidad. Condición de ser diferente entre el “yo” y “los otros” en un sistema de vida desde la visión antropológica, cultural y social.

**Penny dreadful.** Folletín del siglo XIX en el que se escribieron crímenes de forma seriada. Nombre de la serie de televisión que funciona como caso de estudio en esta tesis.

**Personaje.** Es aquel que se revela mediante las acciones y elecciones que hace frente a situaciones que confronta dentro de su trama.

**Personaje transmedia.** A partir de la caracterización base de un personaje potencial, es posible hacerlos expansivo.

**Pitch.** Forma de anclar al escucha mdiante el discurso sobre la historia del proyecto a financiar o vender a una televisora o productora.

**Poder.** Mecanismo paradigmático que constituye dinámicas de regulación en los aparatos ideológicos y en los dispositivos del tejido social de manera inmanente, es decir, se vale de estrategias e instrumentos de intervención y genera discursos.

**Producción.** Comienza cuando las cámaras a partir del plan de fotografía se ejecuta por el director del audiovisual, mientras el productor está detrás de escenas revisando la logística del rodaje.

**Productor transmedia.** Es un tipo de productor que se preocupa por cinco aspectos elementales para el producto audiovisual de origen transmedia: encontrar la idea para construir la franquicia y/o expandir la historia en téminos de propiedad intelectual; determinar cuántas historias y su multiplicación en diferentes proyectos son posibles según el alcance del presupuesto; encontrar a las personas adecuadas en el armado del equipo para cada departamento con conocimiento y experiencia interdisciplinaria; ordenar el calendario a partir de las estrategias de mercado elegidas para la propiedad o franquicia; y confiar en el trabajo de los demás sin dejar de supervisarlos.

**Prosumidor.** Es la audiencia activa que consume y produce contenidos de los que es fan.

**Realidad.** Forma de percepción en su reproducción espectral, ya que la toma es una réplica abstracta de lo real en su forma figurativa.

**Remediación o remedialidad.** Es una intermedialidad representada en la que los medios hacen uso de la intertextualidad.

**Representación.** Es un proceso de transformación de la imagen hasta que constituye una visión de mundo.

**Semiósfera.** Espacio semiótico en el cual existe la semiosis.

**Semiosis.** Recurrencia de signos en donde una cosa lleva a la otra en un encadenamiento de acuerdo a la cualidad del signo.

**Set.** También conocido como *plató* es el lugar en donde el departamento de arte y de producción construyen espacios de sentido para la filmación de escenas para un audiovisual.

**Showrunners.** Nueva figura que interviene en las decisiones creativas y de producción de un proyecto audiovisual transmedia.

**Significación.** Proceso de sentido en la producción de signos que incide en la intepretación de la semiosis a partir de mecanismos de codificación/decodificación.

**Signo.** Una cosa que está en lugar de otra.

**Sobrenatural.** Consiste en el miedo a lo desconocido que supone eventos que problematizan los aspectos psicológicos, metafísicos, sociológicos.

**Storytelling.** Contar una historia con una variedad de situaciones adversas y conflictos emocionales con el personaje para acercar estas experiencias al consumidor.

**Storyworld.** Espacio narrativo que se relaciona geográficamente con su ambiente narrativo y con su referencia narrativa.

**Streaming.** Transmisión vía internet que permite ver contenido en medios desde cualquier dispositivo móvil.

**Sublime.** Categoría estética en la cual se manifiestan las pasiones relacionadas al dolor y el peligro mediante el asombro y el terror.

**Subtrama.** Trama desarrollada dentro del relato esencial sin formar parte de este.

**Suspenso.** En el género del thriller es lo que matiene al espectador en un estado de ansiedad y sorpresa a través de las acciones que deben enfrentar los personajes.

**Televisión compleja.** Modo de narración novelística y episódica de forma no convencional y variable.

**Telefantasy.** Híbrido entre el cine fantástico proveniente de la litetatura y la televisión, al que le concierne entender y validar las diferentes narrativas y estrategias que representan a los personajes y acciones de carácter fantástico.

**Terror.** Género que se define por las emociones que genera en el receptor, la reacción y no el contenido. Es una sensación permanente en la consciencia. También se caracteriza por normas dominantes en los personajes, los escenarios y la narrativa. Sin embargo, el terror influye en los discursos de aparatos ideológicos de la sociedad.

**Texto.** Cruce de intertextualidades en un tejido de códigos semánticos (visuales), sintácticos (montaje) y pragmáticos (discursivos) en un soporte o medio.

**Thriller.** Género que aborda historias sobre psicópatas.

**Topic.** Escorzo o perspectiva de la estructura de un mundo en el texto.

**Trama.** Historia que se narra en su cronotopía.

**Transducción.** Transmisión y transformación de sentido del significado al trasladar el contenido en una interpretación dinámica y en generación de nuevos textos a diversos soportes.

**Transescritura.** Reescritura creativa de expansión transficcional en las práctias intermediales.

**Transficcionalidad.** Fenómeno de la transescritura en el reciclaje de materiales transferidos de un medio a otro a partir del texto base.

**Transmedia.** Es la historia que cruza por múltiples medios contribuyendo al entendimiento del universo en diversas plataformas en las que paticipa de forma activa el usuario.

**Transmedia Storytelling.** La narrativa transmedia es un relato que se despliega en contenidos creativos construyendo un universo ficcionado, el cual responde al proceso de sistematización y unificación de una experiencia destinada a múltiples medios.

**Transnominación.** También conocida como la figura retórica de la metonimia, es una sustitución semántica que refiere al objeto o sujeto con el nombre de otro, es decir, es un intercambio de relaciones.

**Transposición.** Cambio de soporte o sistema de signos, ya sea en obra o género, en la cual los códigos de lenguaje cambian a favor de la resignificación propia del autor de la producción.

# Índice de tablas y figuras

## Tablas

Tabla 1. Clasificación de episodios y temporadas principales para cada personaje.....19
Tabla 2. Categoría de episodios principales.....20
Tabla 3. Categoría de episodios secundarios. .....20
Tabla 4. Categoría de episodios complementarios. .....21
Tabla 5. Conceptos de la intertextualidad. .....107
Tabla 6. Modelos de construcción de mundos. .....132
Tabla 7. Modelo intertextual transmedia.....140
Tabla 8. Matriz de vaciado para análisis de la serie de tv Penny Dreadful. .....141
Tabla 9. Plantilla vaciado de corpus para análisis. .....142
Tabla 10. Narrativas de expansión y comprensión.....147
Tabla 11. Motivos visuales. .....176
Tabla 12. Corpus seleccionado. .....190
Tabla 13. Propuesta de aproximación en el anáisis interdiscursivo a partir de la intertextualidad.....191
Tabla 14. Nivel de intensiones en la cooperación textual.....194
Tabla 15. Nivel de extensiones en la cooperación textual.....195
Tabla 16. Estereotipos del vampiro. .....227
Tabla 17. Símbolos del vampiro. .....228
Tabla 18. Estadísticas de seguidores en las redes sociales oficiales de Penny Dreadful. .234
Tabla 19. Estructura narrativa e instancias narrativas de la primera temporada en la subtrama Frankenstein. .....240
Tabla 20. Estructura narrativa e instancias narrativas de la segunda temporada en la subtrama Frankenstein. .....241
Tabla 21. Estructura e instancias narrativas de la tercera temporada en la subtrama de Frankenstein. .....242
Tabla 22. Subtrama de Dorian Gray. Episodios de la primera temporada. .....314
Tabla 23. Subtrama de Dorian Gray. Episodios de a segunda temporada. .....316
Tabla 24. Subtrama de Dorian Gray. Episodios de la primera temporada. .....317

## Figuras

Figura 1. Modelo triangular de ficción transescrita. .....36
Figura 2. Modelo cuadrangular de ficción transmedial. .....36
Figura 3. Impacto lector de los penny dreadfuls, 1860-1900. Google, 2017. .....47
Figura 4. Boy Detective, penny dreadful, 1865-6. .....47
Figura 5. East End. Mapas de inglaterra del siglo XIX. .....49
Figura 6. Intensiones. Niveles de cooperación textual. .....81
Figura 7. Extensiones. Niveles de cooperación textual. .....82
Figura 8. Expresión. Niveles de cooperación textual.....82
Figura 9. Proceso triádico de representación e interpretación en Charles Sanders Peirce. .92
Figura 10. Vanessa Ives (T-1). .....94
Figura 11. La carta de los amantes en el tarot. .....94
Figura 12. Vanessa Ives. El icono del escorpión (T-1). .....95
Figura 13. Animalización, posición corporal de histeria.....95
Figura 14. Semejanza con la Diosa Selket. .....96
Figura 15. Modelo estructural del dialogismo. .....121
Figura 16. Semanálisis. Proceso de .....122

Figura 17. Sistema Intertextual Transmedia (SIT). ..... 124
Figura 18. Ruta crítica metodológica. ..... 141
Figura 19. Función Narrativa. Dimensión actorial. ..... 143
Figura 20. Función Narrativa. Dimensión espacial. ..... 143
Figura 21. Función Narrativa. Dimensión temporal. ..... 144
Figura 22. Función Estética. ..... 144
Figura 23. Esquema de mapa transmedia. ..... 145
Figura 24. Los tres niveles de conflicto en un personaje. ..... 151
Figura 25. Modelo actancial. ..... 152
Figura 26. Diagrama de la aventura del héroe (Campbell, 1959, p. 140). ..... 156
Figura 27. Componentes de una historia transmedia. ..... 164
Figura 28. Esquema de las relaciones interdiscursivas. ..... 189
Figura 29. Mapa transmedia: estrategias narrativas y formatos textuales de la serie de televisión Penny Dreadful. ..... 198
Figura 30. Jack the ripper en Famous Crimes. ..... 199
Figura 31. Trabajo nocturno (E1; T-1). ..... 201
Figura 32. Trabajo nocturno (E1; T-1). ..... 202
Figura 33. Trabajo nocturno (E1; T-1). ..... 202
Figura 34. Sesión espiritista (E2;T-1). ..... 203
Figura 35. Sesión espiritista (E2;T-1). ..... 203
Figura 36. Sesión espiritista (E2;T-1). ..... 204
Figura 37. Sesión espiritista (E2;T-1). ..... 204
Figura 38. Sesión espiritista (E2;T-1). ..... 205
Figura 39. Penny dreadful Sweeney Todd. ..... 206
Figura 40. Alusión a Sweeney Todd. Resurrección (E3;T-1). ..... 207
Figura 41. Penny Dreadful Wagner the Wehr-wolf. ..... 208
Figura 42. Teatro Grand Guignol. Resurrección (E3;T-1). ..... 208
Figura 43. Alusión a Wagner the Wehr-wolf. Demimonde (E4-T-1). ..... 209
Figura 44. Puesta en escena de Frankenstein, The Living Theatre (1964). ..... 214
Figura 45. Póster de la primera adaptación en el cine: Life without soul (Productora Edison, 1910). ..... 215
Figura 46. Boris Karloff interpreta a Frankenstein, el monstruo icónico en la pantalla grande. ..... 215
Figura 47. Portada de novela gráfica Dorian Gray (Corominas, 2011). ..... 220
Figura 48. Drácula. Publicidad de la versión teatral ..... 223
Figura 49. Bela Lugosi como Drácula ..... 224
Figura 50. Drácula en Coppola. ..... 225
Figura 51. Drácula en serie de tv. ..... 226
Figura 52. Multiplataforma. Primer volúmen del cómic ..... 228
Figura 53. Estrategia de adición. The Awakening. ..... 230
Figura 54. Videojuego móvil Demimonde. ..... 231
Figura 55. Pósters de personajes de la primera temporada (Víctor Frankenstein y la criatura). ..... 231
Figura 56. Merchadising. ..... 232
Figura 57. The Art and Making of Penny Dreadful. ..... 233
Figura 58. Gráfica de seguidores en redes sociales oficiales. ..... 234
Figura 59. Elenco en Concomic 2014. ..... 235
Figura 60. Firmas de fans en change.org. ..... 235
Figura 61. Fotograma de la secuencia con Proteus. ..... 246
Figura 62. Cuadro actancial Víctor Frankenstein. ..... 249
Figura 63. Secuencia de Jekyll y Frankenstein en Bedlam. ..... 251
Figura 64. Bedlam o Bethlem. ..... 253

Figura 65. La aventura de Víctor Frankenstein, el Prometeo Romántico. ..... 254
Figura 66. Pickle Herring Street, Shad Thames. ..... 259
Figura 67. Shade Thames, exterior del laboratorio. ..... 260
Figura 68. Secuencia en referencia a Wordsworth, el jardín y la muerte. ..... 263
Figura 69. La piedad en la madre y Víctor. ..... 267
Figura 70. Muerte por tisis. ..... 267
Figura 71. Las escaleras. ..... 268
Figura 72. La puerta. ..... 268
Figura 73. La madre en su lecho de muerte. ..... 269
Figura 74. La tumba de la madre. ..... 269
Figura 75. El sueño de la razón produce monstruos. ..... 270
Figura 76. Laboratorio en Penny Dreadful. ..... 271
Figura 77. Laboratorio en el cine. ..... 271
Figura 78. Laboratorio Galvani. ..... 272
Figura 79. Electricidad en ranas. ..... 273
Figura 80. Criaturas de Víctor Frankenstein. ..... 273
Figura 81. Puerta del subterráneo hacia laboratorio. ..... 274
Figura 82. Laboratorio de Jekyll en Bedlam. ..... 274
Figura 83. La morgue. ..... 279
Figura 84. Tatuajes egipcios. ..... 280
*Figura 85.* Cofre con cartas a Mina Murray. ..... 282
*Figura 86.* Destinatario a nombre de Jonathan Harker. ..... 282
*Figura 87.* Verbis Diablo. ..... 283
*Figura 88.* La criatura en la cama de disecciones. ..... 284
*Figura 89.* Toma y plano. ..... 284
*Figura 90.* Focalización interna. ..... 285
*Figura 91.* Mirada desde la puerta. ..... 285
*Figura 92.* Proteus. ..... 286
*Figura 93.* Galvismo en el proceso de resurrección. ..... 286
*Figura 94.* Resurrección de Brona-Lily. ..... 287
*Figura 95.* El monstruo y la reina Victoria. ..... 289
*Figura 96.* La reina Victoria. ..... 289
Figura 97. Niño pidiendo limosna. ..... 289
*Figura 98.* Los subterráneos de la cólera. ..... 290
Figura 99. La bella y la bestia entre la cólera. ..... 290
*Figura 100.* La criatura en el Ártico ..... 291
Figura 101. El barco. Objeto que une el tiempo presente y el pasado. ..... 291
Figura 102. La criatura en el barco. Tiempo pasado. ..... 292
Figura 103. La criatura en el pasado. Su condición humana reflejada. ..... 292
Figura 104. Limehouse puerto en Doré y Jerrold. ..... 293
Figura 105. Limehouse. El barrio chino. ..... 293
Figura 106. Jack en los brazos de la criatura en el Támesis. ..... 294
Figura 107. La piedad en Jack. ..... 294
*Figura 108.* Celador y Vanessa. ..... 295
Figura 109. Varney The Vampire en la biblioteca. ..... 296
Figura 110. Puntos de giro en la subtrama del personaje Víctor Frankenstein. ..... 299
Figura 111. Mirada de Víctor. ..... 302
Figura 112. Mirada de Víctor Niño. ..... 302
Figura 113. Mirada de Proteus. ..... 303
Figura 114. Retrato de Vanessa Ives. ..... 315
Figura 115. Jardín botánico. ..... 322
Figura 116. Dorian y la belleza de la orquídea. ..... 322

Figura 117. Dorian y la belleza de Vanessa. ....323
Figura 118. Secuencia de encuadres en alusión al retrato. ....325
Figura 119. Cuadro actancial de Dorian Gray. ....328
Figura 120. Justine muere a manos de Dorian. ....329
Figura 121. La aventura de Dorian Gray. ....331
Figura *122.* El salón de baile. ....332
Figura 123. Pasillo de espejos. ....332
Figura 124. El retrato en el sótano. ....333
Figura 125. El baile en el salón. ....333
Figura 126. Inicio de subtrama Dorian. ....335
Figura 127. Final de la subtrama Dorian. ....335
Figura 128. Los puntos de giro en la subtrama de Dorian Gray. ....336
Figura 129. El retrato desde el dispositivo fotográfico. ....338
Figura 130. Moodboard del estilo visual. Primera temporada. ....339
Figura 131. Moodboard del estilo visual. Segunda temporada. ....340
*Figura 132*. La muerte de Angelique. ....340
Figura 133. El retrato de Dorian Gray. ....341
Figura 134. Moodboard del estilo visual. Tercera temporada. ....342
*Figura 135.* Wild West Show. ....345
Figura 136. El beso de la muerte. ....346
Figura 137. La máscara de la muerte roja. ....348
Figura 138. Madre Negra o Kali Ma. ....353
Figura 139. Emblema de la Orden del Dragón. ....356
Figura 140. El empalamiento. ....357
Figura 141. Mapa de las víctimas de Jack The Ripper ....358
Figura 142. The Ripper Bedroom. ....360
Figura 143. Van Helsing y Victor Frankenstein. ....362
Figura 144. Conversión de Vanessa. ....366
Figura 145. El lobo ....367
Figura 146. Heraldo El lobo de Dios. ....368
Figura 147. El lobo blanco americano ....367
Figura 148. El hombre lobo. ....368
Figura 149. Drácula. ....369
Figura 150. La criatura poseida por el demonio. ....370
Figura 151. Desmondus rotundus. ....372
Figura 152. El escorpión. ....373
Figura 153. Fenton. ....375
Figura 154. Renfield. ....376
Figura 155. Doctora Seward. ....377
Figura 156. Drácula en vampiro. ....377
Figura 157. Nightcomer. La piedad. ....378
Figura 158. La muerte de la madre del mal. ....379
Figura 159. La huída de Drácula. ....379
Figura 160. La aventura de Drácula. ....380
Figura 161. Cuadro actancial Drácula. ....380
Figura 162. Vampiro muerto. ....382
Figura 163. Somnoliers ....382
Figura 164. Moodboard de la Inglaterra Victoriana en Penny Dreadful ....384
Figura 165. Vanessa en la ventana, motivo visual. ....387
Figura 166. La casa de los espejos. ....388
Figura 167. Plano contrapicado. Museo Natural. ....389
Figura 168. Caminante ante un mar de niebla. ....390

Figura 169. Personajes viendo hacia el horizonte. ....390
Figura 170. Moodboard de la guarida de Drácula. ....391
Figura 171. Carnicería Sweeney Todd. ....392
Figura 172. ¿Quién es Drácula? ....393
Figura 173. La peste. ....394
Figura 174. Los puntos de giro en la subtrama de Drácula. ....394
Figura 175. Moodboard Drácula. ....395
Figura 176. The Nightmare. ....396
Figura 177. Secuencia, el sueño. ....396
Figura 178. Comparativa de ataque epiléptico. ....405
Figura 179. Secuencia comparativa de fase clownisme. ....406
Figura 180. Secuencia comparativa de actitudes pasionales. ....406
Figura 181. Fase de delirio. ....407
Figura 182. Secuencia de Vanessa en el proceso de la hidroterapia. ....407
Figura 183. Lobotomía. ....408
Figura 184. El secreto tras la puerta. ....411
Figura 185. El laberinto egipcio Hawara. ....412
Figura 186. El laberinto en el jardín de Mina. ....413
Figura 187. El centro del laberinto. ....413
Figura 188. Secuencia de lúcifer en la habitación blanca. ....414
Figura 189. Poema My Shadow en la habitación blanca. ....414
Figura 190. Hipnosis por Seward. ....416
Figura 191. Secuencia sobre la dualidad en Vanessa. ....416
Figura 192. Máximas de Ani. ....418
Figura 193. La muerte de Vanessa Ives. ....419
Figura 194. La Piedad. ....420

## Anexos

Anexo 1. Biblia Transmedia

Anexo 2. Plantilla de diseño de narrativas transmedia

Anexo 3. Plantilla de vaciado para series de televisión



# Penny Dreadful

## Television Platform Bible

## Serie de televisión. Biblia Transmedia

There is some thing within us all
Hay algo dentro de nosotros

# Tabla de contenidos

Logline ……..4

Pitch……5

Personajes ……6

Tono ……..12

Sinopsis de episodios ……23

Construcción de mundos ……32

Referencias……34




*Póster de la tercera temporada*

## Logline

Explorer Sir Malcolm Murray, American gunslinger Ethan Chandler, scientist Victor Frankenstein, and medium Vanessa Ives unite to combat supernatural threats in Victorian London.

El explorador Sir Malcolm Murray, el pistolero estadounidense Ethan Chandler, el científico Víctor Frankenstein y la médium Vanessa Ives se unen para combatir amenazas sobrenaturales en un Londres Victoriano.

# Pitch [By John Logan]

I have always loved monsters. I think all have secrets and shadows. How we grapple with them define who we are. That´s why I wrote *Penny Dreadful*. It all started with William Wordsworth. Ten years ago I was reading a lot of Wordsworth, which led to Byron, Keats, Shelley, and finally to Mary Shelley´s *Frankenstein* and Bram Stoker´s *Dracula*. All that poetry and those two great cornerstones of Gothic literature set me thinking about a new story built on original characters, my own monstrous creations.

Siempre he amado los monstruos. Pienso que todos tenemos nuestras sombras y secretos. Cómo lidiamos con ellos, define lo que somos. Por ello, escribí *Penny Dreadful*. Todo comenzó con William Wordsworth. Diez años atrás estuve leyendo bastante a Wordsworth, quien me llevó a Byron, Keats, Shelley, y finalmente a *Frankenstein* de Mary Shelley y a *Drácula* de Bram Stoker.Toda esta poesía y estos pilares de la literatura gótica me llevaron a pensar en otra historia, construyendo nuevos personajes, mis propias creaciones monstruosas.

“ ”

We are all monsters -John Logan

# Personajes



## Vanessa Ives

Is a child given to boldness? A female protagonist who had to live in 1891 London into a convention society and she perfectly personifies what it is to be a monster. She is tormented, she is cursed with something that tears her to pieces inside, but it is that very thing that also makes her strong, powerful and liberated in a time when women couldn´t be. She most perfectly embodies both sides of that monstrous balancing act. The show is around her. Vanessa is a microcosm of the roles women found themselves contained within at the time. Ives is raised with no expectation other than that she will marry, and early on it is made clear that she is expected to marry Peter, whether or not she would choose him for herself. Her attempts at self-determination -of learning what life might be outside the male-circumscribed more of the time- result in her ostracism and isolation. The treatment of her sickness is dictated by male ideas of female sickness, and in order to help her friend Mina, she has to place herself in the house and under the care of Sir Malcolm. Yet for all that, there is something in her that is fiercely independent and always has been.

Es la protagonista femenina quien vive el Londres de 1891 en una sociedad de convenciones, personifica lo que es ser un monstruo. Hay algo dentro de ella

que la hace pedazos y la atormenta, pero eso la hace fuerte y liberada. Vanessa es un microcosmos de los roles que las mujeres representaban en ese momento. Ives se crió sin más expectativa que la de que se casará con Peter. Sus intentos de autodeterminación por aprender lo que podría ser la vida fuera del hombre, circunscrita la mayor parte del tiempo, resultan en su ostracismo y aislamiento. El tratamiento de su enfermedad está dictado por las ideas masculinas de la enfermedad femenina, y para ayudar a su amiga Mina, ella tiene que colocarse en la casa y bajo el cuidado de Sir Malcolm. Sin embargo, a pesar de todo, hay algo en ella que es ferozmente independiente y siempre lo ha sido.



## Ethan Chandler

As a foreigner in a strange land, Chandler has even more reason to feel like an outsider. He is an American Gunslinger, a humanized archetype. Ethan´ s particular demon takes time to reveal itself. He is a man violent by the demon he carries yet is often gentle by nature is one of dichotomies negotiated by the character.

Como extranjero en una tierra extraña, Chandler tiene aún más razones para sentirse como un extraño. Es un pistolero estadounidense, un arquetipo humanizado. El demonio particular de Ethan toma tiempo para revelarse. Es un hombre violento por el demonio que lleva, pero a menudo es gentil por naturaleza, es una de las dicotomías negociadas por el personaje.

## Sir Malcolm Murray



He is one of those men who has profited from the great advance across the globe of British Empire. The image of the great Victorian explorer is marked as indelibly into our brains as is that of the dress bustle or the steam engine. Intrepid, daring, larger-than-life- a character who would cross continents just to see what lay within their shores with less preparation than we would now take to climb a fully-mapped mountain. The search of the Nile is used as a metaphor for his search for his dead daughter, a metaphor of his guilt.

Es uno de esos hombres que se ha beneficiado del gran avance en todo el mundo del Imperio Británico. La imagen del gran explorador victoriano está marcada de manera tan indeleble en nuestros cerebros como la del vestido o la máquina de vapor. Intrepid, audaz, más grande que la vida, un personaje que cruzaría continentes solo para ver qué había dentro de sus costas con menos preparación de la que ahora tomaríamos para escalar una montaña completamente mapeada. La búsqueda del Nilo se usa como una metáfora de su búsqueda de su hija muerta, una metáfora de su culpa.



## Víctor Frankenstein

A young doctor growing up with theme of alienation at a time when that was less acceptable than it is today. The progress in science for medical techniques are essential for Víctor. He has the intelligence, the passion and the pain, he has every human emotion possible. His obsession with resurrection leads him to extensive exploration in other bodies

Un joven médico que creció con el tema de la alienación en un momento en que eso era menos aceptable de lo que es hoy. El progreso en la ciencia de las técnicas médicas es esencial para Víctor. Tiene la inteligencia, la pasión y el dolor, tiene todas las emociones humanas posibles. Su obsesión por la resurrección lo lleva a una amplia exploración en otros cuerpos.



## Dorian Gray

Dorian is ethereal seemingly removed from the relentless march of time, moving through the world and all its pleasures -and pain- at a slight, alienated distance. The essential sadness and eternity who will never die. Dorian fears human connection because of his unique state, which is as much a curse as it is a blessing, until he meets Vanessa. He done everything, is a little bit sociopath and that´s interesting for a while, and then that gets boring. Dorian´s opulent lifestyle also serves to provide this contrast: we are introduced to the character as he uses the services of consumptive prostitute Brona, the discovery of her sickness merely becoming an additional element of interest in his constant quest for diversion.

Dorian es un personaje etéreo aparentemente alejado de la implacable marcha del tiempo moviéndose por el mundo, por todos sus placeres y dolores. La tristeza y la eternidad son dos aspectos esenciales en su concepto de inmortalidad. Dorian teme la conexión humana debido a su estado único, que es tanto una maldición como una bendición, hasta que conoce a Vanessa. Hizo todo, es un poco sociópata y eso es interesante por un tiempo, y luego se vuelve aburrido. El opulento estilo de vida de Dorian también sirve para proporcionar este contraste: nos presentan al personaje cuando usa los servicios de la prostituta Brona, el descubrimiento de su enfermedad se convierte simplemente en un elemento adicional de interés en su constante búsqueda de diversión.

## Dracula



Dracula, also known as the Dragon, Amun-Ra, and Dr. Alexander Sweet, is a vampire who poses as a zoologist in order to seduce Vanessa Ives. He is both the brother of Lucifer (and a fallen angel in his own right), banished to Earth as Lucifer was banished to Hell, and the progenitor and master of all vampires. Like his brother, he seeks to make Vanessa his bride and queen, but rather than global destruction, Dracula seeks world domination.

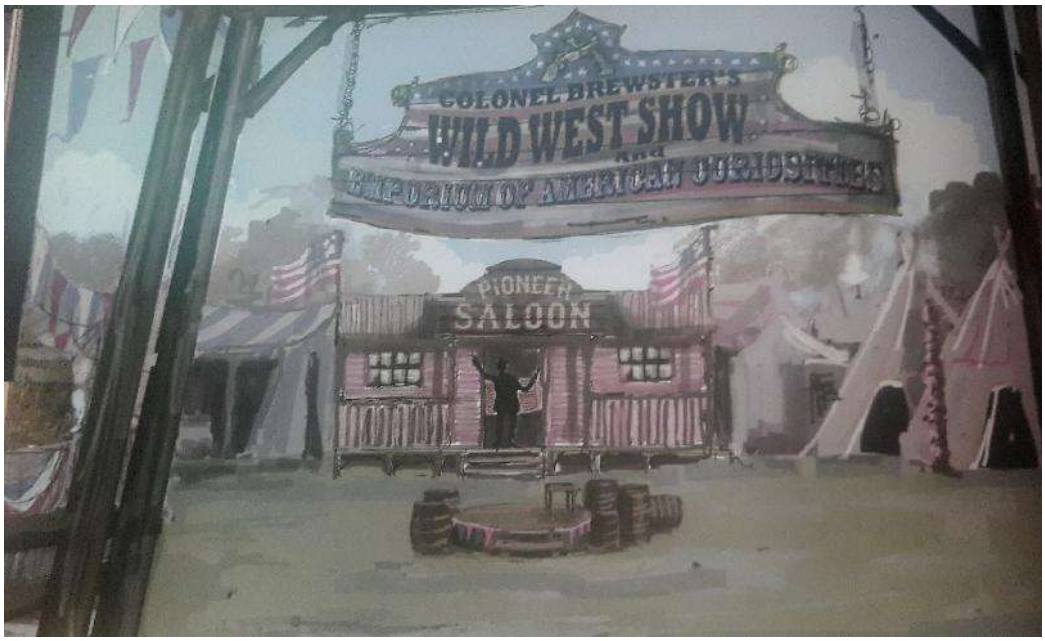
Drácula, también conocido como el Dragón, Amun-Ra y el Dr. Alexander Sweet, es un vampiro que se hace pasar por un zoólogo para seducir a Vanessa Ives. Él es el hermano de Lucifer (y un ángel caído por derecho propio), desterrado a la Tierra como Lucifer fue desterrado al infierno, el progenitor y maestro de todos los vampiros. Al igual que su hermano, busca convertir a Vanessa en su novia y reina, pero en lugar de la destrucción global, Drácula busca la dominación mundial.

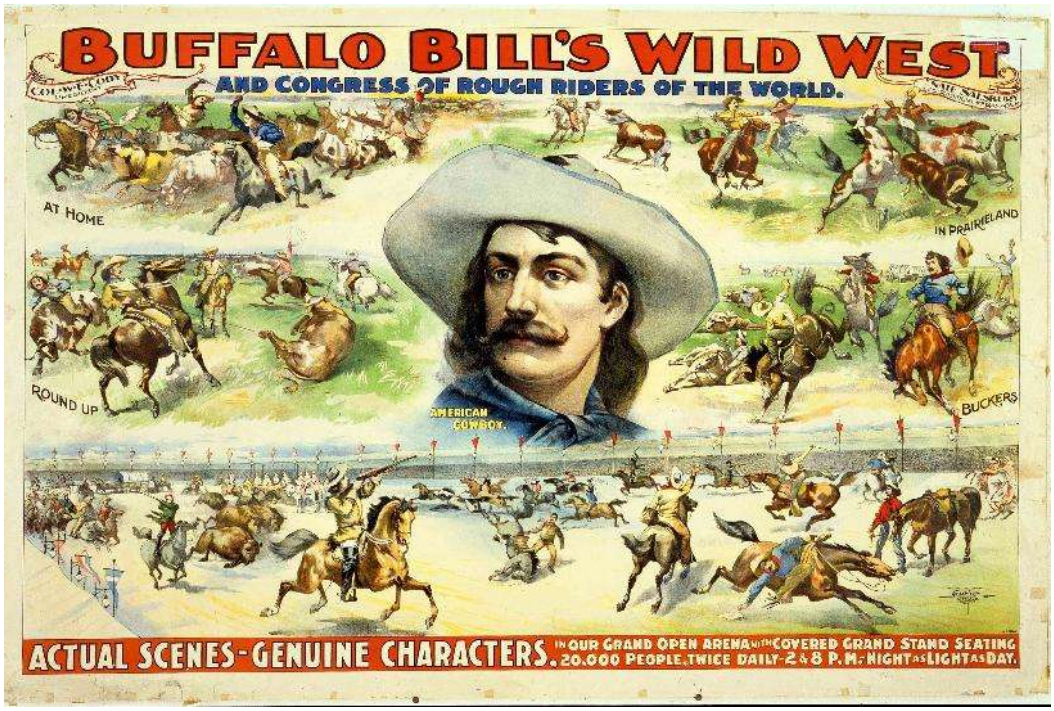
# Tono

***Victorian London´s Embankment & Wild West Show***

a) Recreating Victorian London´s Embankment in modern Dublin. This is how the scene looked at Dublin castle on the day. / a) Recreando el terraplén victoriano de Londres en el Dublín moderno. Así es como se veía la escena en el castillo de Dublín en el día.
b) An this is how the finished shot looked once Bill Halliday´s visual effects team had worked their post-production magic./ b) Y así es como se veía el tiro terminado una vez que el equipo de efectos visuales de Bill Halliday había trabajado su magia de postproducción.
c) Jonathan McKinstry´s production art depicting an opening spectacle a Victorian visitor to Wild West Show would have seen./ c) el arte de producción de Jonathan McKinstry que representa un espectáculo de apertura que habría visto un visitante victoriano en Wild West Show.
d) A poster used to promote Buffalo Bill´s show c. 1883, when it first opened in New York. /d) Un póster usado para promover el show de Buffalo Bill c. 1883, cuando se abrió por primera vez en Nueva York.




COLONEL BREWSTER'S
WILD WEST SHOW
PIONEER
SALOON

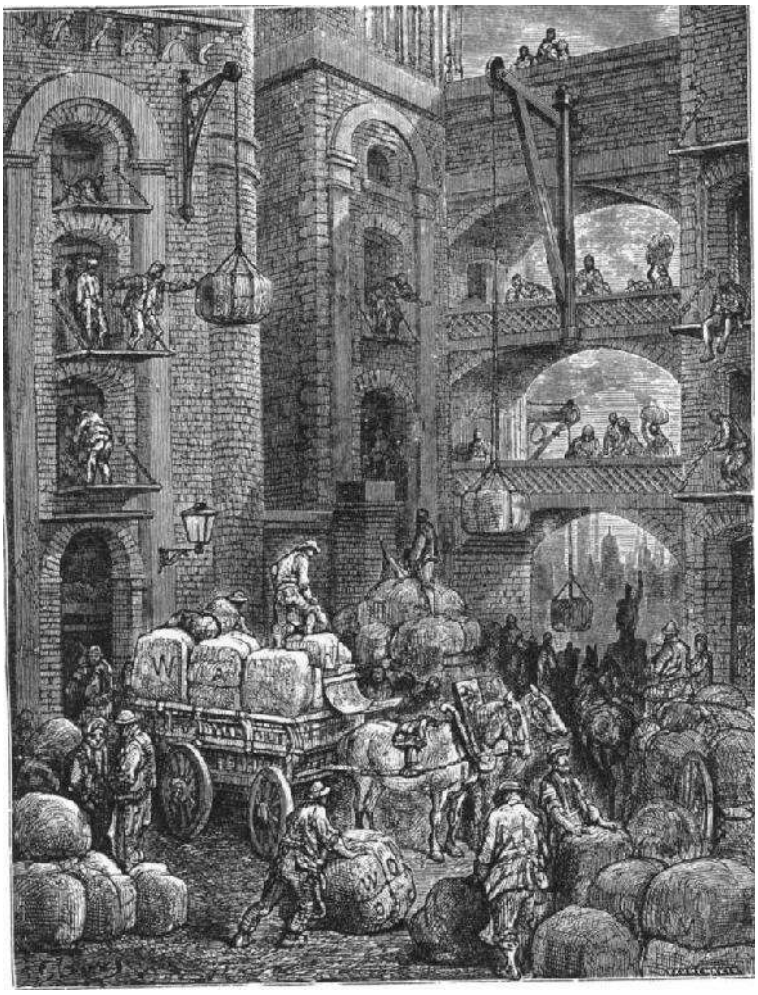

BUFFALO BILL'S WILD WEST
AND CONGRESS OF ROUGH RIDERS OF THE WORLD.
AT HOME
IN PRAIRIELAND
ROUND UP
BUCKERS
AMERICAN COWBOY.
ACTUAL SCENES-GENUINE CHARACTERS. IN OUR GRAND OPEN ARENA WITH COVERED GRAND STAND SEATING 20,000 PEOPLE. TWICE DAILY-2 & 8 P.M. NIGHT AS LIGHT AS DAY.

***Looking East (Docklands, Shad Thames and the Mariner´s Inn). London, 1892.***

The concept art is from Jonathan Mcgonnell, and some inspiration in Gutave Dore´s from London: A Pilgrimage. / El arte conceptual es de Jonathan Mcgonnell, y algo de inspiración en Gutave Dore.

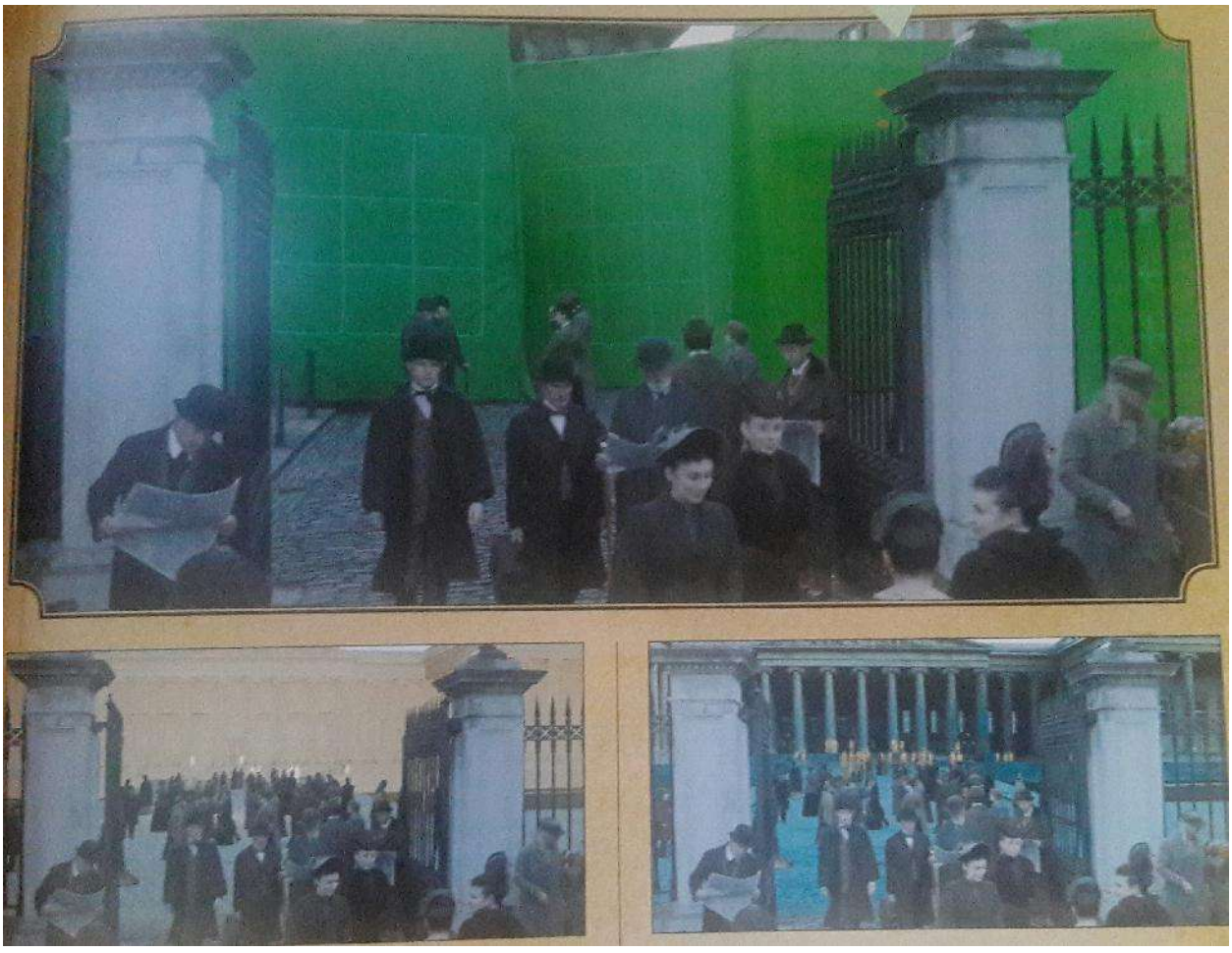






***The British Museum***

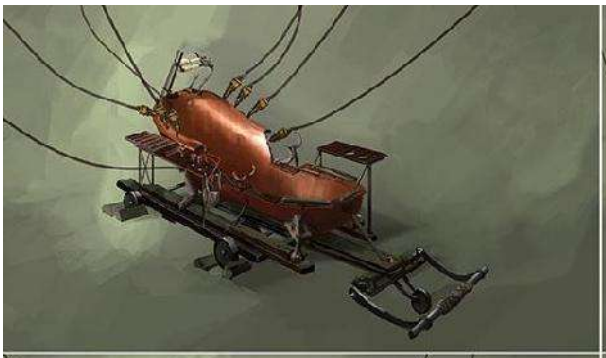
The finished shot of the British Museum exterior (opposite), the location shot (top) and the digital stages in between (above)./ La toma final del exterior del Museo Británico (opuesto), la toma de ubicación (arriba) y las etapas digitales en el medio (arriba).

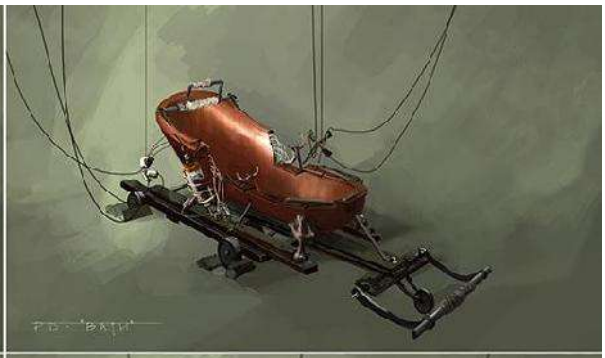


***Frankenstein´s Laboratory***

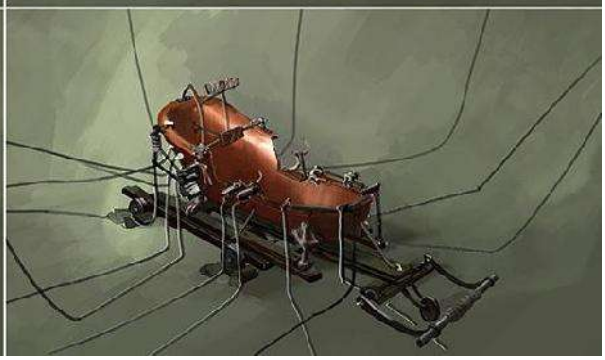
An early concept of Frankenstein´s Laboratory by Jonathan McGonnnell./ Un concepto temprano del Laboratorio de Frankenstein por Jonathan McGonnnell.














***Jekill´s Lab***



*El Barrio Soho en West End*



*Vanessa Ives Bedroom*





***Dorian´s Gallery***






*Theatre Grand Guignol*





# Sinopsis de episodios

*Plot points*

## Temporada 1

### Episodio 1

**Night Work/Trabajo Nocturno**

Ethan is hired by Vanessa to do a job and introduced to a world of supernatural beings. Sir Malcolm recruits doctor Frankenstein, who brings someone back to life.

Ethan es contratado por Vanessa para hacer un trabajo y se le presenta un mundo de seres sobrenaturales. Sir Malcolm recluta al doctor Frankenstein, quien trae a alguien de vuelta a la vida.

### Episodio 2

**Séance/ Sesión espiritista**

Vanessa and Sir Malcolm attend the party at Ferdinand Lyle's home in the hopes of learning more about the the Egyptian hieroglyphs found on the dead creature. Vanessa meets the ever-young Dorian Gray. Vanessa also participates in a séance where she proves to the spirit world's conduit. Meanwhile, Ethan Chandler makes the acquaintance of a prostitute, Brona Croft. She in turn has a session with young Gray. Elsewhere, Victor Frankenstein is amazed at how quickly his creation, who he has named Proteus, can learn. It all comes to a surprising end however.

Vanessa y Sir Malcolm asisten a la fiesta en la casa de Ferdinand Lyle con la esperanza de aprender más sobre los jeroglíficos egipcios que se encuentran en la criatura muerta. Vanessa conoce al siempre joven Dorian Gray. Vanessa participa en una sesión espiritista en la que conecta con el mundo espiritual. Mientras tanto, Ethan Chandler conoce a una prostituta, Brona Croft. Ella a su vez tiene una sesión de fotografía con el joven Grey. En otros lugares, Victor Frankenstein se sorprende de lo rápido que puede aprender su creación, a quien llamó Proteus. Sin embargo, todo llega a un final sorprendente.

## Episodio 3

**Resurrection/Resurrección**

A flashback reveals Victor Frankenstein's motivation for delving into the questions of life and death. Flashbacks also show the history of Victor's "first-born". The Creature was born in a state of unending agony and Victor fled, rejecting his creation. It eventually came into contact with actor Vincent Brand who gives him a job working with the stage equipment and rigging at a theater. He has a very particular request for his maker - a female companion. After her experience at the séance, Vanessa continues to have a spiritual link with Mina who is desperate to be saved from the creatures around her. It leads them - Chandler, in need of money, joins them - to the London Zoo where they have an encounter with wolves, among other creatures.

Un flashback revela la motivación de Víctor Frankenstein para profundizar en las cuestiones de la vida y la muerte. Los flashbacks también muestran la historia de "los primogénitos" de Víctor. La criatura nació en un estado de agonía sin fin y Víctor huye, rechazando su creación. Eventualmente, la criatura entra en contacto con el actor Vincent Brand, quien le da un trabajo en un teatro. Tiene una petición muy particular para su creador: una compañera. Después de su experiencia en la sesión espiritista, Vanessa sigue teniendo un vínculo místico con Mina, que está desesperada por ser salvada de las criaturas que la rodean. Chandler, necesitado de dinero, se une a ellos, y los lleva al zoológico de Londres, donde se encuentran con lobos, entre otras criaturas.

## Episodio 4

**Demimonde**

Frankenstein consults a hematologist, Professor Abraham Van Helsing, who finds the blood contains an unique property that prevents complete coagulation. He believes it assists in the eating of blood. Frankenstein begins experimenting on Fenton, the vampire they caught and are keeping in chains. Frankenstein is also having to deal with his creature who

wants him to create a female companion for him. Chandler takes Brona to the Grand Guignol theater. Gray is there, as is Vanessa, but it's Chandler he is interested in.

Frankenstein consulta a un hematólogo, el profesor Abraham Van Helsing, quien encuentra una propiedad única en la sangre, la cual impide la coagulación completa. Él cree que provoca ingerir más sangre. Frankenstein comienza a experimentar con Fenton, el vampiro que capturaron. Frankenstein lidia con su criatura quien quiere una compañera. Chandler lleva a Brona al teatro Grand Guignol. Gray está ahí, al igual que Vanessa, pero es a Chandler en quien está interesado.

## Episodio 5

**Closer than Sisters/ Tan cercanas como hermanas**

A flashback in the mysterious and dramatic life of Vanessa Ives reveals her bond with Mina Murray-Harker.

Un flashback en la dramática y misteriosa vida de Vanessa Ives revela su enlace con Mina Murray-Harker.

## Episodio 6

**What Death Can Join Together/ Lo que la muerte puede unir**

Sir Malcolm, Ethan and Sembene follow their vampire lead to a quarantined ship to find Mina only to see her taken away again. Vanessa has a violent sexual escapade with Dorian, where she is met with the voice again and storms out. Van Helsing tells Victor about the true nature of the creatures they are hunting. Caliban grows impatient with Victor and plots to harm those close to him. Brona apologizes to Ethan for her behavior previously.

Sir Malcolm, Ethan y Sembene siguen al vampiro para encontrar a Mina. Vanessa tiene una violenta aventura sexual con Dorian, donde se encuentra con una voz, nuevamente. Van Helsing le dice a Víctor sobre la verdadera

naturaleza de las criaturas que están cazando. Caliban se impacienta con Víctor y planea dañar a quienes están cerca de él. Brona se disculpa con Ethan por su comportamiento.

## Episodio 7

**Possession/Posesión**

Vanessa starts having "unnatural" fits and mentions that she is trying to fight the "thing inside me". Malcolm tells Ethan that she might be possessed by "the devil" or "a devil" and wants to keep her alive. Vanessa talks to the entity possessing her which reveals that it wants her to be "the mother of evil". Victor asks Ethan to teach him how to shoot. A glimpse at Sambene's past and Malcolm's true intentions is shown.

Vanessa comienza a tener ataques "antinaturales" y menciona que está tratando de luchar contra la cosa dentro de ella. Malcolm le dice a Ethan que podría estar poseída por "el diablo" o "un diablo" y quiere mantenerla con vida. Vanessa habla con la entidad que la posee, quien le revela que ella sea "la madre del mal". Víctor le pide a Ethan que le enseñe a disparar. Un vistazo al pasado de Sambene y las verdaderas intenciones de Malcolm se muestran.

## Episodio 8

**Grand Guignol**

Vanessa, Sir Malcolm, Ethan, Dr. Frankenstein and Sembene explore an empty theater - only to be confronted by their worst nightmares.

Vanessa, Sir Malcolm, Ethan, Dr. Frankenstein y Sembene exploran un teatro vacío y son confrontados con sus peores pesadillas.

## Temporada 2

### Episodio 1

**Fresh Hell/Infierno fresco**

Sir Malcolm returns to find a new evil hunting Vanessa.

Sir Malcolm regresa en busca del nuevo demonio que está cazando a Vanessa.

### Episodio 2

**Verbis Diablo**
Ferdinand Lyle reveals Verbis Diablo's disturbing backstory.

Ferdinand Lyle revela la historia del Verbis Diablo's.

### Episodio 3

**The Nightcomers/ Las Brujas de la noche**

Vanessa learns how to harness her powers from The Cut-Wife in a flashback.

Flashback en el cual Vanessa aprende sus poderes por The Cut-Wife.

### Episodio 4

**Evil Spirits in Heavenly Places/ Espíritus malignos en lugares celestiales**

Lyle reveals how the story of the Verbis Diablo affects Vanessa.

Lyle revela cómo la historia de la lengua muerta del Verbis Diablo afecta a Vanessa.

### Episodio 5

**Above the Vaulted Sky/ Por encima la bóveda celestial**

Vanessa, Ethan and Sir Malcolm protect the mansion.

Vanessa, Ethan and Sir Malcolm  protegen la mansión.

### Episodio 6

**Glorious Horrors/ Horrores Gloriosos**

Sir Malcolm receives tragic news; a glorious night turns horrible for Vanessa.

Sir Malcolm recibe noticias trágicas; un noche gloriosa se vuelve trágica para Vanessa.

### Episodio 7

**Little Scorpion/ Pequeño escorpión**

Vanessa and Ethan flee London for the Cut-Wife's cottage; a figure from the past resurfaces.

Ethan y Vanessa de Londres a la casa de campo de The Cut-Wife; una figura del pasado reaparece.

### Episodio 8

**Memento Mori/ Recuerda que morirás**

The Creature unleashes his rage; Sir Malcolm confronts Evelyn.

La Criatura desata su ira; Sir Malcolm confronta a Evelyn.

### Episodio 9

**And Hell Itself My Only Foe/ El infierno es mi único enemigo**

Vanessa goes alone to battle Evelyn in order to save Sir Malcolm.

Vanessa va sola a luchar contra Evelyn para salvar a Sir Malcolm.

### Episodio 10

**And They Were Enemies/ Fueron enemigos**

Vanessa must rely on her strength in order to defeat the demon.

Vanessa debe confiar en su fuerza para derrotar al demonio.

## Temporada 3

### Episodio 1

**The Day Tennyson Died/ El día en que Tennyson murió**

Ethan is a prisoner under Inspector Rusk's watch heading through America. Sir Malcolm meets a mysterious native american while in Africa. Frankenstein gets a visit from an old friend: Dr. Jekyll. Vanessa seeks the help of a very intriguing and interesting doctor.

Ethan es un prisionero bajo la vigilancia del inspector Rusk que se dirige por América. Sir Malcolm conoce a un misterioso nativo americano mientras está en África. Frankenstein recibe la visita de un viejo amigo: el Dr. Jekyll. Vanessa busca la ayuda de un médico muy intrigante e interesante.

**Episodio 2**

**Predators Far and Near/ Depredadores lejanos y cercanos**

Lily and Dorian, rescue a young woman. Sir Malcolm continues on his journey with the enigmatic Kaetenay. Meanwhile, Ethan gets some unexpected help from Hecate. Dr. Frankenstein and Dr. Jekyll hatch a plan. Vanessa's relationship with Dr. Sweet grows but, unbeknownst to her, evil forces are tracking her every move.
Lily y Dorian rescatan a una joven. Sir Malcolm continúa su viaje con el enigmático Kaetenay. Mientras tanto, Ethan recibe ayuda inesperada de Hécate. El Dr. Frankenstein y el Dr. Jekyll traman un plan. La relación de Vanessa con el Dr. Sweet crece pero, sin que ella lo sepa, las fuerzas del mal están siguiendo cada movimiento.

**Episodio 3**

**Good and Evil Braided Be/ Que el bien y el mal sean unidos**

Vanessa Ives is confronted by a familiar face who will reveal a clue to her past.

Vanessa Ives se enfrenta a una cara familiar que revelará una pista sobre su pasado.

**Episodio 4**

**A Blade of Grass/ Una brizna de hierba**

With the help of Dr. Seward, Vanessa undergoes hypnosis to relive her time in the Banning Clinic.

Con la ayuda del Dr. Seward, Vanessa se somete a hipnosis para revivir su tiempo en la Clínica Banning.

**Episodio 5**

**This World is Our Hell/ Este mundo es nuestro infierno**

Hounded through the desert by Kaetenay and others, Ethan faces a reckoning. In London, Victor makes a dire modification to Jekyll's cure for madness.

Acosada por el desierto por Kaetenay y otros, Ethan se enfrenta a un juicio. En Londres, Victor hace una modificación extrema a la cura para la locura de Jekyll.

**Episodio 6**

**No Beast So Fierce/ No hay bestia tan feroz**

Vanessa contacts her old friend Ferdinand Lyle for help. Lyle introduces her to Catriona Hartdegen. Lily, Dorian and Justine put their plan in motion. Ethan, Sir Malcolm and Hecate arrive at Talbot's ranch.

Vanessa contacta a su viejo amigo Ferdinand Lyle para pedir ayuda. Lyle le presenta a Catriona Hartdegen. Lily, Dorian y Justine pusieron en marcha su plan. Ethan, Sir Malcolm y Hecate llegan al rancho de Talbot.

**Episodio 7**

**Ebb Tide/ Reflujo**

Lily sends her legion of women on a gruesome mission, Vanessa makes an ominous choice, and Kaetenay's visions drive Ethan toward his destiny.

Lily envía a su legión de mujeres en una misión espantosa, Vanessa toma una decisión ominosa y las visiones de Kaetenay conducen a Ethan hacia su destino.

**Episodio 8**

**Perpetual Night/ Noche Perpetua**

While an apocalyptic pestilence enshrouds London, Victor decides Lily's fate and Ethan comes face-to-face with the evil that seduces Vanessa.

Mientras una peste apocalíptica envuelve a Londres, Victor decide el destino de Lily y Ethan se encuentra cara a cara con el mal que seduce a Vanessa.

## Episodio 9

**The Blessed Dark / Bendita Oscuridad**

Sir Malcolm and his allies battle the fiend laying claim to Vanessa, the Creature faces a baleful demand, and Ethan makes a heartrending choice. Sir Malcolm y sus aliados luchan contra el demonio reclamando a Vanessa, la Criatura se enfrenta a una demanda funesta, y Ethan toma una decisión desgarradora.

## Construcción de mundos

Work began in earnest in London, where the show was originally intended to shoot. Rapidly, the team grew, assembling an extraordinary roster of talent. Karen Richards, who had previously worked on *The Borgias* for Showtime, came aboard as co-executive producer. With her came professional she had worked with before, such as Gabriella Pescucci, the winner of three Oscars for costume design, and Jonathan McKinstry, multiple Emmy-nominated production designer. Nick Dudman, winner of numerous BAFTAs for his special effects makeup work together to create the rich world of *Penny Dreadful*, for which John Logan had a very specific vision.

*Penny Dreadful* had gone into production so swiftly that there was just no space-every studio and sound stage was already fully booked. Working in a smaller city also meant that the production was able to shoot in locations that would have been far more difficult to achieve in London. Shutting down entire streets in the United Kingdom´s capital city isn´t really an option, even for the largest productions. In Dublin, however, *Penny* was able to do just that. Bill Halliday and James Cooper headed the visual effects team and were charged with recreating Victorian London in the heart of Dublin with as much accuracy as possible. Londos is a character, it required so much art and production design to create Soho, the East End and Mayfair.

The plot was very specified where they were going to be in London. Thay have a map marked with this is where Frankenstein´s tenement is in Shad Thames, and this where Ethan wakes up at the Mariner´s Inn, and this is where Frankenstein and Proteus walk on the South Bank and Embankment. Photographies at period were a reference for production design.

The look of the show would also be determined by the sensibilities of who would be behind the camera. Finding a director who could commit to the entire months-long schedule proved impossible, so the production split the eight episodes that would be helped by a different director.

The first of these would set the tone for the entire show, and so decision of who would launch into the world of *Penny Dreadful* became crucial. John Logan decided to approach Juan Antonio Bayona, whose skill at directing phenomenally atmospheric horror on the big screen.

El trabajo comenzó en Londres, donde originalmente se pretendía filmar el espectáculo. Rápidamente el equipo creció, reuniendo una lista extraordinaria de talentos. Karen Richards, que había trabajado anteriormente en *The Borgias* para Showtime, llegó a bordo como coproductora ejecutiva. Con ella llegó un profesional con el que había trabajado antes. También se unió Gabriella Pescucci, ganadora de tres premios Oscar por el diseño de vestuario, y Jonathan McKinstry, diseñador de producción nominado al Emmy. Nick Dudman, ganador de numerosos BAFTA por su trabajo de maquillaje de efectos especiales juntos para crear el rico mundo de *Penny Dreadful*, para el cual John Logan tuvo una visión muy específica.

*Penny Dreadful* había entrado en producción con tanta rapidez que simplemente no había espacio: cada estudio y escenario de sonido ya estaba completamente reservado. Trabajar en una ciudad más pequeña también significaba que la producción podía filmar en lugares que habrían sido mucho más difíciles de lograr en Londres. Cerrar calles enteras en la capital del Reino Unido no es realmente una opción, incluso para las producciones más grandes. Sin embargo, en Dublín, Penny pudo hacer exactamente eso. Bill Halliday y James Cooper encabezaron el equipo de efectos visuales y fueron acusados de recrear el Londres victoriano en el corazón de Dublín con la mayor precisión posible. Londos es un personaje, requirió mucho arte y diseño de producción para crear Soho, el East End y Mayfair.

La trama estaba muy especificada donde iban a estar en Londres. Tienen un mapa marcado con este es el lugar donde se encuentra la casa de Frankenstein en Shad Thames, y aquí es donde Ethan se despierta en el Mariner´s Inn, y aquí es donde Frankenstein y Proteus caminan en South Bank and Embankment. Las fotografías en el período fueron una referencia para el diseño de producción.

El aspecto del espectáculo también estaría determinado por la sensibilidad de quién estaría detrás de la cámara. Encontrar un director que pudiera comprometerse con el calendario completo de meses resultó imposible, por lo que la producción dividió los ocho episodios que serían dirigidos por un director diferente. El primero de estos establecería el tono para todo el espectáculo, por lo que la decisión de quién se lanzaría al mundo de *Penny Dreadful* se volvió crucial. John Logan decidió acercarse a Juan Antonio Bayona, cuya habilidad para dirigir un terror fenomenalmente atmosférico en la pantalla grande.

## Referencias

Brady, P. (2016). Storyboard and Concept Art. *Paul Brady Official Web*. Recuperado de http://www.directedbypaulbrady.com/

Doré, G. & Jerrold, B. (2004). *Dore´s London All 180 Illustrations from London, A Pilgrimage*. N.Y.: Dover Publications.

Goslin, S. (2015). *The art and making of Penny Dreadful*. London: Titan Books.

McGonnell, J. *Concept art of Penny Dreadful*. Recuperado de https://cargocollective.com/jmcgonnell

Penny Dreadful (2014-2019). *Fandom*. Recuperado de https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Penny_Dreadful

Penny Dreadful (2014-2019). *IMDB*. Recuperado de https://www.imdb.com/title/tt2628232/?ref_=ttep_ep_tt

Penny Dreadful Channel (2014-2016). Detrás de cámaras y otros paratextos. Recuperado de https://www.youtube.com/channel/UClCKpWB6D2aNL-NvMIBZblg

## TEMA O CONFLICTO

*Qué queremos contar*

## PERSONAJES Y CONEXIONES

*Quiénes son los protagonistas de nuestra historia y cómo se vinculan*

## ESCENARIOS Y TIEMPOS

*Dónde y cuándo se desarrolla nuestra historia*



Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

## TÍTULO

## GÉNERO

## SINOPSIS

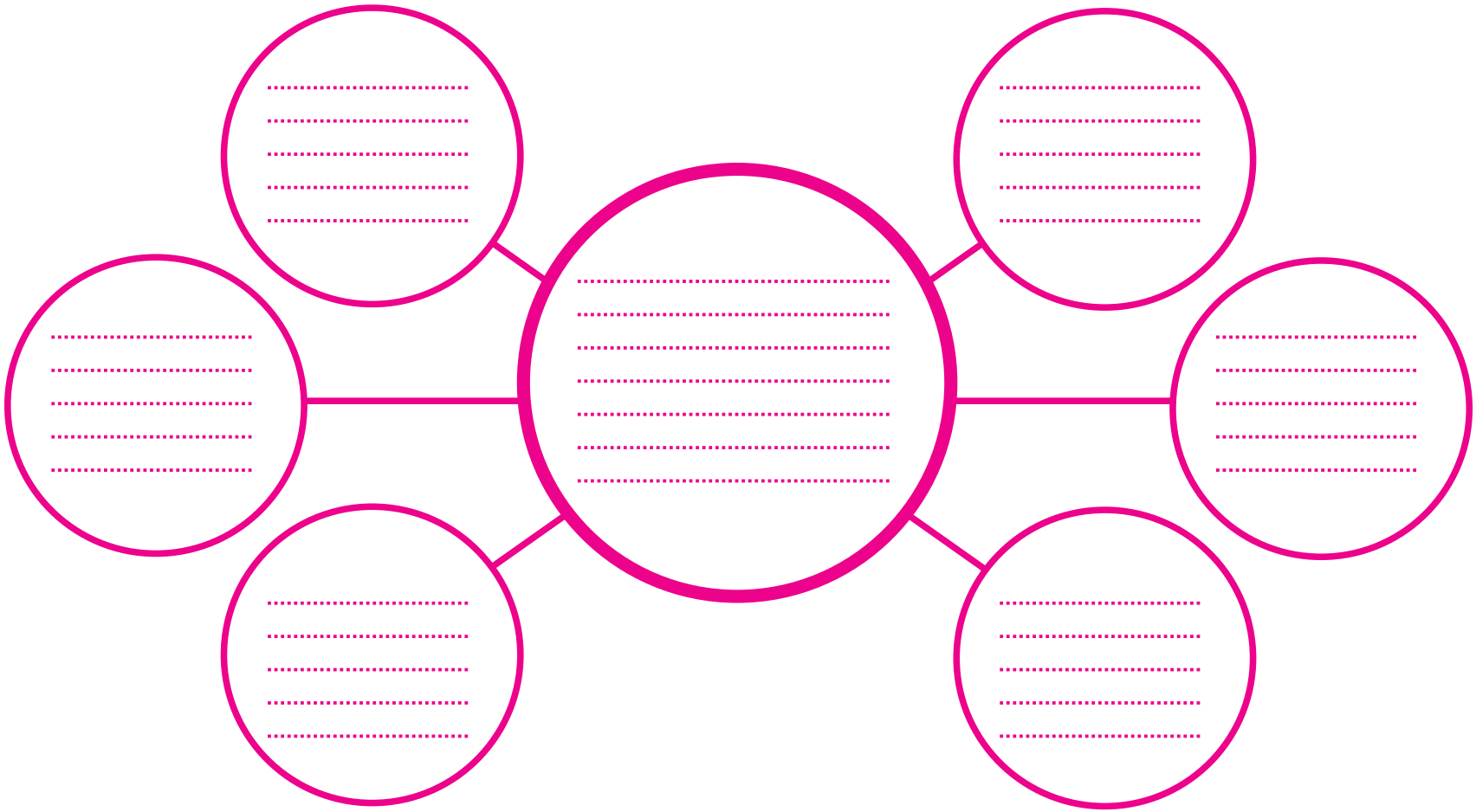


Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Calogueraea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

## ELEMENTOS DE LA HISTORIA

*Líneas narrativas o subtramas*





Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Calogueraa (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

PLATAFORMAS

| | |
|---|---|
| **PLATAFORMA** | ..... |
| **DIGITAL / ANALÓGICA** | ..... |
| **ON / OFFLINE** | ..... |
| **HISTORIA**<br>*Qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí* | ..... |
| **EXPERIENCIA**<br>*Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma* | ..... |

| | |
|---|---|
| **PLATAFORMA** | ..... |
| **DIGITAL / ANALÓGICA** | ..... |
| **ON / OFFLINE** | ..... |
| **HISTORIA**<br>*Qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí* | ..... |
| **EXPERIENCIA**<br>*Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma* | ..... |

Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

PLATAFORMAS

| | |
|---|---|
| **PLATAFORMA** | ..... |
| **DIGITAL / ANALÓGICA** | ..... |
| **ON / OFFLINE** | ..... |
| **HISTORIA**<br>*Qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí* | ..... |
| **EXPERIENCIA**<br>*Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma* | ..... |

| | |
|---|---|
| **PLATAFORMA** | ..... |
| **DIGITAL / ANALÓGICA** | ..... |
| **ON / OFFLINE** | ..... |
| **HISTORIA**<br>*Qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí* | ..... |
| **EXPERIENCIA**<br>*Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma* | ..... |

Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

PLATAFORMAS

| | |
|---|---|
| **PLATAFORMA** | ..... |
| **DIGITAL / ANALÓGICA** | ..... |
| **ON / OFFLINE** | ..... |
| **HISTORIA**<br>*Qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí* | ..... |
| **EXPERIENCIA**<br>*Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma* | ..... |

| | |
|---|---|
| **PLATAFORMA** | ..... |
| **DIGITAL / ANALÓGICA** | ..... |
| **ON / OFFLINE** | ..... |
| **HISTORIA**<br>*Qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí* | ..... |
| **EXPERIENCIA**<br>*Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma* | ..... |

Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

## REMISIONES ENTRE PLATAFORMAS Y LÍNEAS NARRATIVAS

*Utiliza las líneas punteadas para conectar elementos.*



Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Calogueraea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA


You
Tube

## PLATAFORMAS Y SERVICIOS WEB EXISTENTES

## PLATAFORMAS Y SERVICIOS WEB QUE DEBEN SER CREADOS



Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Calogueraea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

## EQUIPO TÉCNICO

| PROFESIONAL | ROL | CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |



CC BY NC SA

## CRONOGRAMA DE LANZAMIENTO DE PIEZAS

Elaborada por **Anahí Lovato** (2017) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el **equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario** y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Calogueraea (2012) y Carlos Scolari (2014) .

CC BY NC SA

**ANEXO 3. Plantillas de vaciado para análisis.**
**Serie de Televisión Penny Dreadful.**
**Rico Mora María Zahira Elizabeth**

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 1. The Day Tennyson Died**
**October 6, 1892**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: El título del episodio funciona como background de la trama centrada en la próxima aventura contra el mal y los demonios: Drácula[1]. Las subtramas continúan su desarrollo.

**Estructura:** Recapitulación de la temporada anterior por Vanessa Ives (énfasis: la caída de lúcifer. La madre del diablo, Los asesinatos de Mr. Chandler. La frase de Vanessa "I Know what Iam". El Lobo de Dios. Las partidas: regreso a casa de Mr. Chandler, Sir Malcolm- África, John Clare…Barco. Fin con frase "We walk alone"). Opening. Inicio en mansión Murray y la decadencia de Vanessa.

[1] To fight the great demons of earth and sky until you are dead (La misión de Malcolm.

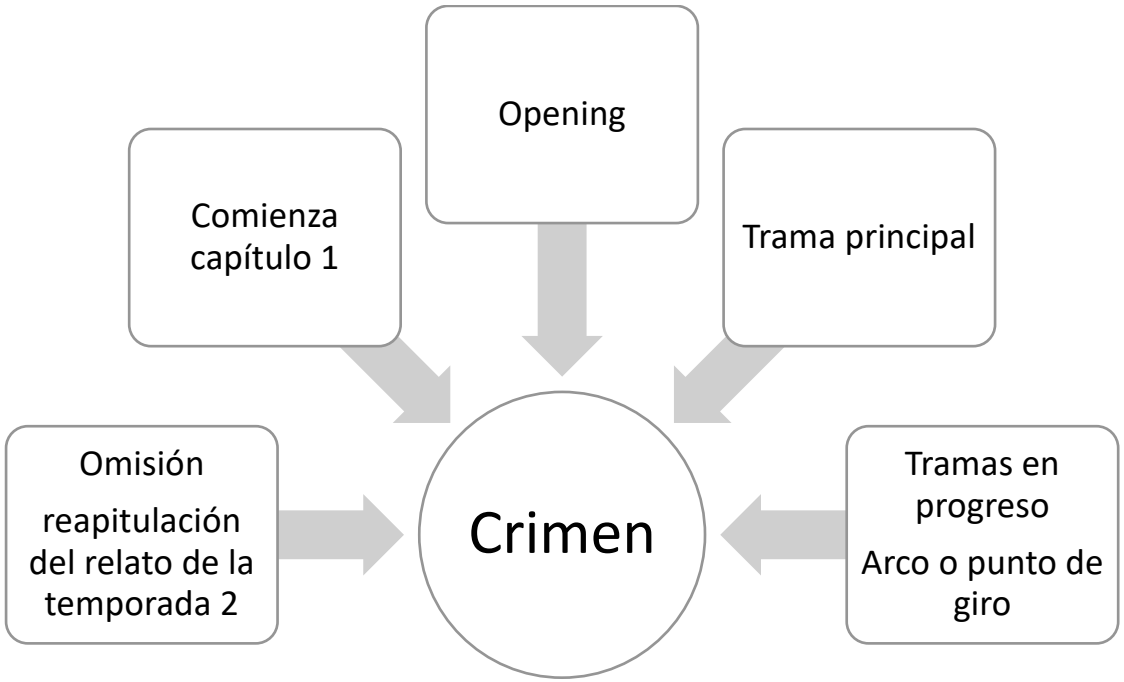



*Figura 1*. Macroestructura de episodios.

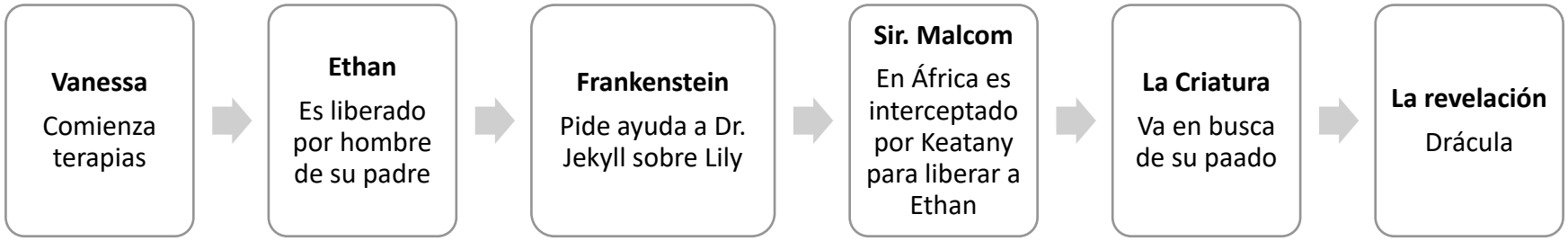



Figura 2. *Continuidad de subtramas.*

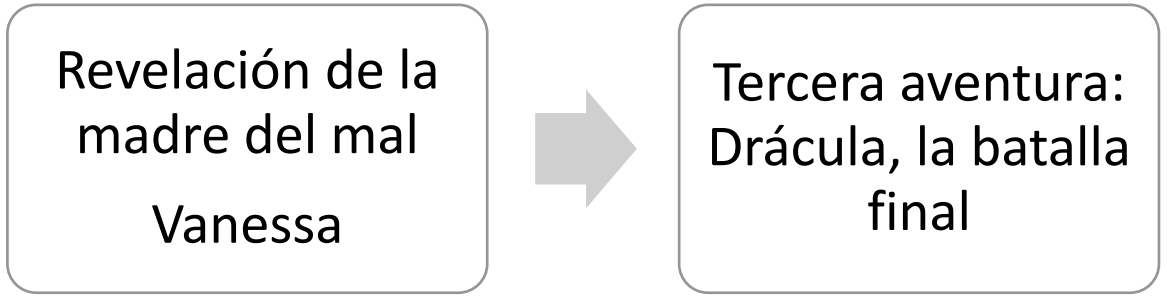



*Figura 3.* Desarrollo.

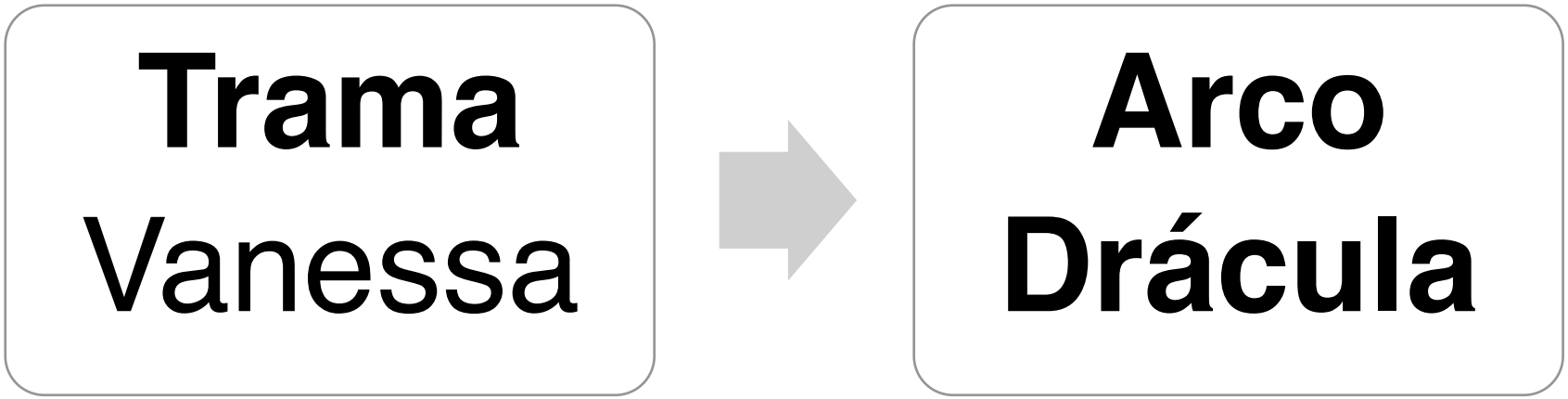



*Figura 4.* Trama en progreso.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Vanessa | En decadencia, baja a comer algo de la caja de despensa.<br>Visita al Dr. Seward (su familia es de apellido Clayton) comienza las terapias.<br>Visita el Museo Natural y conoce al zoologo Dr. Alexander Sweet.<br>Limpia la mansión.<br>Responde a carta de Sir Malcolm.<br>Recita poema de Tennyson. | Habitación-cocina<br>Consultorio Dra. Seward-Clayton.<br>Interior del museo | Animalización<br>Ansiedad, sensibilidad sonora.<br>Evita el espejo.<br>Paralelismo entre Joan (la bruja) y la Dra. Clayton.<br>Índice: My beloved-niño al vender por 1 penny la cinta de la muerte en homnor a la muerte del poeta<br>El lobo/ El escorpión/Las criaturas de la noche/glorious animal/depredadores/la maravilla<br>“I have done things in my life for reasons that seemed right and even moral in their violent immorality”. | Poema de Tennyson.<br>Último verso de In Memoriam A. H. H. OBIIT MDCCCXXXIII: 27[2]<br>Noah en su arca<br>from Maud (Part XVIII): I have led her Home, my love, my only friend<br>Beat, happy stars, timing with things below; Beat with my heart more blessed than heart can tell; Blessed, |

[2] Léase en https://www.poetryfoundation.org/poems/45336/in-memoriam-a-h-h-obiit-mdcccxxxiii-27

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | but for some dark undercurrent of woe; That seems to draw, but it shall not be so: Let all be well, be well[3] |
| Ethan | Es capturado por los hombres de su padre en el tren de Nuevo México. | Tren. Desierto. | La paleta de colores y el lenguaje audiovisual nos remite al género western | |
| Mr. Murray | Escribe carta a Vannessa. Se encuentra con un Chiricahua Apache de nombre Kaetenay, quien le solicitará ayuda para salvar a Ethan. | Cantina. Exterior de Zanzíbar. Cantina. | Lo epistolar. Discurso sobre la conquista.<br>“He is almost my son”/ “Be who you are” (Keatenay a Murray)<br>Sonido de criatura (dos veces) | La forma en la que está escrita Drácula |
| John Clare | Desde el barco atrapado en el hielo antártico, la memoria de una canción nos lleva a | Interior barco. Exterior camino de hielo. | Sobre el canibalismo “We are man not animals”<br>Canción de cuna<br>Memoria | ¿Démeter? -Drácula- |

[3] Léase complete https://www.poetryfoundation.org/poems/50286/maud-part-xviii-i-have-led-her-home-my-love-my-only-friend

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | un flahsback de su pasado. Mata al niño moribundo como acto de piedad. | | | |
| Dr. Jekyll y Víctor Frankenstein | Visita a Víctor Frankenstein. Este es invitado a trabajar con su experimento en Lily. | Exterior, calles de Inglaterra. Interior casa de Víctor. Laboratorio “la casa del dolor, en ello la gloria” | Una señora lo ofende por ser hindú. El doble distorisionado (El asesino).<br>Lo romántico en la poesía vs la ciencia | El extraño caso de Jekyll y Hyde (Stevenson)<br>La domesticación |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 1. Contextualización.*

**Observaciones**:

- Vanessa vive en aislamiento hasta que Mr. Lyle le recomienda a una psicoanalista.
- La atmósfera es claro-oscura.
- Las campanas resuenan por la muerte de Alfred Lord Tennyson (la luz se apagó, vienen las sombras). El poema que recita Lyle, es en Memoria cuando el poeta tenía 17 años y completó los 133 cantos en 1849.

*I hold it true, whate'er befall;*
*I feel it, when I sorrow most;*
*‘Tis better to have loved and lost*
*Than never to have loved at all*

- La narrativa se mueve entre Londres a África (Zanzíbar, German East Africa) hacia el territorio de Nuevo México y el Ártico congelado.
- Todos los personajes están en decadencia, y alguien llega a sacarlos de ahí.
- El thriller psicológico se hace presente.
- El psicoanálsis en su introducción a Inglaterra, the alienist.
- Diagnóstico a Vanessa: infelicidad, soledad, pérdida, culpa, histeria. Tu felicidad es la soledad.
- La sangre como enfermedad: anemia (la palidez). Drácula acecha a Vanessa.

- Leiurus quinquestraitus (el escorpión albino, el más pequeño y peligroso)/ Omdurman scorpion or, more colloquially, as the "Deathstalker. " Albinoism is exceedingly rare in nature, a sign of caution to the world. The absence of color, that is signifying what? Bloodlessness. Uniqueness.
- Crimen: asesinato de prostituta por alguna criatura de Drácula.
- El asistente del Dr. Seward, Renfield, es capturado por las criaturas de Drácula para convertirlo en su informante sobre Vanessa Ives. The master dice su nombre: “My name is Dracula”
- El miedo visto por los otros.

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 2. Predators Far and Near**
**Octubre, 1892**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**:

**Estructura:** Recapitulación de episodio pasado por Vanessa Ives. Comienza episodio en el barrio chino, Dorian Gray y Lily asisten a una actividad de carnicería ilegal con mujeres. Opening. Continúa la trama principal y algunas subtramas. La revelación es el Dr. Sweet como Drácula.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Dorian y Lily | Asisten a un espectáculo sadomazoquista para ricos. Matan a todos, liberan a la víctima. | En el barrio chino, planta bajo de lugares ilegales. | Lily: “Now, you are mine”<br>Los hombre que abusan de las mujeres son los monstruos | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Vanessa | Grabación a través del fonógrafo de cilindros. Comienza a contar su historia Dr. Seward.<br>Vuelve a museo.<br>Invita a Dr. Sweet a una aventura.<br>Responde la carta de Sir Malcolm | Consultorio | Espejos<br>Noche | EL lobo<br>Julio Verne<br>Nemo y<br>Juana de arco (Lo héroes) |
| Frankenstein | Ser reúne con Dr. Jekyll.<br>Prueba y muestra experimento (Jekyll a Frankenstein) con un agitador social (escocés) que intentó asesinar al Rey en Bamoral-Mr. Balfour.<br>Busca a Lily para salvarla, ya que es su creación. | Salón de té<br>Bedlam, laboratorio de Jekyll | Tesis sobre la dualidad: “Duality? We are all two things in a way, are we not? Deep in the marrow. Angel and Devil. Light and dark”<br>“I'm the resident somnolist. Meaning, I keep the most violent patients sedated until the Crown can decide how to best dispense with them, which is mostly to let them rot, or to more actively starve them in some cases”<br>“Víctor: The angel seeks the light, the beast seeks the dark.<br>Jekyll: Oh, they never see the light.<br>They only see me”<br>Silla de barber<br>Lily: “No necesito a ningún hombre que me salve” | El extraño caso de Jekyll y Hyde (Stevenson) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Jekyll “A Scotsman, this one.<br>He made a half-hearted attempt to assassinate Her Majesty at Balmoral Ranting about Scottish independence and the Bonnie Prince and the 45.<br>More of a failed social agitator than a lunatic, actually” The Monster. | |
| Malcolm y Kaetenay | En lengua Nativa se comunican con Ethan Chandler mediante ritual | | Sueño. Humo, piedras, hueso, tapete. Lobo, serpiente, escorpión. | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 2. Contextualización*

**Observaciones**:

- Cascabel, Talbot Range.
- Ethan Talbot masacra como hombre lobo y se reúne con la bruja Hécate para escapar. El demonio está en el territorio de Oklahoma.
- El beso de Lily a Justine como promesa de la venganza
- Randclife escucha la narración de Vanessa a través de la grabación. The master le otorga sangre: “you will be flesh of my flesh. Blood of my blood”

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 3. Good and Evil Braided Be**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: Vanessa se confronta con su pasado en la clínica Banning.

**Estructura:** Recapitulación**.** Continuación subtrama Ethan Chandler.Opening. Continúa con trama de Vanessa Ives.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Ethan Chandler | Sueña con el apache quiricahua.<br>Es auxiliado por Hécate.<br>Roban caballos.<br>Es perseguido por Sir Murray y Keataney | Establo en Nuevo México. | Lobo de Dios | |
| Vanessa Ives | Tercera sesión con Dr.Seward. Ataque de Neurosis.<br>En la feria con Dr. Sweet, se pierde en la casa de los espejos, un vampiro la encuentra y le recuerda que the master y ella ya se | Consultorio<br>Casa de los espejos<br>Salón de té<br>Clínica Baning, cuarto blanco. | Delusion: “You manifest it in any number of ways so you can make sense of it.<br>But it's inexplicable.<br>So the mind creates order around it. Phantoms, villains, demons.<br>Hipnotismo a través del sonido del gramofono.<br>Those things we understand and can name. | Banning Clinic-métodos de tortura |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | conocen en el cuarto blanco. | | But there is no name for it, Vanessa" (Dr. Seward a Vanessa)<br>"Lady, lady, pudding and pie, what do I spy with my little eye? Cakes and ale and all tasty treats.<br>After we've had our juicy red meats" (Vampiro) | |
| Criatura | Vuelve a su hogar.<br>En el camino se cruza con Vanessa y Dr. Sweet.<br>Roba a un viejo en la calle.Compra medicinas para Jack. | Barrio chino-Limehouse | | |
| Frankenstein y Jekylll | Experimento | Laboratorio Jekyll | Good and evil, braided be (Título del episodio) | |
| Dorian en Lily y Justine | Marcha de sufragistas por el voto<br>Asesina a uno de los hombres que la ha violado, golpeado y vendido.<br>Ritual de sangre entre Dorain, Justine y Lily. | Exterior, café.<br>Salón de baile | By the careful and silent accumulation of power -Lily-<br>"In the Dark Ages in certain parts of Europe novitiate nuns were asked to pledge themselves to God in blood.<br>They would cut off their own breasts and make them an offering to the Almighty Much as soldiers in ancient Rome would | Ceremonial militar romano |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | have to prove themselves by killing an enemy.<br>You were not a Legionnaire unless painted with blood" (Dorian)<br>"o build an empire, you start with a single soldier.<br>Or a religion, with a single worshipper.<br>And which are we? You're our first, Justine.<br>There will be more.<br>You shall help us find them and bring them to our great enterprise.<br>An army we'll build.<br>Whores and fallen women.<br>The disgraced and the powerless.<br>The shunned and hated.<br>All those invisible women who move unseen through this great city.<br>Our soldiers.<br>And then? Power.<br>No man's pet.<br>DORIAN: Revolution.<br>Freedom.<br>Liberty is a bitch who must be bedded on a mattress of corpses" | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 3. Contextualización*

**Observaciones**:

- El detective sigue las huellas De Ethan, a partir del crimen en la cantina descubre que no está solo.
- Jack, el hijo de la criatura cuenta a su madre “Alan Breck and David continue their escape across the heather. Had a terrific row, though, and are at odds. I thought they were going to fight, even, with their swords” (Kidnapped, 1886, Stevenson) (revista Young Folks. Romance histórico.)
- Drácula ofrenda al vampiro que confronta a Vanessa a su carne…el resto de las alimañas.
- Durante la hipnosis de Miss Ives, regresamos al cuarto blanco de la clínica Banning y la criatura es quien le lleva el alimento (la revelación).

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 4. A Blade of Grass**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: A través de la hipnosis, Vanessa recuerda su estancia en la clínica Banning.

**Estructura:** Recapitulación. Opening. Vanessa en la clínica Banning.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Vanessa | Hipnosis/Hidroterapia | Consultorio<br>Clínica Banning | Your mind is between both worlds now-Dr. Seward<br>“It's not tortures what they're doing. It's science.<br>It's meant to make you better.<br>It's meant to make me normal.<br>Like all the other women you know.<br>Compliant, obedient.<br>A cog in an intricate social machine and no more -Vanessa y criatura-<br>Sonido de la serpeitne<br>Los ojos del demonio<br>“It's a mental and physical break, a disassociation with your bodily functions, something like a coma” Dr. Seward | My Shadow (Stevenson) “I have a little shadow that goes in and out with me. And what can be the use of him is more than I can see.<br>He is very, very like me from the heels up to the head. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | “hey'll start by cutting your hair off and shaving your head.<br>Then they'll sedate you.<br>Then they'll strap you to a table.<br>Then he'll use a drill to open your skull.<br>It's not a medical thing, it's a drill for woodwork.<br>Then he'll put a clamp on your skull and crack it open.<br>And then he'll start cutting things out.<br>I see the results.<br>That's where my job starts again […] Not a tiger.<br>Not a flower.<br>Not a clump of earth.<br>Not even a blade of grass.<br>criatura-<br>Drácula a Vanessa: Become the wolf and the bat and the scorpion. Be truly who you are. […] Give me your flesh.<br>Give me your blood.<br>Be my bride. | And I see him jump before me, when I jump into my bed.<br>The funniest thing about him" "I never can get back by day, nor can remember plain and clear, the curious music that I hear.”[4]<br>Lucifer, The fallen angels.<br>Drácula, he Father of Beasts, king of the maggot-crawling flesh. |

[4] Puede leerse completo en https://www.poetryfoundation.org/poems/43196/my-shadow

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | And then all light will end and the world will live in darkness.<br>The very air will be pestilence to mankind.<br>And then our brethren, the Night Creatures, will emerge and feed.<br>Such is our power such is our kingdom; such is my kiss. I´m the demon, I am the Dragon, my name is Dracula.<br>The spirit and the animal. You seek my soul, you my body (the brothers). “I am nothing. I am no more than a blade of grass.<br>But I am. “Verbis Diable-Vanessa “His name is Dracula” | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 4. Contextualización*

**Observaciones**:

- Nuevamente las recapitulaciones son presentadas por Sir Malcolm
- El tiempo de estadía de Vanessa Ives en el cuarto blanco fue por 5 meses
- La sistemática del 3 (Cuarto blanco)
- Vanessa identifica la presencia de un tercero en la habitación en un episodio y sufre una disociación (fugue state).
- Drácula y Lucifer son hermanos.
- Vanessa tentada por el diablo, creyente de dios…representación de la caída.

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 5. This World is Our Hell**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: Kaetaney y Sir Malcolm atraviesan el desierto hasta llegar con Ethan. El doctor Frankenstein mejora el método experimental sobre la locura del Dr. Jekyll.

**Estructura:** Recapitulación. *Opening*. Continúa subtrama de Ethan Chandler.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Ethan, Hécate, Malcolm y Kaetaney | Conjuro por Hécate<br>Visión de Keataney<br>Se cuentran con Ethan<br>El padre de Ethan le revela su pasado | Desierto<br>Cueva<br>Barrio chino<br>Rancho Talbot | Serpiente de cascabel<br>The monsters things<br>Sangre<br>Pinturas rupestres<br>El mundo sumergido en la oscuridad y las criaturas de la noche (relato dentro del relato)<br>Ilustración de lobo por Audubon.<br>“red-handed devils, the Apache. More animal than human Not human at all, in truth” Talbot father | Leyenda apache de cómos e creó o terminó el mundo:<br>This is the story of the first Apache. Story goes coyote opened a bag of darkness, and it spread across the Earth. The world was filled with |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | creatures of the night. Mankind was diseased, and devoured in the darkness. But then a boy was born. When he grew up, he faced the creatures of the night and defeated them. And he won back the day. The boy's name was Apache. All Chiricahua are named after him |
| Frankenstein y Jekyll | Experimentan con electricidad en Mr. Belfour | Laboratorio | Monstruosidad | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 5. Contextualización.*

**Observaciones**:

- Ethan se encuentra con su padre, quien le recuerda su pasado por el cual debe pagar y este se relaciona con su transformación a licántropo y sus crímenes.

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 6. No Beast So Fierce**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**:

**Estructura:** Recapitulación. Continúa el final del episodio pasado, el padre de Ethan lo apunta con la pistola, mientras es interrumpido por el arresto del detective de Londres. Opening. Drácula y Renfield. Sir Malcolm mata al padre de Ethan.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Ethan, Malcolm, Hécte y Kaetaney | Ethan es arrestado. Comienza el enfrentamiento. Todos mueren | Rancho Talbot<br>Comedor y Capilla | Pistolas<br>Iconográfico. Ethan y Hécate.<br>Padre e hijo | La piedad |
| Vanessa | Visita a Lyle, quien le proporciona un contacto. Busca a Catriona Hartdegen. Se entrega sexualmente a Dr. Sweet. | Casa de Lyle<br>Salón de Esgrima<br>Bar<br>Museo de Historia Natural | "I´m a Thanatologist, you see. I study death. Its every ritual, every guise. The great hereafter. If there is such a thing" // "There was a medieval warrior clan of sorts, the Dracule. The line can be traced back to antiquity. | Drácula<br>Desmodus rotundus.<br>"I have made my bed in charnels and on coffins, where Black Death keeps |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Perhaps further.<br>Dracula was said to be their founder.<br>The name means "dragon" in Romanian.<br>(…)<br>In the 13th century he provoked a war between two great empires.<br>The Ottomans and the Holy Romans.<br>(…) Because he wanted the world to be wet with blood.<br>The peasants believed that he fed upon it.<br>That he was well, a vampire (…)<br>He was said to be the first vampire.<br>One of the few written accounts of him is Ottoman.<br>It tells of an ancient being, flushed with youth.<br>A strategist, changing his appearance and identity from century to century.<br>It calls him a seducer, but in the antiquated form of the word. | record of the trophies won"[5] Alastor (Shelley) |

[5] Poema completo https://www.poetryfoundation.org/poems/45113/alastor-or-the-spirit-of-solitude

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | One who is able to lead men astray, to corrupt.<br>Beyond that, there's not a lot.<br>I could look pre-Ottoman, search for earlier accounts" (Catriona)<br>"He doesn't want my death.<br>He wants my submission.<br>You seem to be a woman who understands why submission to another would be intolerable."<br>(Vanessa)<br>"Desmodus rotundus.<br>It feeds entirely off the blood of other living animals.<br>So, of course, I believe what you said because I know such monsters exist.<br>There are creatures whom God has cast into darkness and cursed to the night.<br>This animal feeds off blood because it must.<br>Because it has been afforded no other food source.<br>Because if it does not, it will die"<br>(Dr. Sweet) | |
| Dorian, Lily y Justine | Reunen su ejército de femeninas (prostitutas) y las | Salón de baile Calle-carruaje. | "Revolutionists.<br>Women who are strong, and refuse to be degraded, and | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | entrenana para los asesinatos. Dorian es desplazado. Capturan a Frankenstein. Dorian ayuda a Frankenstein a capturar a Lily. | | choose to protect themselves, are called monsters. That is the world's crime, not ours" (Lily)<br>La sumisión<br>El aburrimiento | |
| Criatura | Lleva medicina a su hijo. El hijo al ver el rosto se horroriza. | Vivienda de su esposa e hijo | La humanización. La figura del padre. | |
| Frankenstein | Va por Lily y es capturado. | Salón de baile (Dorian) | "This must be the worst kidnapping in the annals of crime" (Lily) | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 6. Contextualización*

**Observaciones**:

- Las recapitulaciones nuevamente son presentadas por Vanessa.
- Renfield es el elegido por Drácula. Vanessa ya sabe el nombre de Drácula.
- Lyle hará una expedición al Cairo.
- Justine se revela a Dorian
- Vanessa afirma que la caza de Drácula tiene el propósito de sumisión.
- Son dos los temas que se acentúan: soledad (en la trama de Vanessa) y Tristeza (Lily a Víctor Frankenstein).
- La historia de amor entre Dr. Sweet y Vanessa "Te amo como eres" (Intertexto: Drácula) …The house of the night creatures (nombre de la próxima exposición).

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 7. Ebb Tide**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: Vanessa acepta su destino.

**Estructura:** Recapitulación. Lily en el panteón visita la tumba de su hija. Opening. Continúa trama de Vanessa. Revelación Drácula-Vanessa (la oscuridad).

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Vanessa | Despierta y se despide de Dr. Sweet<br>Dr. Seward escucha gramófono<br>Cat visita a Vanessa | Museo Natural<br>Consultorio<br>Sala de medium | Iconográfico (posición)<br>"Give me your flesh.<br>Give me your blood.<br>Be my bride.<br>One kiss and you're free of all this.<br>In this mortal world you will always be shunned for your uniqueness, but not with me.<br>They will lock you away in rooms like this they will brand you as a freak and a sorceress, but I won't"<br>(grabación a Vanessa) “In this one session she manifests three distinct people” (Dr. Seward).<br>“I've been Superstition, myth, and unfounded prejudice informs every page here. | Drácula<br>Highland<br>stock clan |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | These are small-minded peasants and poets and theologians trying to make sense of something utterly inexplicable to them.<br>So they invent any assumptions to fit their fears.<br>Dracula can't walk by day, he doesn't cast a reflection, he can only be slain by a stake of consecrated ash wood.<br>There's no sense to any of that.<br>You may as well read the Bible for its history which, it goes without saying, is a fool's errand fit only for idiot children.<br>Then how am I to find out who he is? Start with what he's given you.<br>How has he presented himself?<br>As a Fallen Angel, brother to Lucifer.<br>Then take that to be truth.<br>He was cast to Earth, to live among us, assuming different identities over the centuries to protect himself, unnoticed, until he strikes." // "The very air will be pestilence to mankind." "And the Night Creatures will emerge and feed. | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | " The End of Days is the one universal constant in thanatology. All men, all cultures that have ever trod the earth, have foreseen the Apocalypse.<br>But no matter the language, the drama always ends the same way. The curtain falls on a stage bedecked with bodies and there is nothing but silence.<br>And death holds all dominion.”<br>(Cat y Vanessa)<br>So I am.<br>You met a man who has known pain and tragedy.<br>And so I am.<br>You met a man who wanted to possess you for his own ends but, instead, he fell in love.<br>That's the man I am, and the monster.” // “The mother of evil”<br>(Dracula a Vanessa)<br>// “The world turns away in horror. Why? Because we're different.<br>Ugly.<br>Exceptional.<br>We're the lonely Night Creatures, are we not? The bat, the fox, the spider, the rat.<br>The scorpion. | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | The broken things.<br>The unloved.<br>There's one monster who loves you for who you really are”<br>(Dráculay Vanessa)<br>“You have tried for so long to be what everyone wants you to be.<br>What you thought you ought to be.<br>What your church and your family and your doctors said you must be.” (Drácula a Vanessa)<br>And I accept myself (vanessa a Drácula, mordedura en cuello).<br>Voz en off de Vanessa<br>“And then all light will end and the world will live in darkness.<br>The very air will be pestilence to mankind.<br>And our brethren, the Night Creatures, will emerge and feed.<br>Such is our power, such is our kingdom, such is my kiss.” | |
| Ethan, Sir Malcolm y Kaetaney | Kaetaney le cuenta su visión a ethan.<br>Vuelven a Inglaterra.<br>Keataney se presenta a Vanessa en un conjuro | Exterior, Nuevo México<br>Barco. | El héroe es un Apache, no más un americano.Flashforwards. Flague Befalls all Sinner… (ver las dos imágenes de respaldo)<br>The Dragon.<br>I feel him.<br>You study the end of things. | Libros sobre el demonio |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Plagues of illness and death." //<br>You are a great, fertile bitch of evil and I love you for your fertility and your power.<br>You are the woman of all our dreams and all our night terrors.<br>All the Night Creatures are gathering around you.<br>See the moonlight catching the raven's wing.<br>The sheen on the fox's pelt.<br>The scent in the air when night birds take wing.<br>They make you drunk with love." (Kaetaney a Vanessa)<br>"And then all light will end and the world will live in darkness."<br>(Vanessa) | |
| Dorian, Lily | Su presencia entre las reuniones de mujeres, es invisible.<br>Lily incita a las prostitutas al asesinato | Salón de Baile | "There's an old tale, from Ireland, where I once lived.<br>We have there an ancient tradition of keening.<br>After a death, the old women gather together and sing the most | Lamento fúnembre[6]<br>Jack, el destripador<br>Ley del Código civil : establece "la |

[6] El «Lamento de Art Ó Laoghaire» fue publicado por primera vez en 1892 en el libro The Last Colonel of the Irish Brigade (O'Connell I, 237-246; II, 327-340). El texto procede de un manuscrito gaélico escrito en la ciudad de Cork por Donnchadh Ó Súilleabháin en el año 1860, quien copió el lamento de un manuscrito anterior, obra de Éamann de Bhál fechable «en torno a 1800», quien a su vez lo había tomado al dictado de una plañidera de nombre Nóra Ní Shíndile, en inglés Norry Singleton.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | poignant and beautiful lamentations.<br>It's a way to sing the soul to a better place, a place of divine peace or rapture even.<br>But several years ago, the old men of the Catholic Church decided they did not approve of this pagan practice as it circumvented their rituals and mysteries.<br>So they convinced the court to arrest these good, true women and put them on trial.<br>Of course, they were found guilty and sentenced to death.<br>So the women were led to the gallows, all in a row.<br>And as the ropes were tightened around their throats, they began to keen.<br>And as they fell and as their necks snapped, their song echoed for a moment, sounding their way to immortality" (Lily) | superioridad absoluta del marido en la pareja y del padre de familia, así como la incapacidad de la mujer y de la madre.<br>La mujer casada deja de ser un individuo".<br>Las sexualidad en los tiempos victorianos (extratextual) |
| Frankenstein | Rapto de Lily a Bedlam, aplicación de tratamiento. | Laboratorio de Jekyll en Bedlam | | Histeria, la enfermedad de la época victoriana |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Criatura | Busca a Vanessa Ives por un consejo y descubre que antes de su accidente trabajaba en la clínica Banning.<br>Se encuentra con su esposa Marjorie | Mansión Malcolm<br>Exterior fábrica | “He created life, but had no care for its nurturing.<br>A young man's ambition to be known, not to be good”/ 2 The sun will never shine so bright for me now that I have walked in darkness.<br>I cannot be the man I was” (Criatura) | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 7. Contextualización*

**Observaciones**:

- Se revela un secreto más del pasado de Broma Croft: tenía una hija de nombre Sarah Croft que murió (1890-1891).
- El pasado de la criatura se sigue construyendo. Vanessa se concilia con su monstruo.
- La memoria en la resurrección.
- Catriona, la tanatóloga: at o' nine tails (intertexto, véase imagen de los trabajadores británicos). Se usaba en ejércitos y penitenciarias británicas. Ella representa a la mujer moderna y el nuevo pensamiento que viene a retorcer a la sociedad victoriana.
- Conforme se va develando la identidad de Vanessa Ives, podemos percibes que los que están a su alrededor tienen una función meramente retórica. En este caso, el castigo o la tortura, el asesino.
- Género predominantes: horror, thriller y misterio.
- En esta temporada se realizan diversos giros dramáticos.
- Vanessa acepta su lado oscuro: Vanessa y Drácula: Yo mismo. Drácula: poder y muerte (episteme). El poder como estrategia (ver notas en mi libreta enlibretaos). Hipótesis: Los monstruos son producto de la mente de Vanessa. Ives, presenciamos su imaginario. El dragón como un monstruo divino. El discurso de la revolución industril en la época victoriana, una época de constrastes.

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 8. Perpetual Night**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: Todos se reúnen para la última batalla para salvar a Vanessa Ives.

**Estructura:** Recapitulación. Continúa trama de Vanessa Ives y confrontación entre Renfield y Dr. Seward. Opening.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Vanessa | Contextual | Panorámica de Londres en la oscuridad (varios espacios) | Voz en off de Vanessa: "And then all light will end and the world will live in darkness.<br>The very air will be pestilence to mankind.<br>And our brethren, the Night Creatures, will emerge and feed.<br>Such is our power, such is our kingdom, such is my Kiss" | Jack el destripador-Hombre lobo |
| Ethan, Sir Malcolm, Keataney | Llegan a Londres.<br>Buscan a Vanessa.<br>Ataque de los vampiros.<br>Buscan a Víctor para la batalla final.<br>Ethan se enfrenta a drácula. Se convierte en hombre lobo, Keataney se une y luchan contra | Puerto. Mansión Malcolm. Calles de Londres.<br>El barrio chino. | The bloody fog<br>Ratas<br>Lobo sacrificado<br>Sangre<br>Las creaturas de la noche (vampiros)<br>Luna llena | Muerte de 7,000 personas en Londres (¿fábricas o plaga?) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | las creaturas de la noche. | | | |
| Frankenstein | Experimentan con Lily<br>Lily le cuenta la historia de su hija.<br>Escapa. | Bedlam | Iconografico: la creación<br>Become a none person Bestia vs milagro “Do you not see the cruelty of what you are doing, Victor? You created life so let it live.<br>Monstrous, I may be, in your eyes. A savage beast, you say, then so be it! I am the sum part of one woman's days” (Lily a Víctor)<br>Monster vs human | |
| Criatura | Se une con su familia | Casa | | |
| Dorian | Mata como acto de gracia a Justine | Salón de baile | | |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 8. Contextualización*

**Observaciones**:

- El sapo como la peste (en las manos de Renfield). Confrontación con Dr. Seward-The nigth creatures.
- ¿Rendfield? ¿Ann Radcliffe?
- Muerden a Sir Malcolm, la herida es cauterizada con fuego de la chimeneas por Cat.
- Las alegorías de Miss Ives: tristeza, soledad, castigo.
- Miasma grips London.

**Temporada 3. *Penny Dreadful***
**Episodio 9. The Blessed Dark**
**Matriz de vaciado**

**Descripción**: La batalla final contra la oscuridad que acecha a la ciudad de Londres.
**Estructura:** Recapitulación. Una madre canta a su hijo, mientras Jack (el hijo de la criatura) muere. Opening con canción.

**Elementos para el análisis:**

| Personajes | Acciones | Espacios | Códigos | Intertextos |
|---|---|---|---|---|
| Criatura | Presencia muerte de Jack<br>Marjorie le pide la resurrección mediante Dr. Frankenstein, de lo contrario no vuelva<br>Lleva a su hijo muerto al Támesis.<br>Termina la serie. | Calle/ casa de la criatura<br>Támesis | La madre, el hijo, el canto, el monstruo<br>“You see a monster. A grisly undead thing. That is what I am. That is what Dr. Frankenstein has made of me” (Criatura a Marjorie)<br>Agua, iconográfico | (paratexto folklórico)Lullaby “When I was young And scared of the Lord My mother Would sing me a song A tune that I keep In a sacred place Because I know That my life won't be long It tells of the place Where you go When your time here on Earth is through A beautiful place We call heaven Is it true Please God I pray that it's true (…)'Cause once this land Was heaven on Earth Green hills were all You could see But now it's soot And steel and brick So it looks more Like hell to me And each day brings More and more suffering And each night is silence and fear And I wake To the sound of your voice But you're not here |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Why aren't you here? So now I lay me Down to sleep I pray the Lord My soul to keep Please let me die Before I wake So the Lord My soul, can take Then maybe I'll finally find you 'Midst the beauty Of paradise And you'll sing not of dying But living Wouldn't that be nice? Wouldn't that be nice?<br>“"There was a time when meadow, grove, and stream<br>The earth, and every common sight, to me did seem<br>appareled in celestial light.<br>The glory and the freshness of a dream.<br>It is not now as it hath been of yore.<br>Turn whereso'er I may, by night or day, the things which I have seen I now can see no more.<br>But there's a tree, of many, one.<br>A single field which I have looked upon.<br>Both of them speak of something that is gone. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | The pansy at my feet doth the same tale repeat.<br>Whither is fled the visionary gleam? Where is it now, the glory and the dream?" Ode: Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood (William Wordsworth)[7] |
| Drácula | Batalla<br>Ethan encuentra a Vanessa, quien muere en sus brazos mediante un disparo.<br>La oscuridad termina. | En su guarida: matadero o rastro (carnicería) | Niño informante “It was unholy carnage.<br>Ripped through them like old Jack the Ripper himself”<br>Atmósfera gótica<br>Beso de amor y muerte<br>Iconográfico: la piedad | Jack el destripador<br>El lobo de Dios<br>Penny dreadful: Sweeney Tod<br>Padre nuestro<br>“Our Father, who art in Heaven, - Hallowed be thy name.<br>Thy Kingdom come. Thy will be done, on Earth as it is in heaven.<br>Give us this day our daily bread, and forgive us our trespasses.<br>As we forgive those who trespass against us. Lead us not into temptation, but deliver us from evil. |

[7] Léase completo aquí: https://www.poetryfoundation.org/poems/45536/ode-intimations-of-immortality-from-recollections-of-early-childhood

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | For thine is the Kingdom, and the Power and the Glory, for ever and ever. Amen" (Ethan y Vanessa)<br>La piedad |
| Dorian | Lily se despide de Dorian | Salón de baile | El retrato, la inmortalidad<br>"Beautiful and dead. You have become a perfect, unchanging portrait of yourself" (Dorian a Lily) | Tristan e Isolda |
| Frankenstein y Jekyll | Discuten. Jekyll le informa la muerte de su padre, por lo que él sube a la aristocracia.<br>Se une a la liga para la última batalla: salvar a Vanessa. | Laboratorio de Jekyll | "Good day then Lord Hyde" (Víctor a Jekyll) | Jekyll and Hyde |

Tabla 1. *Vaciado de capítulo 9. Contextualización*

**Observaciones**:

- A través del hipnotismo se revela el paradero de Vanessa. Dr. Seward, Mr. Malcolm y Cat cuestionan a Renfield.
- La liga extraordinaria sereune y van por Vanessa. Desciende a los infiernos.
- La serie finaliza con la piedad de la criatura hacia su hijo, con una oda de Wordsworth, mientras entierran a Vanessa Ives. Todos se retiran como cuando se cierra el telón en el teatro. La criatura observa, se acerca a su tumba. "The End" en negros.