

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Supermán por siempre:
La contextualización de las historias clásicas.

Tesis para optar por el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual
Presentada por la Bachiller:

STHEFANY FARIDE QUINTANA MORALES

ASESOR
HUGO AGUIRRE CASTAÑEDA

LIMA, DICIEMBRE DEL 2014

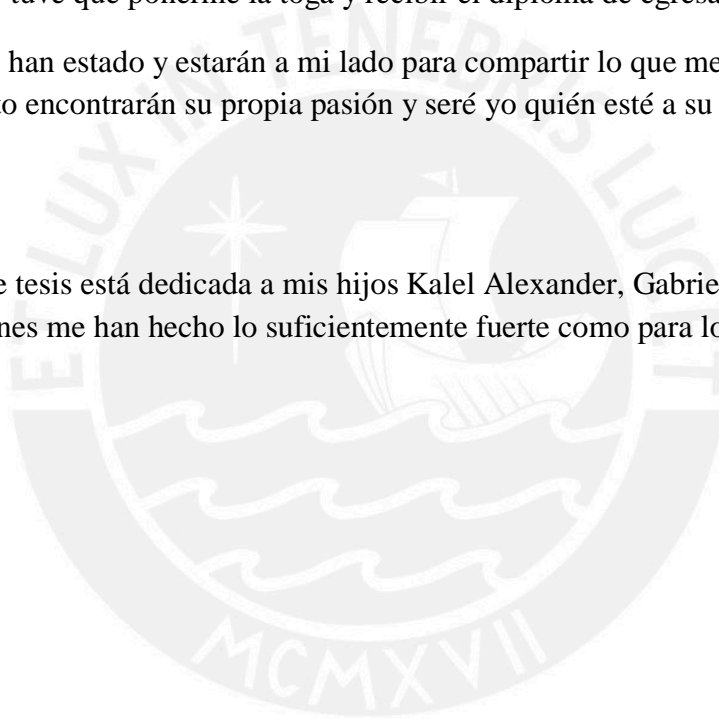
DEDICATORIA

Cuando quedé embarazada de mi primer hijo Kalel -sí, "Kalel" por Supermán- continué con mis clases y las grabaciones. Recuerdo haber ido embarazada hasta el final del ciclo faltando pocos días para que él nazca. Cuando nació y yo tenía que grabar, Kalel iba a las grabaciones e incluso participó en el piloto de mi proyecto final.

Luego vinieron mis princesas quienes tenían seis meses creciendo en mi vientre cuando tuve que ponerme la toga y recibir el diploma de egresada en Junio del 2012.

Ellos siempre han estado y estarán a mi lado para compartir lo que me apasiona y sé que en algún momento encontrarán su propia pasión y seré yo quién esté a su lado para compartirla con ellos.

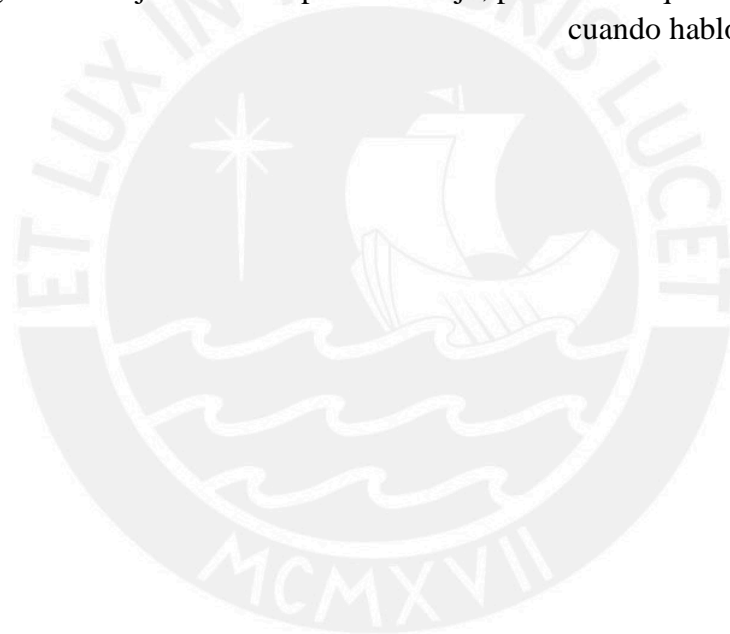
La presente tesis está dedicada a mis hijos Kalel Alexander, Gabriella Abigail e Isabella Avril quienes me han hecho lo suficientemente fuerte como para lograr cosas increíbles.



AGRADECIMIENTOS

A mi Dios, a mi madre, mi abuela y mi familia por ayudarme y animarme en esos momentos hiperrealistas que algunas veces nos toca vivir. Por que ellos siempre están, no importa el soundtrack que tenga mi día, si suena Vivaldi o Grieg, Dios y mi familia siempre será mi apoyo incondicional.

A mi asesor por emprender este proyecto conmigo en el curso de Metodología de la Investigación 1, quién me dijo que elegir tema de tesis era tan o quizás más importante que elegir esposo, que me tenía que gustar tanto para estar dispuesta a seguir adelante cuando tenía ganas de dejarlo. Gracias por el consejo, puedo decir que aún me brillan los ojos cuando hablo de mi tema de tesis.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1.- PRESENTACIÓN Y DELIMITACIÓN.....	1
2.- FUNDAMENTACIÓN.....	3
3.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	4
4.- HIPÓTESIS.....	6
5.- MARCO CONCEPTUAL	
5.1. <i>Paleotelevisión y las series televisivas</i>	8
5.1.1. Paleotelevisión.....	8
5.1.2. Antecedentes.....	9
5.1.3. Las series en la Paleotelevisión.....	9
5.2 <i>Las series televisivas en la década de los noventa y el surgimiento de la Neotelevisión y la hipertelevisión.</i>	
5.2.1. La Neotelevisión.....	11
5.2.2. La Hipertelevisión.....	18
5.2.3. La nueva televisión, características de las series actuales.....	23
5.3. <i>Supermán</i>	26
5.4. <i>Tratamiento audiovisual y sus Elementos</i>	29
5.4.1. Del Guión y estructura Narrativa.....	30
5.4.1.1 Construcción de personajes.....	30
5.4.1.2 Estructura y Recursos Narrativos	39
5.4.1.3 Monograma y Multigrama.....	55
5.4.1.4 Género.....	57
5.4.2. De la Imagen.....	70
5.4.2.1 El Plano.....	70
5.4.2.2 La Angulación.....	71
5.4.2.3 Movimientos de cámara.....	72
5.4.2.4 Color e iluminación.....	73

5.4.3 De la Escenografía y el vestuario.....	76
5.4.3.1 Escenografía.....	76
5.4.3. 2 Vestuario.....	78
5.4.4 Del Sonido	
5.4.4.1 La Palabra.....	79
5.4.4.2 La música.....	80
5.4.4.3 Los efectos sonoros y ambientales.....	80
5.4.4.4 El silencio.....	81
5.4.5 De la Edición	
5.4.5.1 Ritmo.....	81
5.4.5.2 Transiciones.....	82
5.4.5.3 Efectos especiales.....	83
5.5. <i>Adaptación, Retcon y otros términos</i>	83
5.6. <i>Contextualización</i>	90
5.6.1 Avances en ciencia y tecnología	
5.6.1.1 El internet.....	93
5.6.1.2 Fotografía digital.....	94
5.6.1.3 Armas biológicas.....	95
5.6.1.4 Vuelos espaciales.....	95
5.6.1.5 Comunicación Satelital.....	96
5.6.1.6 Videjuegos.....	97
5.6.1.7 Telefonía móvil.....	101
5.6.1.8 Computadora.....	102
5.6.1.9 Genética y ADN.....	103
5.6.1.10 Clonación.....	104
5.6.1.11 Edición no lineal.....	104
5.6.1.12 Televisión.....	105
5.6.2 Ideología y cultura estadounidense	
5.6.2.1 Ideología.....	106
5.6.2.2 Imperialismo Cultural.....	109
5.6.3 Análisis de mercado.....	115
5.6.4 Nuevo público.....	117
5.6.5 Definición de Contextualización.....	119
6.- ANÁLISIS	
6.1 <i>Superboy y Smallville</i>	128
6.2.1 Superboy.....	128
6.2.2 Smallville.....	132
6.2 <i>Acerca de las series</i>	138

6.3	<i>Tratamiento audiovisual y sus elementos</i>	147
6.3.1	Del guión y su estructura narrativa.....	147
6.3.1.1.	Construcción de Personajes.....	147
6.3.1.2	Recursos en la construcción de personajes en <i>Superboy</i> y <i>Smallville</i>	190
6.3.1.3	Estructura y recursos narrativos.....	194
6.3.1.4	Monograma y multitrama.....	218
6.3.1.5	Género.....	225
6.3.1.6	Temática.....	232
6.3.2	La imagen	
6.3.2.1	Los Planos.....	242
6.3.2.2	Angulación.....	243
6.3.2.3	Movimientos de cámara.....	246
6.3.2.4	Iluminación.....	263
6.3.3	Escenografía y vestuario	
6.3.3.1	Escenografía.....	266
6.3.3.2	Vestuario.....	275
6.3.4	Sonido.....	286
6.3.5	Edición.....	289
6.3.5.1	Ritmo.....	289
6.3.5.2	Trancisiones.....	291
6.3.5.3	Efectos especiales.....	232
6.4	<i>Contextualización</i>	293
6.4.1	Antecedentes.....	293
6.4.2	Contextualización en <i>Smallville</i>	295
6.4.2.1	Avance científico y tecnológico.....	297
6.4.2.2	Ideología.....	304
6.4.2.3	Nuevo Público.....	313
7.-	CONCLUSIONES.....	314
8.-	BIBLIOGRAFÍA.....	318

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los canales de televisión se han visto inmersos en una vorágine de la producción, específicamente en la producción de series televisivas. Es por esto la necesidad de crear nuevos contenidos, ya sea a partir de una historia original o -como se ha visto en los últimos años- contenido basado en historias clásicas o preexistentes con el fin de reinventarlas y modernizarlas.

No son pocos los ejemplos que podemos encontrar en esta lista, dos de las más recientes producciones que tienen como base un cuento clásico son la serie *One Upon a Time* (2011), y *V* (2009) quienes fueron inspiradas en *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* y la serie ladécada de los ochenta: *V, Invasión Extraterrestre*, respectivamente, además de una serie de películas como *Supermán* (2012), *The Amazing Spiderman* (2012), *La Chica de la Capa Roja*, *La Bella y la Bestia* (2014), *Encantada* (2011), *Maléfica* (2014), *Capitán America* (2011), *Hércules* (2014) y una lista interminable que si bien es cierto solo algunas de ellas están inspiradas en historias clásicas -sea del comic o cuentos infantiles. Lo innegable es que son la evidencia de que lo clásico está de vuelta y ha invadido la televisión, pero esta vez con un nuevo enfoque, más fresco, sin estereotipos y utilizando nuevas herramientas pensando en atraer a un nuevo público joven.

Intentos por traer lo clásico y ponerlo de moda, siempre han existido, por ejemplo en 1990 Marvel produjo la película *Capitán America* y *Nick Fury: Agent of SHIELD* en 1998, las cuales para muchos críticos, resultaron ser terribles.

La Warner Bros, quien estaba un poco más avanzada, ya había ganado experiencia con *Superman* (1978) y *Batman* (1989) cayendo en cuenta de que se necesitaba revitalizar las historias, era necesario darle un giro completamente distinto a las producciones anteriores, se necesitaba que el personaje diera la cara y afrontara los desafíos del nuevo siglo, es en ese momento en el que producen *Superman Returns* y la serie *Smallville* (2001) marcandode

esta manera un hito en cuanto al tratamiento audiovisual el cual estuvo orientado a un público juvenil.

Esta tendencia de reinventar lo clásico, aunque surgió en EE.UU., ha tenido gran aceptación para la cultura mundial a tal punto que las cadenas que producen estos contenidos ya tienen pensado una larga lista de series y películas para los próximos cinco años, entre las que se encuentran: *Los Vengadores*, *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Luke Cage*, *Iron Fist y Defenders*, *Batman vs. Superman (2016)*, *Capitán America 3 (2016)*, *Wonder Woman (2017)*, *Lego Batman (2017)*, además de renovaciones de series que se estrenaron en el 2014, por ejemplo *Gotham*, serie que narra la vida de James Gordon y Bruce Wayne - quien luego se convierte en Batman- anunció su segunda temporada para el 2015 al igual que *The Mosketeers*.

Hablamos de productos audiovisuales que se manifiestan en el marco de una sociedad globalizada, en donde el flujo de imágenes, narrativas, dramaturgias, espectáculos, música, e informaciones son transmitidas por medios masivos de comunicación como periódicos, revistas, televisión, cine e internet.

Se puede hablar de un contexto globalizado debido a que toda esta información, entretenimiento, ideología y cultura, es producida y difundida por un grupo reducido de corporaciones transnacionales para ser consumida en todos los países del mundo.

La globalización hace posible que hablemos de una tendencia global con respecto al consumo de productos audiovisuales, el público se desliga cada vez más del referente territorial para crear un espacio cultural electrónico sin un lugar geográfico preciso en donde la cultura occidental es mediatizada por los medios de comunicación siendo los conglomerados internacionales de comunicaciones los que monopolizan la producción de noticias, series de televisión, películas, etcétera.

Los inicios de la serie *Smallville* se remontan al año 2000 cuando los productores Alfred Gough y Miles Millar, le propusieron a la Warner Bros. adaptar la película *Eraser* a la televisión, ante la negativa de Pete Roth, quién era el presidente del estudio en esa época, se barajaron otras posibilidades decidiéndose finalmente por intentar con una versión de Supermán en su juventud, antes de que usara el supertraje.

Es así como nace *Smallville* en el 2001, serie que no solo ha logrado que este ícono de la historieta sea introducido a una nueva generación de televidentes, sino que con ella resurgió el género de los superhéroes de acción real, es decir no animados, en televisión. *Smallville* "fue la entrada de los superhéroes del comic a toda la vida en la televisión moderna".¹

Una especie de "Lázaro" cinematográfico, que ha logrado devolver a las personas el interés por las películas de Supermán.

Debemos tener presente que series de famosos superhéroes siempre han existido en la televisión a lo largo de su historia y en específico de Supermán. La Warner Bros. ya había grabado en 1988 *The New Adventures of Superboy*, en donde se mostraba también a un Supermán en pleno crecimiento, que estudia periodismo en la universidad y que resuelve casos policiales junto a sus amigos y el amor de su juventud, Lana Lang.

Aunque la Warner Bros. ya había grabado esta serie, el público de 1988 no era el mismo que el del 2001 y se buscaba enganchar a este nuevo público que no necesariamente era *fan* de Supermán, ni conocía los detalles del origen del personaje más allá de algunos detalles generales que conocemos por las películas y por cultura general.

¹GONZALEZ, María
2014

De 'Smallville' a 'Gotham': hay que ver cómo han cambiado los superhéroes de la tele. 24 de Septiembre del 2014. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.xataka.com/hogar-digital/de-smallville-a-gotham-hay-que-ver-como-han-cambiado-los-superheroes-de-la-tele> >

Este público se encontraba en el rango de edades de los 13 a 33 años, público joven que la Warner Bros. conoce muy bien y al cual ha dirigido todo su enfoque en los últimos años, y es por ello que no ha dudado en elegir a Zack Snyder para dirigir varias de sus películas entre las que se encuentran *Man of Steel* (2013) y *Batman vs. Superman: Dawn of Justice* programada para el año 2016. Snyder se caracteriza por utilizar una estética más visceral, estética que parece seducir a los jóvenes a los que va dirigido principalmente el producto.

La estética es solo uno de los puntos que ha cambiado. El presente trabajo se centra en analizar y explicar los principales cambios que ocurrieron en el contexto social y el surgimiento de este nuevo público, los que a su vez incidieron en los cambios en el tratamiento audiovisual de la serie *Smallville*.

Mediante la comparación con la serie *The New Adventures of Superboy*, el estudio tendrá mayor claridad y profundidad al permitir visualizar por contraste los cambios ocurridos de una serie a otra.

Planteamiento del Tema: Tema de estudio y Objeto de investigación.

En los últimos años hemos visto un cambio en los productos audiovisuales seriados, desde la calidad que han obtenido gracias a los avances tecnológicos, hasta el tratamiento de los personajes, los escenarios, la temática y el género. Uno de los factores del cambio ocurrido en las series es que el público también ha cambiado y se ha vuelto más exigente en cuanto a los estándares de las series, esto debido a que, con la llegada de la televisión por cable y la televisión satelital, los espectadores ahora cuentan con muchas más opciones para consumir estos productos².

²RICARDEZ MARTÍNEZ, Rafael
2004

Planeación de un Taller de Televisión complementario a los cursos de producción televisiva Tesis de Licenciatura. Ciudad: Universidad de las Américas Puebla, Facultad de Ciencias de la Comunicación. 18 de Mayo de 2004. Consulta 24 Octubre 2013.

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/ricardez_m_r/

Además cabe resaltar que las series son actualmente el producto más consumido de la televisión y que al igual que la telenovela, tienen la capacidad de mantener la tensión dramática y expectativa capítulo a capítulo, a lo que llamamos capacidad de seguimiento.

La serie es el formato audiovisual que por excelencia dedica tanto tiempo como la novela a la narración de historias extensas y que en la actualidad está viviendo una verdadera explosión de series televisivas con incidencia en la producción de series de ficción.³

En los últimos años, las productoras han apostado cada vez más por producir series con temáticas diversas dirigidas a un público joven. Luego de la llegada de Superman a la televisión moderna en el 2001, otros superhéroes han ingresado a ella, por ejemplo Flecha Verde con la serie *Arrow* (2011). Otras cadenas también han apostado por la temática de superhéroes como la ABC quien prefirió los personajes de Marvel en la serie *Marvel's Agents of Shield* y la NBC con *Heroes* (2005) y *The Cape* (2011)⁴. Marvel ha seguido los pasos de DC y ha reinventado muchos de los superhéroes e incluso ha creado un mundo de universos paralelos llamado Tierra 320, en el afán de justificar la aparición de personajes ya fallecidos y los cambios dentro de la historia del comic, teniendo así posibilidades casi infinitas de jugar con la historia original.

Estas series dan cuenta de la evolución que está viviendo no solo el público y la televisión, sino también los géneros y las técnicas audiovisuales en general. Muchas cosas han cambiado desde la manera en las que se desarrolla la narrativa hasta la calidad visual pues los avances tecnológicos no solo han que mejorado la forma de producción de las series, sino también han permitido el aumento de la calidad de imagen, la innovación en la edición y tener un tratamiento de la imagen al mismo estilo cinematográfico.⁵

³CANET, Fernando
2009

Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos. Madrid. Pp. 105.

⁴GONZALEZ, María
2014

De 'Smallville' a 'Gotham': hay que ver cómo han cambiado los superhéroes de la tele. 24 de Septiembre del 2014. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.xataka.com/hogar-digital/de-smallville-a-gotham-hay-que-ver-como-han-cambiado-los-superheroes-de-la-tele>>

⁵GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996

Narrativa Audiovisual. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 186.

La serie *Smallville* (2001), la cual estudiaremos en esta investigación evidencia, los cambios antes mencionados los cuales se ven reflejados a lo largo de sus temporadas y que se analizarán con respecto a la serie *The New Adventures of Superboy*, serie también de la Warner Brother que fue lanzada en 1988 y que tuvo cuatro temporadas siendo la serie la serie que antecede a *Smallville* que tiene la misma temática.

Los cambios que se han dado van desde la construcción de personajes, la temática de los capítulos, el lenguaje audiovisual, hasta la incorporación de múltiples tramas y la modificación del género.

Identificar, describir y analizar estos cambios serán el objetivo principal de mi investigación.

En el momento de comparar ambas series se podrán identificar los cambios en cada nivel, ya sea a nivel narrativo, a nivel de escenografía, de sonido, de edición, etcétera. El identificar estos cambios nos ayudará a conceptualizar lo que aquí llamaremos la “Contextualización” de la historia.

A su vez, el conocer a profundidad en qué consiste la contextualización y cómo se ha aplicado en la serie *Smallville*, nos dará las bases para aplicar la contextualización a otros productos audiovisuales cuya historia no es reciente, pero requiere que se adapte al tiempo y contexto actual.

Debemos especificar que en el presente trabajo no se desarrollará el tema de la adaptación de formatos no audiovisuales a formatos audiovisuales, es decir no estudiaremos los cambios o herramientas que se deben utilizar para contextualizar un relato del formato del comic al formato cinematográfico o televisivo, sino que definiremos la contextualización para su aplicación en formatos únicamente audiovisuales. Y analizaremos los cambios dados en el significado y en la forma del relato audiovisual como la técnica narrativa del

guión, el desarrollo dramático, el formato y género, y todos los elementos del tratamiento audiovisual.

Diseño Metodológico:

Para llevar a cabo este objetivo se visualizará el material audiovisual representativo de cada serie, se estudiará la bibliografía pertinente y se analizará cada uno de los elementos audiovisuales presentes de acuerdo al marco conceptual.

En cuanto al número de capítulos y temporadas tomadas como material audiovisual representativo, detallaremos a continuación el número de los capítulos y temporadas que se estudiaron de cada serie.

En el caso de *The New Adventures of Superboy*, se tomaron seis capítulos por temporada, los dos iniciales, dos de la mitad de la temporada y los dos capítulos finales. Esto para poder apreciar el desenvolvimiento de las tramas con respecto al avance de la temporada. Para el análisis de esta serie, se estudiaron sus cuatro temporadas con el fin de tener un estudio a profundidad.

De la misma forma, para la serie *Smallville*, se tomaron dos capítulos iniciales, dos centrales y dos finales de cada temporada. En este caso se tomaron en cuenta las cuatro primeras temporadas, esto debido a que era necesario tener un estudio que compare de manera equitativa ambas series, así que se tomó las cuatro primeras temporadas de ambas, aunque en el caso de *Superboy* son las únicas cuatro temporadas.

Además de los capítulos mencionados, se tomaron algunos capítulos adicionales en ambas series por tener elementos importantes que nos sirvieron para demostrar o ejemplificar hipótesis de la investigación.

Esto no quiere decir que se esté tomando a la serie *Superboy* en su totalidad, ya que la serie no presenta un cierre, como en el caso de *Smallville* en su décima temporada, sino que la serie *Superboy* se encontraba en la cuarta temporada cuando fue cancelada.

De esta manera se tiene una igualdad en cuanto al número de temporadas estudiadas.

Marco Conceptual y Resultados:

El marco conceptual está compuesto por una larga colección de bibliografía revisada no solo de libros, sino también de Tesis, artículos de revistas y periódicos y por supuesto artículos provenientes de la web. Luego de haber comparado los elementos audiovisuales en ambas series se analizarán en base al marco conceptual para poder determinar y redactar el análisis.

Conclusiones:

Se redactarán las conclusiones las cuales brindarán información relevante para los futuros realizadores de encontrarse elaborando un proyecto audiovisual basado en una historia clásica ya producida.

CAPÍTULO 1

PRESENTACIÓN Y DELIMITACIÓN

Desde que Joe Shuster y Jerry Siegel crearon el comic de *Superman*, se han desarrollado muchos productos audiovisuales que se basan en esta historia, siendo la película *Superman* (1948), el primer producto audiovisual inspirado en el comic.

En cuanto a productos audiovisuales seriados encontramos a: *Superman and the mole men* (1953), *Adventures of Superman* (1958), *The Adventures of Superboy* (1961), *The new Adventures of Superboy* (1988), y *Louis and Clark: The new adventures of Superman* (1993).⁶

A lo largo de estos años en los que se produjeron las series mencionadas, la historia ha ido evolucionando y se han ido introduciendo elementos propios del contexto en los que fueron emitidos. Los vestuarios, escenarios y la música respondían a las tendencias propias de cada época.

Luego de finalizar la serie *Louis and Clark*, en el año 2001 el canal CW lanzó la serie *Smallville*, en donde se cuenta la historia de Clark Kent, en sus años de adolescencia desarrollando como tema el proceso en el que se convierte en el héroe que conocemos: *Supermán*. Sin embargo, la misma Warner Brothers había rodado durante cuatro años, desde 1988, la serie *The New Adventures of Superboy*, con la misma temática, Clark en sus años juveniles, aún en la universidad e intentando conquistar a su primer amor, Lana Lang.

⁶ORANGE
2014

Supermán. 24 de Setiembre del 2014. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.rincondelvago.com/informacion/superman/superman-tv>>

Lo que nos interesará para efectos de esta investigación es determinar qué elementos del tratamiento audiovisual, de la serie *The New Adventures of Superboy*, han presentado cambios con el transcurrir de los años, en comparación con la serie *Smallville*; y cuáles otros se han tenido que introducir. Previamente investigaremos si el nuevo contexto histórico, económico, tecnológico y social que se presenta en el año 2001, ha influenciado el cambio que se dio en el tratamiento audiovisual, específicamente en la serie *Smallville*.

Estudiaremos estos cambios en el tratamiento audiovisual y los denominaremos “contextualización”⁷ la cual también definiremos como la adaptación de una historia creada en un contexto cultural-temporal distinto, al contexto actual de su público objetivo.

La investigación del siguiente trabajo se enfocará en la delimitación y conceptualización de la contextualización específicamente de la serie *Smallville*. Esta contextualización se analizará de forma comparativa y correlacional con la serie *The New Adventures of Superboy* (1988) con la finalidad de un estudio de mayor profundidad.

Además, es pertinente señalar que no es de interés para el trabajo tocar los formatos no audiovisuales que estén vinculados a la historia de Superman como es el caso de los comics o historietas seriadas que también se han ido publicando a lo largo de estos años.

⁷jlonblackheart
2014

Retcon or Retroactive Continuity. 31 de Marzo del 2013. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.comicvine.com/retcon/4015-43566/>>

CAPÍTULO 2

FUNDAMENTACIÓN

La producción audiovisual a lo largo de los años ha utilizado historias nuevas, pero también ha reutilizado historias preexistentes para crear nuevos productos audiovisuales.

Este es el caso de *Smallville* que utilizó la historia del clásico Superman con la variante de que, en este caso, los escritores escogieron un trecho temporal de la historia en la que se remonta la acción a los años de adolescencia de Clark Kent, justamente en el proceso en el que se convierte en el Superman que conocemos.

Sin embargo, esta no fue una idea original, sino que hubieron dos series que antecedieron a *Smallville*, y que fueron producidas por la misma casa, la Warner Brothers, que también se enfocaron en este lapso de tiempo: *The Adventures of Superboy* del año 1961 y *The new Adventures of Superboy* de 1988.

Lo que busca la siguiente investigación es analizar estas dos series, *Smallville* y *The New Adventures of Superboy*, para comprobar la existencia de cambios en el tratamiento audiovisual entre ambas.

Luego de esto necesitamos responder una pregunta importante: ¿qué factores son los que impulsan los cambios en el tratamiento audiovisual de *Smallville* con respecto a *Superboy*? O una pregunta más general: ¿qué factores impulsan los cambios suscitados en una serie televisiva que se produce al cambiar el contexto social-temporal?

En este punto, es importante para el presente trabajo indagar acerca de la manera en la que los productores de la Warner Brothers lograron enganchar a una nueva generación con una historia ya contada e investigar cuáles fueron sus estrategias para que la serie *Smallville* llegue a su público objetivo.

Creemos que la respuesta que encontremos a esta pregunta nos ayudará como futuros productores, guionistas, directores o realizadores a enfrentar con éxito la creación de nuevos productos audiovisuales basados en historias realizadas anteriormente. Es en este punto que radica la importancia del estudio que se elaborará tomando como ejemplo la serie de *Smallville*.



CAPÍTULO 3

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

A. Objetivo Principal:

Identificar y describir las características del tratamiento audiovisual de la serie *Smallville* para luego relacionar, conceptualizar y determinar los cambios producidos en relación con la serie *The New Adventures of Superboy*, desde ahora solo *Superboy* y realizar una aproximación que explique, detalle y conceptualice los cambios que se han producido.

B. Objetivos Secundarios:

a.- Identificar las características de las serie *Smallville* y *Superboy*

b.- Analizar las características de la serie *Smallville* en relación con la serie *Superboy*.

Sob1.- Describir las características del tratamiento audiovisual coincidentes entre *Smallville* y *Superboy*.

Sob2.- Describir las características del tratamiento audiovisual en las que las series *Smallville* y *Superboy* difieren.

c.- Conceptualizar y determinar la existencia de los cambios en el tratamiento audiovisual. Definir estos cambios como contextualización.

Soc1.-Describir las características principales de la contextualización en la serie *Smallville*.



CAPÍTULO 4

SUPUESTOS PROVISIONALES E HIPÓTESIS PROVISIONALES

A.- Hipótesis general:

Se puede evidenciar la existencia de cambios en el tratamiento audiovisual al comparar dos series que han sido adaptadas a la televisión sobre la base de la misma historia y tiempos diferente, como es el caso de *Smallville* y *Superboy*.

Consideramos que los elementos del tratamiento audiovisual sobre los que se muestra la incidencia de estos cambios son: el tratamiento de la imagen, la construcción de los personajes, el guión y la edición.

Los cambios existentes en el tratamiento audiovisual al comparar las series *Smallville* y *Superboy*, responden directamente a los cambios sociales, culturales y tecnológicos en los que surge cada serie.

Ante la falta de un término que exprese y explique en su totalidad el fenómeno estudiado en el presente trabajo, hemos creído conveniente introducir el término “contextualización” para tal fin.

B.- Hipótesis Específicas:

1. El paso del tiempo entre la producción de *Superboy* a *Smallville* evidencia los diferentes contextos sociales, culturales y temporales en los que surgieron, esto se refleja en ambas series en la introducción de elementos

propios de su contexto, la tecnología con la que cuentan, tanto en la producción de la serie como en la misma trama, el tratamiento de los personajes, el sonido, la escenografía, la edición y los temas que cada una trata; elementos que buscan suplir las necesidades del público al que apuntan.

2. Los elementos que forman la contextualización de la serie *Smallville* están relacionados con el tratamiento de la imagen, y en especial con el tratamiento a nivel de guión y construcción de personajes.



CAPÍTULO 5

MARCO CONCEPTUAL

5.1 LA PALEOTELEVISIÓN Y EL INICIO DE LAS SERIES TELEVISIVAS

5.1.1 La Paleotelevisión

Según Martín, se denomina así a la manera de producir y consumir la televisión entre los años de su creación, esto es desde los años cincuenta hasta mediados o finales de los años ochenta.⁸ En estos inicios, la televisión tenía un carácter pedagógico, proporcionaba al Estado un mecanismo de control social sobre la población y un instrumento de enseñanza⁹.

Aunque en EEUU la televisión tenía un espíritu comercial, durante la Paleotelevisión se caracterizaba por ser sobre todo un proyecto de educación cultural y popular, desarrollando una televisión referencial, documental con propósitos educativos, formativos e informativos. En definitiva la

⁸MARTIN, M. G.

2006 Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>

⁹SCOLARI, Carlos

2008 Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013. <<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevision.pdf>>

Paleotelevisión actuaría como un medio de información, como un elemento de difusión cultural y como un espectáculo.¹⁰

Y dado que las funciones de la televisión consistían en informar, formar y entretener, la Paleotelevisión consiguió la división de los programas por géneros.¹¹

5.1.2 Antecedentes

Los primeros años de existencia de las series, antes de la década de los sesenta, las series consistían en varios capítulos con alguna continuidad, lo que luego se ve perfeccionado en series como *Las Aventuras de Rin Tin Tino Los Picapiedra*.

Ya en la década de los setentaes donde las series adquieren gran valor y se convierten en algo rentable, surgen series como: *Los Ángeles de Charlie* (1976), *Kung Fu* (1972). En los Estados Unidos se utilizó mucho el género policial y de aventura: *Hospital general* (1972), *Starsky and Hutch* (1975).

En la década de los ochenta estuvieron en pantalla *Alf*, *Full House*, *McGyver* y *Corrupción en Miami*. Pero es en la década de los noventa donde se inicia el uso de los efectos especiales y aparecen series como *The X Files*, *Sabrina*, *The Simpson* o la exitosa *Friends*. Es en este contexto que se empieza a hablar de una nueva televisión: La Neotelevisión.

5.1.3 Las Series en el Tiempo de la Paleotelevisión

Las series de televisión tienen ya muchos años como formato televisivo. En una televisión naciente se produce el primer formato seriado de *Flash Gordon* en el año de 1936.¹²

¹⁰ SAN MIGUEL,
2010

El tratamiento de las noticias televisivas a debate: de la información a la dramatización, Revista Latina de comunicación Social. 2010, pp 126-144. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/821056105?accountid=28391>>

¹¹ Idem

¹² ARIAS, Eusebio
1997

Series de Culto de TV. Madrid: Nuer Ediciones.

En términos generales una serie es un producto audiovisual que está conformado por varios capítulos, los cuales tienen una frecuencia de emisión. Este conjunto de capítulos mantiene unidad argumental y continuidad temática, pudiendo ser de emisión diaria o semanal.¹³

Cada temporada tienen un promedio de veintidós a veinticuatro capítulos, cada uno de los cuales puede durar 22' o 45' minutos excluyendo el tiempo publicitario. Es decir, que la emisión total puede ser de una o media hora.¹⁴

Al principio este nuevo formato servía de peldaño para lanzar a nuevas estrellas a la pantalla grande de Hollywood, sin embargo, después de poco más de medio siglo los cambios que estas han sufrido no son pocos.

Las series han cambiado a lo largo de los años gracias a diversos factores entre los cuales se encuentran el avance tecnológico, la mejora en la producción, el surgimiento de los estudios de audiencias y mercado; y el desarrollo social y cultural. Estas series han ido adaptándose a los cambios, lo que se ve reflejado, por ejemplo, en la calidad de la imagen y en el contenido dramático.

De La Cruz explica que las series han ido evolucionando de acuerdo a la sociedad -en cuestión de concepto- las tramas han cambiado de acuerdo a las situaciones que se viven actualmente. Si pensáramos en una serie en donde el papel de la mujer está subyugado y en donde no tienen derechos ni educación, esta serie carecería de

¹³HERNÁNDEZ, Miguel

2010

Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. 20 de Julio de 2010. Consulta 30 Setiembre del 2014.
<http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel_carrasco/>

¹⁴ MURAI, Jorge

<http://www.jorgemurais.es/archivos/Series%20de%20ficci%F3n.pdf>

verosimilitud si la situamos dentro del contexto moderno en el que vivimos y en donde las mujeres han logrado una posición de poder dentro de la sociedad¹⁵.

5.2 LAS SERIES TELEVISIVAS EN LA DÉCADA DE LOS NOVENTA Y EL SURGIMIENTO DE LA NEOTELEVISIÓN Y LA HIPERTELEVISIÓN

5.2.1 La Neotelevisión:

La televisión ha dado grandes cambios desde su creación en la década de los cincuenta. Poco tiene que ver con aquella televisión estatal y a blanco y negro. La innovación tecnológica ha cambiado por completo la forma de trabajar de los profesionales del medio.¹⁶

En los últimos años de la década de los ochenta una nueva etapa en la televisión se abrió paso, derivada de la desregularización de las televisiones públicas y el nacimiento de los canales privados.¹⁷

A principios del siglo XX, con el surgimiento de los medios de comunicación de masas, el público se dispersó y empezó a gozar de un nuevo status de respeto. Este siglo se centró en las actitudes del consumidor, analizándose periódicamente las ventas, y dividiendo al público en categorías cada vez más fragmentadas, las cuales son evaluadas y descritas periódicamente.

Con el ascenso de Hollywood fueron aún mayores los esfuerzos por revalorar la reacción del público, tanto general como de sectores específicos.

¹⁵DE LA CRUZ JURIA, Gladys.

Las series de televisión. Evolución y claves del éxito. Consultado 30 noviembre 2009.
<<http://series.suite101.net/article.cfm/las-series-de-television-evolucion-y-claves-del-exito#ixzz0rbW84sT7>>

¹⁶MARTIN, M. G.
2006

Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>

¹⁷MARTIN, M. G.
2006

Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>

Ya con la llegada de la publicidad se mantiene la estrategia de describir a los públicos y categorizar también a los productos de manera que ambos puedan emparejarse con un mayor beneficio económico. Esta lógica capitalista, obligó a las empresas y productoras a tomar en serio al público con el fin de obtener mayores ganancias.¹⁸

A partir de ese momento, se modifican tanto la televisión en sí misma como la manera en la que se producen los contenidos, además de presentarse un drástico cambio en la concepción del espectador y su relación que tenía con las cadenas televisivas. En esta nueva televisión aparecen nuevos géneros televisivos, los llamados “híbridos” caracterizados por ser una mezcla de varios de los géneros concebidos en la paleotelevisión.¹⁹

Esta etapa rompió con el sentido pedagógico y unidireccional de la televisión de la Paleotelevisión, y teniendo la televisión el objetivo no solo de enseñar y educar, sino también de entretener y divertir. Este nuevo contexto fue desarrollado principalmente por Francesco Casetti y Roger Odin.²⁰

Surge luego de que los grandes monopolios estatales, en el caso de la BBC y la RAI, debieron compartir su espacio con las nuevas cadenas privadas lo que trajo como resultado la segmentación de las audiencias. Ésta y otras características como el fin de la oposición de la ficción y la realidad, (información/entretenimiento), además de anular las diferencias culturales para sumergir al espectador en un flujo televisivo son propias de la Neotelevisión.²¹

¹⁸ALTMAN, Rick
1945

Los géneros Cinematográficos. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp 274

¹⁹MARTIN, M. G.
2006

Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>

²⁰SAN MIGUEL,
2010

El tratamiento de las noticias televisivas a debate: de la información a la dramatización, Revista Latina de comunicación Social. 2010, pp 126-144. Consultado Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/821056105?accountid=28391>>²⁰ Idem

²¹SCOLARI, Carlos
2008

Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013.

Entre las características de esta Neotelevisión producto de los cambios ocurrido y que sin duda se aceleraron a fines de la década de los noventa encontramos las siguientes:

- Los géneros se confundieron más y el género informativo se terminó diluyendo en lo ficcional. Surgen los géneros híbridos.
- Los medios, en lugar de representar la realidad, la construyen.
- La ficción tiene ahora apariencia de realidad.
- Se agudizó la tendencia de hablar de sí mismo dando lugar a la llamada *metatelevisión*.²²
- De la televisión pedagógica, informativa y formativa, se transforma en una televisión de entretenimiento y de espectacularización.
- Se enfoca en los gustos y demandas del espectador.
- Esta nueva televisión se entiende bajo la premisa de la *intertextualidad*, término que se explicará en líneas posteriores.

Mientras que la Paleotelevisión ofrecía un modelo de comunicación pedagógica, según Casetti y Odín: "*la Neotelevisión recrea un escenario que se confunde con la vida misma: un lugar de contacto construido a imagen y semejanza de un espacio ritual de convivencia*".²³

Ahora el enfoque está centrado en el espectador y su necesidad de interactividad y convivialidad. El discurso de la Neotelevisión es principalmente socializador sobre las principales audiencias. Tiene como fin "*atraer, engatusar, desde lo emotivo de los relatos, desde un plano esencialmente seductor, al espectador que trate de ponerse en contacto por primera vez con una determinada representación mediática*".²⁴

<<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevisión.pdf>>

²² Idem

²³ MADARIAGA, G,
2008

Comunicación emocional y miedo escénico en la radio y televisión. Signo y Pensamiento.. 2008, pp 134-144. Consultado Noviembre del 2013.

<<http://search.proquest.com/docview/748443184?accountid=28391>>

²⁴ MUÑOZ GARCÍA, J.J
2001

"La intimidad en un mundo globalizado"

<http://www.cyara.net/archivo/univ2001/ponencia_01.html>

La producción televisiva se enfoca en la demanda y el gusto del público. Nace una televisión espectacular que especula con la vida cotidiana-vivencial-emotiva dotándola de teatralidad al código televisivo.²⁵

Para entender mejor la etapa de la Neotelevisión, tenemos que hablar acerca de una característica fundamental: La Intertextualidad.

La intertextualidad se define como la capacidad de hacer referencia a contenidos de otras plataformas dentro de la producción y contenido de un producto televisivo. Este concepto de originó en la literatura y hace alusión a la percepción que tiene el lector de una obra de la relación que esta tiene con otras que la preceden.²⁶

En el caso de una obra audiovisual, esta relación se genera no solo con las obras audiovisuales precedentes de un mismo tipo, sino también con productos de las diferentes plataformas existentes, como los videojuegos, literatura, internet, radio, música, etcétera.

Para el espectador de la Neotelevisión, es cotidiano ver programas cuyas tramas hacen referencias a tramas de índole literarias, socioculturales, y musicales, de otras películas e incluso de otras series de televisión. Para Scolari:

"[...]esto contribuye a reforzar la complicidad y el efecto de reconocimiento en el espectador, con lo que el ejercicio metaficcional en general, y metatelevisivo

²⁵SAN MIGUEL,
2010

El tratamiento de las noticias televisivas a debate: de la información a la dramatización, Revista Latina de comunicación Social. 2010, pp 126-144. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/821056105?accountid=28391>>

²⁶CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen
2006

El Espejo Deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood. Universidad de Sevilla 2006. Pag. 15.
Consulta 30 Setiembre del 2014.<http://books.google.com.pe/books?id=cJ6ZD_2oQAKC&pg=PA14&lpg=PA14&dq=Allen,+Graham.+Intertextualidad.&source=bl&ots=yU59Lu2yuY&sig=L-sFiLXkf8KoDmY0Xh9AXOPcNs&hl=es&sa=X&ei=DngsVLSCAs7xgwScnIG4BA&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=Allen%2C%20Graham.%20Intertextualidad.&f=false>

en particular, se completa gracias a esa interacción del receptor de la ficción".²⁷

Gordillo hace un deslinde entre lo que son las diferencias entre las obras audiovisuales, lo que genera *el reciclaje*, entendido como la necesidad de reciclar estructuras para atraer a un nuevo público más informado, y las relaciones de éstas con otras plataformas a lo que él llama *transtextualidad* producto de lo que se generaría la hibridación de géneros.²⁸

En cuanto a la hibridación de géneros, contemplamos el nacimiento del *Talk Show*, que según Eco, convierte la ventana a la realidad (Paleotelevisión) en un espejo donde se refleja, cada vez más nítidamente, el espectador.²⁹

Los géneros tradicionales que tenían claros deslindes, verán difuminarse sus fronteras y se producirá la hibridación de contenidos y además el mestizaje de formatos. Para San Miguel, es este mestizaje de contenidos el que genera un cambio en el discurso de la televisión alejándose del modelo que reproducía la realidad para acercarse al modelo pre formativo, es decir el que produce la realidad.

Se producirá un abandono de la televisión referencial, documental, hacia un nuevo tipo de televisión especular amoldada a los gustos que supuestamente el público

²⁷SCOLARI, Carlos
2008

Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevisión.pdf>>

²⁸GORDILLO, Inmaculada

Viejos y nuevos formatos en la televisión del Siglo 21.
<http://liccom1.liccom.edu.uy/bedelia/cursos/publicidad/chasqui_tvformatos.pdf>

²⁹MARTIN, M. G.
2006

Nuevos géneros de la Neotelevisión. Área Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>

demanda: especula con una realidad cotidiana-vivencial-emotiva, a la vez que espectacularizada, dotándola de teatralidad inherente al código televisivo.³⁰

Ya no es tan importante *qué* se emite en televisión sino *cómo* y *cuánta* audiencia aporta. La publicidad desempeña un papel fundamental en esta lucha por la audiencia, sobre todo en las cadenas privadas, al ser la publicidad la principal fuente de ingresos.³¹

Para Umberto Eco existen dos grandes perspectivas en torno a la Neotelevisión. Él ha definido a los *apocalípticos* y a los *integrados*.

Los *apocalípticos* son aquellos que ven a la televisión como un medio corrompido por la nueva televisión híbrida de espectáculo y entretenimiento, provocadora de una falsa moralidad y reflejo distorsionado de la realidad. Los *integrados*, entienden la evolución del medio televisivo como una consecuencia lógica de los nuevos cambios tecnológicos y una ventana al mundo, reflejo de los nuevos cambios de la posmodernidad.³²

Ya a mediados de la década de los noventa, Semprini, criticó el concepto de Neotelevisión indicando que este término no daba cuenta de todos los cambios que estaba viviendo el medio. Por ejemplo, la puesta en escena de lo privado y la intimidad, la aparición del *Talk Show* del tipo TV-verdad, o de estilo sociopolítico, no encajaban en la definición de Neotelevisión, sino que modificaban sustancialmente el rol de la televisión y la relación enunciativa entre el público y los emisores. En palabras de Semprini: "*Desde un punto de vista más general, es un paradigma*

³⁰SAN MIGUEL,
2010

El tratamiento de las noticias televisivas a debate: de la información a la dramatización, Revista Latina de comunicación Social. 2010, pp 126-144. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/821056105?accountid=28391>>

³¹MARTIN, M. G.
2006
2013.

Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del
<<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>

³²Idem

unificado que resulta cada vez más difícil de aplicar al medio televisivo".(Semprini 1994:43)³³

Aquí dos de los puntos principales de esta crítica, que ve que, el término Neotelevisión queda corto para explicar algunos fenómenos existentes en la televisión actual:

- La televisión se vio conviviendo con nuevas especies mediáticas, todo el ecosistema cambió debido a la difusión de las tecnologías digitales.
- La aparición de nuevos formatos y lógicas de uso están rediseñando de forma acelerada el sistema televisivo.³⁴

Algo más está cambiando y es que el internet, pensado en un primer momento como un instrumento de investigación (research oriented), y educación con acceso a determinadas élites se vuelve cada vez más comercial, hasta llegar al punto como lo conocemos actualmente. Además del surgimiento de otras experiencias interactivas, mencionadas anteriormente, como videojuegos y teléfonos inteligentes donde se multiplican y diversifican las interacciones del usuario que rápidamente se adapta.

La televisión cambia una vez más y en un intento de adaptación debe transformarse para sobrevivir. En palabras de Scolari:

"[...] la televisión debe simular lo que no es: un medio interactivo. Si la interfaz de la televisión no permite la interacción, entonces la mejor manera de remediar (Bolter y Grusin, 2000) las experiencias interactivas es simulando la acción de usuario en la pantalla. Esta mutación de la pantalla televisiva se puede reducir al siguiente axioma: 'lo que una interfaz no puede hacer, lo simula' (Scolari, 2004: 191). Las nuevas textualidades televisivas - con sus multipantallas, relatos

³³ SCOLARI, Carlos
2008

Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevisión.pdf>>

³⁴ Idem

transmediáticos y multiplicación de los programas narrativos - serían impensables si en la última década millones de usuarios no hubieran vivido experiencias hipertextuales. La hipertelevisión les está hablando a ellos, a los hiperlectores, a los videojugadores, a los televidentes formados en la navegación dentro de entornos interactivos.”³⁵

Manuel Ángel Vásquez Medel también hace una crítica a la Neotelevisión, describiendo el surgimiento de una nueva etapa que él llama *transtelevisión*. Indica:

*“El paso de la Paleotelevisión (de control estatal, baja calidad de imagen y sonido, concebida como servicio público para informar, formar y entretener; con un claro deslinde de géneros; y dirigida a un espectador ciudadano y receptor pasivo); a la Neotelevisión con la proliferación de canales, tanto públicos como privados, la lucha por la audiencia, la importancia de la publicidad -con formas nuevas como el product placement-, la hibridación genérica y la degradación de contenidos -telebasura-, que concibe al espectador como consumidor, con una falsa idea de interactividad -zapping- y una fuerte autorreferencialidad”.*³⁶

Sin embargo, nuevas dinámicas como la convergencia de medios y sistemas de comunicación audiovisual están poniendo fin a esta Neotelevisión que será sustituida por un entorno multimedia mucho más complejo.

5.2.2 La Hipertelevisión:

En lugar de llamarlo Hipertelevisión o Postelevisión, Vásquez prefiere el término de Transtelevisión y explica que debido a la convergencia de medios y sistemas de comunicación audiovisual, la Neotelevisión está llegando a su fin, y que esta será sustituida progresivamente por un entorno multimedia mucho más complejo.

³⁵ Idem

³⁶ VÁSQUEZ MEDEL, Manuel Ángel

2008

Paleo televisión, Neo televisión, transtelevisión, pasado, presente y futuro del medio televisivo. conferencia inaugural del “Laboratorio de experiencias y tendencias” presentada en el Salón de Actos del Museo Arqueológico de Murcia. Murcia. Consulta 23 de Octubre 2013.

“Ha preferido el nombre de Transtelevisión a los de Post- o Hiper- televisión, en el doble sentido de que los nuevos soportes, sistemas de producción y recepción llevan más allá la mirada a distancia, pero también en el sentido de que el medio televisivo quedará integrado (aunque superado) en el nuevo sistema audiovisual.”³⁷

A propósito de nombrar una nueva etapa en la televisión, Scolari señala que el hecho de reducir la evolución de la televisión a una sucesión de etapas puede facilitar su transmisión en cuanto a conceptos didácticos, pero que se corre el riesgo de simplificar procesos sumamente complejos y multideterminados.³⁸

Aunque cree que simplificar estos cambios en sucesiones de etapas no es recomendable, Scolari sí los reconoce y los encierra cómo parte de lo que él denomina Hipertelevisión, no como una etapa posterior a la Neotelevisión, sino que la concibe como una particular configuración de la red sociotécnica.³⁹

Carlos Scolari sostiene que un contenido audiovisual se reproduce por todos los medios, no solo por la televisión. Lo importante entonces es que el contenido pueda circular por distintos 'vehículos'. Eso genera un interesante resultado económico para una estación de televisión por el número de anunciantes que pueden estar interesados

³⁷ VÁSQUEZ MEDEL, Manuel Ángel

2008 Paleo televisión, Neo televisión, transtelevisión, pasado, presente y futuro del medio televisivo. conferencia inaugural del “Laboratorio de experiencias y tendencias” presentada en el Salón de Actos del Museo Arqueológico de Murcia. Murcia. Consulta 23 de Octubre 2013.
<<http://fcom.us.es/blogs/vazquezmedel/2008/11/29/paleotelevision-neotelevision-transtelevision-pasado-presente-y-futuro-del-medio-televisivo/>>

³⁸ SCOLARI, Carlos

2008 Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevision.pdf>>

³⁹ SANCHEZ, C

2010 Coaching-shows: Análisis de un nuevo género televisivo. Área Abierta. 2010, pp 1-15. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/814860578?accountid=28391>>

en los contenidos. Esto de que el anunciante esté en varias plataformas es uno de los efectos de la televisión digital, esto es lo que él denomina Hipertelevisión.⁴⁰

Otro investigador que desarrolla el término Hipertelevisión es Inmaculada Gordillo, para ella este concepto emerge en el siglo XXI y hace referencia a una tercera generación de televisión. Es decir que para Gordillo sí estamos frente a una nueva etapa de la televisión. Señala que se ha de tomar en cuenta a la Paleotelevisión - primeras emisiones televisivas- y a la Neotelevisión, aquella que se impone a finales de la década de los ochenta.

Para escribir sobre la Hipertelevisión, se cuenta con renombrados pensadores que han hecho referencia a los elementos de la sociedad contemporánea, uno de ellos es Gilles Lipovetsky, quién ha estudiado acerca de la era de los hipers: hipercapitalismo, hiperindividualismo, hipertexto, etcétera.

Gordillo aclara el término 'género' en el discurso televisivo tradicional hasta llegar a la era de hibridación, lo que ella llama 'hipergéneros'.⁴¹

Al respecto también ha escrito Imbert en su libro *El Zoo Visual*, quién habla de la "crisis de lo real" tanto en los géneros informativos como en la ficción⁴². Podemos vincular este pensamiento con el nacimiento del nuevo género: 'el Infotainment', una mezcla de información y entretenimiento, de realidad y de espectáculo, que es lo que atrae la atención del telespectador pues apela a los sentimientos más profundos, lo primero es hacerlos sentir, y luego que comprendan la información brindada.

Este nuevo género también es llamado 'docudrama' y en el cual, en palabras de Sánchez: "[...]se explota la autenticidad de situaciones y protagonistas reales bajo

⁴⁰SCHRIMER, Alexander
2013

Con la televisión digital surgen las campañas de transmedia. *Líderes*. 2013, pp Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/1448230315?accountid=28391>>

⁴¹SANCHEZ CARRERO.
2012

La hipertelevisión: Géneros y formatos. *Comunicar*. 2012, pp 220. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/1112121046?accountid=28391>>

⁴²IMBERT
2003

El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular. Barcelona: Gedisa. 2003, pp. 24-27

*fórmulas y narrativas que provienen de la ficción”*⁴³.Dicho género se ha introducido con fuerza en la programación televisiva de los canales de todos los países a partir de las últimas décadas del siglo XX. ⁴⁴

Galán-Fajardo añade que, de esta manera se produce una confusión total entre la realidad objetiva (la visible, exterior al medio) con la realidad individual y subjetiva. Se crea una ilusión de presente; es decir, una simulación espacio-temporal como en el directo.⁴⁵

Si en la Neotelevisión la intertextualidad era la característica presente, para que haya Hipertelevisión se requiere que se haya manifestado la Hipertextualidad.

La existencia de diferentes plataformas o interfaces como la web y los videojuegos nos permite hablar de esta hipertextualidad. Si la intertextualidad era la convivencia y referencia a formatos como la literatura, obras musicales, e incluso otras series televisivas; la hipertextualidad va a añadir a esto plataformas de gran importancia como son el internet, los videojuegos y toda la gama que derive de dichas plataformas como los teléfonos inteligentes.

El espectador contemporáneo está acostumbrado a tener una experiencia de fruición hipertextual, está acostumbrado a la interactividad y las redes, es decir que es un usuario experimentado en las textualidades fragmentadas.

Debido a que el producto audiovisual no solo se ve en televisión, sino que se replica a todas las diferentes plataformas, por lo mismo se hace necesario que la televisión y

⁴³ Idem

⁴⁴ SANCHEZ, C
2010

Coaching-shows: Análisis de un nuevo género televisivo. Área Abierta. 2010, pp 1-15. Consultado Noviembre del 2013.

<http://search.proquest.com/docview/814860578?accountid=28391>

⁴⁵ GALÁN FAJARDO, E, & RUEDA-LAFFORD, J
2011

Narrativizando la historia: Un enfoque interdisciplinar aplicado al relato televisivo. Palabra – Clave. 2011, pp 85-99. Consultado Noviembre del 2013.

<http://search.proquest.com/docview/885113421?accountid=28391>

todos los medios se adapten y se integren a estas nuevas plataformas para poder sobrevivir, dando paso a formatos híbridos, es el caso de la televisión 3D.⁴⁶

Ante este nuevo escenariolas productoras tienen frente un gran reto, ya que no es lo mismo conquistar a una audiencia formada en la radio, la televisión y la prensa que producir programas para esta nueva generación que disfrutando un contexto de multiplataformas y con nuevas competencias interpretativas generadas por las experiencias hipertextuales como la navegación en internet, el uso de software, videojuegos, etcétera.⁴⁷

Si hablamos de cómo la Hipertelevisión ha influido directamente en las series, son varias características que podemos encontrar. En primer lugar que las series de ficción tradicionales contaban con un grupo básico de personajes, digamos los principales, ahora el grupo de personajes importantes son de diez a más, los cuales aparecen en más del 50% de los episodios. Para Scolari esto se debe a que desde una perspectiva semiótica se puede sostener que la Hipertelevisión expande las historias y, en el mismo movimiento, multiplica los programas narrativos.⁴⁸

Según Fernando Canet una de las características de este formato es que puede dedicar tanto tiempo como la novela a la narración de historias extensas. Canet también señala que actualmente se está viviendo una verdadera explosión de las series con una producción cada vez mayor de este tipo de propuestas de ficción.

Y no solo la cantidad de series se ha incrementado en los últimos años, sino también la calidad de estas sobre todo a nivel de producción.⁴⁹

⁴⁶SCOLARI, Carlos
2008

Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevisión.pdf>>

⁴⁷ Idem

⁴⁸ Idem

⁴⁹CANET, Fernando
2009

Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos. Madrid. Pp. 105

contradicciones, con luchas internas y con una historia pasada que justifica su manera de pensar y actuar.⁵³

En palabras de García del Castro:

*“Las series anglosajonas incorporan un cierto eclecticismo formal y estético, lo que se ve reflejado en que sus series televisivas tenían ya el dinamismo de un videoclip, pero a la vez contaban con el realismo del reporterismo televisivo, todo esto con una cámara de cine”.*⁵⁴

García además hace referencia al sistema de producción que también ha ido evolucionando justamente en respuesta a las necesidades de renovación de contenidos que demanda un medio televisivo que se desarrolla velozmente y que posee un ritmo de consumo vertiginoso.⁵⁵

Otra de las características de las series modernas es que se introdujo el uso de multicámara facilitando así el registro de la secuencia. De esta manera, los tiempos de grabación disminuyen y permite rodar mayor número de tomas.⁵⁶

La dirección de actores también cambia y se vuelve más naturalista. Los actores alcanzan lo que se denomina *naturalidad televisiva*. Los actores hablan, andan y toman café a la vez, y como la cámara debe ser un elemento dinámico, se integra la steady cam para seguir cada movimiento que realicen los actores. Todos los medios de producción se ponen al servicio de la historia.

Se logra un mayor dinamismo en las series a través de la fragmentación de las secuencias.

⁵³ VILCHES, Lorenzo.

2007 Culturas y mercados de la ficción televisiva. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. p. 45

⁵⁴ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 La Ficción televisiva popular. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. p.76

⁵⁵ GARCÍA JIMENEZ, Jesús

1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 168.

⁵⁶ Idem

*“Esto se hace posible porque las secuencias transcurren más rápidamente. Los realizadores saben que una secuencia no debe durar más de dos minutos y un personaje no debe hablar más de cuatro líneas de guión. El número de planos es equivalente a 1,2 veces el número de frases o intervenciones de personaje por plano”.*⁵⁷

Se busca lograr una imagen con calidad cinematográfica *“los planos llegan desde perspectivas aéreas, encuadres cenitales, imágenes borrosas, con movimientos circulares y en panorámicas, ya sean con cámaras al hombro, fijas o discurriendo por travellings”*⁵⁸.

La edición sigue el ritmo de la narración: la rapidez al servicio de las persecuciones - es decir de la acción- y la calma cuando los personajes manifiestan sus emociones.

Canet señala que el uso de los tres actos es imprescindible en un filme de 90' minutos o en un episodio de una serie de televisión de una duración de 40' a 55' minutos para darle un buen ritmo a la narración.

Las series que antiguamente contaban con uno o dos guionistas, ahora cuentan con un equipo de hasta diez. Esto permite multiplicar por cuatro el número de tramas por episodio, mejorar los escenarios e incluir rodajes exteriores sacando las cámaras de video a la calle como si fueran reporteros, aportando mayor dinamismo, así como avanzar en la corralidad del reparto de actores, en fin un sin número de beneficios producto del avance de la tecnología que ayuda en el ahorro de tiempo en los rodajes y facilita las grandes super producciones.

Casi al finalizar la década de los noventa empieza a reforzar las tramas de jóvenes y a modernizar el *look* de los personajes. Las historias periodísticas con un tema por episodio tocan asuntos como la adopción ilegal de niños, las carreras ilegales de motos, la eutanasia, la doble vida de un político, la corrupción policial o inmobiliaria,

⁵⁷ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp.167

⁵⁸ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 186.

la violación en el matrimonio. Y casos de ciencia ficción que ya son factibles debido a los avances científico o que por lo menos se encuentran dentro de las posibilidades reales, como lo son la clonación humana, la modificación genética de animales y plantas, avances médicos como los trasplantes de rostro, de órganos importantes, etcétera. Estos casos se combinan con grabaciones en exteriores y secuencias de acción como la explosión de una gasolinera, las consecuencias de un accidente aéreo, y otros tantos de automóvil. No es coincidencia que sea latemática de actual lo que se desarrolle en la serie.

Finalmente en el año 2000-2001 y gracias a los estudios de audiencia se consolida la audiencia juvenil.⁵⁹ Y con la existencia de este fragmento definido, las series se adaptan al gusto e interés de la nueva audiencia con el fin de capturar su atención.

5.3 SUPERMÁN:

Superman fue creado por Joe Shuster y Jerry Siegel en abril del año 1938 para DC comics. El personaje de Superman desde un inicio hizo su aparición con el inconfundible uniforme rojo con capa, traje ceñido que delinea la musculosa silueta de Superman, además de tener en el pecho el símbolo de un diamante que enmarca una 'S', que según la historia es el escudo de la casa de la familia kryptoniana de Superman o Kal-el, la familia 'El'.⁶⁰

Luego de su aparición en el formato Comic, se realizaron dos seriales para cine, cada uno con 15 capítulos titulados *Superman*, los cuales salieron por la pantalla grande entre los años de 1948 a 1951⁶¹. Antes de esto los personajes ya gozaban éxito en la serie radiofónica que salió al aire en 1940. En 1951 se estrenó la película *Superman and the Mole men*, la cual sirvió como episodio piloto para lo que sería la primera

⁵⁹ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 185.

⁶⁰ OLIVARES TOLOSA, Javier.

2003 *La Historia de Superman*.

<http://supermanjaviolivares.iespana.es/LA%20HISTORIA%20DE%20SUPERMAN.htm>

⁶¹ Idem

serie televisiva de Superman que fue emitida entre los años 1952 a 1958. Esta primera serie televisiva de Superman se tituló *Adventures of Superman* y contó con el importante auspicio de Kellogg's.⁶²

La mitad de sus 10 capítulos fueron producidos en blanco y negro y los otros 52 a color. La segunda temporada de esta primera serie se nombró *Adventures of Superman* y en esta no solo se rebajó el contenido violento de los guiones sino que surgieron muchos problemas debido al cambio de elenco y el recorte en el presupuesto en cuanto a vestuario, técnica de filmación e incluso salarios para cubrir el aumento de costo por transmitir a colores.

Estos problemas interferían con la actitud de los trabajadores incluyendo los actores y se reflejó en la pantalla traducido en una pobre presentación o como lo dijo el productor Whitney Ellsworth más tarde en el libro *Serial to Cereal*: "*A veces por el apuro solo nos quedaba basura, pero nos veíamos obligados a utilizar lo que había, en lugar de encender los equipos y comenzar de nuevo*".⁶³

Luego vendría la serie *The Adventures of Superboy* en el año 1961. Aunque se escribieron trece capítulos solo se logró filmar el primero. En esta serie se narran la vida de Clark Kent durante la universidad, quien va descubriendo poco a poco sus poderes de Superman.

La siguiente serie en aparecer fue *The New Adventures of Superboy*. Esta serie empezó a emitirse en 1988 con Jhon Haymes y estuvo al aire hasta el año 1992. Los problemas económicos y laborales afectaron nuevamente el film, ya que en 1989 el protagonista fue despedido por pedir un aumento, quien luego fue reemplazado por

⁶²GROSSMAN, Gary
1977 *Superman, Serial to Cereal*. Popular Library.

⁶³GROSSMAN, Gary
1977 *Superman, Serial to Cereal*. Popular Library. Pág. 236.

Gerard Christopher.⁶⁴ Se puede decir que es la versión que más se asemeja a la actual serie *Smallville*, incluso por la presencia de Lana Lang, el amor de Clark Kent en la secundaria.⁶⁵

Por último, en el año 2001 se estrena *Smallville*, también producida por la Warner Brothers. Los productores ejecutivos Alfred Gough y Miles Millar desarrollaron esta historia para explicar lo que le acontece a Clark Kent durante su adolescencia que pasa de ser un “chico normal” hasta convertirse en Superman.

Se estipularon ciertas características a esta serie mucho antes de empezar las grabaciones, por ejemplo se acordó que nunca se vería volar a Superman, ya que esta habilidad la desarrolla más adelante y esto se encuentra fuera de los límites de la trama de *Smallville*. Lo mismo pasó con la prohibición del uso del popular traje de Supermán.

Una de las características que diferencia a esta serie con respecto a las anteriores, es que se desarrolla una entrañable amistad entre Clark Kent y Lex Luthor, la cual se desarrolla a lo largo de las cuatro primeras temporadas, también se introduce el papel de Lionel Luthor que no existe en las series anteriores ni en el comic. Lionel, padre de Lex, es la explicación de los problemas y soledad de Lex Luthor ya que su crianza fue lo que determinó su carácter a futuro. En contraste con la crianza conservadora y cercana que imprimieron los padres terrenales de Clark.

La serie terminó en el 2011 con la décima temporada, obteniendo altos niveles de sintonía durante los once años de duración en la franja de horario Prime Time.

⁶⁴GROSSMAN, Gary
1977 *Superman, Serial to Cereal*. Popular Library.

⁶⁵ARIAS, Eusebio
1997 *Series de Culto de TV*. Madrid: Nuer Ediciones.

5.4 TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y SUS ELEMENTOS

El término 'audiovisual', hace referencia integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje en donde la percepción es simultánea.⁶⁶

Entendemos entonces como tratamiento audiovisual a la forma o el medio de mayor eficacia en el que se puede presentar un tema, a través de la interrelación de lo auditivo y lo visual.

El lenguaje audiovisual proporciona al receptor una experiencia unificada en donde los contenidos icónicos prevalecen a los verbales.⁶⁷

Esta forma de presentar el tema se refleja cada uno los elementos de los que está compuesto el producto audiovisual y los cuales son trabajados de acuerdo a ciertas técnicas, estrategias y tendencias las cuales en conjunto hacen el "tratamiento audiovisual".

Así tenemos en primer lugar a los elementos que corresponden a la imagen y lo que se muestra en ella, como el vestuario, la escenografía, la iluminación, movimientos y planos de cámara, es decir todo lo perceptible por el ojo.

En segundo lugar los percibidos por el oído, los referentes al sonido: como la música, los ruidos ambientales. Se excluirá aquí los diálogos ya que serán tratados en el acápite del guión.

⁶⁶KINI, Juan
2014

Medios Audiovisuales, Teoría del video. Consulta 30 Setiembre del 2014.
<<http://somos2punto0.files.wordpress.com/2010/11/teoria-del-video.pdf>>

⁶⁷UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
2014

Lenguaje Audiovisual. Taller de Producción de Mensajes. Universidad Nacional de la Plata.
Setiembre del 2014. Consultado el 30 de Setiembre del 2014.
https://comunicacionpsicologia.files.wordpress.com/2014/09/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf

El guión es la base con la que se presenta el tema, pero dentro de él también existen otros elementos que influyen en la presentación del tema como: la construcción de los personajes, la temática del guión y la estructura de la narración.

Por último, también es importante la edición que se hace al momento de juntar lo sonoro con lo visual, y que puede tener elementos como los efectos visuales y los sonoros. Es aquí en donde el editor imprime el ritmo que tendrá el producto.

Hemos considerado según la división anteriormente planteada, los siguientes elementos, cuyas definiciones se han tomado de varios autores que han tocado con detenimiento cada uno de los temas.

En palabras de Parker:

*“[...]la ambientación escenográfica o los decorados de las secuencias, la tipología elemental e indicativa de los personajes, así como la atmósfera dentro de la que se mueven, el modo en que se desarrollan los hechos esenciales y su sucesión, las consideraciones indispensables sobre la banda sonora (música, ruidos, silencios, etcétera), así como los diálogos principales en relación, tanto con los personajes como con la acción”.*⁶⁸

5.4.1. Del Guión y Estructura Narrativa

5.4.1.1 Construcción de personajes

Durante años muchos autores han propuesto diferentes conceptos acerca de la construcción de los personajes, primero en la narrativa, y luego en el cine y la televisión.

⁶⁸PARKER, Philip
2003

Arte y Ciencia del Guión. Barcelona: Robinbook. 2003. Pp. 69

Uno de los primeros fue Aristóteles, quien citado por Chatman, decía que para los griegos lo importante era la acción así que la importancia del personaje radicaba en la acción que realiza y no en el hombre en sí mismo. Chatman sostiene que los griegos al igual que Aristóteles “*mantienen que los personajes son productos de las tramas y que su status es funcional, siendo solo actantes y no personajes*” (Chatman:1990:119).⁶⁹

El estructuralista Barthes 1966, sostenía que la noción del personaje es secundaria, totalmente subordinada a la noción de trama. Los estructuralistas pensaban la trama como un triángulo de acción de sujeto, objeto y antagonista y que el personaje está supeditado a la acción.⁷⁰

Lo mismo pensaban Todorov, Bremond y Greimas en ese tiempo, limitando al personaje a una esfera de acciones, también limitadas en número y en clasificación.⁷¹

Un poco más adelante y de forma paulatina, asegura Bal, que el personaje va adquiriendo mayor notabilidad, considerándose un ser autónomo con personalidad, y que se encuentra definido por una serie de rasgos psicológicos y posee un papel relevante en la historia, “*se le considera una unidad semántica completa*”.

A esta misma conclusión llegó Barthes luego de unos años considerando ahora al personaje como “*un individuo, una persona, en una palabra, un ser plenamente constituido*”.

⁶⁹GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp.65

⁷⁰GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 65

⁷¹GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 66

Ya en el 2003 Diez influido en su maestro Teofrasto define al personaje como una unidad con cualidades personales y ya no es solo considerado como un elemento que cumple una función.

Sin embargo estas cualidades se centraban en la intención del personaje, en la pasión que lo movía. Por ejemplo una obsesión, una posición, un vicio, una virtud. Aunque asumir una característica propia de un personaje fue el primer paso que se dio para luego considerar al personaje no solo como agente sino como carácter.

Hardison dice que: *“los rasgos clave de los agentes son determinados incluso por su función antes de añadir carácter”*.⁷² Otros pensadores como Ibsen, Chejov o Stanislavski también pensaban que el relato se trataba de personajes que detentaban una psicología.

Con el pasar de los años el personaje fue adquiriendo mayor presencia hasta que fue considerándose como un ser autónomo con personalidad e incluso con rasgos psicológicos. En ese entonces, 1972, Barthes pensaba que el personaje tenía conciencia psicológica y lo consideraba ya, un ser completamente constituido, incluso contiene rasgos congruentes y otros incongruentes lo que da la complejidad al personaje.⁷³

Casetti y Chio reconocen que incluso Barthes tuvo que cambiar de opinión con respecto a su concepción de personaje reconociéndolo como un ente más complejo y no tan funcional. El análisis de un personaje debe hacerse como a una persona, asumirlo como un individuo con un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, además de una gama de hábitos, reacciones, comportamientos, y gestos. (Casetti y Chio 1992:178).⁷⁴

⁷² Idem

⁷³ Idem

⁷⁴ GARCÍA JIMENEZ, Jesús

Chatman agrega que esta suma de rasgos van creando una estructura coherente en el personaje, y le dan una personalidad definida no solo a nivel conductual, es decir a través de su forma de actuar, sino también a nivel cognitivo, por su forma de pensar y sentir. Es por eso que como cualquier persona, antes de actuar el personaje toma una decisión cognitiva, piensa en sus intenciones, en las acciones que deberá tomar y los objetivos que se propone alcanzar. Estas características son las que él llama *coherencia verosímil de los personajes* y que es la piedra angular de la ficción de tipo clásica y la base para la creación de personajes modernos si se añaden rasgos contradictorios creando personajes paradójicos e inestables.⁷⁵

Hasta este momento, entonces, un personaje es aquel que realiza un conjunto de acciones, que desea cumplir un objetivo, pero en este cumplimiento se encuentra con una serie de dificultades.

El personaje está directamente relacionado con las metas que tiene y los conflictos que encuentra para cumplirlas.

El personaje debe crear una empatía con el espectador, sea cual sea la motivación que tenga, debe generar una expectativa de ver cómo los demás son capaces de enfrentar sus problemas, y cómo las decisiones del personaje afecta su destino y el de quienes lo rodean. Es decir que si no existe empatía con el público, lo mínimo que deberá existir es curiosidad de saber cómo se solucionarán las cosas.⁷⁶

Para García Jiménez, el personaje protagonista normalmente es aquel que funciona como 'héroe' y tiene las siguientes características dentro del relato:

- Como mediador es quien resuelve las diferencias

1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 67

⁷⁵GARCÍA JIMENEZ, Jesús

1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 73

⁷⁶FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas *Down with love* y *Ladies' Night*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

- Está constituido solo por ser y hacer (personaje descrito y a la vez representado en la acción).
- Se encuentra en relación con un oponente, al que vence.
- Recibe la cooperación (modalidad de poder) de ayudantes.
- Participa en un contrato inicial (modalidad de querer y el deber) que lo pone en relación con el objeto de deseo, que cumple y alcanza al final del relato.
- De este modo liquida la falta o carencia inicial.⁷⁷

5.4.1.1.1 Tipos de Personaje

Según Cassetti y Chio, los personajes **planos** son aquellos que habitan en polaridades utópicas, posiciones excesivamente estereotipados, por ejemplo el personaje que es la representación de todo lo vil que existe comúnmente llamado 'el malo' y aquel personaje cuyo máximo defecto radica en ser demasiado noble, al que llamamos 'el bueno'. Ellos no están nunca en el centro de la dinámica narrativa sino siempre en los extremos.

Los personajes **complejos**, en cambio, son aquellos que poseen más de un rasgo definitorio. Muchos de los que se relacionan por semejanza o por oposición.

Personajes según su desarrollo, son **estáticos** si no evolucionan a lo largo de la historia, y son **dinámicos** si lo hacen.

Según Vanoye, 1996, se pueden también clasificar a los personajes en Clásicos y modernos:

Los **personajes clásicos** se caracterizan por que el personaje principal es atractivo y heroico, toda la historia se concentra en él. Estos personajes tienen una meta definida, toman la iniciativa, toman el control y asumen las riendas de su futuro, son firmes pues no se dejan seducir por circunstancias ajenas a su voluntad.

⁷⁷GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996

Narrativa Audiovisual. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 73

Estos personajes se revelan progresivamente al espectador por medio de lo que hace y dice. Son personajes bien definidos psicológicamente, son estables y no se encuentran fisuras en su personalidad.⁷⁸

Los **personajes modernos**, en cambio, pueden tener contradicciones en su personalidad, son complejos y se dividen en tres tipos: el problemático, el opaco y el no personaje.

El **problemático** es un personaje que carece de motivaciones claras, casi siempre se encuentra en crisis, es un sujeto pasivo que se deja llevar por las circunstancias externas. De personalidad inestable, ambigua y ambivalente. Es difícil predecir sus reacciones ya que no siempre reaccionan del mismo modo.

El **personaje opaco**, no tiene caracterización psicológica y puede pasar de un estado de ánimo a otro sin justificación alguna.

Finalmente el **no personaje**, es aquel que solo cumple una función estructural en la historia, está solo al servicio de la acción.⁷⁹

5.4.1.1.2 Recursos para la construcción de un personajes

A continuación se desarrollarán algunos recursos utilizados para lograr la construcción de personajes.

- **El dialecto**, nos da mucha información acerca del personaje, y es importante al momento de construirlo ya que nos permite conocer su forma de ser: su origen, procedencia, el contexto en el que vive, la clase social al que pertenece, su nivel intelectual y cultural.
- **La apariencia externa**: La apariencia exterior de un personaje debe reflejar lo que se encuentra en su interior. Esto se debe a que la apariencia externa

⁷⁸ GARCÍA JIMENEZ, Jesús

1996

Narrativa Audiovisual. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 78

⁷⁹ Idem

está construida por el conjunto de elementos que el propio personaje elige para representarse. El personaje es quien decide continuamente la apariencia que quiere reflejar a la sociedad. Su forma de vestir, de maquillarse, de cuidar, o no cuidar, su aspecto físico son reflejo de su personalidad y su ánimo.⁸⁰

Y aquellos rasgos en la apariencia del personaje que no dependen de él, sino que son producto de genética, o de un accidente pueden ser muy determinantes al momento de forjar su personalidad. Puede ser algunas trabas o deficiencias físicas logren convertir al personaje en un ser irascible o más bien puede ser un don que le otorga una cualidad especial a su personalidad.⁸¹

- **La metonimia:** es la asociación que se le da a un personaje con un objeto para representarlo. De esta manera, se puede mostrar lo que le pasa al personaje utilizando un para graficar con mejor detalle una circunstancia. Por ejemplo podemos asociar a un personaje con un grifo de agua, mientras el personaje va muriendo desangrado podemos enfocar al grifo abierto dejando correr mucha agua, que equivale a la sangre que el personaje está derramando.

Esto nos permite darle información al espectador con respecto a la muerte del personaje, evitando ver grandes cantidades de sangre.

- **Decisiones en tiempos de crisis:** Según Mckee, “*como elija el personaje en una situación de verdadero dilema será una poderosa expresión de su humanidad*”. Si el autor quiere conocer lo más profundo de su humanidad, deberá crear situaciones que lo lleven a límite y lo pongan entre la espada y la pared.
- **Relaciones entre personajes:** Vanoye dice que una de las estrategias que un autor puede desplegar a la hora de definir un personaje es crear otro personaje

⁸⁰GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 78

⁸¹GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 79

como contrapunto, de esta manera, la similitud o el contraste no son solo dos armas potentes para la caracterización individual de un personaje, sino que también son muy útiles a la hora de su definición por comparación con otro personaje. En palabras de Marc Vernet, el personaje se encuentra “*atrapado por la red que han tejido otros personajes*”, así que deberá construirse a través de sus relaciones con estos.

Canet, también sugiere que el desarrollo de contrapuestos es una excelente estrategia para tratar en el relato la idea central. Recomienda desarrollar personajes contrastados antes que similares, ya que con personalidades opuestas e incluso irreconciliables se pueden generar tensiones por sus reacciones desiguales en situaciones similares, provocándose enfrentamientos y despertando los conflictos personales o de relaciones.⁸²

- **Inmersión en el interior**, necesitamos ver el interior del personaje, lo que piensa, lo que siente, sus verdaderas intenciones más allá de sus actos. En estas acciones del personaje pueden ser realizadas u omitidas. Las acciones omitidas son muy significativas porque reflejan la personalidad del personaje, ya que sus intenciones o planes no realizados nos muestran sus miedos, conflictos internos. Incluso si no tienen actividad y son pasivos nos muestran un rasgo de su personalidad.⁸³
- **Crecimiento y transformación de un personaje**: En medio de las relaciones entre los personajes las transformaciones se van dando de manera gradual pero a tal punto de que un personaje puede ser A al inicio del relato y se transforma en B al finalizarlo.

⁸²GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 83

⁸³GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 78

Esta transformación gradual no solo se da en el interior del personaje, sus actitudes comportamientos, su cosmovisión de la vida etcétera, sino que este cambio interno tiene un reflejo en el exterior.

- **Desarrollo de escenarios:** También sirve como una expresión de la forma de ser del personaje. Los detalles de la escenografía de un espacio personal, por ejemplo su habitación, ¿cómo es el decorado?, ¿qué elementos personales usa en él?, ¿está ordenada o desordenada?, los detalles pueden darnos información acerca de la personalidad del personaje.

5.4.1.1.3 Función y Rol del Personaje

Existen varias obras que identifican las funciones y roles de los personajes, pero a menos que el relato se encuentre en un género fuertemente codificado, como el caso de los relatos tradicionales, Sánchez recomienda no intentar aplicar dichos esquemas de roles estereotipados a narraciones más complejas o a personajes heterogéneos y contradictorios como los personajes modernos, porque se estaría forzando el análisis.

- a) Los personajes de las historietas son arquetipos, caricaturas de los ideales de los seres reales, pero con la ventaja de contar con poderes que desafían las leyes de la física para conseguir generalmente objetivos altruistas.⁸⁴
- b) Es importante no solo ver las acciones de los personajes sino que, citando a ABC Guionistas:

“[...]el sentido que mueve al personaje (sus motivaciones, sus metas, su visión de las cosas) es lo que le da sentido a su presencia en la obra dramática. Un guión

⁸⁴LA GUIA
2007

La Psicología y los personajes de ficción” Octubre 2007. Malena. Consulta 11 Diciembre 2013.
<<http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-y-los-personajes-de-ficcion>>

Una historia nace de combinar y jerarquizar estas acciones junto con los personajes y escenarios para dar forma a una estructura básica en la que se apoya el relato.

Lo que Sánchez llama: el discurso, es decir los procedimientos o estrategias de la narración.⁸⁸

Kawin lo explica diciendo que *“la historia es la serie de eventos hipotéticos que suceden en el tiempo de la ficción o hechos en la historia. Y el discurso es la línea narrativa, el vehículo y modo con que la historia se presenta al público”*⁸⁹

La estructura o forma, es el conjunto de partes y su ordenamiento. Es importante que los eventos de la narrativa sean unificados de alguna manera ya que si carecen de unidad la historia no tiene sentido y carecerá de narrativa. En palabras de H. Phillips *“es una narrativa que muestra eventos imaginarios dispuestos en un orden unificado y con significado”*⁹⁰

Para lograr esta unidad y coherencia se requiere que exista un estado inicial de las cosas que evolucione hacia otro, a esto se conoce como *condición homeostática de la historia.*⁹¹

La estructura de una serie se encuentra en el guión, y podemos decir que las tramas son cada una de las historias que lo componen y que ayudados del montaje, la

⁸⁸FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo
2005

Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

⁸⁹Idem

⁹⁰FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo
2005

Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

⁹¹CANET, Fernando
2009

Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos. Madrid. Pp. 102

alternancia de las tramas y los recursos narrativos logra finalmente darle un significado y unidad al relato.

La estructura es importante para generar tensión, lo que permitirá atrapar la atención del espectador. Y es que si se tiene un tiempo definido para contar una historia, el autor debe planificar de qué manera irá dando a conocer la información, y entre el deseo del espectador de querer saber más y la manera en la que el autor dosifica la información es en donde se consigue crear expectativa y tensión.⁹²

La estructura de narrativa tradicional y con la que funcionan la mayoría de relatos es la conocida como la de *Tres actos*. Esta estructura, así como todos los elementos antes descritos, serán desarrollados en las líneas siguiente.

➤ **Los Tres Actos**

Es una estructura narrativa tradicional y consiste en dividir la obra en tres partes denominando cada parte como 'acto'. Es una estructura de tipo lineal y está basada en la estructura de principio, medio y fin propuesta por Aristóteles. En la estructura de tres actos existe un comienzo, un desarrollo y un final.

- **El primer acto**: es el momento en el que se presenta en estado inicial al personaje en su ambiente. Es una introducción a la vida del personaje antes de que se vea afectada, cómo se desenvuelve cotidianamente, cuáles son sus hábitos, conocer incluso su estado inicial de ánimo, puede que esté aburrido, se sienta solo, sea una persona depresiva, etcétera.

En muchas series, como en los cortometrajes, toma parte una introducción muy breve inmediatamente después presentan un suceso imprevisto en su vida o en su día lo cual crea un impacto violento en el espectador.

⁹²FORERO DIAZ, Mónica
2007

La estructura de una idea. Julio 2007. Consulta 30 Setiembre del 2014.
<<http://www.disenomovil.mobi/narracion/estructuras%20narrativas.pdf>>

Como dice Thompson el inicio *in media res* era un rasgo tanto de las obras de teatro como de los relatos breves, la apertura inmediata permitía una economía de los medios y creaba una impresión fuerte e inmediata.⁹³

Este suceso imprevisto que rompe la normalidad se llama **detonante** y su función es desequilibrar el estado inicial del personaje. Es un incidente desencadenante, un suceso impactante, pero a la vez puntual en la historia.

Su vida cotidiana, y todo el mundo conocido por el personaje se ve afectado drásticamente por este suceso que crea un impacto no solo en el propio personaje sino en el espectador que siente curiosidad y expectativa por saber cómo reaccionará y qué acciones tomará el personaje sobre este suceso.

El **punto de giro**, es aquel suceso que hace que la historia se dirija hacia otra dirección. Este punto de giro va a causar que el personaje asuma el compromiso de alcanzar una meta. Debe reconocer su situación, tomar una decisión y asumir un compromiso para poder regresar a la situación inicial.⁹⁴

- **El segundo acto:** empieza con el punto de giro y el momento en el que el personaje asume su compromiso, luego de esto tendrá que enfrentar los obstáculos que se le presenten, no solo circunstanciales sino los problemas generados intencionalmente por su antagonista, al intentar llegar a la meta. Mientras mayor es la lucha, mayores son las dificultades que se presentarán. El segundo acto termina con un segundo punto de giro.

Segundo punto de giro: tiene el objeto de crear la duda en el espectador acerca de que el personaje pueda cumplir o no con su meta. Al terminar el segundo acto es cuando se desarrolla el segundo punto de giro. Es en este punto donde se produce otro

⁹³CANET, Fernando

2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp. 104

⁹⁴CANET, Fernando

2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp. 107

cambio en el personaje, ya no se encuentra en la misma situación que en el primer acto, la situación puede haber empeorado o se ha encontrado una manera para lograr su objetivo que es distinta a la anterior pero de mayor complejidad. Las acciones que el personaje realice en este punto dirigirán toda la atención hacia el clímax, y la final resolución de la historia.

- **El tercer acto:** Es el último acto y en donde se encuentra la mayor carga de tensión hasta llegar al desenlace.

El **clímax** es el momento de mayor intensidad dramática de todo el relato, su punto culminante. Es el suceso más esperado, ya que ha sido suspendido durante todo el desarrollo para ser disfrutado en el último momento. En este instante se resuelve la pregunta de si el personaje consigue o no consigue su objetivo. Aquí también se encuentra lo que se denomina “la batalla final” que es el enfrentamiento directo del personaje con el obstáculo mayor, esta batalla definirá su derrota o victoria.

Finalmente, el desenlace, son los siguientes minutos luego del clímax y la batalla final, donde el mundo se reacomoda de acuerdo o a la victoria o a la derrota y vuela a un estado de tranquilidad y orden diferente al inicial.

➤ **Guión**

El guión es el documento en el que se exponen los sucesos de una obra. Un guión utiliza una estructura determinada, por ejemplo la estructura de tres actos, para dar cuenta de lo que les sucede a ciertos personajes y que decisiones y acciones tienen frente a los sucesos que acontecen.

El guión tiene tres premisas: significado, contenido y forma.

- ✓ El **contenido** son los hechos, el drama, la acción, el tema del que trata.
- ✓ El **significado** es el mensaje que se quiere transmitir, la idea que se quiere dar al espectador, es decir, hacia dónde vamos a guiar el tema.

- ✓ Y la **forma**, es el *cómo* contaremos la historia, alude a las tramas del guión utilizadas para contar la historia desde diferentes aspectos de los hechos, de manera que los distintos desarrollos dramáticos pueden parecer diferentes historias.

Dentro de un guión, la progresión y el conflicto son herramientas fundamentales para hacer avanzar la historia. El conflicto dentro guión, explica Simón Feldman, es un juego de relaciones contrapuestas que le da al autor la herramienta para manejar el interés, lo que en líneas anteriores señalámos como el *juego de tensión* creado por el autor por medio de la dosificación de la información.⁹⁵

- **Las Tramas**

Para Canet, las tramas son las diferentes líneas temporales y causales protagonizadas por los distintos personajes que participan en la historia, y que constituye la estructura del relato. Es por eso que cuando se hable de estructura es necesario hablar de tramas.

Mckee complementa estas definiciones señalando que: “*trama es un término preciso que se refiere a la pauta de acontecimientos internamente coherentes interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración*”

La trama en sí es una línea temporal que dispone a un número finito de sucesos que se encuentran relacionados entre sí a través de una lógica de conexión que les da un sentido. Esta sucesión de acciones o sucesos no es arbitraria, sino que debe poseer una lógica.⁹⁶

Cuando se habla de que la trama es la estructura, de el orden de los sucesos, como lo propuso Aristóteles; se debe tener en cuenta que la trama no es el argumento, sino la

⁹⁵CASTILLO, José María

2009

Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Madrid. Publicado por Instituto RTVE.

⁹⁶Idem

configuración de éste y la forma que toma cuando se convierte en obra de ficción, añade Berdnard F. Dick.⁹⁷

La dinámica de las tramas en las series es peculiar, debido a que el relato de las series, al menos las modernas, se compone de varias series, estas se presentan intercaladamente, por lo que el salto de una a otra detiene el acontecer de la primera y así sucesivamente. Con respecto al tiempo, las acciones pueden estar ordenadas de manera cronológica o no. Es decir que el autor puede proponer un nuevo orden a través de una estructura anacrónica. Incluso pueden combinarse tramas en tiempo cronológico y en tiempo anacrónico.

Cada trama tiene un desarrollo distinto al tiempo transcurrido y no siempre finalizan, quedando en suspenso.⁹⁸

Además se debe tener en cuenta que la mera secuencia de sucesos no constituye una trama sino que es indispensable que dichos sucesos tengan causalidad, acción y reacción de la voluntad humana.

Cada suceso que surja en la trama debe haber sido generado por la acción de uno de los personajes, y sea consecuencia y reacción de esta. Puede ser que dicha reacción o consecuencia no haya sido la esperada, o que haya sido producto de un error, una mala decisión y que el personaje no haya previsto dicha reacción. De cualquier forma equivocarse constituye también parte del accionar humano.

⁹⁷ FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

⁹⁸ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 186

Las tramas pueden clasificarse en Físicas e Internas

Las tramas están determinadas por el tipo de acción que el personaje deberá realizar para lograr su objetivo: acción externa o acción interna. No tiene que ver con las escenografías, ya que en ambos tipos de tramas requerirán un espacio físico, pero lo que define a una trama como física es que el desarrollo de la misma (objetivo, pruebas, obstáculos, antagonistas) proviene directamente del escenario en el que se encuentran.

“La búsqueda de un objeto o de un personaje, la persecución, el rescate, o la huida, la exploración o el recorrido de un nuevo escenario, dar solución a un enigma o un acertijo, como por ejemplo una resolución de un asesinato, son cada uno de ellos motivos para el desarrollo de una trama física. En definitiva, este tipo de tramas tiene como objetivo construir estructuras coherentes guiadas por la acción externa de los personajes, por lo que el principio de la causalidad personal es el que predomina, y cuyo final debe ser concluyente, inequívoco y lógico.”⁹⁹

Por el contrario la trama mental, según Tobias, está caracterizada por la acción interna del personaje. Es decir en narraciones centradas en la psicología del personaje. Se trata por lo tanto, de una narración centrada en el personaje y en su acción interna, donde la atención no se centra tanto en el viaje en sí mismo sino más bien en el proceso de transformación que experimenta el personaje, donde, como dicen Casetti y Chio, *“las dudas y los miedos no son simples etapas en el recorrido que emprende el héroe, sino que se convierten en la modalidad constitutiva de su comportamiento”¹⁰⁰*

⁹⁹ CANET, Fernando

2009

Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos. Madrid. Pp. 120

¹⁰⁰ Idem

Chio añade que este viaje externo o físico es un pretexto para la representación del viaje interno del personaje. Es por eso que la estructura de estos tipos de relatos se caracteriza por un desarrollo paralelo de ambas tramas. Siendo la trama física desplegada a nivel superficial a modo de aventura, y de otro lado la trama mental o interna que se desarrolla en un nivel más profundo que nos permite ver la evolución psicológica del personaje.¹⁰¹

5.4.1.2.2 Recursos Narrativos

Existen varios recursos recomendados para lograr que el guión tenga llegada al público, es decir que lograr que este sienta interés en verlo. Hay que tener en cuenta que no aseguran que sea exitoso, sino que el público considere gastar su tiempo en verlo.

En palabras de Castillo: “¿Qué significa que un guión funciona? Simplemente que atraiga y mantenga el interés del espectador hasta el final y que, si se puede, le enriquezca intelectual y espiritualmente”.¹⁰²

- ✓ **La ley de laprogresión continua:** invita a organizar los sucesos siguiendo una línea progresiva de intensidad dramática. La tensión dramática debe ir creciendo hasta el clímax. La lucha de nuestro protagonista se intensifica, pero también se acrecientan de manera directa los obstáculos que debe enfrentar para cumplir su meta. “La función del climax es resolver la cuestión central expuesta en el planteamiento.”¹⁰³
- ✓ **Verosimilitud:** No se quiere contar la realidad, sino una ilusión de lo real, algo que parece verdadero. Esto debe cuidarse sobre todo en la construcción de personajes, ya

¹⁰¹CANET, Fernando

2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp. 121.

¹⁰²CASTILLO, José María

2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE.

¹⁰³CANET, Fernando

2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp.111

que estos deben parecer reales, sus reacciones deben ser creíbles dentro del mundo de la historia.

Por ejemplo todos sabemos que Supermán no existe en nuestra realidad, que no es un extraterrestre con super fuerza y super poderes, sin embargo dentro del mundo de la historia, de las propuestas iniciales, y dentro de la convención del género ficción, el espectador acepta creer esos supuestos y asumir como ciertas las premisas presentadas por el autor, eso es verosimilitud.

Sin embargo, se puede caer en el error de construir un personaje muy estereotipado, que aunque es totalmente humano, normal, común y corriente, es decir posible en la realidad, tenga reacciones que no se ajustan a las reacciones que cualquier persona podría tener, con lo cual no crea empatía con el público y esto lo hace poco creíble y falta de verosimilitud.¹⁰⁴

Por ejemplo, en el género de ficción, los hechos son irreales, pero creíbles dentro del mundo de ficción que se crea, sin embargo si no se trabaja en la verosimilitud, hasta los hechos más cotidianos pueden resultar no creíbles. Fugüemann da un simple ejemplo: “*sabemos que no hay un Indiana Jones o una Lara Croft salvando al mundo o rescatando idolitos perdidos, pero aceptamos creer esa parte como realidad de una ficción*”¹⁰⁵

✓ **El principio de alternancia:** según Vanoye citado por Canet:

“[...]es un principio de estructuración fundamental del guión. La alternancia se encuentra en cada parte de la obra: alternancia de tiempos fuertes/tiempos débiles, tensión/distensión, acción/reposo, agitación/calma, alternancia de

¹⁰⁴ CASTILLO, José María

2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE.

¹⁰⁵ FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 *Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
[http://caterina.udlap.mx/udla/tales/documentos/lco/fuguemann o la/](http://caterina.udlap.mx/udla/tales/documentos/lco/fuguemann%20o%20la/)

escenas visuales/escenas dialogadas; alternancia de escenas visuales/escenas dialogadas; alternancia día/noche, interior/exterior.”¹⁰⁶

Se basa en alternar los tiempos de tensión, con los de distensión, no toda la historia debe ser sucesión de acciones trágicas y obstáculos que el personaje tenga que afrontar, se debe alternar con escenas distendidas para que el público tenga tiempo de asimilar la información y relajarse para lo que viene.

- ✓ **Contraste:** consiste en trabajar con opuestos, por ejemplo matizar con un poco de comedia las escenas serias, poder una cuota de seriedad en la escena cómica, dejar ver lo bueno en lo malo, la parte cruel de la inocencia, la escena romántica en el filme de acción, o la escena diurna en la película de terror. En palabras de Diez: *“el contraste es fundamental para evitar la monotonía”*.¹⁰⁷

- ✓ **Diálogos consubtexto:** el subtexto es la capacidad de transmitir información adicional al texto hablado. Al igual que en el mundo real las personas no hablan siempre en sentido literal y muchas veces dicen o callan para dar a entender un significado totalmente distinto al significado literal. El subtexto está relacionado a lo que ocurre en el interior del personaje, y pretende revelar sus emociones, conflictos y permitírnos atisbar en su mundo interno. Para Castillo incluir el subtexto de forma sutil es una característica relevante lo más importante en un diálogo para que sea bueno y consiste es la capacidad de transmitir información más allá del texto hablado, debe hacernos llegar lo que pasa en el interior del personaje, revelar sus emociones y conflictos.

El subtexto es lo que no se dice verbalmente o dice detrás de otras palabras que pueden ser incluso contradictorias. Es lo que el personaje *dice sin decir*, o dice entre líneas. Puede decir una cosa mientras piensa otra (mediante subtítulos o voz en off o

¹⁰⁶CANET, Fernando
 2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp.111

¹⁰⁷CANET, Fernando
 2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp.110

simplemente porque el espectador ha visto otra escena que le hace saber que está mintiendo).

La eficacia del subtexto depende en gran medida de la interpretación del actor, es decir que está casi siempre en manos del actor si se transmite o no, pero debe estar pensado en el guión.¹⁰⁸

- ✓ **Tramas y Climax:** respecto a las diferentes tramas, es aconsejable hacer coincidir el climax de las tramas secundarias con el climax de la trama principal. Las tramas secundarias desarrolladas a lo largo del segundo acto deberían converger finalmente con la trama final en el climax como punto y final a su recorrido.”¹⁰⁹
- ✓ **Sorpresa:** es un recurso importante que hace atractivo un guión. Una de las maneras para crear sorpresa dentro de la narrativa, según Castillo, es silenciar las intenciones del personaje, inclusive hacer que el espectador se confunda pensando que tiene otras diferentes. Castillo nos narra el episodio "Enterrados" de la serie *Prisión Break* en donde luego de que los personajes principales engañan a los otros y al espectador para quedarse con un botín, al ver el botín se dan cuenta que solo eran libros y que todos fueron engañados por un tercer personaje quien cambió las bolsas quedándose con el dinero.¹¹⁰

La manera en la que se resuelve el relato según Aristóteles debe ser tanto inevitable como inesperada. Inevitable porque a lo largo del relato se van abriendo posibilidades y se van exponiendo las posibilidades. “*Y debe ser inesperado porque aun dentro de las alternativas inevitables generadas por el propio curso de la historia, el autor debe esforzarse por ofrecerle al espectador la más sorprendente.*”¹¹¹

¹⁰⁸ CASTILLO, José María

2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE.

¹⁰⁹ CANET, Fernando

2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp.110

¹¹⁰ CASTILLO, José María

2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp.240

¹¹¹ CANET, Fernando

Por ejemplo la premisa "existe una bomba que explotará inminentemente", será sorpresa si es que ni el espectador, ni el personaje lo sabe.

Pero también existe un recurso que es necesario diferenciar de la sorpresa: el suspenso. El suspenso consiste en generar gran expectativa en el espectador dándole información que el personaje no conoce. Tomando el ejemplo anterior, utilizando el recurso del suspenso, el espectador sí sabría que la bomba va a estallar, pero el personaje no, es allí donde se crea la expectativa de saber qué hará el personaje, si evitará o no que la bomba explote.

- ✓ **Elipsis y paraelipsis:** la primera consiste en eliminar de la narración todo lo superfluo, mientras que la paraelipsis en ocultar al espectador un dato de capital importancia que el personaje sí conoce.
- ✓ **La anticipación:** el guionista debe darle la información justa y necesaria al espectador, suficiente como para que se anticipe, pero no demasiada para ocultarle el final. Aunque el espectador puede anticipar varias opciones e imaginar cómo terminará la historia, sin embargo el guionista después dará un giro sorprendente a la historia, manteniendo siempre la atención en alto y buscando sorprenderlo pues no hay que permitirle adivinar.
- ✓ **Sembrar y cosechar:** el buen guionista va dejando pistas de forma inadvertidas. Estas serán decisivas para la comprensión de la resolución. Hay que llevar hasta el final las implantaciones, que será el momento de cosechar lo que hemos sembrado.
- ✓ **La trampa:** este recurso es de gran valor al momento de conseguir la sorpresa. Consiste en dejar pistas falsas para confundir al espectador y poder sorprenderlo en el momento del final.

- ✓ **Lacaracterización:** es crear al personaje de acuerdo a un conjunto de detalles que forman su personalidad y carácter. Esta personalidad y carácter se muestran con las acciones. Cualquier característica que el guionista le atribuya a un personaje debe verse reflejado al momento de reaccionar y tomar decisiones, es decir, en el momento de la acción.¹¹²

Consideraciones con respecto a los diálogos:

Según Field debe:

- Hacer avanzar la historia
- Comunicar hechos y acciones al público
- Establecer las relaciones entre personajes
- Revelar conflictos y estado emocional del personaje
- Comentar la acción

Según Swain debe:

- Dar información sin detener la acción
- Revelar una emoción
- Caracterizar al personaje que habla y al que escucha

Finalmente para Leonard Tournay un diálogo debe caracterizarse por ser conciso, porque solo así puede ofrecer el sabor de la realidad.¹¹³

5.4.1.2.3 El Tiempo

El tiempo es el ordenamiento narrativo de los sucesos. No es rígido ya que este orden no tiene que ser cronológico. El ordenamiento anacrónico puede lograr incluso crear suspenso e interés en el espectador.

¹¹²CASTILLO, José María
2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp.36

¹¹³CASTILLO, José María
2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE.

Con respecto al tiempo, el autor puede usar algunos recursos que ayuden a contar la historia:

✓ Los Flashbacks o Analepsis

Son quizás los más usados en los productos audiovisuales. Son aquellos vistazos al pasado que se conceden para poder entender partes de la historia que se desconocían. Puede ser a través de los ojos del propio personaje o través de los ojos de un tercero que lo narra.¹¹⁴

Es una metáfora visual del recuerdo, y sirve también para aportar rasgos psicológicos.

El flashback tiene conexión con el *mundo epistémico* de los personajes (su saber, poder, querer, dentro del texto).¹¹⁵

✓ Los Flashforwards o Prolepsis

Son los vistazos hacia el futuro que el espectador ve a través de un personaje.

Es un movimiento de prospección que narra acontecimientos futuros, anticipaciones con respecto al presente de la historia. De este modo es que el espectador puede conocer de antemano hechos que ocurrirán más tarde.

Cuando esta proyección hacia el futuro es en forma breve estamos ante un flashforward, si por el contrario se trata de un amplio salto en el futuro de la historia estamos frente a la premonición.

La prolepsis se puede utilizar en narraciones estando a la mitad o casi al final de esta. En cuyo caso la prolepsis requiere especial pericia en su manejo para mantener el interés cuando ya conoce parte del desenlace.¹¹⁶

¹¹⁴FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas *Down with love* y *Ladies' Night*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

¹¹⁵GARCÍA JIMENEZ, Jesús

1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones.

¹¹⁶SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi

En ambos casos, los hechos son alterados en su ordenamiento y representados con un esfuerzo mayor de parte del espectador para entender, es por eso que el guionista debe ser cuidadoso al utilizar este recurso.

5.4.1.2.4 El Conflicto

El conflicto es el conjunto de acciones y acontecimientos que se oponen a que el personaje pueda cumplir su objetivo. En algunos casos es un sin fin de adversidades que se presentan una tras de otra.

No es un simple pleito o desacuerdo, sino como lo llama Fieldman: un juego de relaciones contrapuestas.

El conflicto se divide en tres categorías:

- El causado por una fuerza humana, otro hombre o grupo de hombres que quiere impedir que el protagonista cumpla su objetivo.
- El causado por fuerzas no humanas sino de la naturaleza o sobrenaturales.
- El causado por el mismo personaje, una fuerza intrínseca.¹¹⁷

5.4.1.2.5 Causalidad:

Poco creativo y hasta inverosímil resulta que los obstáculos que se le presenten al personaje, sean una larga fila de desgracias ocasionadas por el azar, la fortuna, desastres naturales, etcétera, a menos de que la fortuna sea el antagonista principal como en el caso de la película *Just my Luck* (2006), en donde la fortuna actúa como una fuerza antagónica que privilegia a unos y obstaculiza a otros para cumplir sus metas, con lo cual estaríamos frente a una excepción ya en la mayoría de los casos los

2006 Narrativa Audiovisual. Editorial UOC 2006. Pág. 47. Consulta 30 Setiembre del 2014. <http://books.google.com.pe/books?id=y5UHuCxv3CkC&pg=PA47&lpg=PA47&dq=prolepsis+audiovisual&source=bl&ots=8MIBhBe_ca&sig=4f0upZZuERYWHqFPJdYePrnZGOW&hl=es&sa=X&ei=hygzVJquDs69ggS2gIKIBw&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q=prolepsis%20audiovisual&f=false>

¹¹⁷ CASTILLO, José María
 2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp.31

obstáculos y oposiciones que el personaje encuentra para conseguir su objetivo devienen de una causalidad, es decir son efecto de una acción previa tomada por un personaje.

Para Francis Patterson, citado por Bordwell, señala que una mera secuencia de sucesos no constituye una trama, sino que hay que poner énfasis en la causalidad y en la acción y reacción humana.¹¹⁸

La diferencia entre acción y acontecimiento está en si el hecho es causado por el determinismo del personaje o causado por fuerzas ajenas a él. En dónde diremos que la acción es aquella que es provocada, consciente o inconscientemente, como una reacción a las decisiones que el personaje toma.

5.4.1.3 Monotrama y Multitrama

La trama de un relato es una línea que dispone a un número finito de sucesos. Estos sucesos están relacionados entre sí a través de una lógica de conexión que los dota de sentido.¹¹⁹ En palabras de Todorov “*La sucesión de las acciones no es arbitraria sino que corresponde a una cierta lógica*”¹²⁰

Según el número de tramas principales, se pueden clasificar las narraciones en Monotramas y Multitrama.

Cada capítulo de la serie cuenta con seis o siete tramas, algunas son subtramas nacidas de las principales. Estas últimas soportan el mayor peso, y pueden

¹¹⁸ CANET, Fernando

2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp.101

¹¹⁹ GARCÍA JIMENEZ, Jesús

1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 99

¹²⁰ Ídem

introducirse dos o tres en cada episodio. También es frecuente el uso de tramas de continuidad, que llegan en ocasiones a desarrollarse durante toda la temporada.¹²¹

La mayoría de las series responden a la estructura multitrama, donde la historia del protagonista se entremezcla con las de otros personajes. Esto permite que se fragmenten los contenidos por edades y género: lo que equivale a más audiencia y de distintos tipos.¹²²

5.4.1.3.1 Monotrama

Esta estructura está compuesta por una única trama principal, que es acompañada por una o varias tramas secundarias subordinadas a la anterior. Las tramas subordinadas representan las relaciones que el personaje principal tiene con los otros personajes de la serie, ya que normalmente las tramas secundarias son protagonizadas por los personajes principales con los cuales el protagonista se relaciona.

Para Mckee, esta estructura es una especie de norma. Y por lo general una de estas tramas secundarias es la que da lugar a la trama romántica, llegando a ser esta trama secundaria, por momentos, quien alcance el protagonismo del relato.

En la estructura de monotrama, la trama principal desarrolla el viaje que el protagonista emprende para alcanzar su objetivo.¹²³

5.4.1.3.2 Multitrama

La estructura multitrama, conocida también como historias corales, es aquella que desarrolla una trama por cada personaje que intervenga en el relato. Las relaciones

¹²¹GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. Pp. 186.

¹²²*El País*. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/671635040?accountid=28391>

¹²³CANET, Fernando
2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp. 120

entre las tramas ya no se definen por subordinación, sino por equivalencia, teniendo cada una de las tramas y personajes igual importancia.

Para Mckee, el relato no se encuentra guiado por el protagonista y el cumplimiento de su objetivo, sino que estas obras entretienen diversas historias menores, cada una con su protagonista, creándose así un relato dinámico.

Las relaciones que se pueden encontrar entre las diferentes tramas pueden ser de temporalidad, causalidad, espacial y temático.

Entre los largometrajes que puede ejemplificar esta estructura tenemos a *21 Gramos*, *Babel* y *Amores Perros*.¹²⁴

5.3.1.4 El Género

5.4.1.4.1 El género cinematográfico:

Es el conjunto de características repetitivas y consensuadas que sirven para clasificar a un producto audiovisual. Para Casetti estas convenciones son necesarias para garantizar la estabilidad de la cultura.

Para Cortell: “*El género se trata de una fórmula con cualidades y personajes reconocibles, que permiten al espectador identificarse con ese relato y disfrutarlo en un grado aún más intenso, pues conoce las reglas que modulan todo aquello que se le cuenta desde la pantalla*”.

Al tratarse de una convención para los espectadores, los productores amoldan los contenidos del relato de acuerdo a las características de cada género.¹²⁵

¹²⁴CANET, Fernando
2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp. 124

¹²⁵CORTELL, Guido

Para Schatz un género *“es un sistema de reglas compartido e interiorizado que permite aplicaciones distintas entresí, pero conformes a un canon”*. Además de tener leyes industriales como son: *“la economía narrativa, a la que obedece un filme, es la otra cara de la economía material, que rige en los estudios”*.¹²⁶

Para Oscar Traversa,¹²⁷ el género tiene que ver con convenciones y con figuras recurrentes, al igual que Cawelti. Explica que los géneros deben tener una aceptación global y una validez social. Thomas Schatz afirma que la existencia del género reafirma las creencias del público tanto individuales como colectivas.

Tom Ryall, añade que los *“géneros se pueden definir como patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador”*. Hablamos de procesos y muchas veces sobre creación de fórmulas del género, con lineamientos y reglas. Al respecto, Altman afirma que los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción.¹²⁸

Los géneros están estrechamente vinculados con ciertos rasgos semánticos reconocibles de inmediato que basta con introducir un elemento aquí o allá para evocarlos¹²⁹. Manuel Márquez argumenta que es el género lo que, en primer lugar, ayuda a identificar, y sirve como criterio al momento de la elección de la película que el espectador verá.¹³⁰

Géneros Cinematográficos. Gobierno de España.
 <<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/index.html>>

¹²⁶SCHATZ, Thomas
 1981

Hollywood Genre: Formulas, filmmaking and the studio system. USA, Random House. 1981.
 <http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico>

¹²⁷Traversa, Oscar

La aproximación inicial al filme: el contacto con el género:
<http://www.ucm.es/info/per3/cic/cic5ar15.htm>

¹²⁸ SCHATZ, Thomas
 1981

Hollywood Genre: Formulas, filmmaking and the studio system. USA, Random House. 1981.
 <http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico>

¹²⁹ALTMAN, Rick
 1945

Los géneros Cinematográficos. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp. 182

¹³⁰ALTMAN, Rick
 1995

Hollywood Cinema an Introduction. 1995. Consultado 3 Setiembre 2009.

<<http://www.cine.ciberanika.com/arti25.htm>>http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

Los géneros resultan importantes para la sociedad, ya que las personas viven sus fantasías a través de la película, por lo que el género se puede ver envuelto en problemas de convenciones sociales, de cargas ideológicas de gobiernos e industrias. Incluso los críticos reconocen su importancia dentro del sistema cultural social¹³¹.

Los géneros son impuestos socialmente, y es la tradición la que los define. Para Schatz estos géneros no son resultado de una arbitraria organización de carácter crítico o histórico, sino el resultado de la interacción entre el público y el estudio. No son un producto de una construcción teórica.¹³²

Además de esto Altman señala que tampoco se puede hablar de género si estos no están definidos por la industria, sean reconocidos por los espectadores quien los certifica y además sean compartidos por el público.

5.4.1.4.2 Clasificación

Con respecto a la clasificación de los géneros, Schatz señala:

*“Los géneros cinematográficos, como los géneros de otros campos artísticos, tienen su primer origen en la cultura clásica. Los dos géneros mayores griegos: comedia y tragedia; uno de estilo ligero, tema aparentemente superficial y final feliz, y el otro afectado, profundo y de triste desenlace. Estos géneros se fueron diversificando en el teatro, y los primeros largometrajes los intentaron imitar. Sin embargo las posibilidades del cine lo desmarcaron completamente de los géneros tradicionales creando nuevos géneros caracterizados por la escasa complejidad de su regulación”.*¹³³

¹³¹FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

¹³²SCHATZ, Thomas

1981 Hollywood Genre: Formulas, filmmaking and the studio system. USA, Random House. 1981.
 <http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico>

¹³³SCHATZ, Thomas

1981 Hollywood Genre: Formulas, filmmaking and the studio system. USA, Random House. 1981.
 <http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico>

Maria Edmee, describe tres géneros literarios: épico, lírico y dramático. Por lo general se respetaba la clasificación aristotélica: poesía, ficción y teatro. Basado en los textos de Wellek y Warren, ellos también dicen que los géneros literarios no son fijos, sino que se desplazan en nuevas obras que no se adecuan a las especificaciones generales.

En sus inicios las películas que se producían se limitaban a imitar la realidad, pero luego se empezaron a producir cintas con elementos fantásticos, el gran ejemplo de George Méliès. Poco a poco el contenido de las cintas se fue diversificando al mismo tiempo que se mostraba la aceptación o rechazo del público, por lo que se comenzaron a utilizar fórmulas para asegurar la estandarización.

Para Sánchez Noriega, es posible clasificar a los géneros de la siguiente manera:

- a) Por la expectativa que crean: drama, comedia, terror, aventura, acción.
- b) Por la época: histórico, pseudohistórico, actual, futurista.
- c) De acuerdo al tema: bélico, biográfico, religioso.
- d) De acuerdo con el tratamiento: comedia, parodia, drama, comedia dramática, etcétera.¹³⁴

En el siglo XIX en medio de las evoluciones tecnológicas y sociales que termina por liberar a los distintos públicos, empieza la aparición de nuevos géneros cinematográficos. En el siglo XX, los científicos y Benedetto Croce criticaron fuertemente los intentos de clasificación en el cine. Se intenta renovar la teoría y en este punto destacan los escritos de Rene Welleck y Austin Warren que proponen que

¹³⁴VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

el género ofrece bases tanto de forma externa como interna. Con esto se podía estudiar el alcance de algún género determinado.¹³⁵

Altman explica que podemos encontrar la clasificación de los géneros con los que estamos familiarizados, no buscando en la tradición aristotélica (poesía y teatro) sino acercándonos a la nomenclatura que ha surgido de los trabajos de críticos, de productores y de personas de la misma industria. Es así que tenemos la siguiente clasificación: western, musical, policiaco, cine negro, thriller, bélico, fantástico, histórico, aventuras, comedia, drama y tragedia¹³⁶.

Cuando se crea un producto audiovisual, el autor debe tener mucho cuidado con la clasificación que le quiere dar, para Kawin, un género debe ser identificado más que por sus elementos, por su actitud, es decir que más allá de mostrarnos escenarios comunes, vestuario característico, sean las acciones y los fines morales lo que guía al género. Si el público no logra identificarlo o lo identifica con otro género se validará la apreciación del público aunque los realizadores hayan querido darle otra clasificación y se tendrá que redefinir su ubicación genérica. A esto se le llama el fenómeno del Principito, tal es el caso de las películas *Chucky*, *Striptease*, y *El Ataque de los tomates asesinos*, aunque se pensaron para estar en el género de terror, resultaron divertidas y hasta alcanzaron el nivel de culto como la última.¹³⁷

¹³⁵FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas *Down with love* y *Ladies' Night*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

¹³⁶FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas *Down with love* y *Ladies' Night*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

¹³⁷Idem

Sánchez Noriega propone tres clasificaciones de los géneros; los género canónicos (drama, melodrama, western, comedia, musical, terror, fantástico o ciencia ficción, aventuras o acción y criminal), híbridos e inter-géneros.¹³⁸

Los híbridos son claramente identificables ya que contienen simultáneamente más de un género canónico. Los inter-géneros son aquellos que bien podrían pertenecer a más de un género canónico. Su diferencia con los híbridos es que su identidad no tiene origen en uno de los géneros y por el contrario, viene dado por una temática o estructura.

Finalmente, Altman, citado por Fúegueman, menciona algunas de las funciones más importantes del género:

- a) En la historia de los géneros, se aprecia que desde los inicios las películas han incorporado elementos de otros géneros distintos a los de su clasificación, aunque haya sido de manera fortuita.
- b) A veces es necesario redefinir a una película en cuanto al género en la que se clasifica.
- c) Los géneros nacen de estudios y proposiciones de los críticos, pero deben ser reconocidos por la industria y los espectadores para que se pueda consolidar como tal.
- d) La terminología genérica que hemos heredado es básicamente retrospectiva por naturaleza, aunque puede facilitarnos instrumentos a la medida de nuestras necesidades, es ineficaz a la hora de captar la diversidad de necesidades de productores, exhibidores, espectadores y otros usuarios de los géneros en el pasado.

¹³⁸VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

Funciones:

- a) Brindar un esquema básico o fórmula sobre la cual se construye la película o producto audiovisual.
- c) Brindar una estructura.
- d) Estandarizar u homogenizar las películas para hacerlas fácilmente identificables a beneficio del público, sobre el cual pueda decidir.
- e) Brinda una posición espectral al público, con respecto a ciertas convenciones que debe tener la película.

Para Richard Maltby las ventajas de la clasificación por géneros es clara: ofrecen una garantía financiera pues aseguran cierto público. Desde que Hollywood logró su hegemonía ha logrado definir claramente a las películas según un género específico con el propósito de que sean reconocidas por un público masivo, con el fin de asegurar un mercado específico, y obtener un beneficio económico.¹³⁹

5.4.1.4.3 Cambios

Marco Ferrini reconoce que el cine evoluciona, sin embargo esta evolución debe darse en su origen. Para innovar, la sociedad debe estar dispuesta a ello, no se trata de crear algo nuevo, sino que todo sugiere un cambio paulatino y desde las bases de la sociedad.

Ante la disgregación del público por la llegada de las nuevas tecnologías de consumo masivo, los géneros cambian con la finalidad de llegar mejor a ese público que también ha cambiado en necesidades e influencia.¹⁴⁰ Estos nuevos géneros deben

¹³⁹FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas *Down with love* y *Ladies' Night*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/

¹⁴⁰ALTMAN, Rick

1945 *Los géneros Cinematográficos*. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp. 260

tener la capacidad de congregar a los miembros de un público extremadamente disgregado para asegurar la cohesión y la supervivencia de las comunidades.¹⁴¹

Consumidor

Durante la década de los noventa, debido al surgimiento de importantes innovaciones tecnológicas aplicadas a la televisión a través del satélite y el cable, la televisión vive una transformación y el público abandona los gustos tradicionales y acepta los nuevos formatos y géneros surgidos en EEUU, los cuales se exportan a todo el mundo.

El público cambia de actitudes de consumo, y fuerza a que los medios se adapten a este nuevo público.¹⁴²

Este nuevo público, ya no comparte recuerdos reales de consumo en grupo o masivo, como en un concierto o en el teatro, no se disfrutaba de la simultaneidad ni de las relaciones cara a cara que antes implicaba el consumo masivo. En la década de los cincuenta la televisión generaliza esta situación al punto de que el público termina por abandonar toda referencia de una presencia física. Sin embargo en el siglo XX con el surgimiento de los medios de comunicación en masas, ese público disperso empezó a gozar de un nuevo estatuto de respeto, ahora el centro de todo es el consumidor.¹⁴³

Este nuevo consumidor de medios tiene la capacidad de intrectuar con más de un medio de comunicación audiovisuales de manera simultánea, lo que se denomina consumidor *multitasking*.

¹⁴¹ALTMAN, Rick

1945 *Los géneros Cinematográficos*. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp. 257.

¹⁴²GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. Pp. 101.

¹⁴³GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 101, 109.

Estos jóvenes son capaces de consumir internet y a la misma vez estar viendo televisión, pueden estar viendo una serie mientras hablan por teléfono y revisan sus redes sociales de la manera más natural.

5.4.1.4.4 El Género en la Neotelevisión

La hibridación de géneros es una de las características producidas por la llegada la Neotelevisión. En esta etapa el género magazine es el híbrido por excelencia ya que contiene la mayor cantidad de géneros que confluyen en ella: informativos, musicales, de opinión, de entretenimiento, etcétera. Además de contener diversos contenidos, tratamientos y enfoques.¹⁴⁴

Durante estos años, Hollywood desarrolla guiones combinando cualidades comerciales de los éxitos anteriores, y además, no solo mezcla los géneros sino que piensa en los productos audiovisuales en término a la multiplicidad de géneros para poder atraer a los respectivos espectadores de cada uno. En este sentido Hollywood ha desarrollado técnicas especiales para facilitar la mezcla de géneros que la vuelven no una opción sino una obligación para llegar al nuevo público.¹⁴⁵

Estos guiones presentan características de las novelas del Grial medieval al incluir múltiples tramas, y se alejan de las novelas psicológicas lineales la década de los ochenta, en las que estaban basadas la mayoría de la teoríanarrativa.¹⁴⁶

¹⁴⁴ MARTIN, M. G.

2006 Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, Pittsburgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013.

¹⁴⁵ ALTMAN, Rick
1945

Los géneros Cinematográficos. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp. 179, 182.

¹⁴⁶ ALTMAN, Rick
1945

Los géneros Cinematográficos. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp. 187.

Una segunda distinción aparente de carácter entre el clasicismo y las prácticas genéricas actuales evoca una tendencia postmodernas al bricolaje, a la amalgama y la intertextualidad.

Hoy día, en favor del gusto postmoderno, algunos críticos han descubierto los placeres de la intertextualidad y de los géneros múltiples, pero no debemos confundir un cambio en el paradigma crítico con una diferencia textual. Lamezcla de géneros ha sido, durante muchos años, una norma para Hollywood.

La hegemonía y renovación del género estuvo motivada por las necesidades competitivas del nuevo mercado televisivo, consolidado en la segunda mitad de la década de los noventa y responde a una estrategia de las cadenas comerciales por tener el liderazgo de la audiencia joven. Este modelo se denominó *modelo alternativo* y surgió en EEUU.¹⁴⁷

La intertextualidad genérica ha visto incrementada su importancia a fin de que los medios de comunicación puedan ofrecer a los espectadores un nuevo 'hogar' situado en sus anteriores experiencias como espectadores y en la satisfacción de reconocer las referencias genéricas.¹⁴⁸

5.4.1.4.5 El Género en las Series

A partir de la década de los ochenta las series televisivas evolucionan de las primeras telecomedias y culebrones hasta llegar a las series dramáticas y de acción, multiplicando las posibilidades expresivas y estéticas. En esta época se habla del modelo *Hill Street* para referirse a la renovación estética del género, haciendo referencia a esta serie norteamericana que fue la pionera del *eclecticismo formal* y

¹⁴⁷GARCÍA DE CASTRO, Mario

2002 *La ficción televisiva popular : una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona: Gedisa. Pp. 121.

¹⁴⁸ALTMAN, Rick

1945 *Los géneros Cinematográficos*. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000. Pp. 160.

estético. Trache y Barroso señalan que desde entonces las series no han hecho nada más que cambiar.

Esta renovación estética introduciría luego desde los elementos de la *nouvelle vague* hasta el dinamismo formal del videoclip pasando por el realismo y el reporterismo televisivo.¹⁴⁹

Esta evolución incluye el uso de la multicámara y el montaje posterior, mayores y más fuertes ritmos narrativos ya que las escenas se hacen más cortas, los diálogos "picados", y el montaje con abundancia de insertos.

Las series empiezan a triunfar sobre otros géneros y a aumentar en número y calidad, mezclándose en el género elementos de la ficción con la realidad.¹⁵⁰

Esta hibridación de géneros clásicos que se ve en las series, tiene su origen en los procesos de socialización o adaptación a la evolución de las actitudes de consumo de las audiencias. El gusto del público cobra gran importancia, debido a la influencia de la publicidad y el uso de mediciones y análisis de consumo, lo que permite conocer con gran exactitud lo que el público consume.¹⁵¹

Los contenidos ya no se enfocan en temas sociales, sino en temas familiares, intergeneracionales, de ámbito urbano, y el tratamiento de lo social se presenta poco conflictivo. En cambio se va acrecentando el énfasis en los conflictos personales entre los personajes.¹⁵²

Las películas donde se tiene que resolver un enigma, de forma muy especial, siguen la lógica de la causalidad, ya que el objetivo vertebral de las mismas es, precisamente,

¹⁴⁹GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 169.

¹⁵⁰GARCÍA DE CASTRO, Mario.
2002 *La ficción televisiva popular : una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona: Gedisa. Pp. 101, 110.

¹⁵¹GARCÍA DE CASTRO, Mario
2002 *La ficción televisiva popular : una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona: Gedisa. Pp. 157.

¹⁵²GARCÍA DE CASTRO, Mario
2002 *La ficción televisiva popular : una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona: Gedisa. Pp. 111.

encontrar los eslabones perdidos de la cadena causal. Así, y según Brodwell “*la actividad de ensamblar causa y efecto en la historia de crimen constituye la convención formal principal de la ficción detectivesca*”.¹⁵³

- Cine policiaco: su argumento principal es la lucha contra el crimen. Tiene como personaje a un detective sagaz mientras existen mafias que amenazan el orden legal. También se encuentra la mujer fatal, atractiva y seductora y el policía sometido a la corrupción.

En cuanto a fotografía y escenografía está influenciado por el expresionismo alemán, de los cuales se apropió los toques de estilización tenebrosa, los contraluces y el tono sombrío de los decorados. El género policiaco evolucionó incorporando elementos de misterio y acción creándose así el género híbrido: Thriller.

- Suspense o Thriller: posee un ritmo rápido en donde los “[...] *personajes son héroes ingeniosos debían frustrar los planes más poderosos y mejor equipados de los villanos*”¹⁵⁴. En los últimos años este género se ha visto influido por el horror u horror psicológico, añadiéndole el elemento del “monstruo” para aumentar la tensión. El monstruo puede ser cualquier cosa, incluso una fuerza física inferior hecha superior sólo por su intelecto, puede ser una entidad sobrenatural, extraterrestres, asesinos seriales, microbios o agentes químicos, etcétera.

Los escenarios preferidos para los ataques son lugares desolados, bosques, garajes, fábricas abandonadas, casonas, etcétera, y por supuesto que nada ocurre a la luz del sol sino que la oscuridad y el silencio son los mejores complementos en estos casos.

¹⁵³CANET, Fernando
 2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Pp. 101.

¹⁵⁴VIDAL RODRIGUEZ, Crishian Leonel
 2012 El suspense género cinematográfico. Octubre del 2012. Consultada 21 de Setiembre 2013.
<http://prezi.com/nux4abbqzbue/el-suspense-genero-cinematografico/>

- Ciencia ficción: propone una versión fantasiosa de la realidad, que se encuentra relacionada con todas las probables o desorbitadas derivaciones de la ciencia. Con posibilidades de avances científicos inexplorados en el tiempo contemporáneo e inclusive la vida extraterrestres.

Películas como *Frankenstein*(1931) y el *Hombre Invisible*(1933) son el resultado del descubrimiento de secretos de la ciencia. Y otras como *El Monstruo de Tiempos Remotos* (1953) y *El Increíble Hombre Menguante* (1957), tienen su origen en investigaciones en torno a materiales radioactivos.

De otro lado la fascinación por la vida extraterrestre siempre ha estado presente, tal es el caso de películas como *Encuentros de tercer tipo* (1977), *E.T. El Extraterrestre* (1982), *Alíen, el Octavo Pasajero*(1979).

Finalmente dentro de este género se encuentran también las adaptaciones de los famosos comics como *Star Trek, La Película* (*Star Trek, the Motion Picture*, 1979) de Robert Wise, y *Superman* (1978), de Richard Donner.

- Melodrama:En la cultura de masas del siglo XX, este género llegó al cine y a la televisión, fijando entre sus argumentos más eficaces aquellos que narran la fatalidad, los amores contrariados, la entrega familiar, y en suma, todo lo sentimental.
- Aventura:en cuanto a estrategia narrativa, en el género de aventura se suele buscar la máxima atención del espectador, es por eso que se prolongan las situaciones peligrosas, poniendo en suspenso su resolución. Los personajes arquetípicos en el género aventura suelen ser los descubridores de alguna ruina secreta, soldados heroicos, figuras sobrehumanas al estilo de Tarzán, piratas, etcétera.

En este género es importante el juego romántico tanto como el compromiso con los valores morales y la lucha por reinstaurar la justicia perdida. Para Cortell *La Guerra de las Galaxias*(*Star Wars*, 1977), de George Lucas, acredita el modo en que el género de aventuras sirve una mezcla de temas e incluso de géneros. Esta

historia si bien es cierto de ciencia ficción, pero reúne ingredientes del cine bélico, la comedia, el cine de samurais, el *western* y el cine de capa y espada.¹⁵⁵

5.4.2. De la Imagen

En las siguientes líneas se abordarán los conceptos teóricos y definiciones necesarias para el estudio de la imagen de un producto audiovisual. De esta manera tendremos las herramientas necesarias para comparar a nuestros objetos de estudio y realizar el análisis de la parte visual de nuestra investigación.

5.4.2.1 El plano:

El plano, es la unidad mínima de un producto audiovisual y define el tamaño de campo y el área circundante que está dentro del campo de visión de la cámara y su relación con el personaje. Esto se encuentra determinado por dos factores: la distancia de la cámara y el personaje, y la distancia focal de un lente¹⁵⁶.

El plano como contenido de un fotograma posee una clasificación que se determina según su relación con la escala del cuerpo humano que se muestra en él. De esta manera tenemos:

5.4.2.1.1 Gran plano general

Muestra un escenario muy amplio, y los detalles no se logran ver. Sirve para ubicar, dar referencia del lugar. El gran plano general también puede adquirir un valor expresivo cuando se quiere destacar la soledad o inferioridad de las personas dentro del entorno que les rodea.

¹⁵⁵CORTELL, Guido

Géneros Cinematográficos. Gobierno de España.
<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/index.html>

¹⁵⁶KINI, Juan
2014

Medios Audiovisuales, Teoría del video. Consulta 30 Setiembre del 2014.
<<http://somos2punto0.files.wordpress.com/2010/11/teoria-del-video.pdf>>

5.4.2.1.2 Plano general

Presenta un escenario amplio, sin embargo se puede distinguir claramente a los personajes. Tiene un valor descriptivo, y aporta en lo narrativo.

5.4.2.1.3 Plano entero

Presenta al personaje encuadrado completamente de pies a cabeza, y puede mostrar muy bien toda la acción que realiza el personaje, además se pueden apreciar ciertas características físicas, pero sin tener mucho detalle.

5.4.2.1.4 El plano americano

Muestra al personaje de la cabeza hasta las rodillas, muestra con prioridad el rostro y las manos del personaje, teniendo además valor narrativo y expresivo.

Se presenta al personaje de la cintura hacia arriba, estando la cámara muy cerca de él. Se puede ver la acción que realiza el personaje, pero el medio en el que se encuentra se pierde de vista. Por la cercanía de la cámara, tiene valor expresivo ya que nos permite apreciar un poco las emociones del personaje mientras actúa.

5.4.2.1.5 Primer plano

Muestra el rostro del personaje hasta el hombro. Aporta sobretodo valor expresivo. Sirve para mostrar las emociones y los sentimientos de los personajes.

5.4.2.1.6 Plano detalle

Solo muestra una parte o de un objeto o del personaje. Dependiendo del contexto puede aportar valor descriptivo, narrativo o expresivo.

5.4.2.2 **La Angulación**

Se refiere al ángulo imaginario que forma una línea perpendicular desde el eje de la cámara y su relación con el objeto o persona que enfoca. Al tomar vistas con una cámara, normalmente el eje óptico (línea imaginaria que une el centro del encuadre con el centro del objetivo) de la cámara coincide con la línea recta que va desde

nuestro punto de vista hasta el horizonte. Pero en lugar de eso, puede formar diversos ángulos con respecto a él y entonces la cámara adopta diversas posiciones o ángulos. La angulación es la diferencia que hay entre el nivel de la toma y el motivo que se filma.¹⁵⁷

5.4.2.2.1 Ángulo normal

La línea al objetivo de la cámara es perpendicular. Este ángulo indica una situación de normalidad.

5.4.2.2.2 Ángulo picado

Cuando se encuadra desde arriba hacia abajo. Tiene valor expresivo, ya que se puede ver al personaje mucho más pequeño en relación con el ambiente. Denota inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.

5.4.2.2.3 Ángulo contrapicado

Cuando se encuadra hacia arriba, de la misma manera que el picado posee gran valor expresivo, pero en este caso el personaje se ve engrandecido.¹⁵⁸

5.4.2.3 **Movimientos de Cámara:** pueden ser físicos u ópticos.

5.4.2.3.1 Panorámico

Es un movimiento físico en donde la cámara gira alrededor de su eje hacia la derecha o a la izquierda, hacia arriba o hacia abajo. También puede ser de balanceo, cuando se usa cámara subjetiva y puede representar lo que ve un ebrio. Tiene valor descriptivo y expresivo.

¹⁵⁷ RIPOLL, Xavier

El lenguaje Cinematográfico. Consultado el 09 Octubre 2013.
<http://www.xtec.cat/~xripoll/angulos.htm>.

¹⁵⁸ MARQUEZ GRAELLS, Pere.

1995

Introducción al lenguaje audiovisual.
<http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>

5.4.2.3.2 Traveling

Es el desplazamiento físico de la cámara, puede ser de avance, de retroceso, ascendente, descendente, lateral (la cámara acompaña al personaje que se desplaza horizontalmente) Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve, circular: la cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje. Finalidad romántica o simbólica de encierro. Para realizar el traveling la cámara se sitúa sobre una vagoneta que se mueve sobre un carril de hierro.

5.4.2.3.3 Zoom

Es un movimiento óptico que se realiza con las cámaras que tienen objetivos variables, es decir, objetivos zoom. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. También se llama traveling óptico. Hay que tener presente pero que a diferencia del traveling, con el zoom los objetos que se acercan se comprimen.¹⁵⁹

5.4.2.4. Color e Iluminación:

5.4.2.4.1 Iluminación

La luz es lo que permite que la cámara capte los objetos y las acciones, es decir que sin luz no existiría el cine ni la televisión, por tanto se considera a la iluminación como un punto esencial en el tratamiento audiovisual.

Además de esta función básica, la iluminación tiene una función dramática ya que crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, puede crear efectos psicológicos en el personaje y cambia la atmosfera de una escena, la iluminación es un elemento con gran carga dramática al momento de grabar.

También se puede alterar la coloración, saturación e intensidad de la grabación por medios digitales, de acuerdo al concepto que el director quiera trabajar.

¹⁵⁹idem

Gracias a la iluminación, se puede separar al sujeto del fondo, dando mayor profundidad de campo, e inclusive rodeando al sujeto de un halo agradable.

La iluminación puede ser:

- **En clave alta:** las tomas en clave alta son alegres, brillantes, vivaces. Comunican un estado de ánimo joven y feliz. Tienen mucho blanco y los grises suaves modulan su tono, lo que tiende a darle su aspecto optimista característico.¹⁶⁰

- **En baja intensidad:** esta clase de iluminación tiene tendencia a ser sombría, seria, formal y digna. Ténganse en cuenta que este tipo de iluminación incrementa notablemente el contraste de la imagen. La oscuridad puede deberse a una situación inapropiada.¹⁶¹ Si no se ilumina de tal forma de ponerle un punto de luz en los ojos, la mirada es baja, sombría y preocupada. Puede también ponerle el brillo en los ojos, lo que dulcifica su rostro.

5.4.2.4.2 Color

El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos.

El color no es solamente un adorno. Se logra mediante el buen uso del color aumentar o reducir la expresividad del film. El color puede crear la atmósfera adecuada para la recepción de nuestro mensaje.

Los usos del color en la imagen tienen un carácter significativo por ejemplo:

¹⁶⁰CASTILLO, José María
2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp. 113.

¹⁶¹CASTILLO, José María
2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp. 120.

- **El color pictórico.** Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.
- **El color histórico.** Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.
- **El color simbólico.** Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.
- **El color psicológico.** Cada color produce un efecto anímico diferente. **Los colores fríos** (verde, azul, violeta) deprimen y los cálidos (rojo, naranja, amarillo) exaltan.

También sirven para delimitar la proximidad o lejanía; los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío, etcétera; mientras que los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación.

Otro uso que se le da al color de la imagen es para transmitir emociones y sensaciones por ejemplo; los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

Los colores tienen un gran valor semiótico, algunos ejemplos básicos son:

- Negro: formal, nítido, rico, fuerte, elegante.
- Azul: frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad.
- Oro: amor, realeza, rico, imperial.
- Rojo: amor pasional, ira, odio.
- Rosado: ternura
- Anaranjado: festivo, alegre, energía, salud.
- Sanguina: libertad, creatividad.

- Amarillo: tibieza, luz, madurez.
- Verde: fresco, en crecimiento, joven.
- Púrpura: autoridad.
- Blanco: pureza, limpio nítido.¹⁶²

5.4.3 De la Escenografía y Vestuario

5.4.3.1 Escenografía

Es el conjunto de decorados que se utilizan en una representación escénica. Está compuesto por aquellos elementos visuales que forman parte de la escenificación, como el decorado y los accesorios.¹⁶³

Para Casetti y Chio además de ser el decorado la escenografía es sobre todo una situación para contextualizar la acción del personaje dentro de unas coordenadas espacio-temporales.¹⁶⁴

De la misma manera García Jiménez señala que la escenografía va más allá del simple decorado *“las habitaciones de los jóvenes en los hogares familiares, que aparecen con sus correspondientes iconografías, son territorios vedados a los adultos”*.¹⁶⁵

¹⁶² MARTINEZ-SALANOVA SANCHEZ, Enrique
El color y la luz en el cine.
<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>>

¹⁶³ DEFINICIÓN DE
Escenografía definición.
<<http://definicion.de/escenografia/#ixzz2o28CxrMt>>

¹⁶⁴ CANET, Fernando
2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid.

¹⁶⁵ GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 179.

Existen varias funciones para la escenografía:

5.4.3.1.1 Estético Decorativa

Genette propone que en este sentido puede asociarse a la técnica de la Distancia, que significa dar una pausa a la narrativa o retrasarla para centrar todo el interés en la descripción de los existentes. Según Genette se propone un estilo más contemplativo.

5.4.3.1.2 Función explicativa

La escenografía sirve como marco de las acciones del personaje y es un indicador espacial de sus movimientos.

En la ficción el escenario está en función a la historia que se narra y no a su función habitual por lo tanto se habla aquí de una función dramática. Se puede hablar de que el escenario no funciona como algo práctico, es decir un restaurant puede dejar de ser un espacio para alimentarse y se convierte en un área de guerra. Todo depende de la historia. Lo que se aporta principalmente de dotar de verosimilitud y realismo a la historia. *“El escenario deja de ser un decorado para convertirse en un agente que se relaciona con el propio personaje a través de la acción”* ¹⁶⁶

5.4.3.1.3 Función descriptiva

Ofrece información acerca de la diegesis de la historia y permite caracterizar a los personajes que lo habitan, en el caso de ser un escenario privado donde puede usar como recurso para presentar indirectamente las características que definen al personaje. ¹⁶⁷

5.4.3.1.4 Función estructural

Esta función es totalmente opuesta a la función referencia, ya que aquí el escenario determina la acción. La historia gira alrededor del escenario. Se desarrolla en los

¹⁶⁶GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 91

¹⁶⁷GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 90

casos en los que el escenario por ejemplo es construido como un elemento opresivo del que el personaje intenta escapar.

5.4.3.1.5 Función atmosférica

La función es que el escenario provoque en el personaje determinadas sensaciones que sean transmitidas al público espectador. Es necesario elegir con cuidado el escenario para que sea el adecuado al tipo de historia que se quiera contar. Por ejemplo hay ciertos escenarios donde se pueden desarrollar con toda normalidad una escena de terror mientras que otros son propicios para el amor.

5.4.3.1.6 Función expresiva

Se refiere a la capacidad que tiene el escenario para representar los estados de ánimo de del personaje, en este caso el escenario deberá ser modificado sobre la base de las acciones internas del personaje y no de las externas como en el caso de la función dramática.

5.4.3.2 El Vestuario:

Es una manifestación de la ideología de cada cultura. Para Barthes es parte del lenguaje en tanto es un sistema que podemos seleccionar y combinar para comunicar un mensaje.¹⁶⁸

El vestuario es importante ya que nos permite caracterizar al personaje, dándole al espectador mucha información acerca de quién es él, qué es lo que piensa o cómo se siente a través de su manera de vestir. También nos da información acerca de su posición económica, y social.

¹⁶⁸VÉLEZ CAMPOS, Nadia

2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

Más allá de ser un elemento obligatorio de las series, el vestuario ha cobrado vital importancia en el tiempo actual, en el que el sentido de que la moda está tan sobrevalorada. Vestirse no es algo práctico, sino es una expresión de arte y cultura. Lo que se refleja y se transmite en las series.

5.4.4. El Sonido

El sonido es el segundo elemento importante a tener en consideración ya que constituye la otra cara del producto audiovisual. La parte sonora complementa e integra la información que la imagen brinda, pudiendo potenciarla o contradecirla, y ayuda a dirigir nuestra atención a la imagen.

A nivel narrativo, hace posible el ahorro de planos que la imagen muda tendría que utilizar para comunicar conceptos y situaciones.

Cuando pensamos en el sonido lo hacemos como un elemento que está en función de la historia y que no roba mayor presencia que el guión. Un sonido integrado a la historia es aquel que da realce al guión y no distrae la atención haciendo que el espectador se pierda la historia.

El conjunto de sonidos que se encuentran presentes en un producto audiovisual, sea una película o serie toma el nombre de *Banda Sonora* comprende los siguientes elementos:

5.4.4.1 La Palabra

Se dice que es el recurso sonoro por excelencia y fue introducido en 1927. Este recurso se utiliza principalmente en los *diálogos sincronizados* de los personajes, pero también cuando se incluyen *comentarios* o *voz en off*, que pueden ser de los mismos personajes narrando por ejemplo un flash back.

5.4.4.2 La Música:

Piezas completas no necesariamente diseñadas para el producto audiovisual, sino que pueden ser canciones existentes tomadas para ciertas escenas de acuerdo a un criterio de ambientación sonora, ya que debido a su poder evocador capaz de envolver al espectador y generar una diversidad de sentimientos y crear el ambiente sonoro para las escenas románticas, de suspenso, etcétera.

Principalmente la música de fondo es la que predomina hasta el punto de ser considerada como parte integral de la banda sonora.¹⁶⁹

La música de fondo sirve incluso para efectuar la conexión entre distintas escenas e incluso secuencias, para introducir o culminar una exposición, para puntuar una acción o para marcar una transición.¹⁷⁰

El tema melódico suele abundar para subrayar un personaje principal, y que, por otra parte, contribuye a conferir fluidez narrativa.

5.4.4.3 Los efectos sonoros y ambientales:

El ruido, los efectos sonoros y ambientales contribuyen a la sensación de realismo y posee un valor expresivo que se le añade a la palabra y la imagen.

Son obtenidos directamente de las acciones propias de las escenas o mediante el trabajo de *foley* y que luego son editados e insertados en la edición. Es importante la manipulación de estos ruidos y efectos sonoros ya que se pueden ser incluidos, eliminados, incrementando o reduciendo el nivel sonoro de los mismos de acuerdo a las exigencias expresivas de la producción.

Estos sonidos ayudan a darle mayor verosimilitud a las escenas y tienden a volverlas más impactantes.

¹⁶⁹PARKER, Philip

2003

Arte y Ciencia del Guión. Barcelona: Robinbook. 2003. Pg. 67

¹⁷⁰ Idem

5.4.4.4 El silencio

El uso y la forma de introducir este elemento es importante no solo para indicar transición sino también para transmitir el sentido de vacío o ausencia.¹⁷¹

Es una pausa obligada entre los diálogos, ruido y lamúsica. El silencio es importante para ayudar a crear el contraste tensión/distensión.

También puede usarse como recurso expresivo en sí mismo para lo cual se introduce el silencio bruscamente, añadiendo dramatismo, expectativa e interés a la imagen.

Según Parker, es importante tener en cuenta *que la música no debe ser independiente del resto de la imagen audiovisual...sino que debe estar integrada en la imagen, en la narración, y ser, por lo tanto, funcional, sin que se pretenda que tenga calidad en sí como si se tratase de un concierto.*¹⁷²

La habilidad del guionista consistirá precisamente en saber integrar y combinar todos estos elementos y factores (informativos, significativosy expresivos).

5.4.5.De LaEdición:

Una vez culminado el proceso de grabación, en la parte de la producción, el producto debe ser editado para añadir el sonido, darle un ritmo adecuado acorde al concepto que se está trabajando, modificar el tiempo narrativo -de ser necesario- y modificar o corregir la imagen. Es de suma importancia desarrollar el tema de los efectos especiales, ya que en el momento de la edición es donde se inserta la mayoría de ellos.

5.4.5.1 El Ritmo:Es la impresión de dinamismo dada por la intensidad dramática, la duración de los planos y, en último caso, por efecto del montaje, Es algo que se lleva dentro, se siente, no se aprende, nace con fluidez.¹⁷³

¹⁷¹ Idem

¹⁷² Idem

¹⁷³ CASTILLO, José María

2009

Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp. 27

Es la manera en que avanza la narración. El ritmo deberá estar al servicio de la narración. Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:

- **Ritmo dinámico**, transmite una sensación de dinamismo y acción. Este ritmo se consigue con la utilización de muchos planos medios y primeros planos, pero con poca duración.¹⁷⁴
- **Ritmo suave**, transmite una sensación de tranquilidad. Se consigue utilizando pocos planos con larga duración.¹⁷⁵

Es necesario no confundir el ritmo de la edición con el ritmo interno de la historia que tiene que ver con la rapidez en las que transcurren las acciones, por ejemplo una persona puede caminar de forma rápida o lenta, no depende de la edición o los tipos de plano que se utilicen¹⁷⁶.

5.4.5.2 Transiciones: Es la manera en la que se cambia de un plano a otro.

- **Corte en seco:** cambia de plano directamente, sin ningún elemento intermedio. Es la forma más usual.
- **Fundidos en negro:** disuelven la última imagen hasta que llega al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.
- **Apertura en negro:** de una pantalla oscura va surgiendo la imagen cada vez de forma más luminosa.
- **Cortinillas:** se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.
- **Encadenamiento** (fundido encadenado): mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.
- **Desenfoque:** se cierra el plano desenfocando la imagen y se abre el siguiente a partir de un nuevo desenfoque que se va corrigiendo.

¹⁷⁴ MARQUEZ GRAELLS, Pere.
 1995 Introducción al lenguaje audiovisual.
 <<http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>>

¹⁷⁵ Idem

¹⁷⁶ CASSANO, Giuliana. Introducción a la realización de ficción.

- **Congelación:** la imagen se inmoviliza hasta dar paso a otra imagen.
- **Barrido:** la cámara hace un desplazamiento muy rápido y da paso a otra escena un tiempo después”.¹⁷⁷

5.4.5.3 Efectos Especiales: Son un conjunto de técnicas utilizadas para crear una ilusión visual, por las que el espectador puede observar escenas que no pueden ser obtenidas por medios naturales como por ejemplo, un hombre que se convierte en lobo.

Los efectos especiales también pueden ser usados para obtener una toma que por medios naturales resultaría ser muy costosa o muy riesgosa. Por ejemplo resulta más económico y menos riesgoso grabar la explosión en una maqueta que a escala real, en donde se puede arriesgar la vida de los actores y del equipo técnico.

5.5 ADAPTACIÓN, RETCON Y OTROS TÉRMINOS

Una palabra que se utiliza frecuentemente para aludir a una nueva serie o película que está basada en una historia clásica o existente es la palabra *adaptación*, sin embargo es una palabra que tiene diferentes usos dentro de la rama audiovisual. La palabra *adaptación* se utiliza sobre todo para definir el desarrollo de una historia basada en otra, pero en diferente formato, por ejemplo se puede adaptar la historia de un Comic al cine, así como también un cuento literario, o una obra de teatro.

Aquí la historia queda sin alteración, es decir el contenido y el significado no cambian, siendo la forma lo que se altera totalmente, como en el caso de Chicago,

¹⁷⁷MARQUEZ GRAELLS, Pere.
1995 Introducción al lenguaje audiovisual.
<<http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>>

que inicialmente se concibió como obra teatral, luego fue adaptada al formato del musical y finalmente en el 2002 al formato cinematográfico¹⁷⁸.

Otra de las definiciones que pueden encajar para describir estos cambios es la que se acuñó como '*remake*'. Esta palabra inglesa también hace alusión a la adaptación, pero sobre todo se refiere a la producción de una '*nuevaversión*', un '*refrito*', una '*reedición*'.¹⁷⁹ Sin embargo tampoco sería el término preciso para este caso, debido a que '*remake*' es un término que identifica las producciones audiovisuales que reproducen fidedignamente la trama, personajes, ambientación y prácticamente cualquier detalle de una obra anterior.

Y veremos que en el caso que nos encontramos analizando, no se puede mantener la *reproducción fidedigna* que se requiere para ser un '*remake*'.

La terceradefinición y la que más se acerca para poder definir el conjunto de cambios que describimos en este estudio es la palabra '*retcon*', acuñada por Roy Tomas y que se aplica especialmente al formato de los Comics.

El '*retcon*' que es la abreviatura de *continuidad retroactiva*, y se trata de la realización de productos audiovisuales cuya historia precede temporalmente a la historia original. Por ejemplo la película *Monster University*, entraría en la

¹⁷⁸JARG, A.

Chicago. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article538.html>>

¹⁷⁹FERNÁNDEZ BURGUEÑO, Pablo

2010

Proceso creativo de una obra audiovisual. Pag. 13. 23 Setiembre del 2010. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://es.slideshare.net/Pablofb/proceso-creativo-de-una-obra-audiovisual>>

clasificación de Retconal tratarse de una historia posterior a *Monsters Inc* pero que se desarrolla narrativamente primero.¹⁸⁰

Esta continuidad retroactiva, sirve para explicar historias pasadas y tiene su origen en el lenguaje del comic.

La continuidad retroactiva consiste en modificar los hechos establecidos anteriormente en una obra de ficción.¹⁸¹ Por medio de este recurso se crea una obra audiovisual nueva que contendrá un enfoque diferente, añadirá información hasta ese momento desconocida, y buscará diferenciarse de la historia original al mismo tiempo que debe respetar los supuestos base esta. En especial en el formato del comic, a la historia original o la versión 'oficial' es considerada 'canon' y que contiene ciertos hechos inamovibles que cualquier obra que preceda debe respetar. Podrá alterar cierta información pero esta deberá guardar coherencia con la obra canon, no puede contradecirla.

Tanto en la 'adaptación', en el 'remake' y en el 'retcon', se hace referencia a la historia original a la que se denomina "canon", en los dos primeros casos la narración no puede ser alterada con respecto al canon. Sin embargo el caso del retcon, se puede alterar el relato introduciendo nuevos elementos, pero siempre respetando el canon.

En este esfuerzo por asegurarse que el canon sea respetado, se puede ajustar la nueva historia empleando contradicciones, justificando apariciones, y corrigiendo múltiples errores.

¹⁸⁰ROE, Dale
2013

Pixar's magic on the wane. Austin America Statesman. Texas, 2013. Pp T23. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1370699654/141C1EB27DF548CD286/42?accountid=28391>>

¹⁸¹ENGSTROM, Tim
2013

Albert Lea Tribune, Minn., Tim Engstrom column. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2013.
Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1288887007/141C8A43FD36D10924B/22?accountid=28391>>

El 'retcon' es utilizado con el fin de actualizar una historia y ganarse al nuevo público que va surgiendo con el paso de los años. Pero no es suficiente el salto hacia el pasado, reinventar la historia, o añadir nuevos personajes, ganarse al público contemporáneo requerirá una serie de recursos en el tratamiento audiovisual que necesitará de alterar algunos de los hechos establecidos en la historia original.

El 'retcon' implica alterar las tramas y los personajes de manera retroactiva, para dar vida y adaptar una nueva historia situada en el inicio de la original.¹⁸² Este giro de la trama hacia atrás, constituye una revelación narrativa que obliga al espectador a reconsiderar todo lo que vio antes.¹⁸³ Para Carlos Malo, esta narración es una manera más fresca para narrar los orígenes del personaje.

El 'retcon' no solo reinventa las historias sino que también es una forma práctica de atar cabos sueltos y establecer nuevas secuelas.¹⁸⁴ Para Hudson, es volver al comienzo de la historia y contarla de nuevo, añadiendo nuevos personajes,¹⁸⁵ y cambiando los hechos previamente establecidos en una ficción serial.¹⁸⁶

La capacidad de revivir personajes en el comic. Es uno de los trucos del 'retcon' para alterar la continuidad retrospectiva. Un dicho muy conocido en el mundo del comic

¹⁸²GRAYDON, Royce

2010 A Christmas sampler: The holiday season gets up to speed with three more options for small-theater aficionados seeking something slightly different. *Star Tribune*. Minneapolis. 2010. Pp. E9 Consultado Noviembre del 2013. <http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/815792557/141C8A43FD36D10924B/23?accountid=28391>

¹⁸³NUSSBAUM, Emily

2003 Getting real again with Roseanne. *International Herald Tribune*. New York. 2003. Pp. 9. Consultado Noviembre del 2013. <http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/880561279/141C8A43FD36D10924B/20?accountid=28391>

¹⁸⁴LACEY, Liam

2012 Spidey vs. Spidey. *The Globe and Mail (Index-only)*. Toronto. 2012. Pp. R.1. Consultado Noviembre del 2013. <http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1022834696/141C8A43FD36D10924B/8?accountid=28391>

¹⁸⁵HUDSON, Laura

2012 Marvel's story echoes its superhero plotlines. *Orlando Centinel*. *Orlando*. 2012. Pp. F8. Consultado Noviembre del 2013. <http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1149853247/141C8A43FD36D10924B/4?accountid=28391>

¹⁸⁶ROMMEY, Jonathan

2009 It's Spock and Kirk, but not as we know them. *The Independent on Sunday*. London. 2009. Pp. F60. Consultado Noviembre del 2013. <http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/337061870/141C8A43FD36D10924B/5?accountid=28391>

que hace referencia al 'retcon' es que *“nadie queda muerto, excepto el tío Ben”* Este término se acuñó inicialmente en el mundo de los comics haciendo referencia a la capacidad de revivir a los personajes que han muerto para traerlos de vuelta a la acción.¹⁸⁷

El 'retcon' es una idea popular en el mundo de los comics, en donde la trama y personajes se alteran con carácter retroactivo para adaptarse a una nueva idea o historia de reinicio¹⁸⁸.

Leith señala que dentro de este código, particular del comic, donde los villanos son malos y los héroes buenos, también se puede volver a la vida a un personaje sin mayor explicación o brindando una sutil explicación como es: *“no estaba muerto, solo quedó enterrado bajo escombros por cuarenta años.”*¹⁸⁹

En ciertos casos el protagonista muere, pero al tener el 'retcon' -al menos en los comics- un compromiso intransigente con la historia original, se revive al personaje las veces que sean necesarias.

Es el caso de Arthur Conan Doyle quién se había cansado de escribir historias acerca de Sherlock Holmes y deseaba volver su atención a la ficción histórica, aunque sabía que no podría ser libre de las expectativas de los fans. Para liberarse del problema, Doyle mató a Holmes, sin embargo los diez años siguientes, los fans lo persiguieron para que escriba nuevas historias, querían a Holmes de regreso. Finalmente Doyle

¹⁸⁷ LEITH, Sam
2007

Notebook One of these comic héroes really is dead. The Daily Telegraph. London, 2007, pp 22. Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/321454099/141BF4532DA42DAF421/3?accountid=28391>

¹⁸⁸ GRAYDON, Royce
2010

A Christmas sampler. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2010. Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/815434086/141C1EB27DF548CD286/30?accountid=28391>

¹⁸⁹ LEITH, Sam
2007

Notebook One of these comic héroes really is dead. The Daily Telegraph. London, 2007, pp 22. Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/321454099/141BF4532DA42DAF421/3?accountid=28391>

utilizó el 'retcon' y revivió a Holmes como si nunca hubiera muerto y a los fans no les importó su ilógico regreso, solo querían volver a ver a su héroe.¹⁹⁰

Para Ryan, en el Retcon las líneas evolutivas de la historia se sitúan atrás, en el pasado, para reescribir una historia dada en una historia anterior.¹⁹¹

Las estrategias del 'retcon' tienden a divorciarse de la vida de los superhéroes de su contexto histórico, dice Ryan citando a Richard Reynolds.¹⁹²

En la década de los ochenta, DC Comics ha hecho Retcons de la mayoría de sus personajes: Superman, Batman, Wonder Woman, para darles un respiro a sus escritores agotados, es el caso de los títulos “*Crisis en tierras infinitas*”. De otro lado Marvel, editor de *Spiderman*, *Capitan America*, *X Men* y rival de DC Comics, hacía Retcons de gran magnitud reiniciando varias veces toda la serie. Un 'retcon' de mayor magnitud, puede llevar a una reescritura de las bases de la historia.

Este trabajo implica un riesgo, ya que si se hace de forma incorrecta podrían perder los fans que habían ganado dejando las cosas como estaban, pero si se hace bien un 'retcon', puede dar una gran recompensa.¹⁹³

En el caso de Marvel Comics, en 1961 se había convertido en una empresa estancada. Para evitar la quiebra, necesitó actualizar sus historias para un público nuevo y lo

-
- ¹⁹⁰COFFIN, Bill
2008 Do Over. Risk Management. Tim Engstrom column. New York. 2008. Pp. 11 Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/227001308/141C8A43FD36D10924B/24?accountid=28391>
- ¹⁹¹RYAN, Jennifer
2011 Truth Made Visible: Crises of Cultural Expression in Truth: Red, White, and Black. College Literature. West Chester. 2011. Pp. 66-V. Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/880561279/141C8A43FD36D10924B/20?accountid=28391>
- ¹⁹²RYAN, Jennifer
2011 Truth Made Visible: Crises of Cultural Expression in Truth: Red, White, and Black. College Literature. West Chester. 2011. Pp. 66-V. Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/880561279/141C8A43FD36D10924B/20?accountid=28391>
- ¹⁹³COFFIN, Bill
2008 Do Over. Risk Management. Tim Engstrom column. New York. 2008. Pp. 11 Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/227001308/141C8A43FD36D10924B/24?accountid=28391>

hizo mediante el 'retcon'. El 'retcon' sirve para actualizar y popularizar una historia del comic en el discurso del cine, para esto debe seguir la corriente del contexto cultural americano.¹⁹⁴

Engstrom, señala que George Lucas fue mucho más inteligente que los fans incondicionales de *Star Wars*, ya que mientras que a los fans conservadores les interesaba rendirle culto a la historia original, a Lucas le interesaba que la historia de *Star Wars* pueda ser atractiva para las nuevas generaciones. Y si a los fans conservadores les gusta que los malos ganen, George sabe que a los niños les gusta que el bien triunfe, es por eso que se han creado otras alternativas como *Guerra de los Clones* y *Droide Aventuras*. Ver a Yoda enseñando a los niños cómo convertirse en tropas de asalto podría hacer que los fans adultos se rasgen las vestiduras, con esta y con otras historias que no corresponden a la película original y eso es hacer 'retcon'.¹⁹⁵

De esta manera se tiene en cuenta a los espectadores más jóvenes a quienes se llega a enganchar. En algunos casos, no hay sangre, ni violencia innecesaria, aunque de igual manera tanto buenos como malos mueren, ya que estas muertes son fundamentales para la trama, pero se le añade lecciones o moralejas, por ejemplo que la violencia trae consecuencias.

En pocas palabras los niños deben lidiar con contenido adulto, pero no de la manera en la que lo harían si vieran una película original de *Star Wars*, pero también los adultos deben ahora soportar los contenidos para el público más joven.

¹⁹⁴SOMMERS, Joseph Michael

2010 A Christmas sampler. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2010. Consultado Noviembre del 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1020692925/141C8A43FD36D10924B/29?accountid=28391>>

¹⁹⁵ENGSTROM, Tim

2013 Albert Lea Tribune, Minn., Tim Engstrom column. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2013. Consultado Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1288887007/141C8A43FD36D10924B/22?accountid=28391>

Sin duda debe ser difícil tomar un reino ficticio tan amplio, tan bien explicado como *Star Wars* y añadir nuevo material, pero para Engstrom, la gente de George Lucas lo hace bastante bien.

Actualmente el 'retcon' es bastante común en cualquier tipo de ficción episódica, como las telenovelas, foto novelas, y video juegos.

A pesar de que el término 'retcon' podría aplicarse para describir los cambios incorporados en la narrativa de Smallville con respecto a la historia original, este y ninguna de las palabras definidas anteriormente explican los cambios como la hibridación de géneros, la psicologización de los personajes, el uso de mejores efectos especiales, el cambio en los criterios de iluminación entre otros.

5.6 CONTEXTUALIZACIÓN

Si bien es cierto, la palabra *contextualización* no está definida para este tipo de estudios, no hemos encontrado ninguna otra que tenga mayor precisión y que explique los cambios que tiene un producto audiovisual en su intento de actualizar historias clásicas o producidas anteriormente con el fin de tener llegada a un nuevo público.

La palabra contextualizar, según la RAE significa "*situar en un determinado contexto (entorno físico o de situación, ya sea político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho)*".¹⁹⁶

Aplicando esta palabra en el área de estudio nos permite englobar los cambios en el tratamiento audiovisual de las series, y decir que: La contextualización es el término que mejor define y puede explicar los diversos fenómenos que han acontecido y han

¹⁹⁶ REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA

2014

Contextualizar. Consultado el 30 de Setiembre del 2014.

<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=CSdcCqiYSDXX2mo8Hj4K>

forzado a que los productos audiovisuales basados en historias clásicas, como es el caso de *Smallville* y *Superboy*, tengan no solo que reescribir una nueva historia negociando un poco con el canon, sino que también tengan que cambiar en su tratamiento audiovisual para poder sobrevivir y tener llegada en esta época con un público tan exigente y con características diferentes que el de hace tres décadas atrás.

Como explicamos anteriormente, una película o serie, o cualquier producto audiovisual posee tres partes inherentes: el tema, el contenido y la forma. En el caso de la *contextualización*, el tema o contenido, se mantiene sin variación, ya que no es un nuevo tema, sino que la historia contextualizada comparte y tiene como base el tema de la historia del canon.

En significado, sí se altera ya que mientras la historia del canon nos muestra un lado de la historia, la historia contextualizada busca darle un giro diferente con el fin de hacerse más atractivo para su público objetivo. Un ejemplo de esto es la película *La Chica de la Capa Roja*, producida por la Warner Brothers en el 2011 la cual fue inspirada en el famoso cuento de *Caperucita Roja*. En este ejemplo el significado del cuento o historia original sería "la desgracia que le acontece a caperucita por ser desobediente y entablar conversaciones con extraños", mientras que el significado en *La Chica de la Capa Roja* es "cómo dos enamorados ponen a prueba su amor mientras que un hombre lobo está asesinando a los habitantes del pueblo".

Al modificarse el tema o significado el guionista tiene la intención de guiar al espectador hacia donde él desea. Puede hacer que el personaje principal deje de ser un héroe y se convierta en un villano y viceversa. De acuerdo a cómo se presenten los personajes, el grado de psicologización, si se muestra o no las motivaciones de estos, etcétera.

Modificando el tema, el guionista puede crear empatía con personajes distintos a los que propone la historia original, para esto deberá brindar información que justifique

los hechos establecidos, en este caso "el lobo que quiere comer a caperucita", se tendrá que explicar ¿quién es este lobo?, ¿porqué quiere comer a caperucita?, ¿qué hechos han ocurrido que motiven el actuar del lobo?. Es así como logrará la historia contextualizada dar un giro y modificar el tema.

En cuanto a la forma, también se ve afectada, algunas veces en mayor manera dependiendo del tiempo que pase entre la película o serie original y la contextualizada, a mayor lapso de tiempo transcurrido entre una y otra, el contexto social, cultural y tecnológico diferirá en mayor magnitud y habrá surgido un nuevo público acostumbrado a otro estándar de calidad en la imagen y sonido.

Por ejemplo si se realizaría la contextualización de la serie *Diffrent Strokes* (1978-1987)¹⁹⁷ esta debería pensar en utilizar el formato de colores, en lugar del formato a blanco y negro en el que se grabó la serie en 1978. El producto contextualizado debe tomar los avances tecnológicos e integrarlos a su producción teniendo cuenta que el público al que debe llegar está inmerso y acostumbrado a ciertas técnicas y no aceptará un estándar inferior.

Hemos visto los que los cambios que se han dado en las historias contextualizadas con respecto a la historia del canon se encuentran en la forma como en el significado y que estos cambios no se han dado gratuitamente sino que se deben a una serie de cambios en el contexto social, tecnológico mundial. Para entender la necesidad de la contextualización, se debe primero entender estos cambios en el mundo.

A continuación se detallará algunos puntos que son los más relevantes que han influenciado las modificaciones de las producciones en las últimas dos décadas.

¹⁹⁷RATHJEN, Brian

Different Strokes. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.imdb.com/title/tt0077003/>>

5.6.1.-Avance en la ciencia y la tecnología

Los cambios tecnológicos más importantes ocurridos en estas dos décadas sin duda pertenecen al área de informática y las comunicaciones.

Quizás el avance informático más revolucionario de estos tiempos es el internet.

5.6.1.1 El Internet

A pesar de que antes de la década de los noventa el internet era usado solo para fines gubernamentales, estando prohibido su uso comercial, a inicios de la década de los noventa, con la introducción de nuevas facilidades de interconexión y herramientas gráficas simples para el uso de la red, se inició el auge que actualmente le conocemos al Internet.

Este crecimiento masivo trajo consigo el surgimiento de un nuevo perfil de usuarios, en su mayoría de personas comunes no ligadas a los sectores académicos, científicos o gubernamentales.¹⁹⁸

En 1990 en equipo encabezado por Tim Berners creó el lenguaje HTML y construyó el primer servidor web.¹⁹⁹

Finalmente en 1993 se levantó la prohibición de su uso comercial, produciéndose la transición hacia la administración no gubernamental que permitió la integración de redes y proveedores de acceso privado.

Ya en el 2006 Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios, cifra que va en aumento.²⁰⁰

¹⁹⁸UNIVERSITAT POMPEU FABRA

Tema 1: Historia y evolución del Internet. Consulta 30 Setiembre del 2014.
<http://www.upf.edu/estiu/_pdf/1421t1.pdf/>

¹⁹⁹AUN, Fred
2011

Brazil, Russia, India and China to Lead Internet Growth Through 2011. Consultado Noviembre 2013.
<http://www.clickz.com/clickz/news/1709565/brazil-russia-india-china-lead-internet-growth-through-2011>

El uso del internet no solo va a cambiar el contenido en sí de la trama de las series, sino que impulsa varios cambios importantes en la manera en la que se consume los productos audiovisuales actuales.

5.6.1.2 La Fotografía Digital

A finales del siglo XX aparece un nuevo tipo de tecnología en los medios audiovisuales que supone un cambio de rumbo en la forma de utilizarlos. La aparición de la primera cámara digital en 1990 constituye la base de la creación inmediata de imágenes.

La digitalización ha liberado a la fotografía de su carácter documental-histórico ya que la manipulación de imágenes a través de la infografía ha permitido recuperar el imaginario pictórico y narrativo que se había perdido de la cultura visual como consecuencia de la aparición de la cámara.

Con la fotografía digital se pone de un lado el carácter neutral que tenía la fotografía para registrar la realidad y se le añade la capacidad de convertir lo real e intervenir sobre el registro de la imagen, poder manipular y distorsionar las imágenes sin perder el realismo fotográfico con el que fueron captadas.

Se rompe o se supera el paradigma fotográfico como modelo del realismo y se logra mezclar lo virtual con lo real dando lugar a un nuevo tipo de imagen híbrida.

Se inicia la carrera de los programas de edición fotográfica, el retoque fotográfico, fusión de imágenes, la infografía o la generación de la tridimensionalidad.

²⁰⁰ DISCOVERY NETWORKS INTERNATIONAL

2013

La Internet. Consultado Noviembre 2013.

<http://www.tudiscovery.com/internet/mil-cien-millones-de-usuarios.shtml>

5.6.1.3 Armas biológicas

Aunque estas han existido desde el principio de la humanidad, su uso como arma genocida se empezó a usar durante la guerra. Hasta 1988 se utilizaron en la guerra de Irán-Irak causando la muerte de miles de personas.

En 1991 la ONU ordena a Irak destruir todas sus armas biológicas, y en 1993 se inicia la firma de la Convención de Armas Químicas.

Con la existencia de las armas biológicas, la mentalidad de las personas ha sido afectada, sintiéndose cada vez más vulnerables e inseguras. Este cambio en su percepción del mundo afecta también en su forma de consumir productos audiovisuales, así como sus intereses temáticos.

5.6.1.4 Vuelos espaciales

Desde el primer viaje espacial tripulado por un hombre en 1961, se han dado avances tecnológicos hasta llegar a concretarse los viajes gubernamentales y también civiles.²⁰¹ Con lo que se abre las puertas a los viajes espaciales turísticos que se convierten en realidad en el 2001 cuando el norteamericano Dennis Tito fue el primer hombre en viajar al espacio por placer pagando la suma de 20 millones de dólares.

Ya desde 1996 organizaciones privadas se encuentran ideando mecanismos para llevar turistas al espacio, incluso se han hecho prototipos de hoteles espaciales para que la estadía en el espacio pueda ser más duradera y hacer mucho más valiosa la inversión del costosísimo viaje. En 2006 la empresa Bigelow Aerospace puso en órbita desde Siberia el módulo *Geminis I*. El *Geminis I* es un módulo hinchable de 3

PELLINI, Claudio Arnaldo
2013

Vuelos tripulados al espacio. Portales EDNA. Consultada 21 de Setiembre 2014.
<<http://www.portalplanetasedna.com.ar/espacio2.htm>>

por 2,4 metros compuesto por fibra de carbono para resistir impactos de micrometeoritos y basura espacial.²⁰²

Viajar al espacio dejó de ser una posibilidad remota y es vista como una posibilidad cercana, claro está, para quienes cuentan con los recursos suficientes, aunque no deja de ser un sueño para todos.

Actualmente se ha registrado como turistas espaciales a seis hombres y una mujer, y se calcula que decenas de personas, quienes ya compraron sus boletos, puedan viajar al espacio en el 2015.

5.6.1.5 Comunicacion satélital

Las comunicaciones satelitales ofrecen diversos beneficios como a telefonía, la televisión y el internet satelital. El primer satélite fue lanzado en 1961, sin embargo desde 1990 que se lanzó el conjunto de 66 satélites llamado Iridium, se han seguido lanzando satélites al espacio con fines de telecomunicaciones comerciales. Por ejemplo México lanzó sus satélites: *Solidaridad I* (1993), *Solidaridad II* (1994), *Satmex 5* (1997), *Universum* (2000).²⁰³

En su mayoría los satélites lanzados tanto por EEUU, Reino Unido, México y otros son de uso comercial. Se venden o alquilan a empresas para el uso de ancho de banda de internet, servicios de voz y datos²⁰⁴, televisión Digital, servicios de radio, así como redes VSAT / Alcatel Space / Atlas, mientras que otros cuantos son de uso militar y gubernamental.

²⁰²ABC.ES
2013

Una Empresa Suiza proyecta ofrecer viajes al espacio desde Canarias. 15 Diciembre del 2013. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.abc.es/ciencia/20131215/abci-turismo-espacial-canarias-201312151720.html> >

²⁰³BNamericas

Satmex (Satélites Mexicanos, S.A. de C.V.) Consulta 30 Setiembre del 2014.
< http://www.bnamericas.com/company-profile/es/Satelites_Mexicanos,_S.A._de_C.V.-Satmex >

²⁰⁴INMARSAT
2013

<http://www.inmarsat.com>

5.6.1.6 Los Videojuegos

En la década de los noventa los avances tecnológicos de los sistemas lograron llevar a cabo una de las mayores ambiciones desde los inicios de la informática moderna: la recreación de un mundo virtual en tres dimensiones en pantallas de dos dimensiones. La década de 1990 devolvió las teorías de Shuterland, el pionero de la realidad virtual originadas en 1965 a la actualidad, en parte porque el incipiente desarrollo de Internet propiciaba un cierto tipo de relaciones a distancia que facilitaba la asimilación del concepto por parte del gran público. Repentinamente la realidad virtual se convirtió en uno de los tópicos más recurrentes en las conversaciones acerca de la investigación informática, lo a su vez estimuló la aparición de documentales y programas de televisión que divulgaron la idea entre el gran público.

Mientras, los desarrolladores de videojuegos se enfrentaban a los mismos retos que los investigadores del área de la realidad virtual. Los primeros videojuegos en 3D, como *Tailgunner* (1979) o *Battlezone* (1980) usaban gráficos lineales para delinear el contorno de los objetos dando así la ilusión de profundidad. Pero fue el Atari con *I, Robot* en 1983 quien pudo usar por primera vez construir un mundo virtual empleando bloques poligonales y dándole al jugador la posibilidad de adoptar diversos puntos de vista.

Pronto el uso de gráficos poligonales se extendió a otro tipo de juegos como los simuladores de carreras (*Indianapolis 500* y *Hard Drivin*, ambos de 1989), o *Alpha Waves* (Infogrames, 1990), uno de los primeros videojuegos de plataformas en adoptar la nueva técnica. *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), un excelente título que inauguró el género del survival horror, fue el primer juego poligonal en obtener un éxito masivo gracias a su impresionante apartado gráfico y a su cuidada ambientación entre otras muchas innovaciones.

En 1990 John Romero junto al programador Jonh Carmack y el Ilustrador Tom Hall, se presentan a la Apogee para mostrar *Commander Keen*, un sencillo juego en 3D de plataformas que tuvo un enorme éxito en el mundo.

En 1990, Chris Green desarrolla la tecnología para incorporar texturas reales a los gráficos poligonales incrementando así el realismo de los gráficos. Es así como se inicia la era de los juegos de disparos en primera persona: *Catacombs 3D* en 1991 y *Wolfstein 3D* en 1992 fueron los primeros.

Hasta ese momento las empresas se encargaban tanto de sus sistema gráfico como de diseñar el juego en sí mismo. A finales de 1993 ID Software empieza a vender su software gráfico a las empresas para que estas se encargaran únicamente del diseño de los juegos y dejaran de preocuparse del aspecto del interfaz gráfico.

Romero trabajó en *Doom* que fue lanzado en 1993 sacudiendo toda la industria de los videojuegos. *Doom* no sólo destacaba por sus gráficos y la solidez de su ingeniería, sino también por su inusitada violencia, nunca vista hasta la época. Se convirtió asimismo en el primer videojuego de la historia que permitía la modificación de su diseño y sus niveles por parte de los jugadores, una idea que en realidad se remontaba a los juegos de pinball de la década de 1980. *Doom* popularizó enormemente el juego en línea, permitiendo a los jugadores el juego en red, bien a través de Internet, bien a través de conexiones por cable.

Lo relevante de esta nueva era en los videojuegos permiten la interacción con el público, lo que se intentaba simular en la televisión, se logra con estos productos. El jugador puede modificar y personalizar su juego, los personajes que lo representan además de interactuar y ser parte de este *gran público* que convergen ya no en un espacio físico sino en un espacio virtual.



1.- Captura de pantalla de *Freedom*, la versión libre de Doom (1993).

En 1994 Sony presenta su consola Playstation alcanzando cifras de ventas en EEUU de 100,000 unidades en la primera semana. En el 2001 había una consola PS en el 30% de hogares estadounidenses, consolidando el éxito de la Sony.

A mediados de 1996 Nintendo presenta el Nintendo 64 la cual disponía de una tecnología muy por encima que la de sus competidores, pero sus juegos se comercializaban en cartuchos con lo cual no logró superar el éxito de Playstation.

La PC dominaba con videojuegos como *Warcraft*, *Age of Empires* y juegos de acción en línea como *Call of Duty*, y *Battlefield 1942*.

Finalmente luego de varias entregas tanto de Sony como de Nintendo y Microsoft, en el 2006 Nintendo presentó la consola Wii, una máquina que con su innovador sistema de control por movimiento y sus sencillos juegos puso de nuevo a su compañía creadora en el lugar que le correspondía dentro de la historia de los videojuegos.

En respuesta Sony presentó su PlayStation Move y la Microsoft la consola Kinect, ambas con el mismo principio que a consola Wii con mando inalámbrico de movimiento,

En cuanto a los juegos, en el 2000 se pusieron de moda los juegos de simulación social como *The Sims*, género relacionado con los videojuegos de rol en línea.

En el 2001 se inicia una nueva serie de videojuegos que mezclaban dos de las tendencias más características de las nuevas generaciones –argumentos cada vez más complejos y libertad de movimientos y de acción- convirtiéndose *The Grand Thiefen* una de las series más exitosas de todos los tiempos.²⁰⁵

En los últimos años los videojuegos siguen cambiando y se puede observar una tendencia que inciden en ciertas características como:

- Videojuegos más socializados y conectados con la realidad, en donde nuestra identidad real puede ser necesaria.
- Videojuegos en el que el jugador está cada vez más involucrado y es parte del juego.
- Videojuegos que hagan uso de la realidad virtual.
- Videojuegos que del cada vez mayor importancia a las percepciones sensoriales e integren mecanismos para involucrar nuestros sentidos en el juego, el mando con vibrador es un pequeño ejemplo de esta característica.
- Consolas cada vez más pequeñas y portátiles.
- Videojuegos en los que el jugador puede tomar decisiones importantes en cuanto a la historia que se desarrolla.
- Los videojuegos dejan de ser solo herramientas de entretenimiento y ocio y van adquiriendo nuevas aplicaciones educativas y médicas. El Nintendo Wii

²⁰⁵LÓPEZ RAVENTÓS, Christian & BELL, Simone

2008

Breve historia del videojuego. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social 2008. Consulta 30 Setiembre del 2014.

< <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409> >

Sports se encuentra entre el límite de una aplicación de entretenimiento y entra al campo de la salud. Al igual que los simuladores para pilotos en donde se recrean situaciones de vuelo para el entrenamiento de futuros pilotos.

5.6.1.7 Telefonía móvil

En 1981 el fabricante Ericsson lanza el sistema NMT 450 (Nordic Mobile Telephony 450 MHz), el primer sistema del mundo de telefonía móvil. En 1986 se amplió esta señal hasta los 900MHz. Se conoció como la tecnología de móviles de Primera generación (1G).

En la década de los noventa nace la segunda generación (2G) utilizando el sistema GSM que alcanzaban las frecuencias de 900 a 1800 MHz. Se obtiene una mejor calidad de voz, y se aumenta el nivel de seguridad. Se hizo posible hacer Multiplexion, tal que en un canal antes destinado a transmitir una sola conversación a la vez, se hizo posible transmitir varias conversaciones de manera simultánea, incrementando así la capacidad operativa y el número de usuarios que podían hacer uso de la red en una misma celda en un momento dado.

El estándar que ha universalizado la telefonía móvil ha sido el ya conocido GSM: Global System for Mobile communications o Groupe Spécial Mobile. Se trata de un estándar europeo nacido de los siguientes principios:

- Buena calidad de voz (gracias al procesado digital).
- Itinerancia (Roaming).
- Deseo de implantación internacional.
- Terminales realmente portátiles (de reducido peso y tamaño) a un precio asequible.
- Compatibilidad con la RDSI (Red Digital de Servicios Integrados).
- Instauración de un mercado competitivo con multitud de operadores y fabricantes.

Esta tecnología era limitada pues sólo ofrecía un servicio de voz o datos a baja velocidad (9.6 kbit/s) y el mercado empezaba a requerir servicios multimedia que hacían necesario un aumento de la capacidad de transferencia de datos del sistema.

En 1997, Philippe Kahn logró incorporar una cámara al móvil y un sistema para compartirlas mediante un mensaje de correo electrónico. Luego vino la tecnología de tercera generación o 3G que nace de la necesidad de aumentar la capacidad de transmisión de datos para poder ofrecer servicios como la conexión a Internet desde el móvil, la videoconferencia, la televisión y la descarga de archivos. La mayoría de usuarios tiene bastante con la transmisión de voz y la transferencia de datos por GPRS y EDGE.

5.6.1.8 Computadora

En 1977 Apple lanzó la Macintosh, que fue la primera computadora exitosa manejada con un mouse y con una interface gráfica de usuario. Tal como la conocemos ahora, ventanas, iconos, menús y punteros. Tenía programas como el MacPaint y MacWrite en el procesamiento de palabras.

En la década de los noventa pasa del disquete al CD-ROM incorporándose a las computadoras las tarjetas de sonido.

En 1994 Apple introdujo la serie Power Macintosh de computadoras de escritorio de alto rango para diseñadores gráficos. En esta época los nuevos procesadores Motorola Power PC ya superan los 64k.

En 1995 la Power PC dual corría a 66 MHz y posteriormente a 133 MHz.

En la actualidad las computadoras corren a una velocidad de hasta 1800 MHz. Y no poseen un solo núcleo sino que se incorporó la tecnología multinúcleo, pantallas LCD y de retina que permiten mayor resolución gráfica. Además de la portabilidad gracias a las laptops, notebooks y tablets que permiten mayor movilidad al usuario

contando con las mismas características de velocidad y comunicación gracias también a la tecnología de red 3G y 4G y el wifi inalámbrico.²⁰⁶

5.6.1.9 Genética y ADN

Luego de años de investigación, en abril del 2003, el Proyecto Genoma Humano fue capaz de secuenciar todo el ADN en el genoma humano, para descubrir que está integrado por alrededor de 20.000 genes que codifican proteínas.²⁰⁷

Los científicos que participaron en el proyecto Genoma Humano, que comenzó en 1990, completaron la secuencia de las casi 3.000 millones de "letras" que encierran las instrucciones genéticas humanas. Este importante logro cambiaría la medicina para siempre, a la vez que los científicos avanzan rápidamente hacia su meta de identificar todos nuestros genes y saber qué función cumple cada uno.

Este logro llega después de dos décadas de rápido progreso en la genética humana, la rama de la biología que estudia la herencia. Los científicos han descubierto muchos genes que cumplen funciones importantes en las enfermedades humanas como el retraso mental, la fibrosis quística, la acondroplasia, algunas formas hereditarias de enfermedades cardíacas, el cáncer de mama y el colon.

Descubrir los genes causantes de enfermedades fue el primer paso para poder desarrollar medicina preventiva como un tratamiento efectivo.

²⁰⁶MARADEY, Rhina
2004

Historia de la Computadora. 15 Diciembre del 2004. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.monografias.com/trabajos19/historia-computadora/historia-computadora.shtml>>

²⁰⁷ORTIZ, Lorena
1999

Los descubrimientos de la genética, gran revolución de fin de siglo. Gaceta Universitaria. 12 Abril 1999.
Consultado el 30 de Setiembre del 2014.
<<http://www.gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/108/10-108.pdf>>

5.6.1.10 Clonación

Con los avances tecnológicos y en la medicina, se han abierto puertas para grandes objetivos, por ejemplo la posibilidad de poder clonar, es decir reproducir asexualmente un individuo con exactamente las mismas características que otro.

La primera clonación oficial de animales se produjo en 1996, con el nacimiento de Dolly, una oveja que nació producto de la manipulación de un óvulo sin núcleo y la célula mamaria de una oveja de seis años.

En el 2001 una vaca llamada Bessie pudo dar a luz a un bisonte indio clonado en Asia. Dos años después en el 2003 un batnteng (especie de búfalo) fue clonado con éxito junto a tres fieras más de África.

La clonación se pensó en un primer momento para la clonación de animales extintos o en peligro de extinción, pero ahora se sabe que también se pueden clonar solo un grupo de células u órganos con lo que se estaría desarrollando la posibilidad de clonar órganos humanos con el mismo ADN del paciente con lo cual se eliminaría el riesgo de que el cuerpo lo rechace al momento de ser trasplantado.

5.6.1.11 Edición no lineal

La edición digital se hace posible con la llegada de la fotografía digital y el video digital. Este tipo de edición permite acceder de manera directa a cualquier fotograma de un video digital sin la necesidad de recorrer los fotogramas anteriores como era el caso de la edición lineal.

Junto con la llegada de los discos de almacenamiento de amplia capacidad, las herramientas de postproducción, la edición no lineal proporcionaban grandes beneficios como: mayor rapidez quizás es el atributo más importante, el costo de edición se reduce, se necesitan menos personas en la sala de edición, se puede revisar una y otra vez el material para su corrección, se pueden guardar varias copias con

diferentes tipos de cortes, el uso sofisticado del sonido que pueden incluir muchas bandas sonoras y cada uno tiene un control independiente de volumen, panel de ecualización, lo que no se podía realizar en la edición lineal.²⁰⁸

5.6.1.12 La Televisión

La Televisión, igual que la Historia, evoluciona agotando etapas e inaugurando nuevas eras que surgen como consecuencia de los avances tecnológicos. Tenemos ya varios precedentes de esta naturaleza que con el correr de los años han impuesto cambios sustanciales en todos los aspectos del proceso de creación audiovisual y, en definitiva en la mejora de los contenidos.

Para Diego Carcedo:

*"Nada es ajeno a estos cambios propiciados por la ciencia y la técnica, y nada puede decirse, todo lo contrario, que haya supuesto algún perjuicio para el servicio y la calidad que la televisión presta a los ciudadanos: desde la rapidez en la difusión de las noticias, uno de los valores más perseguidos por el Periodismo, hasta la perfección de las imágenes que permiten sacarle mayor partido a la creatividad artística y al entretenimiento."*²⁰⁹

Quizás los dos cambios importantes que sufrió la televisión en las últimas décadas fue la invención del control remoto y la digitalización de la televisión tanto en la producción como en la transmisión, ocurridos a fines la década de los ochenta.

En la década de los ochenta la televisión comenzó a lucir como el modelo que conocemos hoy en día. Un cambio revolucionario fue el control remoto, que aunque

²⁰⁸TOUDERT, Djeamel

Nuevas tecnologías, edición y montaje.
<http://www.monografias.com/trabajos901/nuevas-tecnologias-edicion-montaje/nuevas-tecnologias-edicion-montaje.shtml#ixzz2ohFw607Q>

²⁰⁹CARCEDO, Diego
 2009

En prólogo de *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. José María Castillo.

era muy costoso, se convirtió en un importante complemento para la televisión de muchos hogares.

En la década de los noventa los televisores de proyección comenzaron a ser vendidos. Esto creó una necesidad por pantallas más grandes imitando la experiencia del “cine en tu hogar.”

Hoy en día los televisores son cada vez más innovadores. Los plasmas, los de pantallas LCD y de alta definición son cada día más livianos y tan delgados que pueden ser colgados en la pared como un cuadro más de la casa.²¹⁰

En el 2012 se lanzó al mercado el *Smart TV* que no es otra cosa que un Televisor con internet integrado y Web 2.0, un claro ejemplo de la convergencia tecnológica entre la computadora y la televisión. Con ese avance el consumo a demanda y los canales por *streaming* aumenta considerablemente.

5.6.2. Ideología Estadounidense como Cultura Predominante

5.6.2.1 Ideología

Es el sistema de creencias y prácticas que son producidas por una teoría de la realidad y se puede ver en los efectos materiales originadas por estas prácticas políticas y sociales.

L. Althusser define a la ideología como: “una relación que existe entre el hombre y su mundo real de manera inconsciente, como imaginaria, y que es activa porque refuerza esa misma relación que el hombre tiene con sus condiciones de vida”.

Una de las funciones con las que cumple la ideología es la de crear la noción de comunidad, en donde todo es armonioso, justo y manejable, siempre y cuando todos los individuos asimilen la nueva ideología y tomen el lugar que le corresponde.

²¹⁰ ROMERO MILAGROS

2003

La Televisión. Agosto del 2003. Consultado 30 de Setiembre de 2003.
<http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtml>

Se trata de convencer a los grupos de una cultura de asimilar el mismo valor que el grupo dominante le asigna a signos representativos como la raza, el color de piel, etcétera.

El lenguaje y las representaciones como el cine, la vestimenta y la música, entre otros, dentro de una cultura y la manifiestan y expresan una ideología, la cual se consolida a través de la repetición de ideas, función que es realizada por los medios masivos de comunicación y es por eso que las películas y los productos audiovisuales se convierten en herramientas claves para este fin.

Con los estudios culturales es posible hablar de los significados de una película más que de un significado. Los significados pueden ser vistos como el producto que resulta de la lectura que la audiencia hace de la película, más que del propio contenido de ella. Por lo tanto, las audiencias hacen que las películas signifiquen.

Estos significados cuando son transmitidos por los medios de comunicación son polisémicos, es decir, pueden tener distintos significados, y también las personas pueden leerlos de distintas maneras, comprenderlos y adaptarlos a su conveniencia. Sin embargo cualquiera que sea la lectura que se adopte, siempre va de acuerdo con la relación que se tenga establecida con el sistema de la ideología dominante.

La ideología crea signos, y aunque la ideología sea un concepto abstracto estos se hacen evidentes por medio de manifestaciones. Schirato citado por Vélez señala:

"Todos los significados culturales son producidos por signos tales como las palabras, la ropa, películas y fotografías. Resalta también que todos los significados son producidos dentro de culturas, y pueden ser significados no

*naturales o significados pre-culturales. La función de la ideología en este caso es la de naturalizar esos significados y perspectivas.*²¹¹

El significado social es el producto de las relaciones construidas entre los signos. El signo es la unidad mínima en comunicación y puede ser una fotografía, un sonido, etcétera, cualquier cosa que pueda interpretarse o atribuírsele significado.²¹²

En el cine se ha aprendido a usar un amplio rango de convenciones ya que la idea no es imitar por completo la vida, sino sólo de representar lo que se cree más conveniente y la apariencia de realidad es lo que le da credibilidad al cine. No hay diferencia entre la imagen que se muestra y lo que en “realidad” es.

En el caso de los productos audiovisuales, la imagen posee una carga cultural que tiene que ver con el tipo de encuadre, el color, la angulación, todo lo que pueda tener un significado social. No solo lo que representan sino, de qué manera lo representan.

El cine y en general los productos audiovisuales ponen en evidencia los movimientos culturales y son una reflexión de las creencias y la ideología y valores de la cultura dominante.

²¹¹VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

²¹²VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

5.6.2 Imperialismo cultural

Es la dominación, subordinación e influencia que tienen países dominantes en el ámbito económico y político, extendida al ámbito cultural sobre otros países subordinados.

De esta manera se crea dominación sobre los mercados dependientes a través de valores, ideales y prácticas culturales que invaden, desplazan y cuestionan los suyos propios.

Para imponer este imperialismo cultural, los países utilizan los medios de comunicación de masas los cuales transmiten valores hacia los países subordinados, siendo esta una de las instituciones más influyentes para facilitar la adopción de ideologías creadas por sistemas capitalistas, al punto de que el término *imperialismo mediático* toma mayor fuerza.

Hall señala que en este sentido se crea un código hegemónico el cual reproduce el punto de vista dominante, que es legítimo por sí mismo y no necesita legitimación. Este código hegemónico se caracteriza por hacer universales los términos que el país dominante utiliza para representar la sociedad. Y es en este punto en el que los medios son los encargados de establecer esta ideología y transmitirlos con el fin de que sean aceptados. Según Hall, cada sociedad clasifica el mundo cultural, social y político, para formar un orden cultural dominante.

Althusser quien también estaba interesado en las instituciones culturales que ayudan a extender una ideología y a construir hegemonía, llama a este proceso: *interpelación*.²¹³

²¹³VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias

Ideología en los productos audiovisuales:

Transmitir ideología no significa identificar al público con determinado país, geografía, o cultura, sino todo lo contrario. Debido a que el público se ha ampliado y se ha diversificado, los productores han optado por ofrecer una no-especificidad en cuanto a un determinado territorio o país, de manera de que todos puedan compartir esta no-especificidad como punto de encuentro.²¹⁴

Por ejemplo, en vez de evocar una identificación directa con los ciudadanos amenazados por los extraterrestres, mediante personajes inscritos en reconocibles paisajes americanos que buscan comunicar las experiencias y miedos americanos, la películas de la década de los noventa ofrecen imágenes generadas por ordenador de mundos imaginarios habitados por seres cuya indumentaria e ingeniería genética tienen a reducir al mínimo cualquier posible semejanza con los ciudadanos de determinado país.

Para Claude Lefort, esta nueva ideología trata de borrar cualquier diferencia entre los grupos. Se trata de que los grupos dominantes integren a los grupos marginados, excluidos por medio de las redes de comunicación. No necesariamente por interés del otro, sino por intereses propios. Schirato pone una frase que transmite el mensaje que crea la ideología dominante con esta inclusión: *“Si tu grupo tiene un problema, ven a un show de televisión, con gente capacitada, personas de gobierno, representantes de las mujeres, un ex-asesino en serie, y alguien de la asociación migratoria, y hablaremos de ello”*.

de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013.
http://caterina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

²¹⁴ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002

La Ficción televisiva popular. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 167

Creemos que es importante describir la ideología de los Estados Unidos de Norteamérica debido a que, ambas series e inclusive el comic en el que están basadas y cada uno de los productos audiovisuales que han surgido del concepto de Superman fueron creados en este país y por lo tanto creemos que transmiten esta ideología.

En líneas anteriores hablamos de que el manejo de la información, la producción de películas, series y otros productos audiovisuales informativos y de entretenimiento, se encuentra concentrado en unas cuantas casas productoras como son Warner Bros., Universal Pictures, 20th Century Fox, Paramount Pictures, Dream Works, Pixar, Columbia Pictures, Metro Goldwyn Meyer, Walt Disney, Sony, Touchstone, entre otras. La mayoría de las cuales son de nacionalidad estadounidense, por lo que es importante estudiar la ideología que transmiten.

Estados Unidos tiene costumbres y valores surgidos en una cultura antigua, adaptada a una nueva nación, y transmitidos a través de las generaciones.

Al ser Estados Unidos, fundado sobre un territorio con bastos recursos, sus habitantes se desarrollaron con pensamientos dominantes y superiores al resto. Tiene valores establecidos como la igualdad, la fe religiosa, la individualidad, el racionalismo, patriotismo, optimismo en el porvenir, seguridad en sí mismos, etcétera; tienen además roles establecidos dentro de la familia, como el papel del padre y la madre, y está marcada la diferencia entre género, raza y clase social.

Los estadounidenses poseen una cultura definida que se cimienta en valores como la accesibilidad de su gobierno, la práctica de la democracia, la existencia de recursos para sobrevivir, la igualdad y la independencia.

La educación, esperanza, moral, religión sin reverencia, buenas negociaciones, el cambio y lo conservador al mismo tiempo, son características propias del estadounidense.

Los valores que conforman a una sociedad pueden ser definidos como criterios de ideales, metas, normas y estándares, y cada cultura manifiesta dos tipos de valores:

- Ideales elevados, que no se llevan a cabo de forma literal.
- Valores secundarios, que sirven de norma para la conducta, es decir, se aplican de manera práctica.

Vélez hace una lista de estos valores:

- No tener una actitud pasiva ante los acontecimientos, sino tomar el control.
 - Buscar constantemente el éxito que se refleja en lo material.
 - Conservar el carácter moral.
 - Mantener la fe religiosa.
 - Ser racional.
 - Tener confianza en el porvenir, optimismo, y creencia en que a través del esfuerzo se puede llegar al éxito.
 - Igualdad en las relaciones sociales.
 - Dar mayor importancia a la individualidad, antes que a la colectividad.
 - Seguridad en sí mismos.
 - El humanitarismo.
 - Tener un sentido práctico y eficiente.
 - La libertad.
 - La democracia.
 - El nacionalismo y el patriotismo.
 - Ser idealista y perfeccionista.
 - Ser cambiante, no permanecer estático.
- Igualdad, que se refiere a igualdad de oportunidades, con el fin de desarrollar los talentos y habilidades al máximo para la obtención de mayores recursos económicos.

Para un estadounidense el éxito personal se ve reflejado en el poder adquisitivo. Es así que se acrecientan la competitividad y el individualismo.

- Patriotismo estadounidense, el patriotismo depende de los éxitos o fracasos que han tenido como nación. En algunas ocasiones pierden su identidad y no confían en las instituciones, pero después renace el sentimiento patriota, degenera en un “autoensalzamiento nacional”.
- Familia, por múltiples razones, entre las que se encuentra el individualismo, en los años más recientes, la familia, dentro de la sociedad estadounidense, ha ido desapareciendo. Es cada vez mayor el número de personas que viven solas que las que viven en el núcleo familiar.

Véliz también menciona que una de las características de la actual familia estadounidense es la diversidad étnica y cultural ocasionada por las inmigraciones, sin embargo, predomina el modelo “ideal de familia”, que es el de la clase media mencionado anteriormente. Los grupos de inmigrantes se han logrado adaptar a este modelo familiar e incorporar sus propias tradiciones familiares generando así nuevos estilos de familia.

- Mujer, en la década de los sesenta ocurrió la liberación femenina, que buscó la igualdad entre los hombres y las mujeres y luchó contra la discriminación en el trabajo, estuvo en pro del aborto, creó cooperativas para la salud de la mujer, apoyó diferentes estilos de vida, rechazó el que fueran vistas únicamente como objeto sexual.
- La distinción de género sexuales toma posturas diferentes a lo largo de la historia de la imagen, saber quién domina a quien, quien ocupa el valor principal de las acciones,

conocer si existe identificación sexual en los personajes, ocultar la personalidad, u homosexualidad directa o indirecta, etcétera.

En la trayectoria cronológica del cine se pueden concebir tres tipos de enfoques en el enfrentamiento de género sexuales (machismo / feminismo):

- **Clásico:** masculino género dominante y objeto deseado. Y el femenino como género dominado y objeto deseado.
- **Anti clásico:** contrario al enfoque clásico.
- **Moderno:** establecen un equilibrio entre ambos géneros. No existe dominado ni dominante de manera obsesiva y el deseo es de ambas partes.
- **Postmoderno:** Presenta una ambigüedad de deseos en donde tanto el género masculino como el femenino sufren distintas ambivalencias como objetos dominantes y dominados y como objetos deseantes y deseados.
- Religión, en cuanto a la religión, los estadounidenses piensan en su patria como una nación subordinada a Dios. Tienen la convicción de que la religión les puede servir para afirmar el carácter y la cultura civil de las personas. Tiene una gran variedad religiosa, aproximadamente 1200 grupos religiosos y 220 sectas reconocidas en donde el grupo religioso más sobresaliente es el protestante.
- Exploración, ciencia y cultura, Estados Unidos nació en la cultura de la ciencia con ideas revolucionarias propias de la Ilustración. También fue un pueblo de descubrimientos y explorador.

Los estadounidenses pronto adoptaron una nueva cultura científica que los han llevado a descubrir nuevos avances científicos. La nación estadounidense siempre está en búsqueda de lo nuevo dentro de la ciencia.

Concepción del bien y el mal

La ideología que circulan en una cultura determinarán lo que puede o no puede ser pensado, lo que puede o no puede ser hecho. Y justamente una de las funciones de la ideología es crear este ambiente armonioso, justo y manejable dentro de la noción de comunidad.

Puede decirse que en cada cultura está implícita una teoría de la realidad que dirige su orden en lo que es bueno y malo, lo correcto e incorrecto²¹⁵.

Vélez hace un análisis de esta ideología transmitida en las películas americanas. Por ejemplo en la película *Mulán*, los personajes Shan Yu y Redcliff, son personajes ambiciosos que buscan su propio beneficio, se vuelven individualistas, racionales, toman el control de las circunstancias.

De otro lado en cuanto a los valores de héroe, estos son aceptados socialmente, volviéndolos veneradores de la honradez, obedientes a la ley, cordiales con todos. Sobre todo estos mensajes y valores se han mantenido en los relatos del comic. La idea es simple, reprobar el mal y aceptar el bien.²¹⁶

²¹⁵VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004

Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, *Mulán* y *Pocahontas* como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html

²¹⁶DEL ANGEL SOSA, Leonardo & SÁNCHEZ AGUIRRE, Daniela
2006

Influencia de las historietas del Capitán América en niños mexicanos: La concepción del bien y el mal desde el punto de vista de los Estados Unidos. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula: Universidad de las Américas, Escuela de Ciencias Sociales, Arte y Humanidades, Departamento de Ciencias de la comunicación. Consulta 20 Octubre de 2013.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/del_a_li/capitulo_1.html#

5.6.3 Análisis de Mercado

La implementación de sofisticadas técnicas de control de audiencias diarias desde los hogares y en tiempo real hizo que a mediados de la década de los noventa se abandonen los contenidos orientados al público general y se empiece a buscar nuevos públicos en donde los adolescentes se convierten en destinatarios de los nuevos productos de ficción.²¹⁷

El análisis de público no busca el éxito de un producto sino que asegura la llegada de este a su público.²¹⁸ Es decir que los estudios que se realizan en dicho análisis no desencadenarán en el éxito del producto, ya que este depende de otros factores, sin embargo conociendo los intereses, necesidades, gustos y psicología del público se puede producir una obra audiovisual que satisfaga estas necesidades y capture el interés del público, por lo menos de primer momento.

Se produce el afianzamiento de los departamentos de marketing y se produce una “estandarización” en las series televisivas, naciendo una producción basada en fórmulas y códigos para su reconocimiento e identificación del público.²¹⁹

Gracias a esto se podía adelantar a los gustos y preferencias y precisar con gran exactitud la aceptación de un programa a lo largo de su desarrollo. Si gusta o no gusta, si engancha o aburre.²²⁰

Con el análisis de mercado, las publicistas comienzan a imponer *targets* comerciales, ayudando a la segmentación de las audiencias que fue propiciado por la aparición de canales televisivos temáticos y el internet. Los estereotipos de los perfiles para los

²¹⁷

GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 119.

²¹⁸

GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp.120.

²¹⁹ Idem

²²⁰ CASTILLO, José María

2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE. Pp. 42

que se debían concebir, los contenidos televisivos colapsan y por primera vez las cadenas ofrecen a los anunciantes segmentos de público de trece a veinticuatro años.²²¹

En este contexto el género de ficción se modifica y las referencias simbólicas del imaginario colectivo también. El público al que se apunta es cada vez más joven y está ansioso de novedades, además de estar dividido entre intereses masculinos y femeninos.

Siendo tan heterogéneo este nuevo marco social resulta peligroso industrialmente repetir siempre los mismos modelos, y la innovación se vuelve una necesidad.²²²

5.6.4 Nuevo Público

Este nuevo público ya no comparte recuerdos reales de consumo en grupo o masivo, como en un concierto o en el teatro, no se disfrutaba de la simultaneidad ni de las relaciones cara a cara que antes implicaba el "consumo masivo". En la década de los cincuenta la televisión generaliza esta situación al punto de que el público termina por abandonar toda referencia de una presencia física. Sin embargo en el siglo XX con el surgimiento de los medios de comunicación en masas, ese público disperso empezó a gozar de un nuevo estatus de respeto, ahora el centro de todo, es el consumidor.²²³

Con el surgimiento de las nuevas tecnologías, el público actual tiene una gran cantidad de posibilidades de elección, es un sujeto activo ante los medios. Este sujeto está más informado que en cualquier momento histórico anterior y puede seleccionar los mensajes que desee recibir y en todo caso buscarlos él mismo. Es demasiado libre y cuenta con muchas alternativas.

²²¹

GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 237

²²² Idem

²²³ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 101, 109.

Se debe tener en cuenta la gran competencia que conllevan las nuevas tecnologías, lo que implica tener una gran creatividad para estar a la altura del nuevo espectador formado y exigente. Para Teresa Martín en esta cultura del espectáculo, los productos audiovisuales deben ser capaces de jugar con el espectador hasta llegar a sorprenderlo.²²⁴

Otra característica importante en cuanto al nuevo público, es que posee un gusto a lo que parece real y cotidiano. No en vano el *Reality Show* es un género popularizado tanto y después de su boom en 1989. Los relatos audiovisuales resaltan por incluir escenas reales, sorprendentes e inauditas, escenas de riesgo, y todo aquello que rompe con los límites de lo admitido y esperado. El enigma, la intriga, el final inesperado, la sorpresa, la música y todo lo que hace reír es clave para el éxito del mensaje audiovisual actual.²²⁵

Como se ha señalado anteriormente, este nuevo público prefiere el realismo y le brinda mayor importancia a las tramas donde se tocan conflictos cotidianos. La trama de las relaciones interpersonales cobra mayor relevancia y debe estar presente en los relatos en la mayoría de géneros. Esta preferencia del realismo crea la necesidad del desarrollo de personaje mucho más complejos, que abarquen a profundidad los rasgos psicológicos que este nuevo público entiende y conoce debido a la gran información disponible que tiene.²²⁶

²²⁴MARTÍN CASADO, Teresa, ECHAZARRETA SOLER, Carmen & VINYALSI CORNEY, Manuel 2012

2012 El relato audiovisual publicitario del siglo XXI. Del medio televisión al medio internet. ¿Nuevos medios o nuevas formas de consumo audiovisual?. Revista Comunicación N°10. Vol. 1. 2012. Pp. 164-174. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/013.El_relato_audiovisual_publicitario_del_siglo_XXI.Del_medio_television_al_medio_internet.Nuevos_medios_o_nuevas_formas_de_consumo_audiovisual.pdf

²²⁵GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. pp. 172.

²²⁶MARTÍN CASADO, Teresa, ECHAZARRETA SOLER, Carmen & VINYALSI CORNEY, Manuel 2012

2012 El relato audiovisual publicitario del siglo XXI. Del medio televisión al medio internet. ¿Nuevos medios o nuevas formas de consumo audiovisual?. Revista Comunicación N°10. Vol. 1. 2012. Pp. 164-174. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/013.El_relato_audiovisual_publicitario_del_siglo_XXI.Del_medio_t_elevision_al_medio_internet.Nuevos_medios_o_nuevas_formas_de_consumo_audiovisual.pdf

Las tramas complejas pueden ser entendidas sin problemas debido a que el público actual tiene disponibilidad de información de toda índole: médica, científica, política, tecnológica, etcétera, que ha adquirido por diversos medios y que le permiten analizar productos audiovisuales de mayor complejidad temática. Es por eso que se dice que el nuevo público es informado e inteligente.

Otro punto importante a considerar es el uso del internet que permite nuevas formas de interacción entre el público y los contenidos de la ficción seriada.

Una larga lista de foros y blogs precisamente de series de televisión muestran como el público joven reacciona ante el desarrollo de su serie favorita, discuten entre ellos e interactúan en torno al desenlace de los conflictos que se presentan en los capítulos.²²⁷

5.6.5 Definición de Contextualización

Contextualización se define como la adaptación de una historia creada en un contexto cultural-temporal distinto al contexto actual de su público objetivo. Esto se lleva a cabo gracias al cambio de los elementos del tratamiento audiovisual y a los cambios a nivel narrativo que son adaptados de acuerdo a las nuevas características del contexto, así como con la introducción de elementos propios de la modernidad; nuevas estructuras narrativas, personajes complejos, el uso de la nueva tecnología -tanto en la producción de la serie como su inserción directa en la trama- además de darle un tratamiento más realista de los elementos participantes, los personajes, los diálogos, la escenografía, la temática etcétera.

²²⁷ JAVIER VALIENTE, Francisco

2011 Series de Televisión, el éxito de la narración y su influencia en el público juvenil. Revista Misión Joven Digital. Marzo 2011.

<http://www.csviator.es/2011-10>

[21%20Series%20de%20televisi%C3%B3n%20y%20p%C3%ABlico%20juvenil.pdf](http://www.csviator.es/2011-10/21%20Series%20de%20televisi%C3%B3n%20y%20p%C3%ABlico%20juvenil.pdf)

En palabras de García del Castro: “[...] *el nuevo realismo televisivo*” tiene como dos pilares básicos que su textualidad narrativa está basada en el realismo y la contemporaneidad.²²⁸

El concepto más cercano a la contextualización es el retcon, acuñado por Roy Thomas, en el sentido de que el retcon²²⁹ se basa en añadir nuevos elementos narrativos, cambiar algunas partes de la historia, revivir personajes y añadir otros nuevos, con el fin de tener llegada a un nuevo público.

Aunque el concepto 'retcon' es el que más se acerca ya que explica la necesidad de modificar las tramas y contenido del producto audiovisual con el fin de mantener vigente una historia, sin embargo el concepto 'retcon' es limitado ya que solo abarca las modificaciones de las historias precedentes a una historia clásica, no se podría aplicar a una historia cuyo tiempo de relato se encuentre después de la historia original.

Otro límite de este concepto es que solo desarrolla los cambios a nivel narrativo, pero no a nivel del tratamiento audiovisual. Sin los cuales el producto tampoco tendría llegada al nuevo público y en vano se realizarían todas las modificaciones a nivel narrativo.

En el caso específico de la contextualización de las series, estas van a reunir las siguientes características:

²²⁸ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 La Ficción televisiva popular. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. p.243

²²⁹ jloneblackheart
2014 Retcon or Retroactive Continuity. 31 de Marzo del 2013. Consulta 30 Setiembre del 2014.
< <http://www.comicvine.com/retcon/4015-43566/>>

- En cuanto a la temática de las series se puede advertir que durante en la década de los setenta, estaban dominadas por las crisis matrimoniales, hombres ambiciosos y bellas mujeres, familias enfrentadas, enfermedades y muerte de los buenos, e historias de héroes y villanos que hacían presagiar lo que vendría en los próximos años, sino la próxima década.²³⁰
- Ya a finales dela década de los setenta, ingresando yaa la década de los ochenta, los medios de comunicación masiva promocionaban una nueva identidad colectiva, y sobre esto se trabajan también los relatos audiovisuales, los cuales van evidenciando las temáticas de la sociedad en ese tiempo como la amistad, el amor, el sexo, la violencia, la ecología, la muerte, y el enfrentamiento generacional entre padres e hijos.²³¹
- Se incorporan muchas más tramas, las cuales se encuentran subordinadas a la trama principal, dotando de mayor complejidad a la estructura narrativa. Otro punto importante, es la hibridación de géneros, la búsqueda del realismo evoluciona la ficción televisiva, y quizá lo más importante es que se produce en función a los estudios que se realizan sobre el comportamiento de audiencia y el conocimiento del mercado.²³²
- Luego en la década de los ochenta en los EE.UU., la renovación del género en la tuvo como objetivo que las ficciones desarrollen una mayor sensación de realidad. Se pone en escena una serie de costumbres entre el mundo tal y como es y el mundo como les gustaría que fuera a los espectadores, dejándose de lado la ilusión del mundo ideal. Por ejemplo, la noción de familia dulce y acaramelada queda desfasada y se

²³⁰ Idem. p.60

²³¹ Idem p.85

²³² Idem. p.142

reemplaza por una más real con conflictos típicos, y con la cual el espectador se puede identificar.²³³

Con respecto a esta sensación de realidad cobran importancia los temas relacionados con el día a día de un ciudadano común de cualquier parte del planeta, o al menos de la mayoría del público objetivo a la que va dirigida la serie, como por ejemplo: La adopción ilegal de niños, los problemas laborales, la corrupción, la soledad de los ancianos, el tráfico de animales, las enfermedades mentales, las relaciones personales que se establecen a través de internet.²³⁴

Citando una vez más a García del Castro: *“En consecuencia, estas series no desean presentarse como relatos ahistoricos, situados en nebulosas de tiempo y espacio, sino como auténticas fabulaciones del presente más próximo. Por ello adoptan técnica del relato periodístico para el tratamiento de temáticas “de actualidad”. Entendida ésta como la realidad hecha acontecer.”*²³⁵

- Los personajes no están exentos a estos cambios y a diferencia de los personajes de las historietas, que son *las caricaturas de los ideales de los seres reales, pero con la ventaja de contar con poderes que desafían las leyes de la física para conseguir generalmente objetivos altruistas*²³⁶, los personajes de las series modernas, son más bien un complejo constituido con aristas claras y rasgos significativos y funcionales. Un ente complejo y contradictorio y a la vez claro y nítido como sucede en las personas reales.²³⁷

²³³ Idem p.153

²³⁴ Idem p.217

²³⁵ Idem p.227

²³⁶ BERNARDI DE LEDE, Maria Elena.

2007 La Psicología y los Personajes de ficción.

<http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-y-los-personajes-de-ficcion>

²³⁷ BAIZ QUEVEDO, Francis

2003 Los Personajes

<http://www.lapaginadelguion.org/tips4.htm>

talento que permite innovar en géneros, formato y lenguaje además de una óptima de ecuación de los programas de acuerdo a la oferta de la competencia.²⁴²

- Otro elemento para esta evolución en cuanto a la estructura narrativa es que el incremento de la competencia televisiva crea la necesidad de enriquecer narrativamente los productos audiovisuales, no solo en intensidad sino ampliando la capacidad del relato, es decir que se consiguiera contar cuatro o cinco historias por episodio. Aún se conserva relevancia a una trama principal, pero a la vez se desarrollan hasta cinco tramas paralelas, que se desarrollan intercaladamente y que en algunos momentos desplazan en importancia a la principal.²⁴³

Este tratamiento del producto con múltiples tramas brinda mayor complejidad al producto y un entramado estructural complejo a lo largo de la temporada.²⁴⁴

Otro factor muy importante al hablarse de *contextualización* es el avance tecnológico que ha favorecido este fenómeno.

- El desarrollo tecnológico multiplica las posibilidades de post-producción y la grabación en exteriores. Con nuevas técnicas como la de edición por inserto o efectos como la congelación de la imagen, la imagen en pantalla dividida, el movimiento ralentizado. Todo esto va a aportar que las series televisivas se aproximen más en cuanto al lenguaje audiovisual y medios expresivos a lo que hasta ese momento solo tenía el cine.²⁴⁵
- Una nueva forma en cuanto a la producción y sobre todo en la edición. Atrás quedó la llegada del magnetoscopio en 1956 que abrió en un primer momento la puerta de la revolución en la manera de editar, ya que hasta entonces solo se producía en

²⁴² Idem p.135

²⁴³ Idem p.155

²⁴⁴ Idem p.163

²⁴⁵ Idem p.75

directo²⁴⁶ y luego combinado con los primeros sistemas de edición que posibilita el montaje, permite la introducción de la elipsis como recurso facilitador del trabajo, también la aparición de la “cuarta pared”.

- Con este avance también se vio la importancia de ampliar el número de decorados, y una mejor concepción de la escenografía. Además de que se posibilitó la grabación de tres ángulos distintos o tres cámaras que luego pasarían por la edición.²⁴⁷
- *El género de la ficción ha sido uno de los medios que más ha expresado el fenómeno de transformación del espacio urbano como lugar de aventura. Los avances técnicos de las cámaras de video permitirán incluir las puestas en escena en la calle.*²⁴⁸
- En la última década sobretodo se busca acercar el lenguaje audiovisual al lenguaje cinematográfico, para ello se adopta el *filmode* al montaje de video, la edición de multicapa de video, algunos efectos para aproximar la textura a la imagen cinematográfica y añadir verismo a los decorados, siendo *el proceso de edición una auténtica tercera escritura de la obra.*
- Las grabaciones se realizan con video multicámara y se utilizan las cámaras dinámicas (Steady-Cam). El montaje se realiza con la edición video digital multicapa.²⁴⁹

De otro lado también es importante tocar el tema de la música como parte de la narrativa audiovisual de las serie.

²⁴⁶ FUNDACIÓN WIKIMEDIA

2013 Enciclopedia Virtual Wikipedia. Magnetoscopio. Edición 2013. Consultada 21 de Setiembre 2009.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Magnetoscopio>

²⁴⁷ GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

2002 La Ficción televisiva popular. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. p.36

²⁴⁸ Idem. p.224

²⁴⁹ Idem p.143

Aunque en un principio la inclusión de la música en los productos de ficción, no nació por una iniciativa creativa y artística, sino que con el fin de aminorar el ruido que hacía en proyector en las películas mudas, este recurso se volvió tan popular que poco a poco llegó a tener la importancia narrativa que tiene ahora.²⁵⁰

En el caso de las series actuales la predominancia en la musicalización es poner temas completos de bandas populares que van narrando la historia a la par que lo hace la imagen y en muchos casos suprimiendo el diálogo. Por momentos es intercalada con diálogos, se varía el volumen de la pista, así como también se sincroniza el climax sonoro con los climax visuales y se crea un montaje para aportar la intensidad necesaria de acuerdo a la secuencia.²⁵¹

Esto es algo que sobre todo ha capturado a millones de jóvenes que son atraídos por las bandas sonoras.²⁵²

- Se utiliza sobre todo la música extradiegética, es decir aquella que no proviene de la imagen, sino que es una música totalmente ajena al escenario. Se utiliza para dar intensidad a una escena, por ejemplo en las partes de romance o de acción. La dinámica de la música es trasladada a la escena.
- En su mayoría la música introducida es empática, es decir que va acorde con el contenido mostrado, y apoya y da coherencia a la imagen.²⁵³

En las series modernas americanas, uno de los elementos importantes en la musicalización. En palabras de Gustavo Noriega: “*la musicalización que incluye*

²⁵⁰ MERINO, Rosa
Música e imagen
<http://rosa.merino.com/temas/tema67.htm>

²⁵¹ VILCHES, Lorenzo.
2007 Culturas y mercados de la ficción televisiva. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. p. 45

²⁵² NORIEGA, Gustavo.
2009 Una nueva forma de consumir series.
<http://criticadigital.com/impres/index.php?secc=nota&nid=26683>

²⁵³ ORANGE
2009 El Guión Cinematográfico
http://html.rincondelvago.com/guion-cinematografico_2.html

invariablemente en el último bloque alguna cancioncita melosa del indie norteamericano, de algún cantante sensible, angustiado por algo, acompañando el obligatorio montaje paralelo que va cerrando las diferentes historias.”²⁵⁴



²⁵⁴NORIEGA, Gustavo.

2009

Una nueva forma de consumir series.

<http://criticadigital.com/impresa/index.php?secc=nota&nid=26683>

CAPÍTULO 6

ANÁLISIS

6.1 SUPERBOY Y SMALLVILLE

6.1.1 *Superboy*:

La primera temporada de la serie, que comenzó a emitirse en Octubre de 1988 , se centró en Superboy / Clark Kent (John Haymes Newton), su amiga de la infancia y el interés amoroso de Lana Lang (Stacy Haiduk) y su compañero de la universidad TJ Blanco (Jim Calvert), hijo del editor del Daily Planet , Perry White. Tenía también a Scott James Wells como la némesis de Superboy, Lex Luthor. Los padres adoptivos de Clark, Jonathan y Martha Kent, fueron retratados por Stuart Whitman y Salome Jens, respectivamente.

El interés se centra tanto en Superboy como en Clark Kent, entendiendo que a nivel narrativo ambos personajes a pesar de ser una sola persona, actúan totalmente distinto y reflejan una personalidad diferente.

Clark Kent no es una persona con apariencia de nerd encerrada en una oficina, sino que es un joven universitario divertido que tiene amigos, sale a jugar, va a la playa, tiene enamorada, etcétera.

Los temas para esta primera temporada reflejan en la mayoría de los casos temas de carácter social, como algún nuevo descubrimiento, sea histórico o tecnológico. Por ejemplo en el capítulo “*Policías corruptos*” (*Temporada 1, Capítulo 18*) en donde Lana es testigo de cómo un policía corrupto, líder de una banda de policías implicados en actividades

delictivas, dispara por la espalda al teniente Harris. A partir de ese momento los policías persiguen a Lana para matarla.

O el capítulo cinco “*Countdown Nowhere*” (Temporada 1, capítulo 5) se centra en el tráfico de armas.

En la primera mitad de esta temporada los capítulos son bastante sencillos, se sabe que los productores debían ahorrar dinero y es por eso que la producción no es muy elaborada e inclusive los efectos especiales son de bajo presupuesto.

Los villanos en esta primera temporada son delincuentes reales, narcotraficantes, jefes de mafias, ladrones, estafadores, etcétera.

La segunda mitad de esta temporada presenta efectos especiales mejorados y se introducen villanos que tienen que ver con el mundo de ciencia ficción de Superman, por ejemplo Alien, Succubus, y Mr. Mxyzptlk.

En esta temporada Lex Luthor, quién va a la misma universidad que Clark, aunque no es enemigo de Superboy, sin embargo sí se dedica a humillar a Clark Kent y a su grupo de amigos por sentirse superior a los demás.

De otro lado siempre ve frustrados sus planes, los cuales incluyen robar e ir en contra de las normas establecidas, gracias a Superboy.

Es en el capítulo “*Luthor Unleash*” donde Superboy rescata a Lex de un accidente en un laboratorio y este pierde su cabello. Lex culpa a Superboy de este incidente y ahora está decidido a destruirlo.

Es luego de este episodio que Lex luce como el villano sin cabello con el que los fans están familiarizados en Superman.

En la segunda temporada tuvieron que cambiar varios actores principales, entre ellos el protagonista Newton quien fue reemplazado por Gerard Christopher. Scott Wells fue reemplazado por Sherman Howard en el papel de Lex Luthor y su cambio de apariencia fue explicado en el capítulo “*With this ring I thee kill*” (Temporada 2,

Capítulo 1) como el resultado de una cirugía que Lex Luthor se practicó para parecerse a Warren Eckworth con el fin de matar a Superboy.

En esta temporada se cambió a T.J. por Andy como compañero de Clark Kent. Los villanos se fueron amplificando y se introdujo a Metallo, Bizarro, Nick Knack en referencia a Toyman.

Scott Wells también fue sustituido como Lex Luthor por Sherman Howard. El episodio de dos partes revelado, Luthor tuvo una cirugía plástica para asumir la apariencia de Warren Eckwort.

El personaje de T.J. White fue sustituido por Andy McCalister, interpretado por Ilan Mitchell-Smith, se convirtió en la nueva compañía de Clark.

El carácter de T. J. Blanco fue puesto en escrito de la serie (se fue a trabajar para el Daily Planet) y Andy McCalister , interpretado por Ilan Mitchell -Smith, se convirtió en la nueva compañera de Clark. Andy McCalister era muy diferente de T.J. y estaba constantemente en busca de hacer dinero fácil. También coquetea con Lana con frecuencia, aunque ella considera a Andy un amigo.

En esta temporada se revelan los orígenes de Superboy explicando la existencia de Jor-el y Lara como sus padres biológicos.

En la tercera temporada los estudiantes dejan la universidad para trasladarse a Capitol City en florida donde trabajan como pasantes en una agencia gubernamental que investiga actividades paranormales y extraterrestres.

Andy McCalister fue eliminado de la serie, poniendo a Dennis Jackson como el nuevo compañero de trabajo de Clark.

Esta temporada desarrolla temas con mayor complejidad que las anteriores temporadas. Introducen historias un poco más oscuras que tratan de temas de mayor complejidad. En “*Rebirth*” (Temporada 3, Capítulo 17), Superboy no logra salvar a

una persona sumiéndose en depresión por la culpa y renunciando a ser Superboy. El capítulo "*Carnival*" (Temporada 3, Capítulo 8) muestra a un individuo satánico que desea tomar el alma de Superboy.

En el capítulo "*Mindscape Superboy*" (Temporada 3, Capítulo 10) es atacado por un alienígena que lo pone en coma con una serie de largas pesadillas, mostrando de esta manera los miedos más profundos que tiene: el rechazo, la humillación, la incompreensión y sobre todo la gran carga que significaría que todos descubran que Clark Kent es Superboy, junto con la imposibilidad de vivir una vida relativamente normal.

"*Roads no taken*" (Temporada 3, Capítulo 5) muestra los diferentes caminos que Superboy pudo haber tomado; como Superboy viaja a tierras alternativas en donde su vida es muy diferente. Conoce a una versión de sí mismo que mató a Luthor en un ataque de rabia y otro que se ha convertido en un gobernante despótico de la tierra. La versión alternativa de Superboy que mató a Luthor vestía de manera opuesta al Clark Kent sobrio con una chaqueta de cuero negro y gafas de sol, podemos pensar que esta es la versión de Conner Kent de Superboy quien apareció por primera vez en la "*Muerte de Superman*".

En esta temporada se intenta profundizar en la psicología de Superboy, no solo nos muestra al valeroso e inmutable héroe de la primera temporada, sino que, nos deja entrar en su mundo interior para visualizar sus peores pesadillas.

En la cuarta temporada continúan las historias oscuras con mayor carga dramática y en donde Superboy enfrenta decisiones difíciles permitiéndonos asomar un poco al pasado de Lex Luthor para conocerlo.

El final de la serie se cierra con la búsqueda del cristal morado para que Superboy pueda recuperar sus poderes. Lana sospecha de que Superboy y Clark Kent son la misma persona, sin embargo cuando intenta descubrirlo él está sin superpoderes y ella se convence de que se equivocó, terminando de esta manera la serie.

6.1.2 *Smallville*:

Tanto Tom Welling como los productores de *Smallville* lo tenían claro, *Smallville* no se trata de Superman, sino de la progresión que este experimenta para pasar de la adolescencia a ser el hombre de Acero. La serie habla mucho acerca del crecimiento, la madurez y la aceptación de nuevas responsabilidades antes que tratar el heroísmo y fortaleza de Kal-el.²⁵⁵

Smallville no cuenta con el famoso super traje, pero aborda cuestiones importantes como el “super sexo” y algunas preguntas que de seguro les resulta interesante a la actual generación como: ¿Puede tener relaciones sexuales? ¿Puede tener una vida normal? ¿Puede embarazar a alguien? Gough, señala que se trata de tomar ese tipo de cuestiones que el público moderno pensaría y que el de 30, 40 o 50 años atrás la gente no pensaba.²⁵⁶

Para Bill Smith, *Smallville* además trata de la lucha universal entre el vínculo que tiene Clark con sus padres y la búsqueda de sus verdaderos orígenes; la historia del bien y el mal; el amor, la lealtad, la amistad y el coraje.²⁵⁷

El creador y productor ejecutivo de *Smallville* señala que esta serie trata acerca del viaje que emprende Clark para convertirse en un superhéroe, pero también del que emprende Lex para convertirse en el antagonista. Gough señala que les pareció que sería una dinámica interesante que Clark y Lex inicien con una buena amistad, pero

²⁵⁵STRACHAN, Alex
2011

Up, up and away; entertainment superman of television's 'smallville' flies off into network history. *Telegraph-Journal*. Saint Jhon N.B. 2011, pp D.3 Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/865683233?accountid=28391>>

²⁵⁶KRONKE, David
2001

Super-different; producers of the new superman series, 'Smallville,' reinvent the legend ... And puzzle fans. *Daily News*, Los Angeles, 2001, pp L3. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/282330522?accountid=28391>>

²⁵⁷SMITH, Bill
2001

Smallville Revisited. *St. Louis Post-Dispatch*. St. Louis, 2001, pp F1. Consulta 7 de Noviembre 2013. <http://search.proquest.com/docview/404109734?accountid=28391>

que en el camino las cosas cambian de rumbo poco a poco hasta el punto de convertirse en los peores enemigos.²⁵⁸

Smallville se estrenó en Octubre del 2011, a solo un mes del ataque de las torres Gemelas por parte de terroristas palestinos. Y narra la vida de Clark Kent quien vive en un pueblo ficticio llamado *Smallville* en Kansas, en la etapa de adolescente antes de convertirse en Superman tal como lo conocemos.

El episodio piloto rompió el récord de más alto rating para el debut en la Warner Bros., con 8,4 millones de televidentes en sintonía. En las nueve temporadas completas *Smallville* han hecho un promedio de aproximadamente 4.47 millones de espectadores por episodio, con la segunda temporada un promedio de 6.3 millones, ubicándose en las posiciones más altas de teleaudiencia.²

Smallville es una serie que ostenta la nacionalidad Canadiense porque las grabaciones se realizaron en Vancouver por cuestiones de escenografía. El Castillo Luthor que fue un elemento clave para esta serie es el que llevó a todo el equipo de producción a realizar los rodajes en este País. Sin embargo, Alfred Gough, productor tiene nacionalidad Estadounidense, mientras Miles Millas es británico.

Los actores en su mayoría son estadounidenses con excepción de Kristen Kreuk, Aaron Ashmore, Erika Durance, quienes son Canadienses también y Allison Mack quien es alemana.

Es necesario hacer esta aclaración ya que en las siguientes páginas se hablará de la ideología transmitida a través de esta serie, y consideramos que es la ideología Estadounidense la que plasma, a pesar de ser la serie grabada en Canadá. Además de

²⁵⁸SCOTT, Tracy L
2001

Superman: Still flying high; from krypton to 'smallville,' to prime time and back over 50 years. *The Washington Post*, Washington DC, 2001, pp Y06. Consultada el 6 de Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com/docview/409163798?accountid=28391>

que en el mundo de ficción el Castillo Luthor se encuentra en *Smallville*, ciudad ubicada en la ficción en Estados Unidos, poseyendo toda la cultura e ideología de este país.

Para este estudio solo hemos tomado en cuenta las cuatro primeras temporadas de cada serie. En el caso de *Smallville* las cuatro primeras temporadas se centran en Clark Kent y sus amigos durante la preparatoria, lo que en líneas narrativas equivale también a las cuatro temporadas de *Superboy* debido a que esta serie no finaliza en la cuarta temporada, sino que fue cancelada por factores económicos. A partir de la quinta temporada *Smallville* cambia de concepto e introduce situaciones más adultas apareciendo también otros personajes de DC Comics, tanto superhéroes como villanos.

La Primera Temporada:

La serie inicia con una visión apocalíptica, como si se tratase del fin del mundo, Meteoritos en llamas fragmentándose e impactando con la tierra. Autos explotando, personas corriendo tratando de salvar su vida, edificios destruyéndose y en medio de todo el caos se presentan los personajes. De un lado los Kent quienes hallan a Kal-el y a la nave que lo trae a la tierra y luego lo llevan a su casa. De otro lado, Lionel Luthor pierde a Lex en medio de la lluvia de meteoritos, para finalmente encontrarlo vivo sin cabello.

Con la lluvia de meteoritos todos los personajes se ven afectados radicalmente y no es casual que estos incidentes tengan relación con la llegada de Kal-el, quien vivirá los próximos años atormentado por haber causado con su llegada a la tierra hechos tan dolorosos como la muerte de los padres de Lana.

Se adelantan 15 años y se muestra Clark Kent en la escuela secundaria y su deseo de acercarse a Lana Lang. En ese capítulo ocurre el accidente automovilístico en donde Lex arrolla a Clark con su auto no solo sobreviviendo al impacto sino que siendo

Clark quien logra salvar a Lex del río de donde cayó. Este accidente marca la historia entre Clark y Lex Luthor e inicia la obsesión de Lex por descubrir el origen de las cosas extrañas que suceden en *Smallville*.

En esta temporada se da mucha relevancia las tramas de los sucesos protagonizados por personas afectadas por la lluvia de meteoritos como casos de investigación que serán el pretexto para mostrar las tramas de relaciones que son las verdaderamente importantes en esta serie.

En esta primera temporada Clark lucha por controlar sus poderes y pasar desapercibido deseando ser solo un adolescente común tratando de llevar una vida normal.

LaSegunda Temporada

En esta temporada, las tramas iniciales de los casos de personas afectadas por los meteoritos desaparecen, y toda la atención se centra las tramas de relación que se han establecido durante la primera temporada. Tanto la relación entre Lana-Clark, Chloe-Clark, como las de Lex-Clark y Lionel-Lex. La relación de amistad e intriga entre Lex y Clark es quizás la más compleja debido a que se pone a duda las intenciones de Lex en cada capítulo.

En esta temporada el objetivo de Clark es conquistar a Lana. Se afianzan las relaciones de amistad entre los jóvenes.

Se introduce un aspecto de la mitología estadounidense con los descubrimientos de unas cuevas indígenas de Kawatche -que en realidad tienen que ver con el verdadero origen de Kal-el (Clark Kent).

En esta temporada Clark descubre su verdadera identidad, se conoce la historia de su pueblo y a su padre biológico a través de una programación vocal llamada Jor-el, que dejó para poder guiar a su hijo a su llegada a la tierra.

Clark descubre que su llegada a la tierra tiene un propósito, conquistar la raza humana, propósito que se niega a cumplir. Y no solo se rehúsa a seguir los designios de su padre sino que se niega a aceptar su identidad, se niega a ser quien su padre quiere que sea, se niega a asumir esa responsabilidad y en el fondo se niega a crecer, que es al fin y al cabo una situación con la que los espectadores jóvenes se podrán identificar.

En la lucha por no hacer lo que Jor-el le pide, destruye la nave en la que vino a la Tierra causando así un daño irreparable a su familia. En este punto Clark va aprendiendo que cada decisión tendrá una consecuencia que deberá afrontar. Es así que el personaje va madurando, va aprendiendo de sus errores o al menos se ve obligado a confrontarlos y reaccionar ante ellos.

En el último capítulo de la temporada y como producto de su inmadurez para afrontar las consecuencias de sus actos, Clark huye a la ciudad de Metrópolis bajo la influencia de la Kriptonita roja.

La Tercera Temporada

En esta temporada, Clark regresa luego de su exilio en Metrópolis y de haberse convertido en un rebelde y realizar algunos trabajos deshonestos con el fin de conseguir dinero utilizando sus habilidades a causa de la kriptonita roja.

Clark, quién había huído a Metrópolis para evitar las consecuencias de sus actos, recapacita y vuelve a casa. Sin duda el director aprovecha en dejar una moraleja, característica heredada del formato de comic, además teniendo en cuenta que estas series intentan llegar a el público joven por medio de una historia épica.

Lex queda varado en una isla luego de un intento de asesinato, al regresar a *Smallville* sufre de problemas mentales, o al menos es lo que quieren que él crea.

Las historias se vuelven mucho más complejas en temáticas presentando con mayor profundidad el mundo interno de sus personajes. Las relaciones se vuelven tensas entre Lana y Clark terminado por separarse. Lionel está por ir preso acusado de haber matado a sus padres.

Algunos personajes se van de la serie, de manera temporal o definitiva, por ejemplo Lana se va a París por unos meses, pero Pete abrumado por la tensión constante que implica conocer el secreto de Clark deja *Smallville*.

Esta temporada termina con mucha expectativa ya que Lex es envenenado, Cloe al parecer muere en una explosión, Lionel está en la cárcel y Jonathan cae inconsciente en las cuevas *Kawatche*.

La temporada termina mostrando a Clark desnudo en posición fetal desapareciendo en una nebulosa de otra dimensión.

La Cuarta Temporada

En esta temporada, Lois Lane llega para investigar la muerte de Chloe. Encuentra a Clark desnudo en el campo a punto de iniciar una misión bajo el control de Jor-el. Finalmente Martha logra liberar a Clark del control de Jor-el, y despertar a Jhonatan del coma.

Clark y Lois descubren que Chloe no está muerta, sino que fue raptada, así que van en su búsqueda para finalmente rescatarla. Lana Regresa de París e inicia una relación con Jason Teague.

Esta temporada se centra en la búsqueda de las Tres piedras de Poder en la que se enfrascan Lex Luthor, Clark Kent, Lana Lang y Jason Teague cada uno por diferentes razones. Geneve Teague es añadida a la serie como la madre de Jason Teague, una mujer ambiciosa que está tras la búsqueda de las tres piedras de poder hace

muchos años. Lana descubre que es descendiente directa de la Condesa Margarete Isabelle Thorux quien por medio de brujería se apodera de su cuerpo.

En esta temporada finalmente Chloe descubre el secreto de Clark, sin que él lo sepa. Y decide guardarlo y apoyarlo en silencio. Lex sigue negando su naturaleza e intenta controlar su obsesión por Clark Kent, sin embargo las dudas crecen e intenta presionar a Chloe para que le revele la verdad. Poco a poco Lex se va alejando de Clark.

Esta temporada lleva a una culminación terrible: una segunda lluvia de meteoritos en *Smallville*. Clark consigue reunir unas piedras que son una especie de llaves kryptonianas con el fin de que no caigan en manos equivocadas y es trasladado al Ártico. Jason pone al descubierto su verdadera naturaleza y secuestra a Jonathan y a Martha. Lana huye en un helicóptero para salvar su vida, pero tiene un accidente, y al caer, descubre lo que parece una nave espacial. La temporada termina cuando Clark lanza el Cristal kryptoniano mientras se ve su trayectoria por los cielos.

6.2. ACERCA DE LAS SERIES

Con el paso de la paleotelevisión a la Neotelevisión y posteriormente a la hipertelevisión, los productores debieron reinventar los productos televisivos para poder llegar a un público diferente, con nuevos hábitos, nuevo tipo de consumo.

Principalmente hacer frente a la demanda de nuevos productos que tengan en cuenta la intertextualidad, la hibridación de géneros, un desarrollo más profundo de los personajes, temáticas modernas, múltiples tramas, relevancia de la banda sonora, entre otras.

Cualquier producto que no se acoplara a esta nueva realidad televisiva estaría destinado a tener poco alcance con el público, ser cancelado y pasar desapercibido dentro del vasto universo de producciones.

Es el caso de *Superboy*, estrenado el año 1988, es decir durante los primeros años de la Neotelevisión. Sin embargo, *Superboy* no pudo dar muchos cambios para adaptarse a esta nueva etapa, sucumbiendo rápidamente y desapareciendo al final de cuatro temporadas.

Su transmisión fue cancelada en su cuarta temporada y se transmitió solo en EE.UU. a través de la señal televisiva.

Diferente fue la historia de *Smallville*, serie que empezó a transmitirse en Octubre del 2001, cuando la Neotelevisión cobraba fuerza y que duró hasta el 2011, estando involucrada también en la aparición de la hipertelevisión.

Smallville no solo duró en el aire diez años, sino que su salida de la televisión no se debió a su falta de audiencia, todo lo contrario, las últimas dos temporadas fueron “estiradas” debido a la gran demanda de su público que se negaba a que El Hombre de Acero abandone el Prime Time.²⁵⁹

Su transmisión no solo se limitó al público estadounidense, en los canales de CBS y Warner Brothers, sino que *Smallville* se transmitió en EEUU, México, Latinoamérica, Europa, Reino Unido, e inclusive en Japón no solo en los canales nacionales sino gracias al cable satelital, es decir, países donde canales como AXN, CBS, NHK, City TV²⁶⁰ y WB Channel se ven.²⁶¹

Los productores de *Smallville* se dieron cuenta que tenían que competir en esta era digital, lo que significa ser conscientes de que el público tiene en sus manos la capacidad de cambiar el canal y preferir ver una película a una serie. Se dieron cuenta de que la competencia era también frente al cine. Es por eso que quisieron que

²⁵⁹STRACHAN, Alex
2011

Up, up and away; entertainment superman of television's 'smallville' flies off into network history. *Telegraph-Journal*. Saint Jhon N.B. 2011, pp D.3 Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/865683233?accountid=28391>>

²⁶⁰CHANNEL 4

Lista de programs
<http://www.channel4.com/programmes/smallville>

²⁶¹NATION MASTER

List of Smallville Japan voice actors.
<http://www.nationmaster.com/encyclopedia/List-of-Smallville-Japan-voice-actors>

Smallville se viera como una película. Ya lo había hecho su precedente la serie *X-Files*, lo que redefinió el concepto televisivo, sobre todo, dice Gough, cuando uno hace una serie de acción - aventura - súper héroes, se busca que se vea como una película, ya que está compitiendo con *Superman*, *X-Men*, *Spiderman*, etcétera.²⁶²

Si bien es cierto, el drama adolescente era uno de los género más subestimados en la televisión y el cine, cuando se hace bien, como el caso de *Beverly Hills* o *Buffy the Vampire Slayer*, su alcance rebaza la pantalla de televisión y se vuelve parte de la cultura popular, apareciendo en revistas, moda, estilos de vida, y volviéndose una fantasía para millones de jóvenes.²⁶³

Smallville, cumple con todas las características que tienen las series modernas con llegada a público juvenil. Plasma en ella la ideología de su época, cargada de meta mensajes relacionados con la ingeniería pop.

Esto se ve principalmente en el desarrollo de los personajes, los vestuario, las temáticas de los capítulos y la música.

Smallville incorpora como parte de la sonorización un sin fin de bandas populares, para el público que consume la serie y que son consideradas un icono dentro de la cultura pop. Entre las bandas que han integrado este soundtrak tenemos a: *Remy Zero*, *Lifeshouse*, *Dido*, *The Calling*, *Weezer*, *papa Roach*, *Gorillas*, *Sum 41*, *The Cramberries*, *P.O.D*, *U2*, *Relient K*, *Goo Goo Doolls*, *Avril Lavigne*, *Travis*, *Dishwalla*, *Sixpence non the richer*, *Coldplay*, *The all American rejects*, *Yellowcard*, *R. E. M*, *Good Charlote*, *Hoobastank*, *Pink*, *Five for Fighting*, *Alanis Morriset*,

²⁶²STANDFIELD, S.

2002

Al Gough: *Smallville's man of steel*. Digital TV. Pp. 44-46.USA, <<http://search.proquest.com/docview/203682372?accountid=28391>>

²⁶³ZURAWIK, David

2001

WB leaps tall buildings with drama; preview: 'Smallville' brings myth of superman to a new generation even as it tackles typical teen problems. *The Sun*. Baltimore, Md, 2001, pp IE. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/406508031?accountid=28391>>

Evanescence, Maroon 5, The Hives, Simple Plan, Swichtfoot, Depeche Mode, James Blunt, Snow Patrol, One Republic, entre otras bandas.

A diferencia de *Superboy* que contaba con cuatro personajes principales en las primeras dos temporadas, *Smallville* ostenta un número significativamente mayor de personajes principales. En su primera temporada tenía la participación de aproximadamente diez personajes principales, esto debido a la existencia de más de una trama que distribuye a los personajes dentro de ellas.

Gracias a la mejora de la tecnología, *Smallville* tiene mejores efectos especiales, lo que le permite incorporar una fuerte impresión de la realidad. Puede transmitir emociones fuertes, y causa un gran impacto en el imaginario del público. Sobre todo en aquellos capítulos en los que la parte de la acción, peleas y violencia toma relevancia.²⁶⁴

Quizás uno de los puntos resaltantes que marcan la diferencia entre *Superboy* y *Smallville* es el tratamiento de personajes. Mientras que en el primero los personajes son estereotipados, en *Smallville* los personajes presentan una gran complejidad.

Tramas con una estructura dinámica, nos muestran personajes psicologizados que poseen un gran intelecto, lo que supone un público inteligente que pueda seguir con atención las motivaciones internas de personajes complejos, no solo a nivel psicológico sino emocionalmente, y donde la dicotomía entre lo bueno y lo malo no está siempre bien definida. Donde muchas veces, el héroe tiene que ir en contra de la moral para defender algo más valioso.

Con respecto a la edición, se logran un mayor dinamismo en *Smallville* en comparación con *Superboy*, y esto se debe a que los movimientos de la cámara son utilizados con mayor frecuencia en *Smallville*. Además de tener escenas más cortas y diálogos precisos que agilizan la acción.

²⁶⁴ VILCHES, Lorenzo.
2007

Culturas y mercados de la ficción televisiva. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. p. 45

Junto a esto, la introducción de la grabación en multicámara aportó aún más dinamismo al producto, ahora no solo tenemos un punto de vista, sino que tenemos dos, tres o hasta cuatro puntos de vista de la misma acción, que son intercalado en edición para lograr el peculiar dinamismo que el público de la neo e hipertelevisión está acostumbrado a ver. Y que en cuanto a producción es importante al disminuir el tiempo de grabación, es una gran técnica para ahorrar tiempo y poder mantener el estándar de calidad de la serie y continuar con un ritmo de producción vertiginoso.

Durante un capítulo de *Superboy* se pueden encontrar muchas escenas realizadas con cámara fija, y uno que otro zoom cuando la ocasión lo amerita en exceso. Por ejemplo, en el capítulo *Kryptonita Kills* (Temporada 1, Capítulo 12), Clark está experimentando por primera vez y sin saberlo, los efectos de la kryptonita sobre su cuerpo. Para captar con detenimiento su dolor, se utiliza un zoom, enfocándonos en su expresión.



2. Clark experimenta los efectos de la kryptonita.

En cambio en *Smallville*, la cámara está en movimiento todo el tiempo, si no está haciendo un traveling, está haciendo un paneo, y si el movimiento no es horizontal o vertical, está haciendo zoom in, siempre reencuadrando, enfocando y desenfocando, casi como si fuera un personaje más. La cámara cobra presencia y deja de ser ese ojo imperceptible que solía ser en la Paleotelevisión.

El uso del multicámara y de buscar una mayor variedad de planos y movimientos, logró que la televisión tuviera una mayor calidad, acercándose a la imagen cinematográfica. En *Superboy*, por lo menos en las dos primeras temporadas, las tomas aéreas, gran plano general o panorámicos son inexistentes, mientras que en *Smallville* se usan por lo menos diez veces en cada capítulo, sobre todo en el cambio de escena para ubicar al espectador en un nuevo espacio escenográfico.

Stanfiel señala que *Smallville* tiene el aspecto de una película y este lo consigue principalmente a través del uso de ciertos ángulos de cámara y efectos especiales. Y cita a Gough quien habla directamente del uso de la cámara en *Smallville*:

*"Smallville es, en gran medida, un programa que busca alcance y la intimidad. Nos gustan los grandes planos, y luego primeros planos muy cerrados, ya que tenemos una muy hermosa modelo. Y no nos gustan planos medios porque se sienten muy de televisión. No es que Smallville no utilice de vez en cuando un Gran Plano General: no está mal mantenerlo, pero los otros que usamos más tienen un efecto mayor sobre el espectador"*²⁶⁵

En cuanto a la duración, la serie *Superboy* alcanza los 21' minutos sin cortes publicitarios, mientras que *Smallville* los 45', que da para una transmisión de 60' minutos con publicidad. La decisión sobre la duración de la serie tiene relevancia a nivel narrativo, ya que dependiendo de esta, es que se podrán o no incorporar mayor número de tramas.

En el caso de *Superboy*, su poca duración imposibilita que pueda desarrollar más de una trama por capítulo, lo cual limita también la profundidad en la que podemos conocer a los personajes.

²⁶⁵STANDFIELD, S.
2002

Al Gough: *Smallville's man of steel*. Digital TV. Pp. 44-46.USA,
<<http://search.proquest.com/docview/203682372?accountid=28391>>

Uno de los puntos que más resaltan, que diferencian a *Superboy* de *Smallville*, es la temática que tocan en sus capítulos. Mientras que *Superboy* toca temas sociales como: invasiones, corrupción de funcionarios, peleas por tierras, abuso de empresas poderosas contra los pobladores, magia. *Smallville* se centra en un estilo de ciencia ficción, sin que estos temas sean ajenos a la realidad combinándolo con temas de la problemática adolescente, por ejemplo: Obsesión adolescente, las carreras ilegales de carros, la primera experiencia sexual, la anorexia, el amor adolescente, los problemas con los padres, aceptación social, etcétera.

La ciencia ficción está presente en todos los capítulos, recordemos que uno de los hechos que marca al pueblo de *Smallville* es la famosa lluvia de meteoritos la cual ha causado un sinnúmero de hechos extraños en las personas afectadas: invisibilidad, teletransportación. De otro lado los experimentos de Lex Luthor basados en la kriptonita han producido otros fenómenos como la duplicación e infecciones mortales. Todos estos hechos hacen que el pueblo de *Smallville* sea muy singular y se pueda utilizar tramas de ciencia ficción para desarrollar estos acontecimientos.

Para abordar los temas de los "fenómenos" e integrarlas con las tramas principales se crea *La Antorcha*, un periódico estudiantil dirigido por Chloe Sullivan, y que tiene como colaboradores a Clark Kent, Lana Lang, Pete Rose, y luego Louise Lane, y que servirá de plataforma para lo que será "*The Watch Tower*", base de operaciones de la Liga de la Justicia, comandada por Chloe años más tarde.

En la primera temporada la temática de la trama principal está basada en los casos sobrenaturales y fenómenos producidos por la lluvia de meteoritos. Estos temas sirven como excusa para tratar temas de mayor complejidad y que se van definiendo y desarrollando a lo largo de toda la serie: el amor de Clark por Lana, el esfuerzo de Clark por guardar su secreto, la lucha del poder de los Luthor etcétera. Cuando estas tramas cobran importancia, los casos paranormales desaparecen, reapareciendo de vez en cuando, en el momento en que la historia lo justifica.²⁶⁶ Y esto coincide

²⁶⁶GARCÍA DEL CASTRO, Mario.

plenamente con la propuesta de *Smallville*. Una serie que se define como drama de acción y aventuras²⁶⁷, con toques de comedia²⁶⁸, en donde se muestra a Clark Kent en sus años de adolescencia enfrentando sus propios miedos e inseguridades para convertirse en el héroe de siempre: Supermán.

Otra característica de las series actuales es la Intertextualidad, al respecto se puede decir que los productores y guionistas modernos son conscientes de la existencia de elementos de la cultura que trascienden las pantallas y se encuentran en la música y los videojuegos.

En *Smallville* se hace referencia a la transtextualidad cuando se incorporan elementos provenientes de otras plataformas dando un sentido de realismo mayor. La serie no se realiza en un planeta lejano, sino que convive con el mundo real del espectador. Un ejemplo de esto son los varios capítulos en donde invitan a bandas reales como Remy Zero, ("Metamorphosis", Temporada 1. Capítulo. 2), One Republic, ("Hero", Temporada 1. Capítulo. 13), y Lifehouse ("Spirit", Temporada 4. Capítulo. 18). No son bandas ficticias, son reales y además se encuentran formando parte de la cultura pop de los espectadores.

La transtextualidad traslada los iconos musicales a la línea narrativa de la serie, dotándola de un mayor dinamismo e interactividad con el espectador.

Otro ejemplo de esto lo podemos apreciar en el capítulo "Mercy", donde la trama principal se convierte en una escena exactamente igual a la de la película *The Saw*, coincidentemente en el año en el que esta película alcanzó records de venta y espectadores.

2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. Pp.185.

²⁶⁷SCOTT, Tracy L
2001

Superman: Still flying high; from krypton to 'smallville,' to prime time and back over 50 years.*The Washington Post*, Washington DC, 2001, pp Y06. Consultada el 6 de Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com/docview/409163798?accountid=28391>

²⁶⁸HERNANDEZ, R.
2004

Smallville sorprenderá. Mural.
< <http://search.proquest.com/docview/373843837?accountid=28391>>

No es a gratuidad que los guionistas hayan querido recrear y hacer referencia a la película dentro de *Smallville*, como una especie de tributo con el fin de atraer y seducir al espectador teniendo en cuenta su necesidad de interactividad y coniviabilidad.

Un tema importante de desarrollo es también la hipertextualidad, entendida como la interacción con las plataformas de internet y los videojuegos.

Si hablamos de *Smallville* en definitiva la serie emplea también la hipertextualidad ya que el internet juega un papel muy importante en la línea dramática. Desde los primeros capítulos se presentó a La Antorcha como una especie de departamento de investigación escolar que resolvía todo tipo de misterios ayudados fundamentalmente por el internet.

Otro aspecto importante en cuanto a *Smallville*, que no fue necesario pensar para *Superboy*, es que con la proliferación de las múltiples plataformas en donde se puede transmitir la serie, esta tiene que ser capaz de adaptarse e integrarse a estas nuevas plataformas para poder sobrevivir.

El consumo de las series en las últimas décadas ha cambiado. Si bien el espectador no ha dejado de ver televisión, sí ha cambiado su forma de verla. Una forma muy habitual de consumir productos televisivos es el internet, el cual proporciona una modalidad de uso denominado “a demanda”. El internet multiplica la oferta de soportes propiciando un visionado de contenido televisivo en la cual cada cual puede organizar sus momentos de visionado, el orden de los mismos y los propios contenidos según sus necesidades y gustos.

En cuanto a *Smallville*, cada capítulo era lanzado en estreno una vez a la semana por la CBS, para los EEUU, sin embargo para los países latinoamericanos se transmitía con una semana de retraso en el canal WB. Ante esta situación los espectadores descargaban los capítulos de internet que otros fans estadounidenses subían a pocas horas de estrenado el capítulo.

Vivimos en la era de la inmediatez, así que para muchos fans latinoamericanos no se permiten esperar una semana para ver el siguiente capítulo cuando ya está disponible para EE.UU., es por eso que opción para los verdaderos fans es sin duda la descarga, y para esto existen muchas páginas, algunas de pago y otras gratuitas como Seriesonkis.com, Megavideo, Rapidshare, Megaupload, Fileshunt.

El uso y visionado de contenido en los últimos años ha experimentado un incremento en cuanto al volumen, tráfico y descarga, legal e ilegal. Estos incluyen contenidos televisivos como películas y series.²⁶⁹

Los productores de *Superboy* no tuvieron que enfrentar este fenómeno, y los contenidos estaban enfocados en el consumo televisivo tradicional, sin tener que competir con plataformas tan atractivas como las citadas anteriormente.²⁷⁰

6.3. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y SUS ELEMENTOS

6.3.1 *Del Guión y Estructura Narrativa*

6.3.1.1 Construcción de personajes

En cuanto a la construcción de personajes *Superboy* está ceñido más a la teoría funcionalista del personaje. En esta serie el personaje cumple una función dentro de la trama, y no se presenta como un individuo complejo con psicología, anhelos, o incoherencias internas típicas de los seres humanos, características que sí se encuentran presentes en los personajes modernos.

²⁶⁹GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. Pp. 60.

²⁷⁰RODRIGUEZ SAN JULIAN, Elena
2012 *Consumo televisivo, series e Internet Un estudio sobre la población adolescente de Madrid*.
http://www.fad.es/sala_lectura/TV_madrilenos.pdf

En cuanto al desarrollo de personajes en *Superboy* los personajes carecen de personalidad, son tan estereotipados y planos que no parecen reales. Por ejemplo en "*Kryptonita Kills*", (Temporada 1. Capítulo 11), vemos a un Lex Luthor arrogante, que con solo tronar los dedos tiene a las personas haciendo su voluntad. Es un villano indiferente, iracundo, sin sentimientos hacia otras personas, incapaz de sentir empatía por los demás. Un personaje totalmente inverosímil si lo analizamos en este tiempo, pero que concuerda con la definición de personaje que proponía inicialmente Barthes, en cuanto a la funcionalidad del personaje.

Son personajes que se mantienen en los extremos de personalidad, o son muy malos o son muy nobles. Los personajes de *Superboy* son lo que se denominan personajes planos, en su mayoría. Son excesivamente estereotipados, con caracterizaciones en los extremos, nunca en el centro.

Lo que se ve es lo que hay, no se insinúa nada al espectador que pueda completar mentalmente acerca de la personalidad del personaje.

Estos personajes están determinados por sus actos que son los reflejan exactamente las motivaciones internas que poseen.

Cada personaje cumple un papel dentro de la historia, y se mantienen dentro de ese papel para que la trama pueda funcionar.

También son estáticos porque a lo largo del desarrollo de la serie, no presentan mayores cambios. Maduran un poco pero es casi imperceptible, no se ve un gran crecimiento a pesar de las situaciones que enfrentan.

Para García Jiménez, un personaje se considera dinámico cuando, al final del relato, es un personaje distinto a cuando empezó. De lo contrario nos encontramos frente a un personaje estático.

Específicamente en las primeras dos temporadas, *Superboy* muestra personajes estereotipados ceñidos al modelo Aristotélico, muy inverosímiles si se los analiza en

esta época. Una vez más García Jiménez señala que, dentro del denominado nuevo realismo televisivo, los personajes son más creíbles porque resultan de estereotipos imperfectos y poco convencionales. Es decir que el estereotipo del villano será imperfecto si es que se le añade a sus características alguna virtud propia de un héroe. Este nuevo planteamiento de los personajes permite avanzar en la psicologización de los personajes y la franqueza de su exposición.

A los personajes en los relatos modernos, se los enfrenta a situaciones de carácter profesional, afectivo, familiar, con la intención de descubrir su soledad, su ambición, sus fracasos, sus miedos, etcétera.

Es por eso que los nuevos relatos tratan de explicar las contradicciones y dudas existenciales de los jóvenes. La temática juvenil trata de no discriminar por los estratos sociales, o raza, sino homogenizar al público identificándolos con las luchas internas que llevan estos jóvenes que son las mismas que enfrenta cualquier joven de cualquier país, nivel socioeconómico, o raza.

En cuanto a las características generales de los personajes, podemos ver que son personajes complejos, poseen más de una característica que los define, tienen una historia pasada que logra explicar los miedos, formas de reaccionar y de pensar de los personajes.

En muchos casos son contradictorios y es precisamente eso lo que los acerca más a la realidad humana. No son perfectos, a veces son incoherentes con sus acciones, aunque siempre moviéndose dentro de su personalidad. En el desarrollo de los personajes modernos se puede ver el mundo interno, atisbar en su interior la razón de sus acciones y reacciones, solo podemos entender dentro de la lógica de la funcionalidad.

En *Smallville* los personajes son, en su mayoría, jóvenes de buena apariencia, llenos de optimismo y de la angustia adolescente; los villanos son más viejos, no tan guapos como los héroes y cansados por el mundo que les rodea.²⁷¹

Por ejemplo en *Smallville* el personaje antagonista es de gran complejidad y muchas veces sus acciones villanas no están motivadas por odio, o ambición, sino por que posee una gran inteligencia que lo hace analizar las situaciones sin dejarse mover por las emociones con lo cual muchas veces toma decisiones prácticas que pueden ser muy duras o drásticas e incluso ir en contra de las personas que ama. El espectador logra ingresar al mundo del villano, e incluso identificarse con él en muchos aspectos. Al inicio de la serie, Lex Luthor se muestra como un gran amigo de Clark y probablemente Clark es el único amigo que Lex Luthor tiene.

En *Smallville* no solo vemos que la construcción de personajes está basada en definirlo por su complejidad, por sus contradicciones, por su consciencia psicológica. Sino que en muchos momentos la función antagonónica no se ve reflejada en el villano, muchas veces es Lex Luthor quien toma el papel de héroe. Esto debido a que Clark es presentado con una gran debilidad: sus temores. Teme perder a su familia, perder a quién ama, a no ser aceptado por sus amigos, a afrontar responsabilidades mayores, etcétera. Porque antes que un salvador o un héroe, es un adolescente con inseguridades en búsqueda de su identidad.

Esta debilidad lo hace ver en algunas circunstancias como indeciso e inseguro en comparación con Lex Luthor quien es capaz de arriesgarse, de tomar decisiones difíciles sin titubear dando una sensación de seguridad.

²⁷¹STRACHAN, Alex
2007

Young heroes, old villains on 'smallville'. *Leader Post*. Regina, Sask, 2007, pp D7. Consultada el 10 de Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com/docview/349950601?accountid=28391>

Los personajes son dinámicos, ya que a medida que va avanzando el relato ellos van cambiando, madurando, aprendiendo, creciendo, van transformándose a veces inclinados más hacia el lado oscuro, pero de alguna manera van madurando su forma de pensar y adoptando las directivas, positivas o negativas, egoístas o desinteresadas, que regirán su vida.

No sería verosímil que un personaje se vuelva sabio, tolerante, dadivoso, o rencoroso y desconfiado, de la noche a la mañana. Para que el relato sea coherente, el personaje debe atravesar un proceso, una larga lista de experiencias que van moldeando la forma de pensar de las personas. Y lo mismo sucede con los personajes modernos, tienden a parecerse mucho más las personas en el mundo real y eso logra acercarlos al espectador, la clave está en engancharlos por el lado humano.

Tenemos que hablar en este punto de la inmersión que se tiene del interior del personaje. ¿Qué tanto conoce el espectador de lo que piensa y siente el personaje? Toda la información que revela la televisión se da a través de las acciones que realizan los personajes y podemos escuchar lo que piensan a través de sus palabras, sin embargo sabemos que las buenas acciones pueden estar motivadas por malos fines. Y en muchas oportunidades uno logra decir todo lo contrario a lo que desea, siente o debe decir.

Estas motivaciones internas o deseos que no se logran expresar, quedan en el interior de los personajes, y es de mucha importancia que el guionista utilice las herramientas necesarias para lograr que el espectador pueda mirar más allá de las acciones y de las palabras, y conocer así a profundidad a cada personaje.

No es sencillo y requiere de creatividad para dejar de lado los eternos soliloquios que se usaban en el teatro y que aún se conservan en *Superboy*.

En el caso de *Smallville*, los guionistas cuentan con una gran ayuda, un público que es muy astuto e inteligente como para atar cabos sueltos y completar información. Es

por eso que no necesitan explicar cada uno de los puntos para que se revelen las verdaderas motivaciones del personaje, solo con mostrar una imagen como un contrato oculto, una pequeña acción como esconder algo, un gesto, o la sonrisa detrás del abrazo, puede revelar al espectador si las acciones externas corresponden o no a las motivaciones internas.

Lex

En *Superboy*, Lex Luthor, interpretado por Scott James Well, es un estudiante en la misma universidad que Clark, Shuster University, solo que de ciclos superiores. Un geniecillo poderoso que tiene el mundo a sus pies literalmente.

En el capítulo "*Kryptonita Kills*", (Temporada 1. Capítulo. 12), Lex tiene una relación con una de las chicas más codiciadas de la escuela, Verónica, a quién enamora paseándola en yate y comprándole joyas.

Lex tiene un séquito de personas que hacen lo que quiere, y esta información no solo se ve y se entiende, sino que Lex es lo suficientemente pedante como para decirlo en voz alta.



3. Lex no puede disimular su arrogancia.

Lex tiene a un “amigo” llamado Leo quien realiza las funciones de “empleado” y cumple sus órdenes al pie de la letra. Su manera de hablar refleja poco intelecto.

En el capítulo "*Kryptonita Kills*" Lex literalmente truena los dedos para que Leo le alcance el collar de kriptonita que le ha hecho a Verónica, una muestra más de su arrogancia.



4. Lex chasquea los dedos para dar ordenes.

Esta kriptonita además, ha sido robada por Lex. Quien no solo desea regalársela a su novia por su valor extravagante sino que la toma para culminar un experimento y dejar sin luz a la ciudad, para así facilitarle el robo de un banco. Así que a los antivalores mencionados anteriormente, Lex es además un delincuente que no da muestras de arrepentimiento o de que hubiera alguna lucha interna que lo intenta disuadir de hacer lo incorrecto, sino que muestra que lo hace con alevosía y que no se arrepiente de su falta de honestidad.

Frente a sus investigadores Lex tiene autoridad, pero también tiene una posición de superioridad, mientras que ellos se muestran paradójicamente como tontos. Es probable que la ridiculización de los científicos se deba a un afán por matizar la serie con algo de comedia, a la vez que dota a Lex de un aire de inteligencia, finura y sobreestimación, al compararlo con ellos.



5. Investigadores que lucen como tontos.

En cuanto a sus gustos, no son muy desarrollados, salvo una que otra característica bien definida, por ejemplo Lex tiene gustos refinados, como escuchar música clásica, beber licores costosos, etcétera. Pero el guión no desarrolla su historia anterior, las relaciones familiares que tiene, si son gustos heredados, gustos por contraste, etcétera.

En cuanto a sus gustos románticos, también atraviesa por un periodo de obsesión hacia Lana, pero finalmente mantiene una relación duradera con Darla, quién hace las funciones de su asistente en sus diferentes investigaciones y planes truculentos.

Su manera de vestir no marca un icono de moda, pero sí refleja su alma madura, a pesar de que no es mucho mayor en edad. Aún sigue en la universidad con Clark Kent, Lex se muestra socialmente como una persona mayor, adulta, importante, y su manera de vestir es un claro reflejo de ello.

Lex pierde el control rápidamente, si algo no sale como lo planeado simplemente se descontrola y explota. Es el capítulo en "*Kryptonite Kills*" cuando se entera de que la máquina que había construido para facilitarle el robo a los bancos ha sido destruida,

interrumpe su cena romántica con Verónica, tirando todo de la mesa y causando accidentalmente un incendio.

Otra característica en el carácter de Lex Luthor es su egoísmo. Solo le interesa satisfacer sus intereses personales a costa de otras personas, un claro ejemplo es el momento en el que se produce el incendio y queda atrapado con Verónica, su único interés era recuperar el collar de kriptnotita del cuello de Verónica, sin importarle salvarla o ayudarla a escapar del incendio. Lex no solo es “malvado” sino que es deshonesto hasta el punto de robar. Esta conducta no está justificada en el relato por algún trauma pasado o venganza, por lo que nos hace pensar que solo es producto de su autoritarismo y prepotencia.

Con respecto a su mundo interior, no logramos conocer lo que piensa de manera intuitiva sino que sus pensamientos son expresados verbalmente y no nos permite conocerlo interiormente a través del metalenguaje, o lenguaje corporal, u otras herramientas que podrían resultar más atractivas, comunicando no solo información sino también emociones y donde se podría lograr crear una empatía con el personaje.

No hay detalle acerca de su familia, y en la primera temporada Lex no le tenía un gran odio a Superboy, aunque era él quien siempre sabotaba sus planes delincuenciales.

Sin embargo en el capítulo "*LuthorUnleash*", (Temporada 1. Capítulo. 26), Superboy lo salva de morir por un experimento en el laboratorio, producto de esto Lex Luthor pierde su cabello, y nace en él un odio incomprensible hacia Superboy, proponiéndose desde ese día eliminarlo.

En *Superboy* no se explica por qué Lex Luthor es como es, ¿qué lo llevó a convertirse en ese ser despreciable y vil? ¿Es realmente quién quiere ser? ¿O se esforzó por ser

una buena persona y circunstancias externas a él, quizás personas, lo empujaron hasta el punto de rendirse y aceptar su destino?.

Estas son preguntas que sí se encuentran respondidas al detalle en *Smallville*. Ante la falta de explicación Lex Luthor queda deshumanizado y no logra generar ninguna empatía con el público, lo cual facilita muchas veces la aceptación del castigo moral que recibe.

En *Smallville* Lex Luthor es un joven magnate, carismático e inteligente, que trabaja junto a su padre en Luthorcorp. La diferencia principal de Luthor en *Smallville*, es que en muchas ocasiones salva la situación. En el capítulo "Scare" (Temporada 4, Capítulo 10) una investigación de Lex ha infectado a casi todo el pueblo de *Smallville*, entre ellos Lana, Jason y los padres de Clark, quienes se aproximan a una inevitable muerte si no se crea un antídoto. El antídoto está listo antes de tiempo gracias a que Clark calienta la sustancia con su vista de rayos X. Sin embargo este antídoto podría ser una inyección letal, así que deben probarlo a riesgo de morir. Lex prueba el antídoto en él mismo con el fin de salvar a las personas que se encuentran infectadas.

Esta acción demuestra ese lado humano, responsable de sus actos ya que fueron sus investigaciones las que pusieron en riesgo a estas personas. Esto lo vuelve un personaje más complejo logrando la identificación del público con él. Como toda persona intenta ser fiel y solidario por lo menos con las personas de su círculo cercano.

La serie también justifica sus antivalores, como la dificultad de confiar en las personas, explicando su pasado, el cual ha estado lleno de soledad, y falta de amor. Su madre murió de una larga enfermedad del corazón, pero también era golpeada por su esposo Lionel. Y mató a su hijo menor Julian producto de una severa depresión post parto.

Lex estudió en colegios prestigiosos en donde se burlaban de él por ser calvo, sin embargo eso lo hizo más fuerte y aprendió a sobre llevar las dificultades. Es rebelde, dominante, poderoso, inteligente, y calculador. Acostumbrado a hacer negocios, también lleva su vida personal como un negocio más, velando por sus propios intereses antes que los del resto.

Adicto al sexo y a los autos de lujo, prefiere a las mujeres de pelo oscuro ya que le recuerdan a su madre Lillian. Gusta de la música clásica y de

Vive en el castillo Luthor, que fue traído ladrillo a ladrillo desde Escociarodeado de comodidades y tiene un fino gusto por la decoración, las reliquias costosas, piezas únicas con un gran valor histórico, muchas de las cuales tienen que ver con la obsesión que tiene de la vida extraterrestre.

Su manera de hablar revela un gran conocimiento de las artes, historia, y las culturas. Siempre recurre a las metáforas agregando simbolismo a sus puntos de vista. Por ejemplo, el reloj más valioso que tiene es uno que su madre le mandó a hacer antes de morir con una moneda de oro con el rostro de Napoleón. Cuenta que la madre de Napoleón murió antes de la coronación de su hijo, pero Napoleón la mando a pintar como si estuviese allí. Simbolizando la presencia de su madre en medio del éxito de Lex.

Transcripción de un diálogo entre Lex y Clark del capítulo "*Obscura*" (Temporada 1, Capítulo 20)

CLARK

¿Cuándo dejarás atrás el pasado?

LEX

Tú miras las estrellas Clark.
Algunas se extinguieron hace
miles de años, pero nos llega su
luz.

El pasado influye en el presente.
No puedo cambiar eso.
Solo puedo intentar comprenderlo.

La relación con su padre es conflictiva, todo lo que Lex hace está mal, nunca es suficientemente bueno, suficientemente fuerte, suficientemente capaz. Lex se pone una imagen de niño rico, haciendo lo que quiere, solo para encubrir la falta de seguridad que tiene a causa de una mala relación con su padre. Esta actitud cambia cuando tiene el accidente del puente y Lex ve como una segunda oportunidad para hacer las cosas bien.

Es justamente su padre, Lionel, quién lo trae a *Smallville* para hacerse cargo de una planta de LuthorCorp, la que será su prueba para determinar su madurez y su permanencia en los negocios familiares.

Su vida da un gran giro cuando está a punto de morir en un accidente cuando su auto sale sin control y cae por un puente. Es rescatado por Clark Kent que desde aquel día se hace su amigo.

La amistad crece y Lex es un amigo mentor, al tener algunos años más que Clark, además de confiar algunas cosas privadas le da consejos sobre todo en el plano amoroso, pues Lex sabe de la atracción que Clark siente por Lana.

La soledad de Lex se ve reducida con la amistad de Clark, además de que en las primeras temporadas se va ganando poco a poco a su familia, los Kent, que en un principio dudan de sus verdaderos intereses, pero en ellos Lex llega a encontrar la familia que nunca tuvo.

Sin embargo una duda ronda constantemente en su mente y es que al ser un gran apasionado a la ciencia, no se puede explicar cómo es que Clark pudo salvarlo el día del accidente y empieza a crecer la obsesión por descubrir la verdad. Obsesión que lo

llevaráa perder la confianza de Clark y hasta construir un ejército de clones para luchar contra los alienígenas que vendrán a destruir la tierra.

En cuanto a la psicologización del personaje, en Lex Luthor se ve más que en ninguno. El personaje de Lex es un ser muy inteligente, calculador, no da ningún paso sin un propósito claro. Nada lo deja al azar sino que trata de controlar cualquier resultado para su beneficio.

A nivel del saber, en el caso de Lex, la mayoría de veces el espectador no conoce sus verdaderas intenciones, y eso es parte de la intriga. El espectador se identifica con Lex, sabe que él lucha por ser diferente y prefiere creer en sus buenas intenciones, pero el guionista siembra las dudas y crea expectativa de lo que realmente ocurre en su mente.

Lex, vive luchando constantemente por no convertirse en el villano que parece existir en su interior. De manera consciente e inconsciente, *Smallville* nos muestra en muchos capítulos, esta constante lucha por ser diferente, vencer al destino y ser más un Kent que un Luthor.

En el capítulo, "*Exile*" (Temporada 3, Capítulo 1), Lex ha caído en una isla abandonada luego de un accidente en avión cuando viajaba con su esposa a su luna de miel. En este episodio se encuentra en la isla cara a cara con un psicópata con quien tiene largas charlas acerca de lo que le ha sucedido, Louis piensa que su esposa Helen lo mando a matar, y le insinúa que debería matar a su padre como él.

Lex separa su subconsciente psicópata de su lado humano y sensible. Es una lucha aparentemente física con un hombre creado por su mente "Louis" quien intenta evitar que salga de la isla, lo trata de convencer que no había sido un accidente sino que su esposa lo había planeado. Incluso le llega a dar una justificación para matar a su padre. Evidentemente son los pensamientos de Lex con los que lucha a diario. A diferencia de mostrarlo en un monólogo aburrido, *Smallville* nos deja entrar en la

psicología de Lex por medio de este ataque esquizofrénico para poder ver qué piensa, como funciona su mente a nivel psicológico. Vemos como Lex sufre un trastorno mental distorsionando su pensamiento y la percepción de la realidad, experimentando alucinaciones. Pero lo más importante es que nos muestra directamente su lucha constante con ese lado oscuro que se rehúsa a dejar salir.

Lex lucha físicamente con Louis y gana, al final nos damos cuenta que Louis solo existía en la cabeza de Lex, algún tipo de esquizofrenia producto del estrés sufrido a causa del accidente. Louis era nada más y nada menos que la representación de su lado oscuro, ese lado psicópata del que quiere huir y que por ese momento fue vencido.

Esto propone dos cosas, la principal, propone a un público inteligente y conocedor de este tipo de temas. Que es capaz de atar cabos, unir pistas y rellenar los vacíos que el guión no completa a propósito para enganchar al espectador con sus suposiciones.

A diferencia de *Superboy* en donde todo está previsto, el espectador solo disfruta de lo que sabe está por venir, no participa en el proceso de desenlace de alguna manera, no hay expectativa por ver si como espectador adivinó o no las verdaderas intenciones del personaje.

Esta escena termina con algo muy simbólico, Lex mata a Louis que llega a ser su lado psicópata, sin embargo luego de este episodio el comportamiento de Lex va mostrando cambios y se va perfilando hacia el villano que llega a ser en las últimas temporadas. Siendo el punto de quiebre el capítulo "*Lexmas*".

El capítulo "*Lexmas*" nos muestra lo que pasaría si Lex tomaras las decisiones correctas, lo que su corazón le está gritando y se resiste a ser el Luthor en el que se está convirtiendo. Nos muestra una vida llena de amor, junto a Lana y dos hermosos hijos celebrando navidad, lejos de su padre, pero con una vida sencilla. Sin embargo

también nos muestra la impotencia y la desdicha que puede llegar a ser para Lex el no tener el poder ni los recursos suficientes cuando debe trasladar a Lana a un buen hospital debido a un cuadro crítico que sufre luego de dar a luz a su hija.

Lana muere y se da cuenta en ese sueño que es preferible tener todo el poder y el dinero, ya que de nada le serviría tener amor y una familia si no puede protegerlos y existe el riesgo de perderlos.

Aquí se finaliza esta lucha para Lex y se rinde ante su destino, de aquí en adelante las actitudes de Lex cambian. El dinero y el poder se vuelve su modo de manipular y comprar a las personas, no tiene reparos en alterar la verdad y ser un muy calculador con personas que ama, incluyendo a Lana Lang.

Lex no se vuelve enemigo de “El Borrón” (*Superboy*) inmediatamente, ni siquiera su rencor hacia Clark Kent es el motor de querer matarlo, sino que los guionistas enfocan de una manera más verosímil el móvil por el que Lex Luthor quiere destruir a “El Borrón”. Lex Luthor ve en El Borrón y en la mayoría de alienígenas como una amenaza a la seguridad mundial y está convencido de que su plan es apoderarse y dominar la raza humana. Ante este convencimiento Lex va a mover todo su conocimiento y poder para proteger a la raza humana.

Sin embargo el odio que siente por Clark es sin duda producto de la envidia que nació al desear lo que Clark tenía, una familia amorosa y el amor de Lana. Esto sumado a la decepción de saber que Clark nunca confió en él como amigo ocultándole su secreto, hizo que cuando Lex descubriera que Clark y El Borrón eran uno mismo, se enfocara en destruirlo a como dé lugar.

Clark

Si hablamos de Clark Kent en *Superboy*, hablamos de un chico de clase media baja, de unos 21 años aproximadamente, de tez blanca y ojos celestes pero cabello oscuro. *Superboy* no da mucha información adicional acerca de su historia pasada salvo la que se conoce en la historia del Comic. Fue encontrado por los esposos Kent cuando era un bebé en una nave espacial. Fue adoptado y criado como su hijo, hasta que tuvo que ir a la Universidad, que es el momento en el que se sitúa la historia de esta serie.

Verdadero Origen

Acerca de su identidad, su verdadero nombre Kal-el, hijo de Jor-el y Lara. Proviene de un planeta llamado Kriptón, su padre un científico kriptoniano lo puso en una nave rumbo a la Tierra antes de que Kriptón fuera destruido con el fin de que Kal-el pueda salvar a su raza.

Para poder llevar una vida normal, o al menos un poco normal, Clark no revela que es *Superboy*, los únicos que conocen su secreto son sus padres.

En *Superboy* sí acepta su identidad de super héroe, a pesar de que es joven, no se cuestiona mucho su deber al poseer superpoderes, sino que, desde el inicio de la serie él los usa para salvar personas en peligro.

El traje que lleva reafirma esa identidad de superhéroe y demuestra la aceptación a la que debió llegar en algún momento de su vida Clark, para decidir ser *Superboy*.

No existe la fortaleza de Jor-el, sin embargo el programa de voz de Jor-el también lo guía a través de unas rocas ocultas en medio del bosque.

Jor-el le da retos y misiones al igual que en Smallville, pero esto no causa en *Superboy* la rebeldía, sino es diligente en llevarla a cabo.

Entre los poderes que *Superboy* tiene, están el poder de volar, el super rayo láser, el poder de congelar las cosas con su aliento, super oído y desde la tercera temporada la supervelocidad, superfuerza y visión de rayos X.



7. Clark y su supoder aliento congelador.

Sus superpoderes no lo ayudan en su vida cotidiana y los tiene que mantener controlados, incluso quedando como un tonto, por ejemplo en el capítulo "*Trouble Water*", (Temporada 1, Capítulo 10) en donde él y Ellen, su novia, son abordados para amedrentarlos y Clark ni siquiera puede defenderse por no exponer su fuerza y guardar así su secreto. La impotencia y la ira se ven reflejadas en su rostro.



6. Clark trata de contenerse y no usar sus poderes.

Con respecto a sus debilidades, la mayor que posee es a la kriptonita verde que lo debilita hasta matarlo. Lo descubre en el capítulo "*Kriptonita Kills*", en medio de una clase de mineralogía cuando empieza a sufrir un malestar inexplicable.

Vive con un gran sentimiento de culpa debido a que las personas que están cerca de él, en especial Lana, se ven afectados por sus constantes luchas, ya que él siempre se encuentra en el ojo de la tormenta y sin querer lleva a la gente más cerca con él, a sufrir accidentes y estar cerca de la muerte.

"*Aliens Solution*", (Temporada 1, Capítulo 14) se puede ver su sentimiento de culpabilidad. Lana queda inconsciente y Clark tiene un discurso acerca de su culpabilidad y de hacerle daño a quienes quiere. Mismo discurso que Clark de *Smallville* solo que en *Superboy* estos diálogos se dan como monólogos frente a personas inconscientes. De otra manera no podríamos saber cómo se siente o que piensa Clark.

En el caso de *Smallville* el recurso que tiene es el dialogo, Clark habla de sus sentimientos con otras personas que conocen su secreto, como sus padres, Cloe -a partir de la cuarta temporada- o Pete.

En cuestión de la psicologización de los personajes, se puede apreciar que la complejidad psicológica entre los personajes de la serie *Smallville* es mucho más elaborada que los de *Superboy*.

Las emociones que experimentan los personajes son mucho más coherentes y duraderas, más verosímiles en *Smallville*. Por ejemplo en el capítulo "*Escape to Earth*" (Temporada 2, Capítulo 19) de *Superboy*, Lana ha descubierto que Clark es *Superboy*, y que le ha ocultado este gran secreto durante toda su vida, el enojo y la decepción le dura solo unos segundos hasta que este sufre una caída. En el capítulo "*Alien Solution*", Lana muere y la reacción de *Superboy* es de desconcierto .



8. *Superboy* reacciona ante la muerte de Lana.

A pesar de ser tan correcto moralmente, Clark tiene una gran incoherencia. Y es que al momento de irse a estudiar a Metrópolis, deja en *Smallville* una novia llamada Ellen, con la cual se reencuentra en el capítulo "*Trouble Water*". Queda claro que son enamorados, sin embargo cuando Lana le pregunta por ella, Clark le contesta que solo se trata de una amiga, al igual que ella.

En ningún momento se explica porque actúa así con ambas, esto se debe a que la trama romántica no es la principal, en las dos primeras temporadas el tema de romance entre Lana y Clark solo se insinúa, pero no hay un claro objetivo con respecto a esto.



9. Clark y su novia Ellen.

Contrariamente en el capítulo "*Hypnosis*" de *Smallville* Lana ya ha descubierto el secreto de Clark, e intuye que es este secreto el que no deja que ellos mantengan una relación transparente, ella lo confronta y le da la oportunidad de elegir entre confiarle la verdad o dejar de lado el amor que se tienen, él no le dice la verdad y ella se aleja. Esta desconfianza no solo causa rabia y decepción en Lana sino que esto marca un cambio radical que la lleva a ser luego la esposa de Lex Luthor.

En *Smallville*, Tom Welling interpreta al adolescente Superman, Clark, un estudiante de 17 años, un típico adolescente conflictuado, que se mira en principio como un perdedor ya que ni siquiera puede acercarse a la chica de sus sueños, Lana Lang.²⁷²

Vive con sus padres en la granja familiar en donde colabora con ellos en los quehaceres domésticos. Asiste a la secundaria *Smallville* en donde tiene a sus dos mejores amigos: Chloe Sullivan y Pete Ross.

Aún está habituándose a sus poderes y le cuesta mucho esfuerzo controlarlos y llevar una vida normal, por lo que en principio los ve como un obstáculo que le impiden ser parte de cualquier grupo de la secundaria, inclusive el de fútbol americano.

Sus poderes están surgiendo, y él está aprendiendo a controlarlos y vivir con ellos, justo en plena etapa de la adolescencia donde se suman la ansiedad por la aceptación, la búsqueda de la identidad, el amor adolescente y todos los conflictos que puedan surgir en esta etapa.

²⁷²STRACHAN, Alex
2007

Young heroes, old villains on 'Smallville'. *Leader Post*. Regina, Sask, 2007, pp D7. Consultada el 10 de Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com/docview/349950601?accountid=28391>

Sus poderes

Y aunque poco a poco va desarrollando la mayoría de sus poderes como la visión laser y rayos X, la super velocidad, el super oído, resistencia a balas, la super fuerza, el aliento congelador, etcétera, existe un poder que no desarrollará hasta el final de la serie, el de volar. Se le puede ver a Clark Kent intentando vencer sus temores y aprender a volar junto a su prima menor Kara, pero sin éxito, lo que es una frustración añadida a su ya complicada vida.

Sin duda el personaje de Clark está desarrollado sobre todo para presentarlo en su lado humano, los conflictos que se generan debido a sus poderes y el hecho de que su llegada a la tierra tenga un propósito y no sea solo una mera casualidad.

Su debilidad

La complicación de su vida es que se encuentra en constante peligro frente a la kriptonita verde, debido a que vive en un pueblo infestado de kriptonita.

La kriptonita verde lo debilita y una exposición intensa y prolongada le causaría la muerte. Pero la kriptonita verde no es la única que causa efectos en él, la kriptonita roja, lo desinhibe totalmente logrando que Clark desate sus instintos más básicos.

Vale hacer la aclaración que en *Superboy* la kriptonita roja hace que Clark haga cosas que nunca haría ni desearía en la normalidad, es como si se tratase más de una hipnosis o droga. Sin embargo en *Smallville* solo le permite hacer aquellas cosas que siempre ha deseado hacer en lo más profundo de su ser, pero que han sido controlados por su “superyó” quien está cargado de principios morales, la consigna de lo que se debe hacer siempre está sobre lo que se quiere hacer, el amor y respeto hacia su familia y amigos que prima sobre lo que él desea. Con este “superyó” anulado por la kriptonita roja, Clark es capaz de utilizar sus poderes para su beneficio, como trabajar para las mafias y vivir con todas las comodidades que el dinero puede otorgar, situación muy diferente a la vida de privaciones que lleva con sus padres al solventar todos los gastos con los ingresos de la granja. También puede

conseguir la chica que desee sin que le importe como persona, sino como un objeto de deseo al que ahora puede acceder.

El capítulo "*Exile*" (*Temporada 3, Capítulo 1*), muestra en gran medida todos los efectos producidos por la kriptonita roja. Y se enfatiza que las acciones de Clark son conscientes y deseadas, pero que sin la kriptonita roja no se atrevería a hacerlas porque lo que él quiere siempre está después, lo primero es el beneficio común, al fin y al cabo esa es una de las premisas de todo héroe y quiera o no quiera reconocerlo, Clark Kent lo es.

Clark tiene que lidiar con los sentimientos de culpa por las consecuencias devastadoras, y muchas muertes causadas el día que llegó a la tierra, en la lluvia de meteoritos, entre lo que más le cuesta es sin duda que se siente culpable por la muerte de los padres de Lana y es quizás uno de los motivos por el cual nunca le revela la verdad acerca de su verdadero origen.

Aunque no lo haya querido así, el tener estos poderes -sumando la gran influencia moral que tienen sus padres sobre él- ha hecho que Clark sea un adolescente respetuoso, acomedido, con principios y valores muy sólidos, que tiene a la familia y a la amistad como instituciones de muy alta estima.

Falsa identidad, alter ego

Clark no aparece con lentes, pues no los necesita. Tampoco oculta su personalidad ya que salva a las personas en la total anonimidad.

A diferencia de *Superboy*, en donde él es una figura pública y el secreto radica en que Clark Kent y Superboy son la misma persona. En *Smallville* solo existe Clark Kent, no existe Superboy o Superman. Todo se centra en Clark Kent y en los vericuetos que hace para poder salvar a personas incluso a sus propios amigos, sin que nadie sepa y sin que sus propios amigos se den cuenta.

No hay necesidad de encubrir una falsa identidad, en el caso de *Superboy* su falsa identidad era Clark Kent, el caso es muy distinto en *Smallville*, Clark Kent es su verdadera identidad, por lo menos en las cuatro primeras temporadas, y tiene que ocultar sus poderes para preservar esa identidad que él valora.

No ve a sus poderes como algo que lo beneficie, sino como una carga o una gran responsabilidad que le impide tener la libertad de disfrutar su adolescencia con sus amigos, incluso expresando que “*daría cualquier cosa por ser un chico normal*”. Muchas veces en la serie Clark Kent expresa que se siente como si “cargara a todo el mundo sobre sus espaldas”. No solo lo siente él, sino que sus amigos cercanos, en especial Lana pueden darse cuenta de esto.

Sus amigos

Su mejor amigo es Pete Ross, un estudiante afro americano que es el primero en enterarse de sus poderes. Clark y él, ayudan a Chloe Sullivan en el periódico escolar “La Antorcha”. Donde ayudan a resolver los misterios que ocurren en este singular pueblo, la mayoría de los cuales se debe a extrañas mutaciones causadas por la lluvia de meteoritos en las personas, animales y objetos.

Su amistad con Lex

Aunque parezca inverosímil que el archi enemigo de Superman y él hayan sido buenos amigos en la juventud, *Smallville* trabaja muy bien la parte narrativa de este hecho y aporta los precedentes necesarios para entender el odio que luego desarrolla Lex Luthor por Clark Kent.

Se suele decir, no se odia lo que no se ama. Y precisamente el grado de cercanía y cariño que llega a existir entre ellos es lo que incrementa el odio y resentimiento en Lex Luthor, resentimiento y desconfianza que luego lo convertirá en el famoso villano que todos conocemos.

Su primer encuentro fue algo más que accidentado. Lex está manejando su automóvil cruzando un puente, cuando pierde el control de su vehículo estrellándose con el muro de contención del puente, cayendo al agua inconsciente. Clark se lanza, rompe el techo del automóvil y lo rescata. Este hecho marca el inicio de la amistad de Clark

y Lex, pero también el primer eslabón en la obsesión de Lex, que se propone descubrir qué es lo que sucedió realmente ese día que Clark lo salvó.

Clark es sincero con respecto a su amistad con Lex, enfrentándose incluso a sus padres, a quienes no les termina por convencer. Pero al igual que sucede con todas las personas cercanas de Clark, no puede revelarles la existencia de sus poderes y mucho menos su verdadero origen.

Este hecho y las constantes investigaciones que Lex hace con respecto a su familia hacen que la relación se vaya dañando poco a poco, hasta alejarlos totalmente. Pero el hecho que marca el punto final de la amistad y hace que el odio y resentimiento empiecen a surgir es el matrimonio Lana y Lex, que finalmente termina en divorcio, luego del cual Lana inicia una relación más seria con Clark conociendo ya su secreto.

Crecimiento

Clark Kent quien empezó como un adolescente acomplejado e inseguro, que ve a sus poderes como un obstáculo para vivir una vida normal. Va creciendo y va descubriendo su verdadera identidad en la medida en la que va conociendo su verdadero origen y el propósito por el cual fue enviado a la tierra.

Pasa por una etapa de negación y resistencia hacia el plan que Jor-el tenía con él, pero va creciendo y madurando, se da cuenta que todas las decisiones que toma fuera de ese plan tienen consecuencias desastrosas e irreparables, como la muerte de su padre terrenal Jonathan y llega finalmente a aceptar su misión que es salvar a la tierra de una invasión y conquista alienígena hasta convertirse en el Hombre de Acero. Atrás quedan las inseguridades y miedos con respecto a su destino, sin embargo lo que siempre lo atormenta es no poder compartir su vida con la mujer que ama.

Es en ese momento en el que Lois aparece en su vida demostrándole que es tan fuerte y resistente como él y que si hay una persona para resistir todo lo que implica tener una relación con él.

Lana Lang



10. Lana en *Superboy*, (izquierda), Lana en *Smallville* (derecha).

Interpretada en *Superboy* por Stacey Haiduk. Es una chica muy dulce, traviesa, bella, ingenua y divertida.

Al estar tan cerca de Clark se inmiscuye en todos los problemas que se suscitan, sufriendo siempre a causa de esta cercanía, de golpes, desmayos, queda inconsciente e incluso muere.

Aunque Clark busca protegerla a toda costa, es quien más dañada sale en medio de las luchas.



11. Stacey Haiduk interpretando a Lana en *Superboy*.

Lana no conoce el secreto de Clark, pero está enamorada de *Superboy*, aunque sabe que no podrá alcanzarlo. Se ve atraída por Clark en las primeras dos temporadas y aunque se siente celosa por algunas chicas con las que Clark frecuenta, solo se desarrolla una relación de amistad.

En las dos temporadas siguientes su amor por Superboy se fortalece y se ve correspondido, pero solo es un amor platónico. Sin embargo su gusto por Clark se hace evidente y se encuentra a la expectativa de que Clark dé el primer paso, pero eso nunca sucede.

Con respecto a su familia, en el primer capítulo se explica la existencia de su padre, un reconocido científico, ella lo ama y lo admira, pero debido a su profesión, él se encuentra viajando constantemente, lo que impide que su relación sea cercana. Ella es sensible ante esta situación, reclamándole más atención.

El tener a su padre por lo menos vivo, hace que ella sea mucho más engreída y protegida que en el caso de Lana Lang de *Smallville* quien perdió a ambos padres de niña y ha crecido tratando de ocultar sus inseguridades y miedos.

En el capítulo "*Trouble Water*" intentan asesinarla al entrometerse en un problema de tierras en el que Clark y su padre Jonathan Kent se encuentran involucrados.

Ella siempre logra ser salvada por Superboy un minuto antes de que sea tarde.

Aunque su amor platónico es Superboy, en algunos capítulos como en "*Trouble Water*", Lana muestra cierto interés en Clark.

En las primeras temporadas el amor de Clark hacia Lana no se puede ver, sin embargo ella se siente atraída por Superboy, por ser el hombre a quien admira. La relación que tiene con Clark es como la de un hermano, es su compañero de Universidad y amigo cercano.

Conforme avanza la serie, se puede ver claramente que ambos están interesados mutuamente, sin embargo Clark no puede dar la iniciativa porque es Superboy y la quiere proteger alejándola de él. Cuando está en el papel de Superboy es un poco más abierto con sus sentimientos hacia ella demostrándolo fácilmente, sin tener ninguna relación formal debido a su posición.



12. Superboy es abierto con sus sentimientos hacia Lana.

A medida que avanza la serie, Lana Lang va madurando y aunque no pierde su espontaneidad, fresca y no deja de ser traviesa, ella empieza a tener una mayor perspicacia y desarrolla la inteligencia necesaria que le permite desconfiar de sus propios amigos en algunos casos.

El personaje no cambia dramáticamente desde el inicio hasta el final de la serie, Lana Lang conserva la mayoría de sus características iniciales aunque sí se produce madurez en cierta medida.

Lana Lang en Smallville

Interpretada por Kristen Kreuk, nació en *Smallville*, perdió a sus padres a los ocho años en la lluvia de meteoritos y luego fue adoptada y criada por su tía Nell.

Es atractiva, dulce, emprendedora, leal, sincera. No suele compartir lo que piensa, es bastante reservada e introvertida a pesar de ser porrista en el colegio.



13. Kristen Kreuk interpretando a Lana en *Smallville*.

Lleva siempre un collar de kriptonita que le recuerda a sus padres y le da seguridad al sentirlos cerca y que irónicamente es lo que la separa físicamente de Clark, ya que mientras ella tiene puesto el collar, Clark siente mucho dolor al estar cerca de ella por el efecto de la kriptonita en él. Este collar representa la imposibilidad que tiene Clark de acercarse a ella, collar que ella deja de usar al final de la primera temporada que se entiende como el camino abierto que tiene Clark para llegar a ella y en alguna medida la superación de su inseguridad.

Se convierte en la chica popular de la Secundaria *Smallville* donde es porrista y sale con uno de los jugadores de Fútbol Americano Withney Fordman.

A pesar de su popularidad y aparente felicidad, encierra un mundo de temores e inseguridades producto de la pérdida de sus padres y la etapa de adolescencia que atraviesa. Está en una constante búsqueda de su identidad y propósito en esta vida.

Lana es el primer amor de Clark Kent, en la primera temporada se rompe la barrera y Clark por fin se acerca a Lana aunque ella está saliendo con Withney. Poco después, en la segunda temporada Lana ya no está con Withney, así que Clark intenta un acercamiento mayor. Para su fortuna Lana corresponde al amor que Clark le tiene e inician una relación.

Ella es muy vulnerable y débil, es así como ella se ve. Tiene ingresos muy constantes al hospital por sufrir diversas contusiones y fracturas, ya que tendrá que enfrentar las situaciones de riesgo que implica estar cerca de Clark Kent y sus superpoderes.

Las constantes mentiras, abandonos y secretos que Clark tiene que guardar para proteger su secreto, son un gran estorbo para que la relación continúe. Lana está buscando a alguien que quiera compartir todo con ella, producto de sus inseguridades no ha podido compartir abiertamente sus miedos y heridas con nadie, pero cuando está con Clark se da cuenta que puede hacerlo con él, pero a la vez siente que él no es sincero, lo que es fundamental para ella en una relación.

Poco a poco va a venciendo aquella voz en su cabeza que le dice que no puede y va trazando su camino convirtiéndose no solo en una mujer fuerte y madura, sino que logrará ser tan calculadora e inteligente para ganarle a Lex Luthor en su propio juego de mentiras y trampas.

Lana Lang, quien se presenta inicialmente como una chica a la que Clark protege, pasa de ser la mujer débil quien necesita ser cuidada como en *Superboy* a ser una mujer independiente con sus propios planes, muy inteligente, que estudia sobrevivencia en el Tíbet, crea la fundación Isis desde donde vigilaba todos los planes de Lex para contrarrestarlos de ser necesario, además es experta en artes marciales.



14. Lana es inteligente y crea la fundación Isis.

En el área emocional, es ella, quien decide sacrificar su amor con Clark, para salvar a la ciudad de Metrópolis de una explosión de Kriptonita cuando usaba un traje que había robado de los laboratorios de Lex Luthor y que era capaz de absorber kriptonita. Ante la inminente explosión de una bomba de kriptonita, ella decide absorberla a costa de perder para siempre la oportunidad de estar con Clark Kent. Ahora Lana no solo es fuerte, es una heroína, no solo físicamente, sino que su transformación a través de las temporadas le han hecho desarrollar un carácter maduro e inquebrantable. Sin embargo, ahora que se parece más a Clark, es cuando menos pueden estar juntos.



15. Evolución del personaje de Lana Lang.

Jonathan y Martha Kent



16. Martha y Jhonatan Kent en *Superboy*.

Son los padres de Clark, ambos dedicados a las tareas domésticas y de la granja. Aunque no se presentan como personas tontas, como en los programas emitidos en la Neotelevisión, Jonathan y Martha Kent conservan el grado de autoridad y respeto por ser además los únicos padres que están presentes en la serie, así que sirven de figuras paternas para Lana y Ellen, la amiga de Clark de la niñez.

A pesar de conservar el grado de autoridad, en esta serie ambos tienen una edad promedio de 65 años, lo que hace difícil que puedan participar en la historia de manera activa o ayudando a Clark en las situaciones que enfrenta.

En *Superboy*, Jonathan y Martha viven geográficamente lejos. Clark dejó la casa para ir a la Universidad Shuster en Capitol City, así que los va a visitar en algunas oportunidades a *Smallville*.

Son un tipo de apoyo moral, pero debido a su edad de forma pasiva. Pueden dar consejos, sin embargo es Clark quien los protege mucho más de lo que ellos lo protegen a él.

En *Smallville*, Jonathan y Martha Kentson personajes desarrollados a profundidad, de buenas intenciones y firmeza moral. Sin embargo, viven atormentados por sus miedos e incertidumbres producto de la gran carga que genera ocultar el secreto de su hijo Clark.



17. Martha y Jhonatan Kent en *Smallville*

Se hace énfasis en que las virtudes de Clark, su moral y prioridades han sido forjadas en su totalidad por sus padres, los mismo poderes en manos de otras personas sería muy destructivo. Sin embargo, la crianza de Clark hace que en sus manos ese poder sea para salvar y no para destruir.

Martha Kent, Es la madre adoptiva de Clark Kent y esposa de Jonathan Kent, aunque en todas las tramas de Supermán, Martha y Jonathan aparecen en edades maduras, en *Smallville* son mucho más jóvenes de lo que se muestra en otras series. Esto le otorga mayor capacidad de involucrarse activamente en las tramas, lo que realmente se logra en esta serie.

Martha Kent es ama de casa en las primeras temporadas, está dedicada a apoyar a su esposo en las labores de la granja junto con Clark como un negocio familiar.

Ella es una madre muy dulce y comprensiva, que constantemente está animando a Clark a hacer lo correcto. En la segunda temporada, a pesar de no poder tener hijos, ella queda embarazada, pero pierde al bebé cuando la nave que trajo a Clark a la tierra es destruida.

Es de carácter sosegado, y devota de su familia. En la tercera temporada preocupada por la salud de su esposo Jonathan, sale de casa para trabajar con Lionel Luthor. El temor de perder a su esposo la hace alejarse de la casa y refugiarse en su trabajo.

Aunque nunca pierde su dulzura y siempre se preocupa por su hijo, poco a poco se va desprendiendo del papel de madre abnegada y adquiere mayor independencia cuando empieza a trabajar con Lionel Luthor y luego al quedar viuda. Es elegida como diputada y se muda a vivir a Metrópolis.



18. Martha Kent adquiere mayor independencia.

Jonathan Kent, es la cabeza de la familia Kent. Ha formado a Clark con valores y principios muy fuertes.

Es terco, un poco impulsivo, sobreprotector, teme que el bienestar de su familia se vea afectado si es que las personas saben del secreto de Clark, por eso Jonathan es muy celoso al proteger a su familia.

No confía en los Luthor, ni siquiera en Lex, aunque él hace méritos para ser aceptado por los Kent, Jonathan siempre tuvo un gran recelo con él, y su relación es tensa.

Muere de un ataque cardíaco, como consecuencia de haber tenido los poderes de Clark en su cuerpo, poderes que le fueron otorgados por Jor-el, para que pueda traer de vuelta a Clark en el capítulo "*Exile*".



19. Jhonatan Kent es muy celoso al proteger el secreto de Clark.

TJ White



20. T. J. hijo de Perry White en *Superboy*.

T.J White es hijo de Perry White, el director del Diario el Planeta donde años más tarde trabajan Clark y Luisa.

No hay mucho qué decir con respecto a este personaje, es el amigo de Lana y Clark durante la universidad. Juntos realizan las investigaciones de los casos que van apareciendo. Es físicamente atractivo e impulsivo. T.J, tiene éxito con las mujeres, y siempre está saliendo con alguien diferente a lo largo de la temporada.

No funciona en solitario, siempre se encuentra interactuando con ellos dos como un equipo.

En el capítulo "*The Russian Exchange Student*", (Temporada 1, Capítulo 4) se enamora de una chica soviética a quien defenderá, junto a Lana y Clark, de un crimen del que se le acusa injustamente.

Este personaje no se encuentra en *Smallville*, pero en su lugar para completar el trio de investigación se encuentra Chloe Sullivan.

Chloe Sullivan



21. Chloe, personaje creado para *Smallville*.

Éste, es un personaje totalmente nuevo introducido por los creadores de *Smallville* dentro de la historia de Superman para ser su proto-Lois Lane en su etapa adolescente. No existe ninguna mención anterior acerca de Chloe ni en los cómics ni en las películas de Superman.

Quizás no es la más bonita de la serie, pero es la más inteligente. Su carisma e inteligencia hacen enamorar a cualquiera. Además es divertida, lo que hace la combinación perfecta para el espectador. En palabras de Krejlggaard, "[...]definitivamente ella es una chica muy diferente a las demás".²⁷³

Su madre dejó la casa cuando Chloe tenía cinco años y fue enviada a un centro psiquiátrico al tener el poder de persuadir a las personas cercanas con su mente.

²⁷³ KREILGAARD, C.
2001

Smallville actress makes most of her opportunity. Sudbury Star.
<<http://search.proquest.com/docview/348709791?accountid=28391>>

Torturaba a Chloe cuando la castigaba persuadiéndola de que se autolesionara. Era una buena madre, sin embargo no podía controlar sus poderes.

Su padre trabajaba para Luthor Corp pero es despedido por Lionel cuando Chloe se rehúsa a trabajar para él investigando a Clark Kent.

Es la mejor amiga de Clark, pero se siente atraída hacia él en la primera temporada. Ante su inminente relación con Lana, ella se hace a un lado.

Es compañera de Clark en sus investigaciones y quien pasa la mayor parte del tiempo con él. Lo llega a conocer quizás mejor que cualquiera de sus amigos, aunque siempre sospechó que Clark tenía algo especial, recién lo confirmó al descubrir sus poderes en la temporada cuatro, sin embargo ella no le revela ese conocimiento y espera que él se lo cuente por sí mismo.

Es estudiante de periodismo, especializada en investigación. Durante los años de colegio estaba a cargo del periódico estudiantil “La Antorcha” en donde publicaba las investigaciones que se realizaban a los extraños sucesos que ocurrían en Smallville.

En su famoso *muro de lo extraño* se encontraban todos los casos que ocurrían en *Smallville* y que sabemos, eran producto de lo ocurrido en el día de la lluvia de meteoritos.

Más adelante ella estará a cargo de la “Watch Tower”, el centro de investigación y coordinación de la liga de la Justicia, si bien ella no posee super poderes, llega a ser un elemento clave para la Liga de la Justicia.

Lois Lane

Es la prima de Chloe y llega a vivir a *Smallville* en la tercera temporada.

Su madre murió cuando era una niña y fue criada por su padre, un general de la armada muy estricto y duro.

Ella creció construyendo una fortaleza para no ser herida y dando a mostrar al mundo una fortaleza y seguridad únicas. Es muy atractiva y sexy, ha vivido la libertad a pesar de tener un padre estricto se las ingeniaba para escabullirse y divertirse.

De personalidad extrovertida y alocada, no le interesa llevar la parte osada del plan como disfrazarse de nudista o salir de un pastel gigante por buscar la noticia. Es atrevida, toma riesgos, inteligente, irreverente en muchos casos, agresiva pero dulce a la vez.

Lois es indiscreta, peca de impertinente o dicesin filtros lo que piensa y no siempre es amable. Tiene la capacidad de expresar sus pensamientos de manera directa, sin adornos, muchas veces sin darse cuenta que causa incomodidad en las personas.



22. Lois es extrovertida.



23. Es atrevida y sabe tomar riesgos.

Cuando llego a *Smallville* no tenía nada definido en la vida, pero en el transcurso y mientras ayudaba a Chloe en sus investigaciones periodísticas se va dando cuenta de su vocación.

Clark y ella no se llevan al principio, tienen un inicio difícil, no se soportan, pero finalmente logran tener una relación que los lleva al matrimonio.

"Lo más 'cool' de todo esto es que descubro a Lois al mismo tiempo que ella se descubre. Está madurando, y es algo que he descubierto también", explicó Ericka Durance durante en una conferencia de prensa.

Para el protagonista de la historia, Tom Welling, esta historia de amor comenzara de una manera diferente a las comunes.

Pete Ross

Solo aparece en *Smallville*, aunque este personaje existe en el mundo del Comic, *Superboy* no lo introduce dentro de su línea narrativa.

A diferencia del comic, Pete no es anglosajón sino más bien es un joven afroamericano, interpretado por Sam Jones III.



24. A diferencia del comic, Pete es afroamericano.

Es el mejor amigo de Clark y el primero en enterarse de su secreto. Es impulsivo, irritable, imprudente, toma riesgos, aunque muchas veces se mete en más de un problema.

Pete y Lex Luthor no se llevaban bien, Pete siempre dudó de la amistad de Lex. Y constantemente pone en duda a Clark con respecto a sus intenciones.

Pete también ayudaba a Chloe con las investigaciones en el periódico escolar “La Antorcha”.

A pesar de su imprudencia, Pete sabe guardar el secreto de Clark, con mucho esfuerzo y sacrificio, el cual finalmente lo obliga a irse de *Smallville* para poder cumplir su promesa de no decir nada de su secreto, tomando como pretexto la separación de sus padres.

Para la cuarta temporada Pete regresa en un capítulo con un superpoder, era totalmente elástico, esto producto de una nueva goma de mascar que contenía kriptonita.

Luego de esa aparición Pete desaparece por completo de la serie.

Leo

Solo aparece en *Superboy*, no se encuentra registrado en la historia original. Es el secuaz de Lex Luthor, es un hombre fuerte físicamente, pero carente de intelecto. Su objetivo es servir a Lex Luthor en todo cuanto él se lo pida.

No parece mediar ninguna relación de amistad sincera entre ellos, sino que Lex lo utiliza para llevar a cabo sus planes. Por alguna razón que no se especifica, Leo es fiel y leal a los mandados que Lex le encarga.



25. Leo es el secuaz de Lex Luthor.

Lionel Luthor

Este personaje fue creado para la serie *Smallville*. Interpretado por John Glover, desempeña el papel del padre de Lex Luthor.

Es un multimillonario fundador y Gerente General de Luthorcorp, una corporación dedicada a la investigación y la ciencia.

Es un hombre poderoso, con sangre fría, sin escrúpulos que consigue lo que propone a como dé lugar haciendo uso de sus recursos.

En su niñez vivió en un barrio marginal siendo Morgan Edge su único amigo. Su padre abusó de él y su madre tenía problemas con el alcohol. Se descubre que asesinó a sus propios padres Lachlan y Eliza Luthor con la ayuda del criminal Morgan Edge.

Con la muerte de sus padres cobra una gran cantidad de dinero del seguro que utiliza para iniciar su empresa Industrias Luthor o Luthorcorp.

Lionel asistió a la escuela Ivy League donde cambió su pasado para ocultar la verdad e inventó una herencia de la nobleza escocesa inexistente, pero todo estaba tan preparado que hizo traer ladrillo por ladrillo el castillo Luthor.



26. Lionel, es un hombre de gustos refinados.

Tuvo tres hijos, Lex, Luthessa Luthor, quien fue entregada a un orfanato de pequeña y Julian Luthor quien fue asesinado por su madre al sufrir depresión post parto cuando Julian aún era un bebé. Su ira por este hecho y la culpa fue volcada sobre Lex y es uno de los motivos por los cuales Lionel tiene un rencor inconsciente contra él.

Es un hombre de gustos refinados, amante de los relojes de marca, los paseos en yate, aviones privados, el whisky más fino, jugar esgrima, muy culto y tiene por costumbre

regalar aretes de diamantes a las mujeres con las que sale y de las que se quiere deshacer.

Aun sufriendo de un cáncer terminal al hígado, siguió manipulando y humillando a las personas, hasta que fue elegido por Jor-el para ser su “vaso” y ese acontecimiento además de darle una nueva oportunidad al curarlo del cáncer, cambió su vida para siempre. Dejó de ser el villano para convertirse en el protector de Clark. Él conocía el secreto de Clark pero no lo divulgó ni lo usó para sus intereses.

Este cambio de actitud también se reflejó en su aspecto físico, se cortó el cabello y dejó de usar sus trajes ostentosos por algo más sencillo. Su nuevo look lo hace ver como un adulto sencillo y pacífico que incluso intentaba una y otra vez llevarse bien con su hijo.



27. Su cambio de actitud se reflejó en su aspecto físico.

Miembro de una fraternidad secreta llamada Veritas, de la que son miembros, solo seis personas, se encarga de proteger al elegido y enviado para salvar la tierra, al que llaman el "Viajero", sin saber que se trata de Clark Kent.

6.3.1.2 Recursos en la construcción de personajes en *Superboy* y *Smallville*

En las líneas siguientes se analizará si las series hacen uso de los recursos propuestos por los diferentes autores para la construcción del personaje dentro de la Neotelevisión.

6.3.1.2.1 Dialecto

Con respecto al dialecto, en *Superboy* se muestra un poco de diferencia en cuanto a la forma de hablar de Lex Luthor, pero es muy sutil, un intento por parecer de mayor edad, sin embargo no termina por convencer al público.

En *Smallville*, los personajes como Lionel Luthor y Lex Luthor se han concebido con un dialecto particular que aporta información acerca de su nivel socioeconómico, su cultura, refinamiento, inteligencia, etcétera.

Su manera de hablar se resalta a comparación con todos los demás personajes, la mayoría de ocasiones están hablando de negocios, de historia, y de arte.

Por ejemplo en el capítulo *Shine* (Temporada 1, Capítulo 10), Lex ha perdido un reloj muy especial que le fue dado por su madre. El siguiente texto es la historia que le cuenta a Clark para explicarle el valor que tiene para él.

LEX

El reloj que perdí, me lo regaló mi madre cuando supo que iba a morir.

Lo hizo hacer con una moneda de Napoleón de 1806.

CLARK

¿Por qué Napoleón?

LEX

¿Conoces la Coronación de Napoleón de David?

CLARK

No.

LEX

La madre de Napoleón murió antes de su coronación. Pero Napoleón le pidió a David que la pintara allí, justo en el centro. Aunque ella no estuvo físicamente, él tuvo la voluntad de tenerla a su lado compartiendo su grandeza.

CLARK

Es una buena historia.

LEX

Es un buen reloj.

6.3.1.2.2 Apariencia externa

La apariencia externa también es usada para revelar la personalidad de los personajes, no es solo un aspecto más, es decir hay que vestir a los personajes de manera tal que exista una intencionalidad en cuanto a su apariencia externa. Una vez más el ejemplo de Lionel Luthor. Su apariencia al inicio de las temporadas denotaba arrogancia, soberbia, egoísmo, desconfianza, no había en él ningún rasgo paternal con Lex, simplemente funcionaba con practicidad en cada decisión que tomaba, poniendo siempre sus intereses sobre los de los demás.

Sin embargo luego de ser usado como “vaso” por Jor-el, su apariencia se transforma, se corta el pelo, se viste diferente, su postura al pararse y caminar cambia para volverse el Lionel apacible, paternal y confidente que es en las siguientes temporadas.

Otro ejemplo es el hecho de que Lex haya perdido su cabello de niño y no de adulto. Hace una gran diferencia en cuanto al desarrollo de su personalidad, ya que como él

mismo explica en un capítulo, el haber tenido que enfrentar las constantes burlas de sus compañeros de clase lo hizo más seguro de sí mismo y lo ayudó a fortalecer su carácter.

6.3.1.2.3 Metonimia

Se usa al asociar un elemento a un personaje y a un hecho que le acontece a este mismo. Por ejemplo en capítulo, se ve a Lex siendo envenenado mientras tomaba una copa de whisky, no se observa la caída de Lex, pero sí el trayecto de la copa en su mano y su ruptura en pedazos. Este objeto está representando a Lex y su caída a su destrucción.

6.3.1.2.4 Contraste entre personaje

Esta herramienta es usada en *Superboy*. Se crean personajes extrovertidos y se los pone al lado de los introvertidos. Los de gran intelecto junto a los poco dotados. No en vano Lana, Clark y T.J. hacen buen equipo al contrastar sus personalidades mientras resuelven sus problemas. También se muestra el contraste de Lex y Leo ambos con capacidades intelectuales diferentes, mientras Lex es quien tiene las ideas y los planes, Leo es quien los pone en práctica, aunque carece de intelecto posee fuerza y actitud.

6.3.1.2.5 Crecimiento de un personaje

Esta transformación gradual no solo se da en el interior del personaje, sus actitudes comportamientos, su cosmovisión de la vida etcétera, sino que este cambio interno tiene un reflejo el exterior.

Sin duda este crecimiento se ve reflejado en la serie *Smallville* con todos los personajes principales. Al finalizar la serie los personajes han crecido, han aprendido, tienen otra perspectiva de la vida, otro concepto del amor, otras prioridades, van dejando atrás las inseguridades y van descubriendo quiénes son y su propósito en el mundo. Para los villanos, se afianzan los miedos, los rencores, y su visión de la vida

cambia, su desconfianza aumenta y con ella su soledad. Pero a la vez van creando mecanismos para sobrellevarla y endurecer su corazón hasta hacerlo impenetrable.

6.3.1.2.6 Escenarios

En *Smallville* los escenarios reflejan la personalidad del dueño. Y de eso tenemos varios ejemplos.

- El Granero de Clark: Aunque Clark tiene un cuarto dentro de la casa de los Kent, este solo se ve un par de veces a lo largo de la serie. Sin embargo la mayor parte del tiempo la pasa en el granero, donde incluso pasó varias noches.

El granero es un lugar donde Clark reflexiona, puede estar solo, disfrutar de sus pasatiempos como mirar las estrellas a través de su telescopio. Y además es un lugar en donde se desarrollan las escenas más íntimas y que definen la situación con respecto a sus relaciones con los otros personajes.

Las puestas de sol son el gran atractivo de este lugar, pues su ubicación privilegiada le permite ser un sitio de total contemplación y el espacio adecuado para el romance.

Se puede decir que el granero es parte de Clark, y su estructura, y ambientación describen parte de su personalidad.

- El Talón: El Talón es un café administrado por Lana Lang, quien lo concibió como mecanismo para evitar que el Talón, antiguo cine en quiebra que fue el lugar en donde sus padres se conocieron, sea cerrado.

Cada detalle de este espacio posee un aura de romanticismo, delicadeza. Cada detalle está pensado en agradar visualmente. Y describe a Lana como una mujer dulce, soñadora y romántica.

- El Castillo Luthor: Este castillo es parte de la herencia escocesa que Lionel Luthor dice tener y que fue traído directamente de Escocia ladrillo por ladrillo.

Es un Castillo que refleja poderío, riqueza, nobleza por fuera sino que está finamente decorado por dentro. Con elementos costosos como madera, y vitrales. No solo tiene el estilo clásico, sino que se mezcla con la modernidad, que refleja la juventud de Lex.

Los colores que se han mostrado en los elementos resaltan el color púrpura como símbolo de la realeza y el poder.

El Castillo Luthor es el lugar donde Lex pasa la mayor parte de su tiempo, trabajando o relajándose escuchando música clásica, tomando un buen whisky o practicando esgrima. También mandaría a construir un cuarto especial como una especie de museo de los elementos del día de su accidente.

6.3.1.3 Estructura y Recursos Narrativos

6.3.1.3.1 Los tres actos

En cuanto a la estructura ambas series presentan una estructura de tres actos, conformadas por bloques narrativos parecidos.

Para explicar mejor este punto, hemos tomado un capítulo de cada serie para demostrar cada una de las partes de la estructura.

Superboy:

"Out of Luck"(Temporada 4, Capítulo 16).

✓ Primer Acto:

Mr. Charle CharMaicol roba la casa de un anciano coleccionista de monedas. El anciano le advierte que una de las monedas que lleva está maldita, y que le ocurrirán terribles cosas a los que están cerca de él. Sin embargo Charlie no le cree y se la lleva.

Detonante, encuentra la moneda, él no cree en la mala suerte.

El ladrón sale y es interceptado por Superboy, pero en ese momento un rayo hace caer un poste que iba a caer sobre Lana. Superboy salva a Lana pero el delincuente escapa. Superboy recibe un rayo, que cayó en el mismo sitio que el anterior.

La mala suerte se está manifestando en Lana y Clark/Superboy, sin embargo el sujeto que tiene la moneda acaba de ganar la lotería.

Primer Punto de giro: la moneda funciona.

✓ **Segundo acto:**

Cada vez que el sujeto roba algo y la policía intenta detenerlo, algo sucede, se malogra el arma o el disparo cae en otro lado y el delincuente sale con todo.

Mr. CharMaicol se une con otros mafiosos para compartir la suerte, pero para eso necesitan un conjuro para retirar la mala suerte de ellos así que van en busca del coleccionista de monedas para sacarle información. Charlie CharMaicol quiere saber el conjuro, para que la mala suerte hacia las personas que están cerca de él desaparezca, pero como el coleccionista no le revela ningún conjuro, lo secuestra junto con Lana que en ese momento llegó a la tienda del coleccionista.

Segundo punto de giro: Lana y el anciano son secuestrados.

✓ **Tercer acto:**

Mr. CharMaicol los lleva a un compresor de basura para torturarlos y sacarle información al anciano, sin éxito. El anciano y Lana están a punto de morir.

Climax; Superboy llega pero cree que debido a la maldición no podrá hacer nada para salvarlos aún cuando todo va saliendo mal, Lana y el coleccionista empiezan a recitar un conjuro en latín para romper la mala suerte. De pronto Superboy puede salvarlos y capturar a Mr. CharMaicol.

Batalla final: Superboy logra salvar a Lana y al anciano.

Cuando les preguntan porque no dijeron nada del conjuro antes, Lana revela que solo eran palabras de un juego de la secundaria, que no era ningún conjuro, pero le devolvió la confianza a Superboy en él mismo. Mr. CharMaicol se da cuenta que ha perdido la moneda y se ve que es encontrada por un policía fastidioso. (Descenlace).

Smallville

"Pharia" (Temporada 4, Capítulo 12).

Clark lleva a Alice, su novia, a la fiesta karaoke, aunque Alice ha intentado matar a Lana. Es un momento incomodo así que Lana se va. Lana se está bañando en su casa y alguien intenta matarla, Jason la encuentra inconsciente en la bañera.

Detonante: alguien intenta matar a Lana.

✓ **Primer Acto:**

Se sospecha de Alice debido a su habilidad de teletransportarse y haber intentado matar a Lana en una oportunidad. Clark trata de demostrar que es inocente, mientras que los demás creen que es culpable.

Un muchacho dijo haber visto a una rubia en el callejón detrás del Talón, así que Clark habla con Alice para preguntarle si ella había estado en el café El Talón ese día. Se da cuenta que no tiene puesto su brazalete.

Jason es atacado por esta persona sospechosa que huye en un segundo sin ser vista. Ataca a Jason usando la bufanda de Alice.

Primer Plot Point: El ataque a Jason hace pensar a Clark que realmente se trata de Alice.

✓ **Segundo Acto:**

Jason acusa a su madre Genneve de haber influenciado en que los dos se conozcan, Lana entra ingresando a la conversación y sin decir nada asiente que la idea de Jason es imposible.

Después del ataque a Jason, Clark duda de Alice y le pide que se entregue a la policía hasta que el atrape al verdadero culpable. Alice acepta siempre y cuando Clark revele sus poderes. Él se niega porque tiene miedo, no es capaz de hacerlo. Ella se va.

Clark lleva la bufanda de Alicia a alguacil para acusarla, pero el le dice que no puede haber sido Alicia, porque en el momento del segundo ataque Alicia estaba con el alguacil en una interrogación. Clark se siente como un tonto.

Segundo Plot Point: Alicia tiene una buena coartada que la desvincula totalmente con el intento de asesinato de Lana y Jason.

✓ **Tercer Acto**

Alicia tiende una trampa a Clark para que Cloe descubra su secreto y lo logra. Por fin Chloe sabe el secreto de Clark.

Louis conversa con un chico de la escuela y se da cuenta que puede estar involucrado con los ataques ya que no ve bien la relación entre Lana y Jason

Geneve habla con Lex para que intervenga en la relación de Jason y Lana a cambio de información de Lionel Luthor.

Alice es raptada por el chico de la escuela que realiza los ataques y la mata. Clark la encuentra muerta y va detrás del asesino, en la ira intenta matarlo y cuando estaba por lograrlo, Lois lo calma y evita que él también se convierta en un asesino.

Batalla final: Clark no logra salvar a Alicia y está a punto de convertirse en un asesino. Lois llega a tiempo para evitarlo.

Jason es despedido de la escuela, pero Lex le ofrece un puesto junto a él para aliarse contra su madre.

Clark se culpa de la muerte de Alicia. Cloe se cuestiona lo que ha hecho en estos años investigando fenómenos y luego de hablar con Lois sabe que debe guardar el secreto de Clark sin decírselo a nadie sabiendo que cuando sea el momento él se lo dirá.

Descenlace.

Vemos entonces que ambas series, tanto *Superboy* como *Smallville* tienen la estructura de los tres actos, no obstante la diferencia en estructura es la cantidad de tramas que desarrolla cada serie. En *Superboy* solo se desarrolla una mientras que en *Smallville* se desarrollan hasta cuatro o cinco tramas en un solo capítulo. Unas aparecen solo por el capítulo y se cierran al finalizarlo, pero otras se van desarrollando en varios capítulos.

6.3.1.3.2 Tramas

Con respecto a las tramas, ambas series son monotramáticas, es decir poseen una sola trama principal que rige el desarrollo de toda la serie.

En el caso de haber tramas secundarias, estas se encuentran subordinadas a la trama principal, pueden aparecer y desaparecer, o cobrar importancia hasta convertirse principal en algún capítulo, sin embargo la trama principal vuelva a surgir y ser la más importante a lo largo del desarrollo de las temporadas.

En el caso de *Superboy* las tramas se cierran al final del capítulo o a lo mucho en dos capítulos.

En *Smallville*, existe una trama que se cierra en el capítulo sin embargo la mayoría de tramas continúa durante una temporada y otras durante toda la serie.

Vamos a analizar la línea narrativa y desarrollo de las tramas en un capítulo representativo tanto de *Superboy* como de *Smallville*

"Leech"(Temporada 1, Capítulo 12).

Trama principal:Clark le traslada por un accidente sus poderes a Erin.

En una excursión de biología por un acontecimiento fortuito o más bien porque Clark intenta salvar a un alumno, le traslada todos sus poderes.

Clark prueba en carne propia los retos de ser un adolescente normal y al principio su objetivo es recuperar sus poderes. Sin embargo, pronto se da cuenta que no tener sus poderes tiene su lado bueno, el collar de kriptonita que Lana usa y que aparta a Clark de ella, es un gran simbolismo de que mientras él tenga esos poderes no podrá acercarse al gran amor de su vida, es un recordatorio eterno del sacrificio que debe correr a cambio de ser quien es. Sin embargo sin sus poderes él puede estar a su lado sin sufrir desmayos vergonzosos.

Es allí donde la normalidad de Clark se empieza ver como una bendición al no tener que ocultar sus habilidades y empezar a construir verdaderas relaciones. Lex comprueba que no tiene poderes, puede estar cerca de Lana, al parecer esta vida es mejor.

Lana siente a Clark más relajado “como si no cargara el mundo en sus hombros” y eso le agrada. Una razón más por la cual ve que la pérdida de sus poderes es una bendición y la esperanza de tener a Lana nace nuevamente.

(Segundo plot point)

Pero el nuevo superhéroe, quien tiene los poderes de Clark, sale de control y es una amenaza constante para el pueblo. Clark no puede hacer nada contra él. Es por eso que decide recuperar sus poderes y renunciar una vez más a sus deseos. Prima el bien común a sus propios deseos e intereses.

Clark le pide prestado el collar de kriptonita a Lana y se despide de ella, renunciando a tener una relación con ella una vez que recupere sus poderes.

Clark lucha con Erin y logra recuperar sus poderes gracias al collar de kriptonita.

Descenlace:

Clark habla con su padre y puede darse cuenta de lo buenos padres que ha tenido, al instruirlo y ayudarlo a ser la persona que es.

Clark le devuelve el collar a Lana junto a la caja de plomo y le insinúa que debe quedarse en el pasado. La trama de Erin finaliza en este capítulo.

Tramas secundarias:

1.- Lana: La tía de Lana pone en venta la florería porque ya no le resulta rentable. El Talón, es el lugar donde los padres de Lana se conocieron así que se rehúsa a dejarlo atrás. Es un lugar con mucho simbolismo que Lana no está dispuesta a perder. Lana está buscando la manera de poder conservar el Talón, para eso busca la ayuda de Lex. Esta trama continúa en los siguientes capítulos.

2.- Lex y Clark sigue investigando el accidente y busca a Clark para interrogarlo. Clark se enoja por su falta de confianza y su insistencia en este tema y le pide que lo golpee con un martillo y compruebe que es un chico normal. Lex se rehúsa y se va.

Clark es herido por el nuevo superhéroe y Lex queda convencido que es solo un humano normal como todos, se disculpa por su obsesión y queda claro que su amistad es sincera.

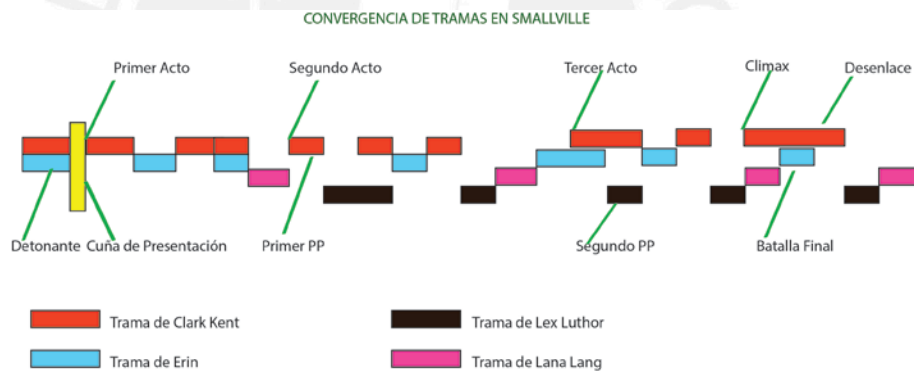
Se muestra que Lex está interesado en conservar la amistad de Clark. Incluso se gana la confianza de los Kent a raíz de un accidente con el suministro de gas, que daña la propiedad de los Kent, dándoles un cheque que ayudará a pagar la hipoteca de la granja. Deja las investigaciones de Clark a un lado. La trama de la relación Lex-Clark se sigue desarrollando durante la temporada.

3.- Victoria y Lex: Se ve que la intención de Victoria es sacar información de los negocios de Lex, a él no le parece sorprender.

Victoria se había acercado a Lex para poder sacarle información para la compra de un proyecto que finalmente resulta falsa, toda la información había sido sembrada por Lex quien ya conocía las intenciones de Victoria.

Clark sale herido por enfrentar a este chico, Lex se da cuenta que no es invencible sino una persona normal y se disculpa. Muestra un real interés en la amistad de Clark dejando sus investigaciones sobre la familia Kent.

En este capítulo descubrimos que el mismo sembraba información falsa para despistar a Victoria. Una noticia de su investigador lo sorprende, Victoria tenía relaciones con su padre Lionel, siendo él quien propiciaba los encuentros. La trama Victoria-Lex continúa en el siguiente capítulo.



28. Línea temporal y convergencia de las tramas.

La dinámica de las tramas en las series es peculiar, debido a que el relato de las series, al menos las modernas, se compone de varias tramas, estas se presentan intercaladamente, por lo que el salto de una a otra detiene el acontecer de la primera y así sucesivamente. Con respecto al tiempo, las acciones pueden estar ordenadas de manera cronológica o no. Es decir que el autor puede proponer un nuevo orden a través de una estructura anacrónica. Incluso pueden combinarse tramas en tiempo cronológico y en tiempo anacrónico.

6.3.1.3.3 Guión

Cada una de las series tiene dentro de su estructura tres elementos que pueden ser materia de análisis y son el significado, el contenido y la forma.

El contenido o tema: es el tema principal de la serie.

- En el caso de *Superboy* es la vida de Clark Kent en su adolescencia y los retos que enfrenta antes de convertirse en Superman.
- En *Smallville* es la vida de Clark Kent en su adolescencia y los retos que enfrenta antes de convertirse en Superman.

Es decir, que ambas series comparten el mismo tema o el mismo contenido.

Si hablamos del significado: es el mensaje que se quiere transmitir. Es guiar el tema hacia una dirección en concreto, para producir una determinada reacción al espectador.

En el caso de *Smallville* el tema está enfocado en humanizar a este Superman. Que el espectador pueda ver que detrás del chico fuerte, superdotado, y a simple vista confiado, se encuentra una persona como cualquiera, lleno de miedos, incertidumbres, que esconde secretos, que no siempre es sincero, que falla constantemente y trata de enmendar esos errores.

En *Superboy*, el tema se enfoca en presentar a Superboy lidiando con una doble vida al intentar salvar al mundo y a la vez terminar sus clases de periodismo. Los temas de los capítulos no se enfocan en el mundo interno de los personajes sino en los problemas que se presentan y que Superboy debe resolver sin ser expuesto.

Finalmente la forma: son las técnicas y recursos que se utilizan para enfocar el tema de la manera planteada.

En ambas series esto es lo que más difiere, ya que las técnicas que utiliza *Superboy* son hijas de la Paleotelevisión, más que de la Neotelevisión. Desde el desarrollo de personajes, el estilo de diálogos, etcétera.

Smallville en este aspecto utiliza los recursos propios de la Neotelevisión y la Hipertelevisión. A pesar de tener el mismo tema que *Superboy*, difiere en el significado y en la forma.

En las siguientes líneas señalaremos los recursos que se utilizan para construir un guión moderno:

1.- **La ley de laprogresión continua:** se usa en *Smallville*. La tensión se va incrementando conforme acontecen los hechos. Por ejemplo en el capítulo analizado anteriormente, en un primer momento a Clark le hubiera resultado más fácil recuperar sus poderes en un primer momento ya que la actitud de Erin no era agresiva, sin embargo a la mitad del relato Erin ha cambiado de actitud, lo que se vuelve un obstáculo mayor para Clark a la hora de recuperar sus poderes.

Las motivaciones para cumplir su objetivo se incrementan en intensidad, no solo necesita recuperar sus poderes para volver a ser Clark Kent, sino para salvar al pueblo de una amenaza tal como Erin.

2.- **Verosimilitud:** Podemos decir que *Smallville* está muy consciente de este recurso, aunque es una serie con hechos irreales, su género permite las convenciones necesarias para crear un mundo especial donde estas situaciones “anormales” son creíbles.

Convenimos en que en el pueblo de *Smallville* existe un muchacho de diecisiete, proveniente de Kriptón el cual posee una serie de superpoderes que está aprendiendo a controlar.

No se trata de contar algo que sea real en la vida diaria, sino de ajustar la historia dentro de un mundo de ficción y darle forma de realidad.

Por ejemplo en *Superboy*, en el capítulo "Aliens", *Superboy* tiene que enfrentar la muerte de Lana. Lana no es cualquier chica, es la chica que ama, su amiga de años y verla muerta mientras él luchaba con un Alien, debería causar una gran conmoción en su vida, sin embargo solo se le ve un poco apenado.

Diferente es la historia en *Smallville* cuando Clark enfrenta la muerte de Alice, una chica que tiene el poder de teletransportarse y ha sido su novia por buen tiempo pudiendo compartir con ella el gran secreto que tiene.

La muerte de Alice causó una gran conmoción en su vida, no solo estuvo a punto de matar al responsable de su muerte, sino que este hecho lo sumió en depresión encerrándose dos días en su habitación con sentimientos de culpa. (Ver video anexo#1)

La verosimilitud se puede ver en este ejemplo, en la reacción esperada o más cercana a la realidad, independientemente del género de ficción, es difícil de creer que una persona actúe de forma indiferente frente a la muerte de alguien que ama. Y la verosimilitud busca darle esa apariencia de realidad a un relato ficcional.

Podemos decir que un personaje estereotipado es inverosímil, por ejemplo si se muestra a un personaje vil, cruel, pedante, insensible y orgulloso en todas las situaciones de su vida, este va a ser incomprendido por el espectador y no resultará creíble, ¿quién reacciona de la misma manera, cruel e insensible, frente a diferentes situaciones? Por eso la clave está en mostrar en los villanos esos rasgos humanos y sensibles que tienen frente a ciertas circunstancias y el dar información de su vida pasada para justificar los antivalores que tienen en el presente.

3.- **El principio de alternancia:** este principio se observa con total claridad en *Smallville*. Los tiempos de tensión son seguidos de tiempo de distensión, lo que evita que el público se llegue a aburrir y a la vez dosifica la tensión para causar mayor expectativa de resolución.

En los momentos de distensión, el público tiene tiempo de relajarse y asimilar los hechos dramáticos, fuertes o tensos y prepararse para la resolución.

4.- **Contraste:** en este punto es bueno resaltar que ambas series tienen dosis cómicas gracias al desarrollo de personajes como Lana (*Superboy*), Chloe (*Smallville*) y sobre todo Lois, de *Smallville* que al llegar a la serie tiene una gran capacidad para meterse en problemas de los cuales intentará salir con gran creatividad. Sin duda Lois es la que aporta la mayor cuota de comicidad dentro de la serie *Smallville*.

5.- **Diálogos con subtexto:** (Ver anexo video #2)

Superboy carece de escenas con capacidad de subtexto, sin embargo en *Smallville* al estar pensado para un espectador más consciente e inteligente el subtexto es una herramienta fundamental para conocer las verdaderas motivaciones del personaje.

Un ejemplo tomado de *Smallville*, en el capítulo *Hypnotic*, cuando Clark está cansado de hacerle daño a Lana y decide alejarla de su vida. Entonces le dice que sus sentimientos hacia ella han cambiado, ella le pide que la mire a los ojos y le diga que no la ama, Clark lo hace, a pesar de eso el espectador sabe que la ama, que está mintiendo y que en realidad es el amor de su vida, pero busca protegerla y para eso la aleja de él. Por un momento y sin decir ninguna palabra pareciera que le va a decir la verdad acerca de su secreto, contiene la respiración y dice casi por obligación: “No te amo”, pero gracias al subtexto podemos entender más allá de lo que el personaje dice:

LANA

He subido estas escaleras muchas veces.

¿Por qué hoy parecen más empinadas?

CLARK

Gracias por venir, no quería molestarte.

LANA

Clark, puedes saltarte la parte de "lo lamento".
Sé lo de la hipnosis y sé que no controlabas tus acciones.

CLARK

Debo ser honesto contigo.

LANA

Eso sería muy alentador.

CLARK

No sé otra manera de decirlo... pero la verdad es que (pausa) mis sentimientos hacia ti han cambiado.

LANA

Clark, quiero que me mires a los ojos y me digas que no me amas.

CLARK

No te amo.

LANA

Esperaba que crecieras y resolvieras cualquier problema que tuvieras...

CLARK

Nunca quise lastimarte.

LANA

No quiero otra disculpa tuya.
Se acabó. Para siempre.

Para entender esta escena se necesita su visionado, porque gran parte de hacerle saber al espectador que Clark está mintiendo es a través de sus gestos, sus múltiples pausas y de contener la respiración antes de soltar la contundente frase “No te amo”. Sin embargo se puede deducir del guión por las múltiples disculpas “no quiero molestarte”, “no sé otra manera de decirlo”, “nunca quise lastimarte” que a Clark le está costando mucho dejar a Lana atrás porque en realidad sí la ama.

6.- Tramas: Con respecto a las diferentes tramas, otro punto a tener en cuenta es que es aconsejable hacer coincidir el clímax de las tramas secundarias con el clímax de la trama principal. Lo que sí se da en la serie *Smallville*. Las diferentes tramas coinciden en su estructura. Cuando llega el clímax y desenlace en la trama principal, las demás tramas también lo hacen.

Este recurso no se puede aplicar para el caso de *Superboy* ya que esta serie solo desarrolla una trama principal como ya se ha precisado anteriormente.

7.- Sorpresa y anticipación: En cuanto a la sorpresa ambas series hacen uso de este recurso, brindando algunas posibilidades de resolución mientras se desenvuelven las tramas, sin embargo, lo que no nos queda claro como espectador, es cuál de las posibilidades será la que se presente en la resolución.

Es por eso que se dice que el final debe ser previsible, de acuerdo a las posibilidades que la trama va desarrollando, pero también debe ser sorpresivo. Suspense y sorpresa:

Por ejemplo en el capítulo "*Super Menace*", (Temporada. 3, Capítulo 13) *Superboy* es afectado por la kriptonita roja y se transforma en el villano de la serie, cometiendo toda clase de delitos. La única forma de controlarlo es liberando a Metallo para que lo controle, sin embargo ese plan falla y *Superboy* está a punto de matar a Metallo, cuando en ese momento Lana entra y utilizando un poco de psicología inversa lo libera de los efectos de la kriptonita roja.

Este final es totalmente sorpresivo ya que no se lo espera, pero tampoco es anticipado ni previsible dentro de las posibilidades, por lo que queda un sin sabor en el espectador por su resolución tan facilista. La kriptonita roja causa efectos físicos en el cuerpo de *Superboy* que inhiben su capacidad de auto controlar sus instintos básicos, sin embargo no se trata de una hipnosis de la cual pueda despertar y no recordar lo que ha hecho, como se plantea en este capítulo.

El final debía contemplar eliminar a la kriptonita roja del cuerpo de *Superboy* para librarlo de sus efectos. Por lo tanto aunque el final es inesperado no logra cumplir con la aplicación del recurso.

En el caso de *Smallville* la trama se va desarrollando dejando pistas de forma inadvertida que luego ayudarán a la comprensión de la resolución, además de poner trampas que nos distraerá de la resolución para luego sorprendernos con un final que encaja dentro de las posibilidades planteadas y que además se iba avisorando gracias a las pistas implantadas.

8.- **Sembrar y cosechar:** En cuanto a este punto en *Smallville* las siembras son pequeñas y muy sutiles, a veces solo unas palabras, un comentario, no demasiado, porque no se deja en vilo mucho tiempo al espectador. En la mayoría de tramas de suspenso es el espectador quien se entera primero a la mitad del capítulo y la tensión y expectativa recae en el hecho de que el delincuente sea descubierto y sobre cómo terminará la historia.

Por ejemplo en el capítulo "*Recruit*"(Temporada 4, Capítulo 13) Geef es un jugador de fútbol de la Meet U que tiene el poder de paralizar a las personas con un toque, debido a la presión por ser el mejor, y por ocultar su secreto mata a un estudiante que lo iba a delatar.

Hasta la mitad del capítulo no se sabe quién lo ha dejado paralizado e incriminan a Lois Lane, sin embargo el espectador pronto sabe que se trata de Geef, pero aún no sabe por qué, ni cómo saldrá todo. Aún más cuando Geef se propone matar a Lois.

La atención y expectativa del espectador no se esfuma con saber que Geef es el responsable de estos ataques, sino que como se le da la información incompleta el espectador se enganchará para ver la resolución.

A medida que la trama avanza se van dando pistas muy sutiles acerca de las posibles resoluciones hasta que en el final todas ellas cobran sentido.

Muchas veces se dan pistas falsas para que el espectador se confunda un poco, por ejemplo en el capítulo Pariah, el hecho de que se mostrara a Alice sin su brazalete y los ataques hayan sido efectuados con su bufanda, crea dudas no solo en los personajes sino también en el espectador. En este caso también el espectador se da cuenta de la pista falsa, antes o a la misma vez que los personajes, sin embargo siguen a la espera de la resolución final.

En *Superboy* las tramas son más sencillas y la resolución final es lo que engancha al espectador. No se utilizan las pistas, se presenta directamente la situación y la tensión se enfoca en descubrir cómo se va a resolver.

9.- **Elipsis y paralipsis:** Se utilizan mucho en *Smallville*, no hay tiempo muerto, las escenas empiezan en su mayoría en el momento en el que empiezan las acciones: se abre una puerta y alguien entra, Lex está en su oficina y suena su teléfono, etcétera. No se ve el desplazamiento que realizan los personajes de un escenario a otro, a menos claro que tenga relevancia dramática.

Muchas veces la escena no llega a concluir, podemos ver en el capítulo Leech, la propuesta de Geneve a Lex para que despida a Jason del colegio, él solo se queda con una sonrisa, ni siquiera vemos lo que él respondió. Escenas más adelante entendemos que la respuesta fue "sí".

Este ahorro de relato sirve para darle mayor dinamismo a la serie y se puede utilizar gracias a un público capaz de hacer lecturas de esta complejidad sin que se pierda la hilación.

Vemos como ejemplo un diálogo de *Superboy* y un dialogo de *Smallville* para poder analizar algunos puntos que según Field y Swain debe poseer el guión.

Superboy: (Cap. “Kryptonita Kills”)

VERÓNICA

Pobrecillo

LEO

Sí, cayó como bolsa de papas. ¿Lo viste Lex?

LEX

Cállate Leo, estoy pensando

LEO

Seguro Lex, no te gusta que te hable cuando piensas. Eres el jefe y si me dices que me calle, me callo. No debes repetírmelo, porque soy bastante listo.

LEX

Es lo que me agrada de ti, siempre haces exactamente lo que te digo.

Smallville

MARTHA KENT

(hablando por teléfono)

Sí, claro, le haré saber. Adiós.

CLARK

¿Era el plomero?

MARTHA KENT

No, tu escuela. No estás en problemas solo buscan chaperones para la gala.

CLARK

¿Qué dijiste?

MARTHA KENT

Que ni lo mencionaste.

CLARK

El esmoquin y la limusina no son para mí. Además no tengo compañera.

MARTHA KENT

Debes invitarla.

JONATHAN KENT

Martha no te metas.
¿Hijo puedes quitar el caño?

CLARK

Sí claro.

JONATHAN KENT

Gracias.

MARTHA KENT

¿Le dirás a Chloe o no?

JONATHAN KENT

Ella no puede evitarlo. No usen el fregadero.

CLARK

No lo sé.

MARTHA KENT

¿Sientes algo por ella?

CLARK

No es por Chloe.

MARTHA KENT

No detengas tu vida por Lana.

CLARK

Si me ve con otra creerá que le
cierro la puerta.

MARTHA KENT

La puerta ya está cerrada. Debes
admitirlo.

En el primer diálogo vemos que la acción se detiene para escuchar la conversación. Da información al público con respecto a las personalidades de los personajes, pero no da información nueva.

En especial el diálogo de Leo es redundante para dar la sensación de que el personaje es bastante tonto. Sin embargo lo único que transmite este diálogo es las características de los personajes y la posición que Lex ejerce sobre Leo.

En el diálogo de *Smallville*, además de hablar, los personajes se encuentran realizando otras actividades. Martha está hablando por teléfono cuando inicia la escena, Jonathan está arreglando el fregadero y Clark está preparándose para ir a la escuela.

No solo muestra las emociones de los personajes: Clark está decidido a conquistar a Lana, su padre está preocupado de que descubran su secreto, su madre está

preocupada por que no pueda dejar a Lana atrás. Sino que también hace avanzar la historia, después de este diálogo sabemos que no dejará pasar a Lana.

En *Smallville* los diálogos son muy dinámicos, rápidos y contienen bastante información en pocas líneas por la manera en la que se encuentra escrita dicha información. Están de dotados de información e intención.

Escena del capítulo "*Recruit*". Duración del diálogo 1'10''.

CLARK

¿Cómo esta Lana, está bien?

CHLOE

Sí está bien, tuvo suerte de que Jason derribara la puerta del baño.

LOIS LANE

Para descubrir que el misterioso atacante había huido.
¿Y, ya arrestaron a la que llevabas en el brazo?

CLARK

¿Qué?

CHLOE

Vino el alguacil y ella fija su atención en el "ataque dentro de un lugar cerrado"

LOIS LANE

Más de una vez habló de Alicia Baker, como la psicótica vengativa.

CLARK

Alicia no lo hizo, desde que la liberaron usa un brazalete de plomo que anula sus poderes

LOIS LANE

¿Y también usaba un gran escote cuando te metió ese cuento? No creo que estés pensando con la cabeza grande.

CHLOE

Clark, que Alicia diga que el brazalete le impide teletransportarse no significa que sea verdad.

CLARK

Estaba conmigo cuando atacaron a Lana. Nos despedimos en Grandville.

CHLOE

Sí, ¿pero al segundo siguiente? Debes admitir que se traslada más fácilmente que el capitán Kirk.

LOIS LANE

Ya intento cortar una calabaza con la cara de lana, con énfasis en "cortar".

CLARK

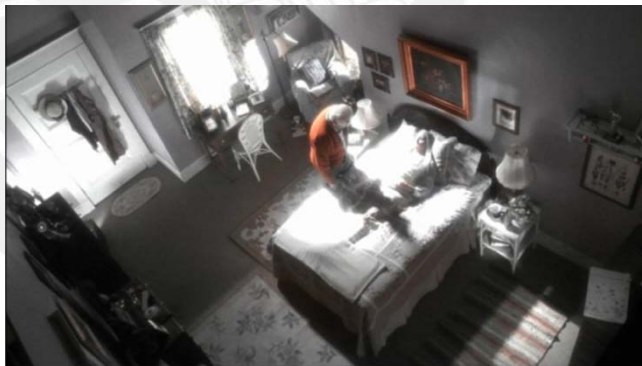
Alicia no pudo hacerlo, la conozco.

6.3.1.3.4 El tiempo

El tiempo en las series puede ser alterado para producir un efecto diferente en el espectador. Para este efecto se requiere del uso de Flashbacks o Flashforwads.

Aunque en la mayoría de capítulos las escenas están ordenadas de manera cronológica, en *Smallville* tenemos varios capítulos en los que la historia se cuenta dando algunos saltos al pasado o al futuro por medio de flashbacks o flash forwards. Sin embargo también encontramos capítulos en los que la historia es ordenada de manera anacrónica.

En "*Hereafter*", (Temporada 3, Capítulo 12), Cross es un muchacho que puede ver las muertes de las personas y lo hace por medio de flash forwards. Lo mismo sucede con el capítulo "*Hourclock*", en donde la anciana Casandra puede ver el futuro de las personas a través de flash forwards.



29. Visión de Cross sobre la muerte de Lana.



30. Visión de Cross sobre la muerte del entrenador.

En el capítulo "*Relic*" (Temporada 3, Capítulo 6), Clark y Lana están investigando el asesinato de la tía abuela de Lana, Lois Lang. Clark tiene unas visiones acerca del pasado, así que el tiempo de la narrativa se ve interrumpido por el pasado, no son flashbacks sino escenas enteras que logran formar una trama que se desarrolla en otro tiempo, pero que el espectador visualiza de manera paralela. Clark descubre que su padre Jor-el estuvo en la tierra hace cuarenta años y fue amante de la tía de Lana, Lois Lang.

En el caso de *Superboy* en el capítulo "*Hollywood*" (Temporada. 1, Capítulo 24) Superboy es trasladado a los años 1938 junto con el científico que inventa la máquina del tiempo. Ambos están atrapados en el pasado y para volver tendrán que arreglar la máquina que se descompuso en el viaje. En el trayecto Clark conoce a una actriz de Hollywood a quien planean matar.



31. Escena de Hollywood en *Superboy*.

En este caso toda la historia se desarrolla en el pasado mientras la historia en el presente queda suspendida.

Otro capítulo en donde se altera el tiempo es en "*Body Swap*" (Temporada 3, Capítulo 16) en donde la narración empieza en el plot point cuando vemos a Superboy actuar como Lex y a Lex decirle a Lana que en realidad es Clark. Luego retrocede mediante un flashback al punto de inicio para poder explicar qué un médico engañó a Superboy lo introdujo en un procedimiento para cambiar su mente con la de Lex Luthor.

En el capítulo "*Crisis*" (Temporada 3, Capítulo 16), Lana se comunica con Clark desde el futuro mientras es perseguida por Adam para asesinarla. Una vez que Clark y Chloe analizan la llamada se dan cuenta de que todo ocurrirá esa noche y tratan de evitarlo. Pero todo ocurre según lo pensado y Clark deberá salvar a Lana de ser asesinada.

Una vez más el futuro se entromete en el presente. A nivel narrativo el futuro se presenta como si estuviera sucediendo en una dimensión paralela, irrumpe en el presente como si fuera parte de él, pero dejando una terrible premonición que cambiará el presente con el fin de evitarlo.



32. Lana en otro espacio temporal, Crisis.

En el capítulo "*Spirit*" (Temporada 4, capítulo 18), la historia empieza a ser contada desde la mitad, cuando Chloe está incendiando la preparatoria *Smallville* el día del baile de coronación. Luego de esto se hace un corte en el tiempo y se retrocede al día anterior.

La historia sigue su curso tratando de descubrir lo que está sucediendo, finalmente se repite la primera escena y esta vez tiene sentido y encaja en la narración. El espectador espera a la resolución.



33. Spirit, primera escena.

6.3.1.3.5 Conflicto

Tanto en *Smallville* como en *Superboy* se desarrollan conflictos en las tramas que hacen que los personajes enfrenten situaciones difíciles para conseguir su objetivo.

En el caso de *Superboy* los conflictos suelen ser en la mayoría de casos conflictos externos, provenientes de las voluntades de otras personas, los antagonistas. No se presentan conflictos inducidos por fuerzas de la naturaleza, tanto *Smallville* como *Superboy* tienen un estilo más periodístico o detectivesco que de desastres, es por eso que los conflictos que acontecen se deben a la voluntad de alguna persona, de alguna acción ejecutada de manera casual o intencional por el propio personaje.

6.3.1.3.6 Causalidad

La muerte de Jonathan no fue caso fortuito, se produjo como una consecuencia de la decisión de Clark al huir de casa, debido a lo cual Jonathan tuvo que ir a su rescate con los poderes otorgados por Jor-el.

Cada decisión incorrecta que Clark tome tendrá consecuencias indeseadas.

Se puede ver en el capítulo "*Phoenix*" de la tercera temporada. Jor-el trae de vuelta a Clark pero sus acciones traen consecuencias.

6.3.1.4 **Monograma y Multitrama**

En cuanto a la estructura del relato fue un poco complicado decidir si *Smallville* se trataba de un relato con monograma o con multitrama, debido a la relevancia que poseen las tramas de los personajes principales al punto de cubrir algunos capítulos solo con sus tramas.

Sin embargo, se trata solo de tramas secundarias que convergen de manera frecuente con la principal.

En el caso de *Superboy* como en *Smallville*, ambas poseen solo una trama principal que rige en cada capítulo. A pesar de esta igualdad existe una gran diferencia en la estructura narrativa. Aunque pueden ambas series coincidir en ser de monograma, *Smallville* sí desarrolla más de una trama secundaria, a diferencia de *Superboy* que desarrolla solo la principal, sin tramas secundarias.

Este detalle enriquece el nivel narrativo de *Smallville*, pero es posible gracias a que su formato es de más del doble de duración, 45´ minutos en comparación con los 21´ minutos de *Superboy*, que no le permitiría desarrollar más de una trama.

“La diferencia entre ambas propuestas reside, entre otros factores, en el tipo de relación que se establece entre las diferentes tramas. Esta relación se define en

*términos de nivel narrativo, estableciendo dos tipos de vínculo entre las mismas: de equivalencia y de subordinación”.*²⁷⁴

De tratarse de un producto con multitrama, se aplica la ley de equivalencia, todas las tramas tienen igual importancia en la narración. En el caso de un producto con monotrama se aplica la subordinación, se propone una estructura jerárquica en las que unas tramas tienen mayor relevancia que otras, pero se entrelazan en el espacio y tiempo.

Desde la primera temporada, *Smallville* desarrollaba más de una trama en cada capítulo. La trama que desarrolla la vida de Clark Kent y su adaptación a la sociedad, acostumbrarse a sus poderes, la búsqueda de su identidad y su relación con su familia, amigos cercanos y su eterno amor Lana Lang y más adelante Louis Lane. Otra de las tramas que existen es la resolución de los casos extraños que siempre ocurren en el pueblo de *Smallville* producto de los “fenómenos” infectados por la lluvia de Kryptonita, el día del aterrizaje de Clark.

Smallville la primera temporada inicia con una trama central en cada episodio que se basa en introducir un “personaje infectado” que ha adquirido algún poder producto de su exposición con los meteoritos. Este personaje funciona como el antagonista y hará que los demás personajes actúen en reacción a él.

Desde el primer capítulo se proponen las tramas secundarias: El amor oculto de Clark por Lana, la mala relación de Lex con su padre. Inicialmente estas tramas son secundarias, giran alrededor de la trama principal y tienen poca fuerza.

²⁷⁴ GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996

Narrativa Audiovisual. Madrid. Cátedra Ediciones. Pp. 116.

Sin embargo conforme avanza la serie, en la segunda temporada las tramas secundarias adquieren relevancia y fuerza dejando de lado la necesidad de introducir a un antagonista como excusa para mostrar las otras tramas.

En la primera temporada, la trama principal se vale de los casos extraños de *Smallville*, para presentar la historia de Clark y sus relaciones con los otros personajes.

Se introducía un personaje principal en cada capítulo y se desarrollaba una trama de corte policial, en donde Clark y Chloe, se veían involucrados de manera indirecta lo que causaba que por iniciativa de Chloe, futura periodista, logren descubrir y resolver los casos que se presentan en este singular pueblo.

Para entender mejor este punto, detallaré a continuación la lista de algunos capítulos de la primera temporada y una pequeña sinopsis.

- **Capítulo 1: "Pilot"**. Se trata el caso de Jeremy Creek, un joven que tiene la habilidad de controlar la electricidad.
- **Capítulo 2: "Metamorfosis"**. Greg Arkin es infectado por los meteoritos y sufre un accidente en donde es picado por muchos insectos convirtiéndolo en el "Chico bicho".
- **Capítulo 3: "Fanatic"**. Se desarrolla el caso de Walt Arnold, un entrenador de fútbol americano que tiene el poder de controlar el fuego.
- **Capítulo 4: "Rayos X"**. Se desarrolla la historia de Tina Grier quién tiene el poder de convertirse en otras personas.
- **Capítulo 5: "Frío helador"**. Se desarrolla el caso de Sean Kelvin, un joven quien al caer al lago Cráter, adquiere la habilidad de quitarle el calor corporal a las personas.
- **Capítulo 6: "Reloj de Arena"**. Se desarrolla el caso de Harry Bollston, un anciano que al caer a un río contaminado con meteoritos, recupera su juventud, y la usará para matar a quienes lo dañaron en el pasado.

- **Capítulo 7: "Ansia"**. Se desarrolla el caso de Jodi Mellville, quien toma un batido con plantas afectadas con meteoritos y consigue bajar de peso, pero también le da un hambre voraz haciendo que absorba la grasa corporal de todos los que se crucen en su camino.

Los doce capítulos siguientes de la temporada también desarrollan dentro de la trama principal, la historia de un personaje que ha desarrollado alguna habilidad gracias a la lluvia de meteoritos, o algún experimento en Luthor Corp, y utiliza estas habilidades para hacer daño a las personas más cercanas a Clark, como Lana, Chloe, sus padres, Lex Luthor, etcétera.

En cada capítulo se introduce un personaje principal, el cual es descubierto y derrotado al final del capítulo, el tratamiento es muy parecido a una serie policial en la que cada capítulo se resuelve un caso, recolectando pistas, haciendo investigaciones, etcétera.

Estos casos ayudan a desarrollar las relaciones entre los personajes y a presentar al público sus personalidades, al enfrentarlos a situaciones de peligro en donde tendrán que tomar decisiones difíciles sacando sus virtudes y defectos a la luz.

En toda esta primera temporada las tramas donde se tratan las relaciones entre Clark y los personajes principales pasan a segundo plano, y se ven subordinadas a la trama principal.

Casi al final de la primera temporada la jerarquía va cambiando y las tramas de relaciones personales que estaban en segundo plano cobran relevancia. Ya en la segunda temporada se eliminan de la trama principal estos extraños casos y se enfocan en los embrollos de las relaciones que se tejen entre los personajes. Los personajes se complejizan, sus relaciones van definiéndose y es allí donde los guionistas desarrollan el potencial.

Luego de la primera temporada en el caso de *Smallville* las tramas que se desarrollan son:

- La relación entre Clark, Lana y Cloe (Triángulo amoroso).
- La relación Lex- Clark Kent. Lo que Lex realizará para aproximarse a descubrir el secreto de Clark y lo que Clark hará para ocultar su secreto y convencer a Lex de que es un chico normal.
- La relación de los Luthor. La lucha por el poder llevada a cabo por Lex y su padre.

Algunos personajes con poderes siguen apareciendo en las temporadas siguientes, sin embargo los temas de relaciones y familiares cobran relevancia:

Tercera y cuarta temporada:

- **Capítulo 08: "Ryan"**. Ayudan a Ryan quien tiene el poder de la telepatía a escapar de un malvado doctor que quiere controlar sus poderes.
- **Capítulo 09: "Dichotic"**. Ian es un estudiante que puede desdoblarse en dos para así poder cumplir todos sus objetivos e incluso salir con Lana y Chloe al a vez.
- **Capítulo 13: "Skinwalker"**. Clark encuentra una cueva que serán fundamentales para descubrir su identidad y origen.
- **Capítulo 12: "Insurgence"**. La relación entre Lex y su padre empeora y este pone cámaras espías en la oficina de Lionel. Lionel y Martha son secuestrados y Clark deberá salvarlos sin ser descubierto.
- **Capítulo 13: "Suspect"**. Lionel es herido y Jonathan es arrestado, deberán descubrir quién es quién trata de asesinar a Lionel.
- **Capítulo 17: "Rosetta"**. Clark conoce al Dr. Swan, un científico que tiene varias respuestas del origen de Clark.
- **Capítulo 19: "Precipice"**. Debido a una demanda, los Kent están a punto de perder la granja y deberán buscar una manera de salvarla.
- **Capítulo 20: "Legacy"**. Lionel ayuda a armar el rompecabezas del origen de Clark.

En *Superboy* la estructura es sencilla ya que solo desarrolla una trama que es obviamente la única y principal. Esta trama tiene que ver al principio de la serie (Temporada 1 y 2) con la vida de *Superboy* y su lucha contra los villanos que van apareciendo, entre ellos su eterno enemigo Lex Luthor, sin embargo no tiene gran relevancia apareciendo solo en algunos capítulos.

Segunda temporada:

- **Capítulo 14:** “*Yellor Peri’s Spell the Doom*”. Hechizos que hacen transformar a una joven sin gracia en una atractiva mujer para atraer a *Superboy*.
- **Capítulo 15:** “*Microboy*”. Científico obsesionado con tener superpoderes.
- **Capítulo 16:** “*Run Dracula Run*”. Un vampiro fuera de control
- **Capítulo 17:** “*Brimstone*”. Una especie de zombie controlado por magia que hiere a *Superboy* para contagiario y lograr que lo controlen también.
- **Capítulo 18:** “*Abandon Earth*”. Los supuestos padres de *Superboy* están en la tierra, y lo convencen para ir a kriptón.
- **Capítulo 19:** “*Escape to earth*”. Clark escapa del falso kriptón al enterarse del engaño de sus supuestos padres. Lana descubre su secreto pero al retroceder el día no nunca lo vivió.

Para que exista una historia es necesaria una trama. *Superboy*, debido a su corta duración, solo puede contar una sola trama por episodio. Y durante las dos primeras temporadas las tramas estaban basadas en el enfrentamiento de *Superboy* y los villanos que llegaban a la serie en cada capítulo. Una dinámica muy parecida a la primera temporada de *Smallville*.

En las dos siguientes temporadas las cosas cambian un poco debido a que Clark y Lana dejan la universidad para trabajar en el Daily Planet como pasantes, brindándole un estilo policial a las tramas.

6.3.1.5 El género

Con respecto al género, en *Superboy* está bastante claro. Es una serie de acción y ciencia ficción pero con un estilo policial. En cada capítulo hay un caso que denunciar, un villano que detener, y una dama a quién salvar.

Funciona como un policial sin embargo bajo la premisa de una serie de ciencia ficción al incorporar al súper héroe de otro planeta y a los villanos extraterrestres o productos de experimentos de científicos extravagantes y por supuesto también aquellos villanos productos de lo sobrenatural, la magia, y los hechizos.



34. Un rapto en el salón de los espejos.

En la tercera y cuarta temporada, que fueron grabadas en la década de los noventa, *Superboy* va introduciendo pequeñas escenas de suspenso utilizando los elementos propios del cine de suspenso de esa época: música tenebrosa, escenarios nocturnos macabros como un parque de diversiones y villanos con el poder de robar el alma.

Aunque *Superboy* tiene bastante del género policial y en las últimas temporadas va incorporando el género de suspenso, en ningún capítulo se aprecian muertes de terceros que puedan generar un escenario con mayor suspenso. La muerte está reservada solo para los villanos y estos no pueden lograr sus objetivos de matar a alguien durante la historia, *Superboy* siempre llega al rescate.

En el caso de *Smallville* el escenario es mucho más complejo, cada capítulo presenta una hibridación de géneros, cada uno de los cuales se acentúa en algunas escenas.

Para Millar esta serie de Supermán a diferencia de las anteriores ya no es de ciencia ficción, sino un programa de acción y aventura, más allá de los extraterrestres y naves espaciales, esta serie trata de personas que se encuentran rompiendo las reglas, que intentan destruir *Smallville* o simplemente están dañando a otras personas.

Smallville está más conectado con la Tierra que con otros planetas.²⁷⁵

- ✓ **Género de Aventura:** presente en *Smallville*, requiere de la máxima atención del espectador. Se desarrolla en escenarios lejanos, como China, o tienen como tema unas antiguas ruinas.

Sus objetivos pueden ser escapar del escenario amenazador o desentrañar los secretos y tesoros que oculta.

“Sacred” (Temporada 4, Capítulo 15):

Es un capítulo de corte aventura, dejan de lado el género habitual, y es la búsqueda de primera piedra kryptoniana. Lex y Jason tienen un mapa, Lana poseída por Isobel tiene el otro, y Clark está en medio pero también en búsqueda de las piedras. Todo se desarrolla en China.

“Talisman” (Temporada 3, Capítulo 20):

Cuando un indio Kiwatche roba un cuchillo mítico de las cuevas, se le conceden poderes parecidos a los de Clark, haciendo que el joven crea que él es el legendario Naman, el hombre que cayó de las estrellas. Clark se entera que la leyenda de Kiwatche habla de un cuchillo que mataría a Naman y decide rescatar el arma antes de que el joven indio lo use contra Lionel.

²⁷⁵KRONKE, David

2001 Super-different; producers of the new superman series, 'Smallville,' reinvent the legend ... And puzzle fans. Daily News, Los Angeles, 2001, pp L3. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/282330522?accountid=28391>

“Exile” (Temporada 3, Capítulo 1):

La primera mitad del capítulo se enfoca en Lex quién ha resultado varado en una isla y deberá encontrar la manera de salir.

“Rush”(Temporada 2, Capítulo 15):

Después que Pete y Chloe son infectados por un gusano parásito, se transforman en temerarios que buscan aventuras peligrosas y Pete utiliza kriptonita roja para lograr que Clark se una a ellos en una aventura. No solo Clark muestra sus super poderes sino que besa a Chloe en frente de la sorprendida Lana.



35. Escenario de Rush.

- ✓ **Género Policial:** estos capítulos se enfocan en la lucha contra la corrupción, los individuos o mafias que van en contra del orden legal. Se presentan indicios, se necesita de una investigación para poder aclarar los hechos y finalmente atrapar y sancionar al culpable.

“Perry” (Temporada 3, Capítulo 5):

Perry White quien fuera un promisor periodista y cuya carrera fue destruida por Lionel Luthor, llega a *Smallville* en busca de historias de extraterrestres para un programa de noticias sensacionalista. Aunque está constantemente ebrio, Perry cree que ha visto a Clark usando su extraordinaria velocidad, así

que desarrolla un peligroso plan para revelar sus superpoderes. Por su parte, Lex descubre que Perry tiene poderosa evidencia incriminatoria sobre los delitos pasados de Lionel.

“Bound” (Temporada 4, Capítulo 9):

Lex, conoce a una mujer en una fiesta, se van juntos y al día siguiente ella aparece muerta junto a él. Lex es acusado de matar a una joven, Clark intenta demostrar su inocencia y acude a una fuente improbable para ayudarlo, Lionel. Jurando que él es un hombre cambiado, Lionel ofrece la idea a Clark sobre el crimen pero él pide algo a cambio. Mientras tanto, Lana encuentra a Jason con sus padres y tiene un retroceso vivo del incidente en París, conduciéndola a sospechar que a la madre de Jason estaba allí cuando ella consiguió su tatuaje.

“Shattered” (Temporada 3, Capítulo 8):

Lex localiza a Morgan Edge quien se ha hecho cirugía reconstructiva - y lo hace admitir los negocios criminales que mantenía con Lionel. Pero antes que Lex pueda reportar lo que sabe a las autoridades, alguien trata de matarlo en la mansión.

Después de casi morir, Lex huye y le pide a Clark ayuda. Sin embargo, cuando Clark va a la mansión investigar no encuentra nada.

“Nocturne” (Temporada 2, Capítulo 5):

Clark está preocupado cuando descubre que alguien está dejando notas de amor a Lana en la tumba de sus padres y le advierte que se aleje del poeta misterioso. Cansada de la sobre protección de Clark, Lana sigue al sombrío, atractivo extraño a su casa y descubre que sus padres lo mantienen encadenado. Sin poder dejarlo así, Clark y Lana entran para salvarlo, pero pronto se enteran del porque él está encadenado.

✓ **Género melodramático:**

Prioriza los enredos familiares y de relaciones.

“Redux” (Temporada 2, Capítulo 6):

Después de enterarse que su finca tiene serios problemas económicos, Martha pide ayuda a su padre con quien no se habla. Clark está emocionado porque va a conocer a su abuelo, pero Jonathan se rehúsa a verlo, y Clark decide que deben encontrarse en una reunión que no sale de acuerdo a lo planeado. Mientras tanto, Lana descubre una vieja foto que sugiere que su padre puede aún estar vivo.

“Memoria” (Temporada 3, Capítulo 19):

Lex cree que parte de la memoria que tiene de su padre se perdió cuando fue borrada, entonces decide ser parte de un experimento dirigido por el Dr. Garner para recordar y poder entregar a su padre al FBI. Clark sabe que Lex va a recobrar su memoria y recordar su secreto, así que trata de evitarlo, sin embargo Lionel y el médico lo atrapan y lo exponen al mismo tratamiento radical para que Lionel pueda descifrar el misterioso pasado de Clark.

- ✓ **Género Thriller:** en estos capítulos está presente el elemento del “villano-monstruo” que va a causar la muerte de algunas personas y es una amenaza para la vida de los demás. Ya sea que el “monstruo” sea un animal fuera de control, un asesino en serie, una entidad sobrenatural, que en el caso de *Smallville* siempre tiene que ver con la kriptonita verde, hasta microbios u agentes químicos.

También se debe resaltar la importancia de los escenarios de terror, la oscuridad y las sombras que son el mejor ambiente para presenciar las acciones del “monstruo”.



36. Escenarios abandonados son un elemento del Thriller.



37. Una toma de *Spirit, Smallville*

“Zumbido” (Temporada 1, Capítulo 18):

La Secundaria de *Smallville* está en período de las elecciones escolares y Clark se postula a instancias de Pete. Pero cada uno de los postulados son víctimas del ataque de unas abejas, dando a entender que alguien quiere sacar a todos de la competencia.

“Accelerate” (Temporada 2, Capítulo 21):

Después que Lana es visitada por un fantasma de una amiga de la infancia, le pide a Clark ayuda para descubrir la verdad sobre su nueva visitante. Sin embargo, cuando Clark descubre que la pequeña es en realidad un clon de

kriptonita, se apura para salvar a Lana antes que la criatura le haga daño. Lex se entera que Lionel está financiando las investigaciones de la clonación de kriptonita.

Otro capítulo es “*Hereafter*” (Temporada 3, Capítulo 12), el cual hace referencia a la película *Destino final*, en el que alguien tiene premonición acerca de la muerte de una persona y si es que alguien lo evita, las cosas cambian. Cuando Clark salva al entrenador Altman de morir atropellado, hace que secuestre a Lana y a otra compañera para matarlas.

- ✓ **Género Ciencia Ficción:** en estos capítulos se propone una versión fantasiosa de la realidad, inducidos por experimentos científicos, aún inexplorados en la actualidad.

“*Accelerate*” (Temporada 2, Capítulo 21):

Emily Dinsmore era una amiga de la infancia de Lana, quien había muerto cuando tenía diez años. Vuelve a la vida como una niña con todos los recuerdos. Tiene la capacidad de desaparecer y reaparecer en otro lugar. Luego se descubre que no es un fantasma, sino que es parte de un proyecto de Lionel que ha clonado a la primera persona con algunas fallas como la aceleración de partículas lo que le da es poder de desplazarse aceleradamente.

“*Slumber*” (Temporada 3, Capítulo 4):

Clark sueña que es perseguido por una muchacha aterrada que necesita su ayuda. Luego de que descubre que ella es realmente la aparición de una vecina comatosa que debió haber despertado hace años, recluta la ayuda de Lana para descubrir la verdad, lo cual pone a Lana en grave peligro. Mientras, Lionel exige que Lex pase por una evaluación psicológica completa antes de que pueda regresar a LuthorCorp.

“Crisis” (Temporada 3, Capítulo 15):

Se descubre que Adam, el inquilino y amigo de Lana, fue declarado muerto hace meses, pero que gracias a una droga fabricada por Luthor Corp, él está vivo. Sin embargo necesita una dosis diaria de la droga para no perder la vida. La desesperación se apodera de él cuando Lionel cancela el proyecto y Adam hará lo que sea por obtener más droga.

6.3.1.6 Temática

La temática principal en *Smallville* es la vida de Clark Kent en sus años de adolescencia y el camino que emprende para convertirse en un superhéroe. Además del viaje de Lex Luthor para convertirse en un antihéroe.

El énfasis que se hace en esta serie recae en temas como en la angustia adolescente, la pubertad, la lejanía con los padres, todos hábilmente entretejidos en una trama atractiva para capturar a una nueva generación.²⁷⁶

En *Superboy* el tema es la vida de Clark en sus años de universitario, sobrellevando la responsabilidad de ser Superboy y mantener la ciudad a salvo a la vez que cumple con sus responsabilidades como alumno.

El énfasis en esta serie recae en temas sociales que están dando de qué hablar en el tiempo en el que se graba la serie.

Temática de los episodios

Empezaremos por enumerar los temas que se tocan en *Superboy*. Recordemos que esta serie se realiza en el año 1986, en Estados Unidos, así que las temáticas que

²⁷⁶ZURAWIK, David
2001

WB leaps tall buildings with drama; preview: 'Smallville' brings myth of superman to a new generation even as it tackles typical teen problems. *The Sun*. Baltimore, Md, 2001, pp 1E. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/406508031?accountid=28391>>

ocupan a sus guionistas son tomados en gran parte de los temas sociales y culturales que se vive en ese momento en el país y el mundo.

El tema de la propiedad de las tierras y los empresarios malintencionados que desean apropiarse de ellas aprovechándose de la necesidad de los granjeros, como se muestra en el capítulo “*Trouble Water*” en la Primera temporada, refleja que la tierra es uno de los bienes más preciados que se podía tener en ese tiempo, y el miedo que sentía la población de la irrupción de grandes empresas transnacionales que deseaban apoderarse de ellas.

En cuanto a los temas que desarrollan los episodios en algunas de las tramas a lo largo de la historia, podemos encontrar:

En *Smallville*:

- Clonación
- Política
- La anorexia
- La obsesión por la belleza
- La convivencia
- Cuidado del medio ambiente
- Obsesión cuerpo perfecto
- Los novios perfectos
- El reinado en la graduación
- La primera experiencia sexual

En cuanto a *Superboy*:

- Indiferencia ante los abandonados sociales.
- Las nuevas industrias como entes explotadores y abusivos.
- El desempleo por cierre de fábricas.
- Maldiciones que surgen debido a piezas históricas, monedas, joyas antiguas.

- La vida de las niñas ricas, que lo tienen todo menos el amor de su familia.
- Personas afectadas psicológicamente por la Segunda Guerra Mundial.
- La mafia del petróleo.
- Tráfico de drogas
- Deforestación.
- Mutantes, androides.
- Embrujos.
- Terroristas .

6.3.1.6.1 La Familia

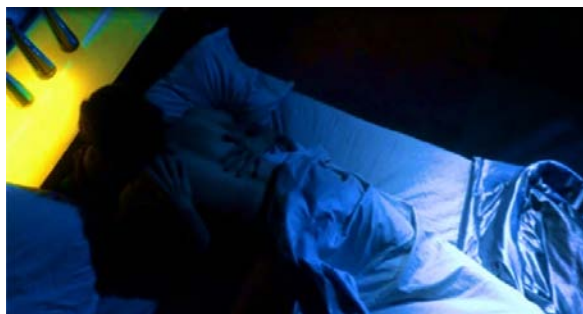
En el capítulo “*Exile*”, Martha y Jonathan están a punto de perder la granja, han perdido a sus dos hijos y él la consuela con un tierno dialogo que nos proyecta la relevancia que tiene la familia. En *Smallville* la familia es el núcleo principal de soporte y aceptación para los hijos.

Se muestra a la familia Kent como una familia sencilla pero que tiene fuertes valores como la honestidad, el trabajo, el sentido del deber y la unión familiar.

En *Superboy* esto no se puede apreciar bien debido a que los padres de Superboy viven lejos, sin embargo la reacción que tuvo Superboy cuando sus supuestos padres biológicos llegaron a la Tierra, fue dejar a Martha y a Jonathan para ir a Kriptón. Esto se contrapone a la gran resistencia que tiene Clark por aceptar su identidad kriptoniana y que le cueste desprenderse de su legado humano heredado de los Kent.

6.3.1.6.2 Desnudos y escenas eróticas

Es importante hablar del tratamiento de los desnudos femeninos en este punto. En *Superboy* no se muestran desnudos femeninos, a diferencia de *Smallville* que introduce los desnudos del torso y muestra mujeres y hombres en ropa interior, además de mostrar escenas de cama, y eróticas.



38. Escena erótica en *Smallville*.



39. Escena erótica en *Smallville*.

Superboy causó gran revuelo en un capítulo en donde Lana sale en bikini. Claro, que este tipo de escenas no resultaban sostenibles a lo largo de la temporada así que esa fue la escena más atrevida que se vio en la serie.



40. Lana en bikini en *Superboy*.

6.3.1.6.3 Tratamiento del bien y el mal

El concepto de bien y mal es bastante estricto en *Superboy*. Lex, el villano de la serie concentra en él toda la maldad. No tiene remordimientos al cometer toda clase de crímenes. De él se puede esperar cualquier conducta digna de reprobación. El espectador no se siente identificado con él.

Este punto tiene mucha importancia ya que el tratamiento del bien y el mal que tiene *Smallville* dista mucho del que se encuentra presente en *Superboy*. Al ser los personajes más complejos también es difícil poder catalogarlos como íntegramente buenos o malos, como sucede en *Superboy* y en series más antiguas. Es esta complejidad que permite presentar inicialmente a Lex Luthor como el amigo de Clark Kent y que no es hasta la sexta temporada en el que se puede ver este antagonismo claramente.

También es importante mencionar que ninguno de los personajes son totalmente bueno o malo y en muchas ocasiones la serie *Smallville* plantea que Superman no es realmente un salvador de la tierra, sino un salvador de su raza con el objetivo de conquistar la tierra, y es Lex Luthor quien se prepara para defender a la tierra de un ataque contra los humanos.

Chloe quien es la leal amiga de Clark Kent, pasa por una etapa de resentimientos hacia él, en la segunda temporada en el capítulo “*Exile*”, decide trabajar para Lionel investigando a Clark, debido al resentimiento generado por que Clark no correspondía su amor prefiriendo a Lana.

En muchas ocasiones se muestra a Lex Luthor con una intención clara y sincera de acercarse a los Kent. En el capítulo “*Obscura*”(Temporada 1, Capítulo 20), él amenaza a un periodista amarillista que investiga a los Kent, para que se aleje de ellos diciéndole que están bajo su protección. En este capítulo también Lex ayuda

económicamente a los Kent como pretexto de un fuga de gas que afectó a sus rebaños.

Ninguno de los personajes es transparente en su totalidad, todos tienen momentos de ira, de celos, de decepción y confusión, lo que los hace más verosímiles de quienes son representantes: los seres humanos.

Incluso a Clark le cuesta hacer lo correcto, en el capítulo “*Recruit*”, (Temporada 4, Capítulo 13), Clark es convocado a la Meet U para integrarse en el equipo de fútbol y aunque está viviendo un sueño, decide no hacerlo pues considera los riesgos de la competitividad y la desventaja que los demás tienen contra él. Expresamente señala que no se siente bien haciendo lo correcto.

A lo largo de las cuatro temporadas, Lex Luthor ha intentado controlar ese lado oscuro que se encuentra dentro de él, decidiendo ser más humano, aunque otras veces piensa que ese lado humano es el que lo hace vulnerable y débil e impide que tenga un destino mayor.

En “*Exile*” (Temporada 3, Capítulo 1), Lex tiene una frase que describe bien el concepto de bien y mal de los personajes en la serie *Smallville*: “*Todos tenemos que dar un vistazo a nuestro lado oscuro alguna vez. El problema es que si te quedas mirando por mucho tiempo puede ser muy difícil separar las dos partes*”.

El siguiente texto es extraído del capítulo “*Shine*” (Temporada 1, Capítulo 10), en donde Jonathan Kent le explica a su hijo que no siempre le conviene decir la verdad. Una total contradicción con los fuertes valores que posee la familia Kent, y una muestra más de que los personajes modernos deben concebir con contradicciones para acercarlos a la realidad humana.

MARTHA KENT

Clark, ¿qué es esto?

CLARK

Donación escolar de sangre. Lana lo organiza.

JONATHAN KENT

Clark, no puedes donar.

CLARK

Lo sé papá. ¿Qué se supone que le voy a decir?

MARTHA KENT

Que te impresionan las agujas, técnicamente es algo parecido.

CLARK

Genial, no solo mentiré sino que además pareceré un tonto.

JONATHAN KENT

Clark, pensé que nunca iba a decir esto. Pero no siempre puedes ser sincero. Es el precio que pagas por tu habilidad.

CLARK

Por eso me ofrecí de voluntario.

MARTHA KENT

Estoy segura de que no tiene nada que ver que Lana lo está organizando.

CLARK

Withney se negó.

MARTHA KENT

Y apareciste tú.

CLARK

Si no la valora, no la merece.

6.3.1.6.4 Tratamiento del Destino

Aquí se debe mencionar que en el caso de *Smallville*, se plantea muchas veces el tema del destino, no como algo fijo e inamovible al cual todos los personajes están inevitablemente sujetos, sino como el futuro forjado por las decisiones que cada uno va tomando. Es por eso la confusión de Clark, que trata de huir del propósito que sus padres pusieron en él y es él mismo quien luego termina por aceptarlo no como su destino sino como su decisión.

Para Bianculli, es justamente esta indecisión de Clark frente a aceptar o no su destino es lo que captura al público.²⁷⁷ No es diferente en el caso de Lex quien lucha contra su destino, lejos de la sombra de su padre, y de sacudirse de su identidad como Luthor.

En el capítulo “*Hourclock*” una anciana que ve el futuro con tocar a las personas le propone a Lex ver el suyo, pero él se niega diciendo que cada persona forja su destino.

²⁷⁷BIANCULLI, David

2001

Smallville looks strong. New York Daily News. New York NY, 2001, pp 98. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/305724491?accountid=28391>

Luego de su caída a la Isla en “Exile”, Lex acepta que solo ha podido sobrevivir por haber sido un Luthor, es así que poco a poco va aceptando su legado y destino.

6.3.1.6.5 Concepto del Amor

El amor es uno de los temas principales en la serie *Smallville* y los guionistas se han encargado bien de aclarar lo que los personajes principales entienden acerca del amor. Cada uno tiene un concepto diferente, algunos difieren en extremos, alguno se coinciden en muchos aspectos, pero es necesario exponerlo con el objetivo de establecer la cosmovisión de los personajes, lo que revelará su complejidad, el contraste entre ellos, y dará cuenta de lo complejo de sus relaciones.

Para Clark Kent, el amor significa sacrificio, es capaz de sacrificar sus sentimientos, sus deseos por Lana por no ponerla en riesgo y protegerla.

Para Lana, el amor significa la complementación total con alguien, con la sinceridad absoluta, sin secretos de por medio además de la complementación física. Es por eso que en el capítulo “*Hypnotic*”, es ella quien le propone tener relaciones por primera vez a Clark. Para ella amar significa estar completamente unidos.

Para Lex las relaciones amorosas muchas veces se dan por cumplir metas en común.

CLARK

Tú y Victoria son muy amigos.

LEX

Luces sorprendido.

CLARK

No parece tu tipo.

LEX

Las relaciones no son solo por amor. A veces son metas mutuas. No

todas son Lana Lang.

CLARK

Perdón, no me incumbe.

LEX

Está bien, admiro tu ética. No la pierdas.

CLARK

Decidí luchar por Lana

LEX

Me alegro, ¿y por qué esa nueva actitud?

CLARK

Por el consejo de un amigo.

En la medida que avanzan las temporadas Clark aprende que amar también implica arriesgarse a ser honesto y confiar en que la otra persona podrá sobrellevarlo. Lana aprenderá que demanda sacrificio y a veces hay que renunciar a la persona que amas por protegerla. Las posiciones se invierten producto del crecimiento de los personajes.

6.3.2. De la Imagen

Con respecto a la imagen uno de los productores de *Smallville* señaló el uso de la cámara en esta serie:

"Smallville es, en gran medida, un programa que busca alcance y la intimidad. Nos gustan los grandes planos, y luego primeros planos muy cerrados, ya que tenemos una muy hermosa modelo. No nos gustan planos medios porque se sienten muy de

televisión. No es que Smallville no los utilice de vez en cuando, no está mal tenerlos, pero los otros que usamos más tienen un efecto mayor sobre el espectador”²⁷⁸

6.3.2.1 Los planos

Smallville usa los planos detalles, busca mostrar expresiones, miradas, cercanía, llegar a la intimidad con el público, y los planos cerrados son una gran herramienta para lograrlo.

A. Los planos descriptivos

El gran plano general, *Smallville* los usa para ubicar al espectador, sobre todo en cada cambio de escena. Nos presenta la imagen de la granja Kent si la acción se va a desarrollar allí, el Castillo Luthor, el frontis de hospital de *Smallville* o el frontis de la preparatoria.

También se usan cuando se quiere ver el recorrido de un auto que sale o entra a *Smallville*.

En *Superboy* se utilizan para las tomas de Superboy volando y también para visualizar el recorrido de un automóvil.

²⁷⁸STANDFIELD, S.
2002

Al Gough: *Smallville's man of steel*. Digital TV. Pp. 44-46. USA,
<<http://search.proquest.com/docview/203682372?accountid=28391>>



41. Gran Plano general de *Smallville*

El plano general, se utilizan en *Superboy* y en *Smallville* de manera mesurada.

B. Los planos narrativos

En cuanto a los planos narrativos, en su mayoría *Smallville* usa los planos **enteros**, **medio**, y el **plano americano** o $\frac{3}{4}$ en poca medida. Los planos medio los utiliza en escenas dialogadas, sin embargo en *Superboy* los planos enteros, medio y $\frac{3}{4}$ son los que más se usan sobre todo en las escenas de diálogo ya que esta serie no usa los primeros planos para cubrir las escenas dialogadas. $\frac{3}{4}$ primer plano y plano detalle. Podemos ver las expresiones de los rostros, cómo estos cambian a medida que se desarrolla la acción.

En *Smallville* priman los **primeros planos**, los **planos busto** y son muy importantes los **planos detalle**. De esta manera se puede apreciar con claridad las expresiones, las miradas, las sonrisas falsas o auténticas, el movimiento de los ojos, etcétera. Elementos que van a ser muy importantes para que el espectador pueda entender el lenguaje corporal, expresivo y el subtexto del guión.



42. Primeros planos en *Smallville*.



43. Conversación entre Lana y Clark cubierta con primeros planos.

6.3.2.2 La angulación:

Con respecto a la angulación de la cámara en los diferentes planos, ambas series usan en su mayoría los ángulos rectos, sin embargo también utilizan los ángulos picados y contrapicados aunque en mayor medida *Smallville*.

Esta angulación no tiene un significado claro en *Superboy*, pareciera ser que su uso ha sido una decisión arbitraria del director sin mediar una función dramática. En el caso de *Smallville* los planos picados se usan cuando el personaje se encuentra en una posición de superioridad o control de la situación y el ángulo contrapicado cuando este se encuentra en un nivel de subordinación.



44. Ángulo picado



45. Ángulo contrapicado

Superboy no tiene angulación cenital, mientras que en *Smallville* se usan varias veces por capítulo.



46. Ángulo Cenital

6.3.2.3. Movimiento de cámara

En este aspecto, la serie *Superboy* no presenta muchos movimientos de cámara. La mayoría de escenas se realizan con cámara fija, algunas veces se realiza un *reencuadre*, un *zoom out* o un *zoom in*.

En la tercera y cuarta temporada, la propuesta cambia un poco añadiendo los *travelings* en las escenas lo que aporta mayor dinamismo a la serie.

Muy diferente a lo que sucede en la serie *Smallville*, en donde no solo la cámara pocas veces se encuentra fija, solo en los planos detalle, sino que en las escenas de acción la cámara se encuentra realizando movimientos circulares, a veces irregulares, un poco violentos lo que da sensación de movimiento y aporta mayor dinamismo a la escena.

En las escenas de ritmo lento, por ejemplo una conversación romántica, la cámara se pasea de lado a lado por medio de *travelings* muy suaves. Para los inicios de nuevas escenas se utiliza una grúa que eleva la cámara y la mueve alrededor del escenario.

A continuación se analizará una escena de acción y una de drama en cada una de las series contando el tipo de planos y angulación en cada toma.

Desglose de planos en escena de acción, capítulo “*Escape to Earth*”(Temporada 2, Capítulo 24).

En esta escena *Superboy* es capturado por sus falsos padres en kriptón, y descubre que Lana y Andy también están atrapados y deberá buscar la manera de escapar y salvarlos.

Inicio/fin	Tipo de plano	Angulación	Mov. Cámara
2:00	Medio	Recto	Acercamiento
	Busto	Recto	
	Medio	Contrapicado	
	Medio	Recto	
	Busto	Recto	
	Entero	Recto	
	$\frac{3}{4}$	Picado	Seguimiento
	$\frac{3}{4}$	Picado	
	Medio	Recto	
	$\frac{3}{4}$	Picado	
	Medio	Recto	
	$\frac{3}{4}$	Picado	
	Entero	Recto	
	Medio	Contrapicado	
	$\frac{3}{4}$	Picado	
	Medio	Recto	
	Busto	Recto	Seguimiento
	Busto	Picado	
	Entero	Recto	
	$\frac{3}{4}$	Picado	
	Medio	Recto	
	Entero	Recto	
	Medio	Recto	
	Entero	Recto	
	Medio	Recto	
	Medio	Picado	Seguimiento
	Medio	Recto	

	Entero	Recto	
	Medio	Picado	
	$\frac{3}{4}$	Recto	
	Medio	Recto	seguimiento
6:10			
4'10''	31 planos		

Cuadro 2. Desglose de planos del capítulo “Escape to the Earth”, escena acción.

Con respecto a la escena de acción podemos ver la mayor cantidad de planos son planos medios (14), solo siete (7) son planos de $\frac{3}{4}$, seis (6) planos enteros y solo cuatro (4) son planos busto. No encontramos ningún plano detalle, ni primer plano.

En cuanto a la angulación más de la mitad de planos (22) tienen angulación recta, solo siete (7) son ligeramente picados y dos (2) contrapicados.



47. Plano medio, recto.



48. Plano $\frac{3}{4}$, picado.



49. Plano medio, picado.



50. Plano medio, recto.

Desglose de planos en la escena de drama, del mismo capítulo “*Escape to earth*”.

En esta escena Lana descubre que Clark Kent es *Superboy*, ella se enoja mucho pero luego de unos segundos se calma y entabla una conversación con Clark en donde prometen no tener más secretos.

Inicio/fin	Tipo de plano	Angulación	Mov. Cámara
6:10	Entero	Recto	
	Busto	Recto	
	Entero	Recto	
	Busto	Recto	Reencuadre
	Busto	Recto	
	Busto	Recto	
	Busto	Recto	
	Busto	Recto	
	Busto	Recto	
	Busto	Recto	
	Detalle	Recto	
	Entero	Recto	
	Busto	Recto	Seguimiento
	Busto	Recto	
	Entero	Recto	
	Entero	Recto	Seguimiento
	$\frac{3}{4}$	Recto	Reencuadre
	Medio	recto	
	Entero	Recto	
	Medio	Recto	
	Gran Plano General	Recto	Acercamiento

	Busto	Recto	
	Entero	Recto	
	Entero	Recto	
	Gran Plano	Recto	
	Entero	Recto	
	Gran Plano	Recto	
	Entero	Recto	
	Gran Plano	Recto	
	Entero	Recto	
	Entero	Picado	
	$\frac{3}{4}$	Recto	
9:20	$\frac{3}{4}$	Recto	
3'10''	32 planos		

Cuadro 3. Desglose de planos del capítulo "Escape to the Earth", escena dramática.

En cuanto a la escena de drama la mayor parte de planos son planos enteros (12) y planos busto (10). Solo se encontraron tres (3) Gran plano y tres (3) $\frac{3}{4}$. Los que se encontraron en menor medida fueron los planos medios (2), plano detalle (1) y el gran plano general (1). Aunque en la escena de drama se aprecia mayor variedad de planos, estos se mantienen en planos abiertos que no logran la intimidad que una escena de dramatismo requiere.

En cuanto a la angulación la mayoría de planos tienen angulación recta, y solo uno (1) se encuentra en angulación picada. En cuanto los movimientos de cámara, solo se aprecian en cinco planos, el resto del tiempo la cámara se encuentra estática.



51. Plano general, recto.



52. Plano $\frac{3}{4}$, recto.



53. Plano detalle, recto.



54. Plano ¾, recto.

En el caso de la serie *Smallville*, se analizarán dos escenas del capítulo “*Heat*”, (Temporada 2, Capítulo 2).

La escena de acción: Jonathan Kent está a punto de dispararle a Lex Luthor por la influencia de los poderes de Desiree, por supuesto Clark llega para salvar el día.

Inicio/fin	Tipo de plano	Angulación	Mov. Cámara
35:30	Gran Plano	Picado	
	Medio	Recto	Cám. Mano
	Medio	Recto	Cám. Mano
	Medio	Recto	Cám. Mano y seguimiento.
	Detalle	Recto	
	1er Plano	Recto	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano y acercamiento
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Recto	Cám. Mano

	Medio	Recto	Cám. Mano y acercamiento
	1er plano	Recto	Acercamiento
	Detalle	Recto	
	Busto	Recto	Cám. Mano
	$\frac{3}{4}$	Recto	Acercamiento
	Detalle	Recto	Cám Lento
	$\frac{3}{4}$	recto	Cám lenta
	Busto	Recto	Paneo
	Detalle	Recto	Seguimiento
	$\frac{3}{4}$	Recto	Paneo
	Detalle	Recto	Apertura
	$\frac{3}{4}$	Recto	
	1er plano	Recto	
	Medio	Contrapicado	
	Busto	Recto	En el suelo
	Busto	Recto	Seguimieto, cámara mano
	Medio	Picado	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano y seguimiento
	Busto	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	Busto	Contrapicado	
	Medio	Recto	Cám. Mano
	Entero	Recto	Seguimiento
	Medio	Recto	Cám. Mano y

			seguimiento
	Detalle	Recto	Cám. Mano y seguimiento
	Medio	Recto	Cám. Mano
	Detalle	Recto	
	Detalle	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	Entero	Contrapicado	Cám. Mano
	1er plano	Recto	
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	Medio	Picado	Cám. Mano
	Entero	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	Busto	Recto	Acercamiento
	1er plano	Recto	Paneo
	Detalle	Recto	
	1er plano	Recto	Acercamiento
	Detalle	Recto	Acercamiento
	$\frac{3}{4}$	Recto	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano
	$\frac{3}{4}$	Recto	Cám. Mano
	Entero	Picado	Cám. Mano
	1er plano	Contrapicado	Cám. Mano
	Medio	Picado	Cám. Mano
	1er plano	Contrapicado	Cám. Mano
37:16	1er plano	Contrapicado	Cám. Mano
1'45''	61 planos		

Cuadro 4. Desglose de planos del capítulo "Heat", escena de acción.

Lo que salta a la vista es que la duración de la escena es de menos de dos minutos (1'45'') es decir la mitad de duración que la escena de acción de *Superboy* y la cantidad de planos duplica a la misma (61 planos). Esto da cuenta del dinamismo de la escena, planos de poca duración además de la variedad y el aporte que tiene el movimiento constante de la cámara.

En cuanto a los planos los más recurrentes son: primeros planos (17), planos busto (11), planos medios (11) y en menor medida los planos $\frac{3}{4}$ (4), planos enteros (4), gran plano (1). Lo que da cuenta de que a pesar de ser una escena de acción los planos cerrados tienen relevancia ayudando a acercar emocionalmente al espectador.

Con relación a la angulación, los picados y contrapicados se encuentran cuando se requiere especificar la posición del actor. Si está en contrapicado está denotando una posición de superioridad o de tener la acción controlada. Si es en picado denota inferioridad, de estar subyugado o de no tener alternativa o control de la situación.

Es importante resaltar que la cámara está en la mayor parte del tiempo realizando movimientos más o menos intensos que crean la sensación de violencia en la parte del enfrentamiento. Es sin duda cámara en mano, aunque existen algunos planos en los que se encuentra estática.



55. Plano entero, picado.



56. Gran plano, picado.



57. Plano detalle, recto.



58. Primer plano, recto.



59. Plano detalle, recto.



60. Plano detalle, recto.



61. Plano medio, picado.



62. Plano medio, picado.



63. Plano busto, contrapicado.

En la escena de drama: Desireé, la flamante esposa de Lex Luthor intenta seducir a Clark en el granero.

Inicio/fin	Tipo de plano	Angulación	Mov. Cámara
17:10	Detalle	Recto	Travel right y enfoque selectivo

	Busto	Recto	
	Medio	Recto	Seguimiento y boom up
	$\frac{3}{4}$	Recto	
	Busto	Contrapicado	Seguimiento
	Medio	Recto	Seguimiento
	Medio	Recto	
	Medio	Recto	
	Medio	Recto	
	1er plano	Recto	
	Busto	Recto	
	1er plano	Recto	Acercamiento
	Busto	Recto	Seguimiento
	1er plano	Recto	Seguimiento
	$\frac{3}{4}$	Recto	Travel right
	Busto	Recto	Travel right
	$\frac{3}{4}$	recto	Travel right
	1er plano	Picado	Seguimietno
	1er plano	Recto	Reencuadre
	1er plano	Picado	Seguimiento
	1er plano	Recto	Seguimiento
	1er	Picado	

	plano		
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	$\frac{3}{4}$	Recto	
	1er plano	Recto	Cám. Mano
	1er plano	Picado	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano
	Busto	Picado	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano
	Busto	Recto	Cám. Mano
	$\frac{3}{4}$	Recto	
19:10	Busto	Contrapicado	
2'00	34 planos		

Cuadro 5. Desglose de planos del capítulo "Heat", escena dramática.

En el caso de la escena de drama el peso recae en los primeros planos (11) y los planos busto (10), luego los planos un poco más abiertos como los planos medios (5) y los planos $\frac{3}{4}$ (5). Solo se utiliza un plano detalle.

Las conversaciones cara a cara son cubiertas por primeros planos y planos busto creando así la sensación de cercanía e intimidad.

Con respecto a la angulación, los planos son en su mayoría de angulación recta, sin embargo también se utilizan los picados y contrapicados en los casos en los que se requiere dar cuenta de la posición en la que se encuentra el personaje, sea de control o de sometimiento.



64. Plano busto, contrapicado.



65. Plano entero, recto.



66. Plano busto, recto.



67. Primer plano, picado.

6.3.2.4 Iluminación

La iluminación en *Superboy* durante las dos primeras temporadas es sobre todo funcional antes que dramática. Se enfoca en lograr que la cámara capte las acciones sin que el espectador sea consciente que existe todo un trabajo de iluminación detrás.

La función dramática o expresiva la tiene en las escenas en las que se desarrolla suspenso y se necesita evocar un ambiente de oscuridad, penumbra, etcétera.

La iluminación no busca otorgar mayor profundidad de campo, ya que la propuesta es un poco más sencilla enfocándose en iluminar naturalmente a los personajes. Se suele utilizar una fuente conocida para iluminar un espacio, por ejemplo la luz que ingresa a través de una ventana o los rayos del sol.

68. Iluminación en *Superboy*.

El tipo de iluminación es en clave alta, sobre todo las escenas que se desarrollan en Siegelville, pero sin ser exagerada, sino más bien natural.

69. Iluminación en *Superboy*.

En cuanto al color, en algunos capítulos como en el de Hollywood tiene una coloración histórica para dar la sensación de se encuentran en otra época.

Para a tercera y cuarta temporada la iluminación se vuelve más compleja incluyéndose diversos recursos que la asemejan a las series modernas. Para escenas nocturnas, utilizan la técnica del claroscuro, pero sin exagerar.



70. Utilización de la técnica claroscuro en *Superboy*.

En *Smallville* la iluminación es mucho más cercana a la del cine y además tiende a la hiperrealidad.

Los colores son intensos, saturados, el clave alta, refiriéndonos a las escenas cotidianas, cuando el pueblo aparenta normalidad. Sin embargo en las escenas de suspenso la iluminación es cambiada con el fin de crear un ambiente propicio siendo la iluminación un elemento expresivo.



71. Iluminación en *Smallville*.

En las puestas de sol desde la ventana de Clark son un claro ejemplo de este hiperrealismo. Toda una gama de violáceos se asoman por la ventana dando un aporte estético a la escena sino también creando un ambiente romántico, son lo cual cumpliría la función expresiva.



72. Iluminación hiperrealista

Las escenas de suspenso están iluminadas con la técnica del claroscuro donde priman las sombras y el personaje es enfocado casi selectivamente con una luz que nos permite ver sus expresiones creando así el ambiente de suspenso que se requiere.



73. Técnica de claroscuro en *Smallville*

Así como la coloración naranja nos habla más de Clark y su trama, los colores azules se están usando durante las escenas de los Luthor, en donde se refleja la distancia, la depresión, la melancolía. Los azules y la iluminación con luces frías también se utilizan para escenas de suspenso.



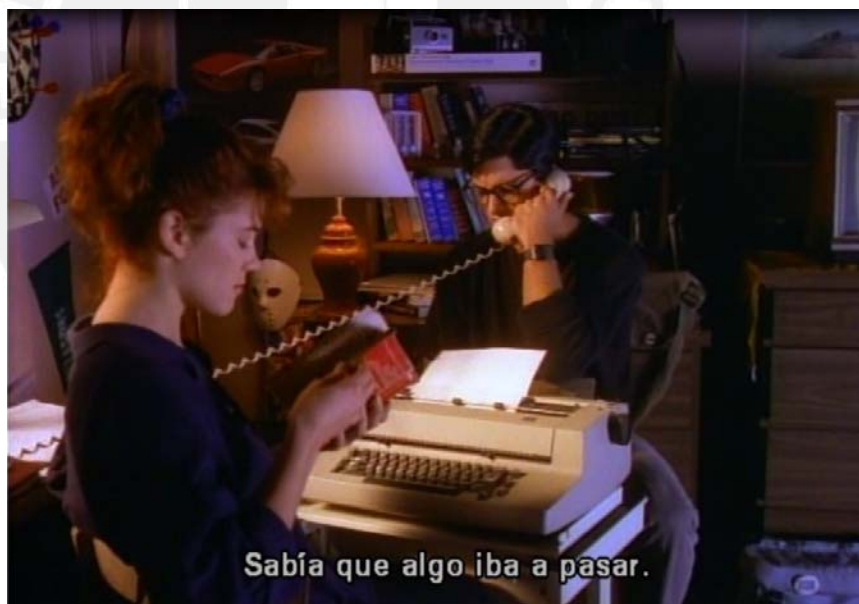
74. Iluminación en tonos fríos en *Smallville*

6.3.3. *Escenografía y Vestuario:*

6.3.3.1 Escenografía y Vestuario

La escenografía en *Superboy*:

La ambientación de los lugares no tiene muchos detalles, a diferencia de *Smallville* lleno de objetos con mucho simbolismo. Clark en *Superboy* vive en la escuela, lo que dificulta que puedan tener objetos significativos. En su cuarto, el que comparte con Tj y luego con Andy, solo se encuentran algunos afiches que no dan mucha información además de que ambos son de género masculino y están interesados en mujeres y autos.

75. Escenografía en *Superboy*76. Iluminación de noche en *Superboy*.

La escenografía del laboratorio es pobre y nada elaborada. Los cuartos de los chicos tienen poca iluminación lo que le resta calidad a la imagen (Capítulo “*Kryptonita Kills*”, *Superboy*).

La escenografía en *Smallville*:

Para empezar en esta serie se le da importancia al pueblo en donde suceden todos estos fenómenos, es por eso que las tomas del paisaje del pueblo de *Smallville* son recurrentes. Este tiende a ser hiperreal, los colores son brillantes, y las imágenes nítidas.

Se puede decir que el pueblo en donde se desarrolla la serie *Smallville* es un pueblo pintoresco lleno calidez y luz.

El pueblo de *Smallville* parece ser real, la ciudad del maíz, y la cuna de todo lo paranormal, a pesar de eso *Smallville* tiene un estilo muy pintoresco, lleno de granjas y sembríos, combinado con la mitología de Supermán hacen de este pueblo el corazón de la serie.²⁷⁹



77. El granero Kent.

²⁷⁹OWEN, Rob
2001

Superman Revisited in Smallville. Pittsburgh Post-Gazette, Pittsburgh Pa, 2001, pp TV 5. Consultado Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/391167613?accountid=28391>>

✓ El granero:

Es el espacio donde Clark pasa la mayor parte del tiempo y en donde se desarrollan gran cantidad de escenas dialogadas con gran carga emocional. Es en este granero donde se definen las relaciones de amistad y de amor entre Clark y los otros personajes.



78. Interior del granero.

El estilo de la decoración es rústica, simulando la construcción de un granero real, pero sin dejar de lado la estética.

En cuanto a los materiales, se aprecia la abundancia de madera en la escenografía que, ayudado con la iluminación, le dan un ambiente cálido e íntimo para ser el marco perfecto para diálogos cargados de dramatismo.

Tiene un telescopio por donde suele mirar las estrellas, a través de una amplia ventana. Tiene sentido si tenemos en cuenta que es el espacio de dónde él viene, su planeta de origen se encontraba en algún lugar de ese vasto universo.

Este telescopio también le servía para contemplar a Lana, ya que son vecinos, muchas veces se le ha visto mirándola en su pórtico a través del telescopio, simbolizando quizás esta lejanía y lo inalcanzable que la ve.



79. Interior del granero.

✓ El Talón:

El Talón tiene un estilo retro, amoblado con muebles antiguos. Los colores que usa son rosas y lilas. Además las paredes se encuentran decoradas con figuras egipcias e iluminado con juego de luces pequeñas que le dan un toque romántico.

Cada detalle de este espacio posee un aura de romanticismo, delicadeza, cada detalle está pensado en agradar visualmente.



80. Vista del Talón



81. Escenografía del Talón

En contraste con esta luz y el granero y la casa de los Kent de los que hemos hablado anteriormente, el Castillo Luthor se ve sombrío e intimidante.

✓ El Castillo Luthor:

Es un Castillo que refleja poderío, riqueza, nobleza por fuera sino que está finamente decorado por dentro. Con elementos costosos como madera, y vitrales. No solo tiene el estilo clásico, sino que se mezcla con la modernidad, propia de la juventud de Lex.



82. Castillo Luthor

Los colores que se han mostrado en los elementos resaltan el color púrpura como símbolo de la realeza y el poder.



83. Escenografía del Castillo Luthor

El Castillo Luthor: Es un ostentoso Castillo que no solo revela la riqueza y poder adquisitivo de los Luthor, además de sus exquisitos gustos y hábitos de consumo.



84. Minibar de Lex

Este Castillo esta finamente decorado con reliquias de valor histórico. A Lex le apasiona lo relacionado con la historia y la mitología de todo el mundo así que tiene una gran colección de artículos con los cuales ha decorado el castillo.



85. Oficina de Lex en el Castillo Luthor

El estilo de la escenografía en *Smallville* está pensado para un uso más contemplativo, no solo funcional o dramático. En los inicios de las escenas la cámara se pasea por la escenografía mostrando detalles de los elementos, introduciendo así al espectador en el ambiente de los personajes.

Se puede decir que la función atmosférica y la función expresiva son las que predominan en esta serie, pues la escenografía ayuda en gran manera a transmitir sensaciones al espectador y expresar los estados de ánimo de los personajes.

Además la escenografía cumple con las funciones básicas como la explicativa, enmarcando las acciones de los personajes.

Distinto es el caso de *Superboy*, en donde se usa la escenografía de forma práctica para crear el ambiente en donde los personajes se desenvuelven, pero no tiene importancia estética y tampoco añade carga dramática ni es usada para transmitir

sensaciones o explicar emociones. Solo funciona de una manera práctica como un indicador espacial.

6.3.3.2 Vestuario

En cuanto a los vestuarios, en ambas series están bien adaptados a su época. No obstante, en líneas generales *Smallville* logra estilizar la apariencia de los personajes y contextualizarlos a la época en la que se transmite. Además no solo adaptan el vestuario a la época actual sino que empiezan a ser un referente de moda para el público juvenil.



86. Vestuarios adaptados a la época.

Clark Kent y *Superboy*

El vestuario de Superman solo es usado en la serie *Superboy*, ya que en *Smallville* Clark no viste el traje y vuela sin capa.



87. Vestuario de Clark en *Superboy* y *Smallville*.

Como Clark, *Superboy* utiliza camisas y jeans lo que le permite ser parte de la sociedad de Siegelville. Utiliza anteojos, no porque los necesite, sino que es el símbolo de su humanidad, de su falsa identidad, de su camuflaje.

Cuando se quita los anteojos y descubre su malla, se convierte en el héroe que todo el pueblo conoce y admira.

En *Smallville* para identificarlo como un granjero, un hombre sencillo, sin ostentaciones, en las primeras temporadas utiliza camisas a cuadros en los tonos rojos y azul, los colores de Superman.



88. Vestuario de Clark en la Primera Temporada.

Conforme va ganando confianza y las tramas avanzan, los diseñadores optaron por un polo azul con casaca roja que son los colores distintivos de Superman y en general de la familia –El, colores que también viste su prima Lara al llegar a la Tierra.



89. Vestuario de Clark en la Segunda Temporada.

Con el desarrollo de las temporadas, Clark deja de ser el estudiante de la secundaria *Smallville*, para ser pasante en el Diario El planeta, así que su look se torna más serio y elegante. A la vez los temas de la serie se vuelven más oscuros, y los personajes maduran, lo que se refleja en su vestuario.



90. Su look se torna más serio y elegante.

Lana Lang

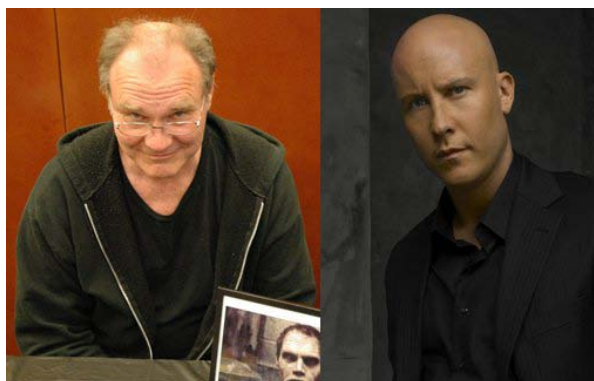
En *Superboy* Lana Lang ya usaba Jeans apretados, algo que en series anteriores no se ve, y que en *Smallville* va acompañado de blusas con escote o pequeños tops que muestran el ombligo. Esto debido a que el papel y valor de la mujer ha cambiado con el tiempo. Ahora las mujeres son más independientes y más liberales.



91. Diferencia de vestuario en Lana Lang.

Lex Luthor

Lex Luthor en *Superboy* presenta un estilo desgarrado, vistiendo ropa de alguien mayor y no un joven adinerado. Usa pantalones de vestir y chompas tejidas de colores pasteles. Nada que nos exteriorice sus finos gustos y solvencia económica.



92. Lex Luthor en *Superboy* y en *Smallville*.

En el caso de Lex en *Smallville*, el personaje que lo interpreta es más joven y su manera de vestir demuestra un gusto exquisito por la moda.



93. Lex posee sentido de la moda.

Siempre está vistiendo ropa casual o de vestir, debido a sus múltiples reuniones de negocios. Los colores que utiliza son sobrios, los que se encuentran dentro de la escala de los grises y algunas veces los celestes.

Lionel Luthor

Lionel Luthor posee también un gran gusto por la moda. Es un poco más convencional en cuanto a los trajes de vestir utilizando incluso un chaleco sobre la camisa.

Luego de su encuentro con Jor-el su apariencia cambia, empezó a usar trajes más casuales, lo que lo hace lucir menos imponente.



94. Lionel es sobrio al vestir

Chloe

La vestimenta de Chloe refleja un espíritu maduro. No se viste al igual que Lois, no usa muchos jeans, sin embargo llega a adquirir un estilo propio que se encuentra entre lo moderno y lo casual.



95. El look de Chloe combina lo moderno y casual.

Lois

El estilo de Lois es informal, deportivo, pero sobre todo arriesgado. Una de las características principales de su personaje es que le ha tocado disfrazarse decenas de

veces. Por ejemplo ha hecho de nudista de cabaret, de Reina Isis, de bailarina de pool dance y de conejita Play Boy.



96. Lois disfrazada de Reina Isis

En cuanto a los villanos, *Smallville* les asigna una imagen humana a pesar de ser extraterrestres, y las diferencias que los hacen ser los villanos creados por DC Comics las trabajan por medio de los efectos especiales insertados es post producción mediante una computadora.

Los villanos más conocidos que también se han visto en *Superboy* son los siguientes:

Metallo

Es fornido, bien parecido, dos características que comparten todos los villanos de las serie modernas. Gracias a un efecto de caracterización y maquillaje lleva el núcleo de kriptonita adherido al pecho. Sin embargo no usa todo ese equipo externo que es el generador de kriptonita, sino que el concepto de estética cambia y se vuelve más realista dejando ver en el Metallo de *Smallville* las implantaciones directas del metal sobre su cuerpo y las cicatrices, que con un buen maquillaje, parecen tan reales que causa una fuerte impresión.



97. Metallo en *Superboy*.



98. Metallo en *Smallville*.

Mr. Mxyzptlk



99. Mr. Mxyzptlk en *Superboy*.

A diferencia de *Superboy* en donde este villano es una especie de duendecillo embustero y bromista, vestido cómicamente y con una voz aguda y exasperante; en *Smallville* Mijael Mxyzptlk es un fenómeno que tiene el poder de controlar a las personas por medio de comandos verbales de frecuencias bajas, utilizando su poder para hacer apuestas.

Mijael es un apuesto joven con un gran sentido de la moda, nada parecido a su referente en *Superboy*.



100. Mr. Mxyzptlk en *Smallville*.

Bizarro



101. Bizarro en *Superboy*

Es otro famoso villano de la historia de Superman. Bizarro es un clon imperfecto de Superman, posee todos sus superpoderes sin embargo tiene un lado emocional pues lucha ser aceptado a pesar de su rara condición física.

En el caso de *Smallville* Bizarro surge como producto de un experimento kryptoniano, es encerrado en la Zona fantasma, una especie de prisión para los kryptonianos de la cual logra escapar.

Posee todos los poderes de Clark y se ve como él puesto que muestra las imperfecciones físicas que muestra el Bizarro de *Superboy*, el rostro lleno de polígonos, sino que solo se transforma al estar expuesto a la luz solar, su mayor debilidad.



102. Bizarro en *Smallville*.

Braniac

Se trata de una supercomputadora kryptoniana creada por Jor-El y Dax-Ur para convertirse en el almacén de todos los conocimientos kryptonianos. Su nombre significa *BRAIN InterActive Construct* (Construcción Cerebral Interactiva). La información contenida en la memoria de Brainiac abarca todos los planetas y galaxias conocidas por los kryptonianos; inclusive demuestra un conocimiento profundo de la historia del planeta Tierra. Esto convierte seguramente a Brainiac en el ser más sabio

del universo, aunque no deja de ser una máquina que obedecerá fielmente las órdenes de quien lo haya programado.

Está compuesto por nanorobots en la forma de metal líquido, adopta la forma humana para poder pasar desapercibido en la tierra.

Su imagen es la de un ser humano, su vestuario refleja un poco de madurez en contraste con la juventud de los personajes. Una chaqueta casual de color negro define su estilo.



103. Brainiac.

Aunque en *Superboy* no aparece Brainiac, podemos compararlo con un Alien que visitó en dos oportunidades la tierra en la serie *Superboy*.



104. Alien, *Superboy*.

Alien se viste con un traje al estilo medieval que cubre por completo su cuerpo, incluyendo su rostro. Es diferente a todos los seres humanos desde la primera impresión.

En resumen si hablamos de los personajes de *Superboy*, estos están claramente diferenciados del aspecto humano. Está en la diferencia en su apariencia en la que se busca el asombro o temor. En contraposición a *Smallville* que busca hacer a los personajes más reales, dotando a los extraterrestres y fenómenos de una apariencia humana, lo que produce un mayor impacto en el espectador. Ya no son los monstruos irreales, lejanos, sino son personas aparentemente normales, tan reales como los espectadores, que son capaces de pasar desapercibidos y ante los cuales somos más vulnerables.

Ese es el nuevo enfoque del suspenso, en acercar lo irreal e improbable, a la realidad del espectador y cuando aquello terrorífico y amenazador se acerca al ámbito de lo posible es cuando se genera el miedo a lo irreal vuelto real.

6.3.4 Del Sonido

En *Superboy* la música incidental acompaña las situaciones para crear un ambiente y predisponer al espectador, por ejemplo cuando es una escena de suspenso, antes de

que suceda algo se escucha la música de suspenso, lo que prepara al espectador informándole que algo está por ocurrir.

Otro ejemplo en este capítulo "*Out of Luck*" es cuando *Superboy* por perseguir a Charlie C. rompe la puerta de un auto parecido al de él, pero se equivoca y solo era el auto de unas monjas, ellas lo perdonan y lo bendicen, y se escucha un fondo de coros celestiales para ambientar el momento espiritual que acontece.

La música sirve para ambientar el lugar en el que se encuentran. Si se encuentran en un periódico el sonido ambiental de personas a lo lejos, máquinas de escribir, etcétera. Si se encuentran en una recicladora de basura, las máquinas encendidas, motores trabajando, son la música ambiental de la escena.

Se trabaja con *foley* los sonidos de detalles como el cierre de un maletín, la puerta de un carro, los pasos, los disparos, derrumbes. Esto ayuda a darle mayor verosimilitud a la escena haciéndola más impactante.

La música empieza a sonar cuando la intensidad dramática empieza a subir. La música de ambiente es básicamente instrumental, con vientos, trompetas y cuerdas como violines, esta música va dando un efecto, un ambiente, generando tensión y expectativa a la resolución.

En *Smallville* también se utiliza la música incidental, que en muchas ocasiones es parte del soundtrack de Superman original, solemne, con cornos y vientos, se utiliza esta música en las escenas de discursos esperanzadores por ejemplo cuando Chloe en el capítulo "*Spirit*" le habla a Clark acerca del paso de terminar la secundaria y que cree que su futuro es mucho más brillante cualquier otro.

El mismo patrón se repite cuando Clark habla con su mamá acerca de lo que piensa de la graduación y el diálogo es una especie de sermón esperanzador.

La música es instrumental que va acompañando no solo los momentos de tensión o suspenso y permite crear expectativa.

Sino también los momentos en algunos diálogos cuando se van desenmarañando los misterios.

En las escenas que reflejan la vida cotidiana solo se incluye el *foley*, por ejemplo mientras Martha Ken está en la cocina lavando los trastes, o Chloe está en su ordenador redactando una nota, se incluyen los sonidos que deben estar presentes pero que no somos conscientes la mayoría del tiempo de su presencia como por ejemplo el sonido de los platos, el sonido del agua cayendo, de las teclas del ordenados, un papel al arrugarlo, los pasos de las personas, etcétera.

Es importante tener todos estos sonidos ya que su presencia acentúa el realismo de la serie. El *foley* está presente en todas las escenas para dotarlas de calidad.

Se acompaña de música diegética o extra diegética las escenas que se desarrollan dentro de un auto sobre todo cuando es conducido por un adolescente. La música es del género rock alternativo, de ritmo rápido, que transmite frescura, diversión, emoción, energía, rasgos de la juventud.

La gran diferencia que posee *Smallville* en relación a *Superboy* en esta área es la introducción constante de música creada por bandas que por lo general están liderando los rankings musicales en Estados Unidos.

Las bandas, que son parte de la cultura pop adolescente de EE.UU., y el mundo y que han sido parte de la musicalización de la serie *Smallville* son: Lifehouse, Casting Crows, Weezer, The All American Rejects, Rascal Flatts, Depech Mode, entre otras.

Sobre todo los desenlaces, el momento en el que se cierra la historia del capítulo y se muestran las nuevas actitudes de los personajes frente a lo que acaban de pasar es el momento en donde se puede escuchar de fondo una balada de ritmo pausado, melódico, con una voz que es capaz de integrar cada parte del desenlace como un todo y transmitir las emociones de los personajes al espectador.

Algunos capítulos que siguen este patrón son: "*Leech*", "*Phoenix*", "*Extintion*", "*Slumber*", entre otros.

En el capítulo "*Obscura*", (Temporada 1, Capítulo 20), se puede ver que en Talón siempre hay música de fondo de alguna banda, esta música es diegética, la que ambienta los diversos diálogos que ocurren en este café.

Otra particularidad es que *Smallville* utiliza la musicalización de alguna banda en acciones específicas como el asalto de un banco. Por ejemplo en "*Exile*" hay un asalto a un banco, el fondo de la escena está musicalizado por una canción de rock pesado. Este patrón se repite en varios capítulos en la parte del guión que comúnmente se llama "el disfrute del viaje" en donde el personaje se calma luego del detonante y empieza a adaptarse o a disfrutar su nueva situación.

La música clásica está presente diegéticamente en las escenas de los Luthor, dándole una extraña sensación etérea mientras se desarrollan los diálogos de tensión y peleas, pelear que son refinadas e intelectuales.

6.3.5. De la edición:

6.3.5.1 Ritmo

En *Superboy*, el montaje es puramente funcional, sirve para darle sentido a la historia que en su mayoría de veces sigue su transcurso cronológicamente.

En cuanto a los planos, *Superboy* utiliza planos enteros y $\frac{3}{4}$, pocos planos cerrados lo que le da un ritmo no dinámico. Esto sumado a que los planos son largos y los diálogos extensos, lo que le da un ritmo lento al montaje. Las escenas son largas, lo que detienen el ritmo. Por ejemplo en el capítulo "Mr Mxyztlk" podemos encontrar una escena en donde *Superboy* habla con Mr Mxyzptlk y dura desde el minuto 5:07 a 8:55, es decir casi cuatro minutos, de planos y contra planos de ambos personajes.

Superboy tiene un ritmo lento, sin embargo las acciones que transcurren sí contienen dinamismo.

En cuanto al montaje podemos observar que en *Superboy* las escenas duran entre cuatro 3' a 4' minutos, que en una serie de solo 21 televisivos le da poco espacio para presentar más ideas y para utilizar recursos para el desarrollo del guión que resultarían atractivos.

En contraposición *Smallville* tiene escenas cortascuya máxima duración es de 2'. Aunque esta serie cuenta con 45'' para desarrollar todas las tramas, es decir el doble de tiempo que *Superboy*, sus escenas buscan ser impactantes, dar la información precisa, transmitir las emociones de los personajes y todo en lo que dura la escena.

El resultado, se obtiene un montaje ágil, fresco, entendible, no redundante, con los detalles precisos y los más importantes. Y al tener poco tiempo para presentar las escenas se mejora la calidad del guión dejando solo lo mejor.

6.3.5.2 Transiciones

En *Superboy*, las transiciones de los planos son directas por corte simple, sin embargo las transiciones entre escenas son con disolución a negro al salir y al entrar.

En *Smallville* las transiciones entre planos son con corte simple, pero las transiciones entre escenas además de tener cortes con fundido a negro, los inicios de las escenas tienen una particularidad. Siempre presentan un plano general del exterior del escenario donde se desarrolla la acción.

Por ejemplo si la acción siguiente se realizará en el Castillo Luthor, se observa al inicio de la escena un plano general del exterior del castillo. Lo mismo sucede con el granero de Clark, la secundaria *Smallville*, el Hospital *Smallville*, el café el Talón, etcétera.



105. Transiciones con planos generales.

6.3.5.3 Efectos especiales

En *Superboy* los efectos especiales son incipientes, muy irreales en comparación con los que estamos habituados hoy en día.

El público de la Hipertelevisión no solo está acostumbrado al consumir productos audiovisuales con gran cantidad de efectos especiales de primera, sino que los consume en los videojuegos, y esta intertextualidad hace que los estándares se incrementen.

La utilería que hace alusión a modernas computadoras, no son más que un conjunto de cables que salen de una caja de metal. Los efectos especiales como los vuelos de *Superboy*, cumplen con su propósito informativo más no estético. Al igual que la escenografía de otros planetas y los efectos en cuanto al maquillaje y caracterización.

Los efectos que se usan sobre todo se aplican para visualizar los poderes de *Superboy*, visión rayos X, super oído, el vuelo, la velocidad, la visión laser, etcétera.

106. Efectos especiales en *Superboy*.107. Efectos especiales en *Superboy*.

En *Smallville* los efectos especiales de la serie se dividen básicamente en dos categorías. Los primeros son los efectos de la firma de *Smallville* y que tienen que ver con los poderes de Clark, como las carreras de velocidad Clark para salvar a una

persona en peligro. El segundo tipo son específicos de cada episodio, por ejemplo el efecto cuando Lana Lang, es succionada por un tornado.

En cuanto a la producción los efectos especiales en *Smallville* son contratados a un tercero, con lo cual no les demanda tiempo de la producción de la serie en sí, dejando mayor tiempo para enfocarse en mejorar la calidad de la serie en general.²⁸⁰

6.4. CONTEXTUALIZACIÓN

6.4.1 Antecedentes

Para el productor de *Smallville*, Alfred Gough la cuestión importante era cómo resolver la pregunta de ¿Cómo hacer a Superman esté a disposición de un público moderno? ¿Cómo hacerlo “cool”, y a la vez que nunca se canse de hacer el bien? ¿Cómo presentarlo y lograr que la nueva generación tome interés?.

Recordemos que ya se tenía la serie *Superboy*, sin embargo el público ya no era el mismo de hace diez años, estaba acostubrado a tramas complejas, personajes con contradicciones, mejor calidad de imagen, entre otras características de las cuales *Superboy* carecía.

La nueva generación necesitaba engancharse con Superman, pero no lo lograría a través de una serie pensada para el público de 1986, se necesitaba una serie nueva que refleja la problemática juvenil actual, sus hábitos de consumo, sus miedos, intereses y el contexto social en el que viven.

Pues en parte esto se logró con *Smallville* al presentar a este Superman que está descubriendo sus poderes, aun no los sabe usar bien y complicarán su vida en más de

²⁸⁰STANDFIELD, S.
2002

Al Gough: *Smallville's man of steel*. Digital TV. Pp. 44-46. USA,
<<http://search.proquest.com/docview/203682372?accountid=28391>>

una ocasión. En esta serie, Clark tiene como referencia a sus padres, puede ser fresco y divertido pero también tiene un elemento familiar que lo hace atractivo para los jóvenes. La relación de Clark con sus padres es excelente, Clark es en sí el producto de la crianza de sus padres, con sus errores y aciertos, sus miedos y virtudes; y está en la etapa en la que deberá buscar su independencia y tomar sus propias decisiones.

En esta serie se abordan temas como el sexo, la vida de Clark, cómo trata con sus superpoderes, cómo son sus relaciones, además de presentar a otros personajes con superpoderes que viven en secreto, teorías de conspiración sobre todo proyectos secretos de los Luthor, y mucho amor no correspondido y correspondido. Temáticas que al público de esta generación le resulta cercano e interesante.

La diferencia entre la generación pasada y la generación actual que ve Supermán se resume en la siguiente frase: *“la generación pasada sabe quién es Supermán, pero no sabe cómo es Supermán”*. A pesar de las posibles críticas de los puristas para lograr esto, se tuvieron que hacer muchos cambios con respecto a la super-mitología, entre ellos que Clark es traído a la Tierra en una lluvia de meteoritos que mata a los padres de Lana, y que hace que él y su futuro archienemigo Lex Luthor se conviertan en amigos. Otra de las diferencias es que Clark no usa su supertraje y debe salvar a las personas en el anonimato.

Las primeras respuestas de los fans de Supermán fueron críticas acerca de la falta de las mallas, de la amistad entre Lex y Clark de la raza afroamericana de Pete. Sin embargo Gough siempre fue claro al respecto, era necesario reinventar a Supermán, como lo ha hecho a lo largo de los años, por ejemplo la kriptonita no se inventó sino varios años después del comic en una de sus emisiones en radio.

En sus inicios Supermán no tenía impenetrabilidad, tampoco voló hasta la década de los cuarenta, años en los que también desarrolló la visión de rayos X, visión de calor, super-aliento, super-oído, e invulnerabilidad. En la década de los sesenta se puede

desplazar por el espacio sin necesitar oxígeno y posee poderes esotéricos como la super-hipnosis y la super-ventriloquia.

En la década de los cincuenta con las series de *Superboy* se añadió personajes como Supergirl, Supergod, Supercat, los supervillanos de la Zona fantasma, y los superhombres de la ciudad embotellada de Kandor, pareciera que todos los kryptonianos han resucitado, por medio de flashbacks y viajes al pasado.

Esto no es diferente en *Smallville*, que tiene casi todos los poderes que Superman ha ido adquiriendo de historia en historia, además hace su aparición Kripto, el super perro, Supergil, Kara la prima de Clark, los villanos de la Zona fantasma e incluso se ve a Jor-el y Lara gracias a flashbacks y alteraciones espacio- temporales.

Y justamente esta reinterpretación es lo que ha hecho que Superman haya estado vigente durante generaciones, en el año 2013 Superman cumplió 75 años y esta duración se basa en que siempre ha estado abierto a cambios.

Otro elemento importante para no dejar desatendido al público de años de Superman es que tiene gran cantidad de personajes invitados relacionados al super-mito. Sin ir muy lejos Martha Kent es interpretada por Annete O'toule, quien fuera Lois en Superman III (1983), también se ve a Christopher Reeve, Superman en 1978, como el científico que le enseña todo acerca de su origen a Clark.

Traer a la serie personas que de diferentes encarnaciones de Superman hace la historia divertida, pero a la vez llena de historia sin despegarse del mito y por lo tanto atractiva también para el público de las generaciones mayores.

Para Bianculli, la diferencia entre *Superboy* y *Smallville* es que la primera serie revisita los años formativos de Superman, mientras que en *Smallville* estos años se reinventan y funciona.²⁸¹

²⁸¹BIANCULLI, David

2001

Smallville looks strong. New York Daily News. New York NY, 2001, pp 98. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/305724491?accountid=28391>

6.4.2 Contextualización en *Smallville*:

Creo que la palabra Contextualización es la que mejor define y puede explicar los diversos cambios que han tenido que sufrir los productos audiovisuales en cuanto a su tratamiento audiovisual para poder sobrevivir y tener llegada al público de esta época.

Aunque *Superboy* nació en 1988 durante los primeros años de la Neotelevisión, los cambios que adapta para tener llegada a su público se dan de manera tardía durante tercera y la cuarta temporada (1990-1991). Pequeños cambios que resultaron insuficientes para captar la atención del nuevo público y que finalmente desencadenó su salida de la televisión.

Distinto es el caso de la serie *Smallville*, creada en el 2001, durante la Neotelevisión, pero también durante la hipertelevisión, un nuevo fenómeno que demandaba una serie de ajustes en la serie frente al público cambiante.

Aunque ambas series comparten el mismo tema, Superman en sus años de adolescencia, hemos identificado que el contenido y la forma, elementos fundamentales del guión, sí difieren de serie a serie.

En cuanto al contenido, en *Superboy* se muestra a Clark como alguien especial, privilegiado al tener estos poderes, pero viviendo en esta constante dicotomía de ser *Superboy* y vivir ocultándolo para poder llevar una vida un poco normal. Queda claro en la serie que el personaje es más *Superboy* que Clark, siendo este último solo una careta.

En *Smallville*, el tema está dirigido hacia un lado diferente. Superboy o Superman no existe, solo se trata de Clark tratando de ocultar su secreto, al principio renegando de sus dones por no poder ser un adolescente normal.

No es invencible, ni siquiera sabe usar bien sus poderes, está lleno de miedos, dudas, incertidumbres y no tiene el amor que anhela.

Él desearía ser simplemente Clark, sin embargo en su camino a la adultez vemos a Clark madurando, aceptando sus orígenes y su destino.

En cuanto a la forma, la manera en la que se tratan audiovisualmente ambas series difiere casi en su totalidad, desde el tratamiento de la imagen, el guión, el sonido, y la edición.

La contextualización hace referencia a los cambios que sufre un producto audiovisual en su búsqueda de captar la atención de un nuevo espectador que ha surgido como producto de un nuevo contexto social, el cual ha afectado directamente su manera de pensar y consumir televisión.

A continuación identificaremos los factores que evidencian la contextualización en la serie *Smallville*:

6.4.2.1.- Avance científico y tecnológico

En los capítulos de *Superboy* existen decenas de computadoras, y artefactos científicos que no terminan de convencer a nivel visual de lo avanzado de su tecnología. Si bien es cierto, en esos años las computadoras no tenían el nivel y sofisticación de los años 2000, la escenografía no es atractiva ni moderna.

108. Computadoras en *Superboy*.

En *Smallville* no solo se incorporan en el 2004 computadoras con pantalla plana, sino que también se hace referencia a la marca Apple y Dell.

También se hace uso de las computadoras portátiles, cámaras de vigilancia y modernos automóviles.

109. Computadoras en *Smallville*.

Las telecomunicaciones ya se habían desarrollado y los teléfonos móviles ya se habían inventado, pero no se encuentra reflejado en la serie *Superboy*. Se sigue

utilizando teléfonos fijos e incluso en el capítulo "*The Russian Exchange Student*", (Temporada 1, Capítulo 11), le piden a Lana que se quede en la universidad para que TJ y Clark puedan llamarla y reportarse y así Clark y TJ puedan saber en dónde se encuentra cada uno, una estrategia de comunicación obsoleta si se utilizan los teléfonos celulares.

En el capítulo "*Invisible people*", (Temporada 1, Capítulo 4), se utilizan globos con helio para poder comunicarse.

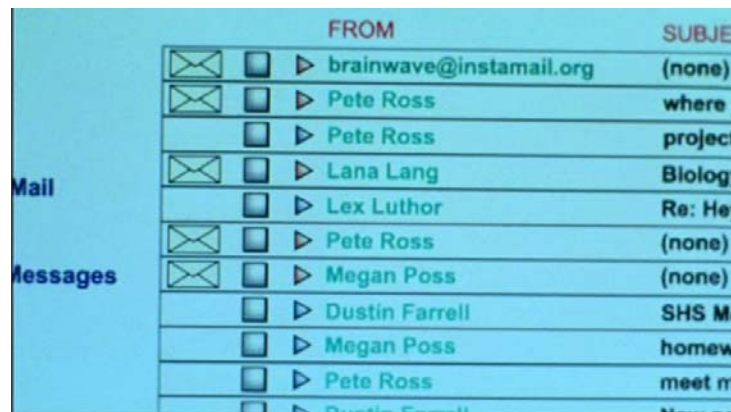
En *Smallville* hacen su ingreso los teléfonos celulares inteligentes, en el que no solo puedes llamar sino a la vez recibir correos electrónicos.



110. Celulares inteligentes en *Smallville*.

El internet no se menciona en *Superboy*, debido a que en ese tiempo el internet era solo de uso gubernamental. Cuando en *Smallville* es una de las herramientas principales que tiene la Antorcha para investigar los fenómenos que ocurren en el pueblo. Incluso varios capítulos incluyen al internet como parte de la trama, por ejemplo en "*Delete*", (Temporada 3, Capítulo 11), en donde alguien está enviando

emails con una onda cerebral binaria que controla las mentes.



111. Bandeja de entrada del correo de Clark Kent.

En *Superboy* se habla de varios proyectos militares, entre los que se incluye la invención de combustible barato, armas experimentales como en el capítulo "*Luthor Unleash*", (Temporada 1, Capítulo 26), no se habla de armas biológicas a pesar de que es este tiempo ya eran utilizadas en la guerra de Irak-Irán.

En *Smallville* no solo se habla de armas biológicas, sino que se están produciendo una serie de proyectos paramilitares a manos de los Luthor que incluyen armas con virus letales de expansión masiva como en el capítulo "*Scare*" (Temporada 4, Capítulo 10), además de una droga que resucita muertos "*Crisis*", (Temporada 3, Capítulo 16), un ejército de clones preparados para la guerra. Sin duda *Smallville* ha adoptado los avances científicos de los últimos años y los ha sobredimensionado para poder atraer al espectador.

La existencia de nuevas tecnologías tanto de uso casero como las de uso bélico tienen relevancia para el estudio de la contextualización, ya que generan un cambio en la vida y cosmovisión de las generaciones que viven estos cambios.

La forma de pensar de estas nuevas generaciones es distinta en cuanto se ha aperturado sus posibilidades de hacer, pensar, investigar e incluso de morir.

Se incrementan las psicosis, el grado de inseguridad, una especie de paranoia que se vuelve cotidiana, el sentimiento de la falta de privacidad y de que cada movimiento que hacemos puede ser observado y vigilado por los satélites, las redes de internet y cámaras de vigilancia interconectadas, como ya lo predecía Huxley en su novela "2001, Odisea al espacio".

Smallville está a la vanguardia e introduce todos estos aspectos a sus tramas dotándolas de mayor realismo y atractivo para el espectador. En muchos episodios hacen uso de internet para tener acceso a los videos de las cámaras de seguridad de diferentes lugares. En el capítulo "*Recruit*" se muestra el uso de sofisticados programas de audio que permiten separar las ondas y escuchar claramente una grabación enviada desde el futuro.

También se incluye la tecnología GPS para la localización de personas.



112. Los GPS incorporados en los automóviles son tema de conversación en el capítulo *Recruit*.

113. Uso del GPS en *Smallville*.

En cuanto a la tecnología en el área de la producción de la serie, el cambio más importante se encuentra en el tipo de edición.

Mientras que en *Superboy* se utilizaba la edición análoga, en *Smallville* se utiliza la edición digital no lineal, con lo cual el ahorro del tiempo les permite enfocar sus recursos en la complejidad de las tramas y la post producción de la serie.

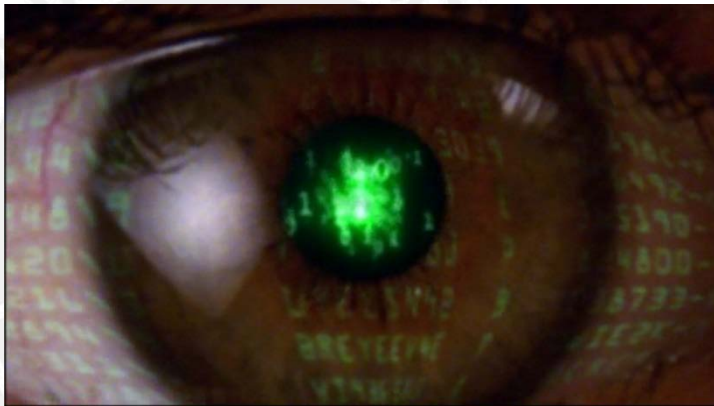
Los efectos especiales se modernizaron con la llegada de la era digital y junto con el avance de la programación se hizo posible efectos especiales mucho más realistas e impresionantes.



114. Efectos especiales impresionantes.



115. Efectos especiales realistas.



116. Efectos especiales digitales.

La televisión no es una plataforma muy importante en la serie *Smallville*, a comparación de *Superboy*, incluso se encuentra en la temática de un capítulo de *Superboy* en donde se han puesto unas pantallas gigantes, muy parecidas a las pantallas LED actuales, en donde se transmite una publicidad que logra hipnotizar a las personas que lo ven. Además de los capítulos en donde Lex Luthor va a un programa de concurso, es importante señalar que esto sucede al mismo tiempo en que esta clase de programas está surgiendo y volviéndose populares, no es coincidencia que *Superboy* lo incluyera en su trama.

6.4.2.2.- Ideología estadounidense

En las páginas anteriores habíamos descrito la cultura e ideología estadounidense con el fin de analizar si es que esta ideología se ve reflejada en las series *Superboy* y *Smallville*, o estas series no se ven influenciadas por la ideología de su país de origen.

Los estudios han demostrado que la televisión de EE.UU., transmite los valores convencionales de la clase media norteamericana. Entre estos valores se encuentran el ser honrados, el esforzarse por el trabajo, que el bien vence al mal, el sentido del deber sobre el querer, etcétera. Esta misma investigación señala que cuanto más televisión se ve más de estos valores adquiere la persona.

Según Chesebo, las series contienen mensajes elaborados intencionalmente por parte de los productores con el objetivo de promover ciertas “orientaciones de vida” a través de la configuración de sus personajes y el desarrollo de las diferentes situaciones planteadas.²⁸²

En el caso de las historias basadas en el Comic de Superman, la historia contiene en sí mensajes que han sido establecidos como convenciones para los comics luego del comunismo. Por ejemplo, se creó un código en donde se prohibía que ganaran “los malos”, que hubiera violencia, que se mostraran mujeres provocativas, que triunfe la corrupción, entre otras consignas.²⁸³

Esto quiere decir que la historia canon está determinada por algunas consignas, y las historias que se originen sobre la base de estas, también respetarán en alguna medida estas premisas.

²⁸²http://www.fad.es/sala_lectura/TV_madrilenos.pdf

²⁸³DEL ANGEL SOSA, Leonardo & SÁNCHEZ AGUIRRE, Daniela
2006 Influencia de las historietas del Capitán América en niños mexicanos: La concepción del bien y el mal desde el punto de vista de los Estados Unidos. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula: Universidad de las Américas, Escuela de Ciencias Sociales, Arte y Humanidades, Departamento de Ciencias de la comunicación. Consulta 20 Octubre de 2013. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/del_a_li/capitulo_1.html#

Si vemos el caso de *Superboy*, todas ellas se siguen al pie de la letra, no hay excesiva violencia, ni escenas sangrientas, solo lo necesario para que el público entienda que alguien resultó herido o murió. En cuanto a las mujeres provocativas *Superboy* sí las tiene, por ejemplo Yellow Girl, sin embargo están totalmente cubiertas.

Tampoco triunfa el villano, eso no sería posible en *Superboy*. Y en general los personajes principales y *Superboy* tienen un alto grado de respeto por la autoridad y las normas de urbanidad. *Superboy* ayuda a cruzar la calle a los ancianos y llega a tiempo a sus reuniones.

En el caso de *Smallville* debemos recordar que esta serie se estrenó un mes después del ataque terrorista a las Torres Gemelas en World Trade Center, este hecho sin duda marca la cosmovisión de los norteamericanos. Si antes se sentían invulnerables, poderosos y estaban confiados, al igual que *Superboy* de 1988, ahora esa seguridad se ha convertido en un miedo constante, una paranoia, un recordatorio de su vulnerabilidad y de que ya no son el país más poderoso. Y es justamente esto lo que se ve reflejado en el desarrollo de los personajes y las tramas.

El primer capítulo es casi el apocalipsis, con la lluvia de meteoritos, edificios destruidos, caos, terror, desastre, desesperación, todo junto marcando a todos los pobladores de *Smallville*, cuyas vidas no volverán a ser las mismas.

Aquel día de la lluvia de meteoritos, Clark no viene como el gran mesías, sino que su llegada es justamente la que causa todo este desastre. Ya en su adolescencia no se ve a Clark Kent confiado, invulnerable, seguro, sino todo lo contrario, esta serie nos muestra, por lo menos en las primeras temporadas, a un Clark temeroso e indeciso.

Las escenas de violencia son más explícitas, las muertes abundan, la sangre es un elemento importante para dar esta sensación de realismo. Los personajes sienten dolor, sufren lesiones, algunas más graves que otras. Ni qué decir de los villanos que en la mayoría de los casos terminan muriendo de una manera impactante.



117. Muertes violentas.

Si bien es cierto que los villanos aquí tampoco ganan, no se podría decir que los héroes ganan, ya que cada enfrentamiento, cada pelea física, emocional y de relaciones, genera un deterioro y una pérdida en el personaje. No es el “final feliz” sino siempre es un final con un sin sabor de haber ganado a costa de perder algo.

El vestuario recatado que tenía *Superboy*, es cambiado por jeans apretados, blusas ceñidas, grandes escotes, bikinis, faldas cortas, chicos sin camisa, y se incluyen escenas eróticas y de cama. *Smallville* no guardó en este aspecto la premisa de “no chicas provocadoras”, al contrario, se explota el sentido estético del cuerpo en gran manera. Teniendo en cuenta el culto al cuerpo que tiene esta generación, no es de extrañar que se quiera mostrar los atributos de los personajes, no solo de los “chicos buenos” sino también de los villanos.

119. En *Smallville*, están permitidos los desnudos y escotes



118. En *Smallville* se explota el valor estético del cuerpo.

Otro de los puntos en los que puede apreciar la ideología, es en la exacerbación del patriotismo. En *Superboy*, se tiene una constante presencia del gobierno estadounidense, la Swat, cuidando a la población, trabajando mano a mano con *Superboy* para proteger a sus ciudadanos.

En *Smallville*, el patriotismo se presenta de otra manera, el gobierno no se involucra en los casos, debido a que Clark no es un héroe público como en el caso de *Superboy*, así que él resuelve los problemas solo. No vemos una bandera estadounidense flameando de vez en cuando, sin embargo la vemos en el cuerpo de la hermosa Lois Lane, hija de un general del ejército quién luchó en varias guerras defendiendo a su patria a la vez que criaba solo a dos hijas. Se ve el patriotismo cuando el mayor sueño, la mayor aspiración, la cumbre de la grandeza para Lex Luthor es alcanzar la Presidencia de los Estados Unidos de Norteamérica. De alguna u otra manera *Smallville* le rinde culto a su nación.

La igualdad como otro valor ensalzado por la cultura norteamericana, está presente en la serie *Smallville*. Uno de los temas más recurrentes es la existencia de estos

“fenómenos” los cuales son tratados como amenazas por ser diferentes a los demás. Chloe crea el "muro de lo raro" en donde incluso está Lana Lang. Estos fenómenos son la representación de las diversidades que existen entre los humanos, que muchas veces son motivo de un trato desigual y hasta violento.

Chloe siempre se cuestiona sobre si está haciendo lo correcto, si su carrera como periodista o su ímpetu por la verdad vale más que la dignidad de estos “fenómenos” que luchan por encajar y ser personas normales, que viven avergonzados de su don y que lo usan en secreto.

Finalmente Chloe decide destruir el "muro de lo raro" cuando descubre que Clark también tiene poderes y es diferente. Conocer a alguien tan cercano y cuestionarse los motivos que tiene para no revelar su secreto, hacen que ella llegue a la conclusión de que no es debido tratar como “fenómenos” a personas que comparten los mismos miedos, inseguridades y sueños. Que a pesar de las diferentes apariencias en esencia todas las personas tienen el mismo valor. Principio básico de la igualdad que se ve reflejado en pequeños detalles como parte de imprimir la ideología norteamericana en la serie.

En cuanto al valor de la familia, no se le da mucho énfasis en *Supeboy*, esto se debe a que principalmente la serie desarrolla en género de acción, entonces es difícil presentar a la familia como valor, ya que ni siquiera Clark vive con sus padres. Así que su relación es lejana, se da a entender que tienen una buena relación, pero al vivir lejos de ellos son pocas tramas las que puede compartir y transmitir la importancia de la familia que se encuentra dentro de los valores norteamericanos.



120. En *Superboy*, no se expone la importancia de la familia.

En *Smallville*, la importancia de la familia es expuesta claramente. No solo por el hecho de que Clark representa el ideal de la familia perfecta, la confianza y respeto que tiene con sus padres es asombroso. En palabras de Sheneider:

“Además, yo soy padre y creo que para la gente como yo que tiene hijos, Smallville es uno de los pocos lugares en la televisión donde se puede ver el bien, la crianza sólida. Sobre un montón de programas de televisión hoy en día, los padres se hacen a un lado y son presentados como tontos. En nuestra serie, los padres no solo se involucran activamente en la crianza de su hijo, sino que su hijo en realidad toma sus consejos. ¿Pueden creer eso? Ahora, si eso no es fantasía[...]”²⁸⁴

Y el cuidado, amor y unión que tienen los Kent es de envidiar. Justamente es esa envidia la que empieza a surgir en el corazón de Lex Luthor, que es la contraposición de este ideal. Lex vive intentando ser aceptado como un Kent más, anhelando tener una verdadera familia. Su relación con su padre es pésima, y muchas veces se

²⁸⁴LEARY, J
2003

Dukes star love his Smallville life. The Province. 2003.
<<http://search.proquest.com/docview/269355487?accountid=28391>>

muestra su gran vulnerabilidad al estar desprovisto de este organismo básico de desarrollo como es la familia.

Este punto es el que más influye en su escape al lado oscuro, la falta de aceptación, de afinidad con su padre, de una relación en donde él se sienta importante por ser hijo, no por ser empleado, es que lo llevará a desarrollar una frustración interna que logrará superar cuando se obliga a desechar el ideal familiar y poner en su lugar la búsqueda de la autosuficiencia, independencia y poder.

El rol de la mujer que presenta *Superboy*, es el de una mujer como un humano débil, sensible, al que se debe proteger. Lana es el más claro ejemplo del rol que cumple la mujer en *Superboy*. Ella tiene casi la inocencia y fragilidad de una niña que es cuidada por *Superboy*.

En *Smallville* las mujeres tienen el control en mucho de los casos, Lana se convierte en una heroína que domina las artes marciales, aunque ya en las primeras temporadas es ella quien toma la iniciativa y le propone tener relaciones sexuales a Clark. Lois es una chica que se defiende muy bien y es capaz de ganarle a media docena de hombres en una competencia de beber whisky. Chloe es una de las chicas más inteligentes que se puede ver y además es bonita, no es ninguna nerd, es intuitiva y graciosa. La madre de Clark deja el hogar y se va a trabajar con Lionel y luego es elegida senadora de los EE.UU. en Metrópolis.

Además de que muchos de los villanos son “villanas” del tipo *femme fatale*. El ingreso de Tess Mercer a la serie, que es una versión femenina de Lex Luthor, nos deja en claro que las mujeres no son criaturas indefensas a las que se debe proteger, muchas veces los personajes masculinos deberán crear mecanismos de protección ante la combinación de inteligencia, seducción y fuerza.

En *Superboy* algunas villanas también pasan por la serie, por lo que vemos ya se estaría vislumbrando las nuevas formas de ver y tratar al género femenino.

Otra de las características es sin duda la constante búsqueda de lo nuevo, y los avances científicos y tecnológicos. Ambas series reflejan esta característica en diversos capítulos mostrando nuevos inventos, nuevas armas, descubrimientos en el ámbito médico, etcétera.

Smallville tiene en este aspecto la gran delantera, ya que muestra avances en la ciencia que aún están en sus inicios. Por ejemplo, en uno de los capítulos Lex le muestra a Clark que han modificado el ADN de algunos vegetales para que crezcan rápido, con lo cual el tiempo de cultivo disminuye en solo días, lo que significa mayor producción con el fin de disminuir el hambre en el mundo. Poco a poco los proyectos científicos de Luthor Corp se vuelven siniestros, como una droga que puede resucitar a los muertos y mantenerlos vivos con todas sus capacidades, era el caso de Adam. Otro de los experimentos son tan sorprendentes como un lector de mentes y colector de recuerdos y todo un departamento de clonación, que Lionel empezó, teniendo como resultado el clon de una niña quién era amiga de Lana en la niñez, departamento de clonación que Lex Luthor magnifica llegando a crear sus propios clones, entre ellos Alexander.

Las tramas con una estructura dinámica, nos muestran personajes psicologizados que poseen un gran intelecto, lo que supone un público inteligente que pueda seguir con atención las motivaciones internas de personajes complejos, no solo a nivel psicológico sino emocionalmente, y donde la dicotomía entre lo bueno y lo malo no está bien definida. Donde muchas veces, el héroe tiene que ir en contra de la moral para defender algo más valioso.

En *Superboy* no se aprecia esta lucha entre romper las reglas u obtener un objetivo. *Superboy* es estricto, seguidor de las leyes, las reglas sociales y las normas morales. *Superboy* respeta a las autoridades, es un buen estudiante, es un buen ciudadano y no duda en cooperar con las fuerzas policiales para resguardar el orden y paz del pueblo.

En *Smallville*, Clark y en general la mayoría de personajes, están en una constante lucha entre hacer lo socialmente correcto o sacar un beneficio personal o familiar.

En el capítulo "*Leech*", (Temporada 1, Capítulo 12), Clark se ofrece a ayudar a Lana en la colecta de sangre para acercarse a ella, ha decidido arriesgarse por su amor, el novio de Lana, Withney está un poco alejado y Lana se siente vulnerable así que está dispuesta a tener algo más con Clark. Sin embargo Clark descubre que Withney está pasando por una situación familiar muy delicada y que nadie conoce, siendo la causa de su alejamiento. Clark estará en duda sobre si tomar ventaja de esta situación y conquistar a Lana o ayudar a Withney y Lana a que arreglen sus diferencias.

En el capítulo "*Velocity*", (Temporada 3, Capítulo 13), Clark roba el auto de Lex Luthor para poder sacar de una situación complicada a su amigo Pete.

Este respeto a la moral es uno de los elementos que han logrado su llegada al público ya que aún para el público antiguo, fans de toda la vida de Supermán, este respeto a la moral es parte inherente de Supermán y les gusta verlo en su etapa pre-Supermán conservando este elemento.²⁸⁵

Aunque Clark se encuentra en constante lucha entre lo que quiere y debe hacer, finalmente, en la mayoría de los casos, decide hacer lo correcto. Esto encaja perfectamente con la ideología norteamericana que propugna una moralidad sólida, el conflicto interno se resuelve priorizando estos valuartes que tan enraizados se encuentran en la cultura americana al menos a nivel conceptual.

En palabras de Scott, aún en *Smallville el extranjero; Supermán, no ha dejado de luchar por la verdad, la justicia y el estilo americano.*²⁸⁶

²⁸⁵BOBBIN, Jay
2011

Super Duper sendoff Clark Kents battle for truth, justice and the American way comes to an end on Smallville. *Newsday*, Long Islad NY, 2011, pp C16. Consulta 7 de Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com/docview/865116699?accountid=28391>

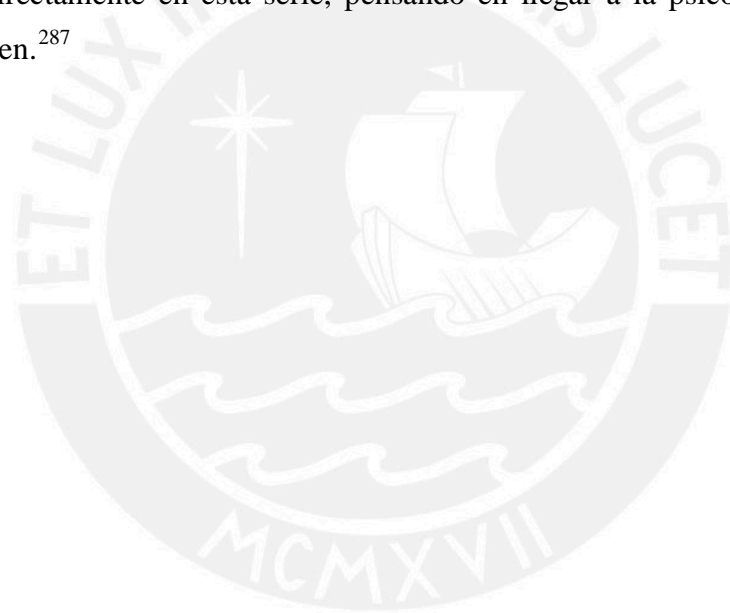
²⁸⁶SCOTT, Tracy L
2001

Superman: Still flying high; from krypton to 'smallville,' to prime time and back over 50 years. *The Washington Post*, Washington DC, 2001, pp Y06. Consultada el 6 de Noviembre del 2013.
<http://search.proquest.com/docview/409163798?accountid=28391>

6.4.2.3 Nuevo público

El público objetivo de *Smallville* son los jóvenes de 13 a 33 años, una nueva generación que vive dentro de un contexto social muy diferente, pero comparte los mismos problemas de la adolescencia.

No es casualidad que ni Clark ni Lana vivan con sus padres biológicos y ambos estén buscando a alguien para poder complementarse, que Lana viva tan cerca de Clark y que él pase horas espíandola con su telescopio. Toda la problemática adolescente se habla directamente en esta serie, pensando en llegar a la psicología del espectador más joven.²⁸⁷



²⁸⁷ZURAWIK, David
2001

WB leaps tall buildings with drama; preview: 'Smallville' brings myth of superman to a new generation even as it tackles typical teen problems. *The Sun*. Baltimore, Md, 2001, pp IE. Consultado el 3 de Noviembre del 2013. <<http://search.proquest.com/docview/406508031?accountid=28391>>

CAPÍTULO 7

CONCLUSIONES:

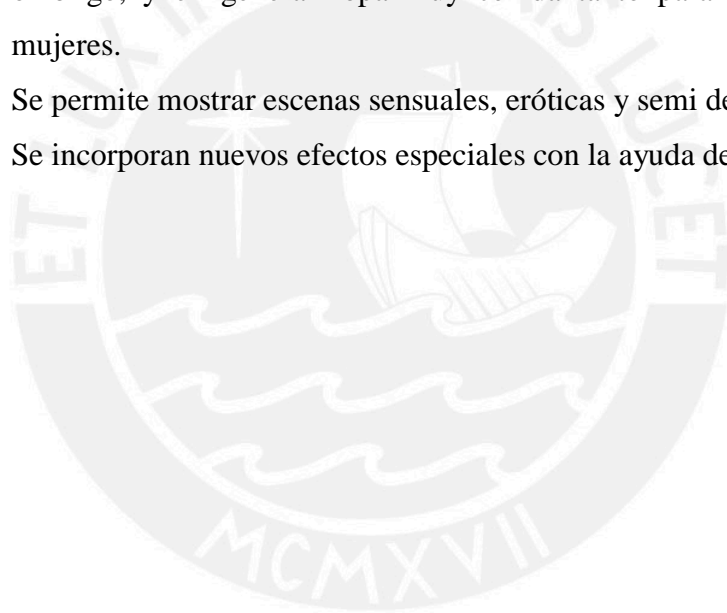
Luego de la comparación y el análisis pertinente, podemos afirmar lo siguiente:

- Estamos en una época en la que se necesita reinventar las historias clásicas para poder llegar al público actual.
- La creación de nuevos contenidos es importante, pero conlleva mayor trascendencia la capacidad de presentar los contenidos clásicos e íconos de la narración mundial a una nueva generación en su propio lenguaje con el fin de inmortalizar relatos.
- Para llegar a este nuevo público, las cadenas productoras han modificado las técnicas y recursos para tratar los elementos audiovisuales de series y películas.
- Se evidencia un cambio en el público o espectador producto del cambio del contexto tecnológico, social y cultural con el que ahora convive. Estos cambios se han dado incluso en el avance de la televisión, desde la Paleotelevisión, pasando por la Neotelevisión, hasta lo que se conoce como Hipertelevisión o Transtelevisión.
- La televisión desde *Superboy* hasta *Smallville* sigue la tendencia de inventar las historias clásicas, en especial las provenientes del formato del comic, con el fin de atraer al público joven que desconoce la historia original.
- Al comparar *Superboy* con *Smallville* se corrobora la existencia de cambios en el tratamiento audiovisual de la serie más actual con respecto a la precedente.
- Estos cambios responden directamente a los cambios ocurridos a nivel tecnológico, social y cultural de su respectivo contexto.
- Estos cambios tienen lugar en el marco de una cultura global, en donde los contenidos mediáticos son generados por unas pocas corporaciones, las cuales impregnan su propia ideología -la norteamericana- que luego es consumida por casi todos los países del mundo.

- Con la consolodación del público juvenil se debieron abandonar los contenidos orientados al público general y orientar el enfoque al mercado juvenil siendo este el destinatario principal del género ficción.
- La ideología va cambiando con el tiempo y es necesario adaptar y reflejar las historias que contemos para que el público pueda entender como “real” esta reconstrucción de la realidad.
- Para eso se debe cambiar todo lo que representa a la ideología y ajustarse a las nuevas convenciones.
- Debido a que las convenciones se hacen cada vez más globales, se piensa en llegar a la mayor cantidad de público, resaltando ideologías más o menos comunes, por ejemplo los sentimientos y los valores, son ideologías más o menos homogéneas en la mayoría de culturas.
- En *Superboy* sus poderes han sido siempre o en la mayoría de los casos una gran ventaja para la misión de *Superboy* que el salvar el mundo. Sin embargo en *Smallville* el objetivo de *Superboy* está más enfocado en su mundo interior, en su búsqueda de identidad, de aceptación del amor de Lana y en la mayoría de los casos sus poderes son obstáculo para llegar a sus objetivos, viéndolos como un impedimento o una maldición.
- A diferencia de *Superboy*, en el que vemos un héroe fuerte y poco sabemos de sus conflictos internos ya que podrían debilitar la imagen que el público tiene de él, en *Smallville* desde el primer capítulo vemos a Clark enfrentado a su debilidad natural, la kriptonita, pero también su inseguridad, su amor no correspondido y los problemas que sufre como todo adolescente.
- Ante un público cada vez más segmentado los esfuerzos por buscar lo común entre ellos mayor y por ello se busca enfocar y guiar la trama en puntos tan generales como los dilemas internos de los adolescentes, un punto general que trasciende culturas, fronteras y medios socioeconómicos.

- Los términos como 'adaptación', 'remake' o 'retcon', no son lo suficientemente precisos para describir los cambios identificados y descritos.
- Se determinó que la palabra "Contextualización" describe con mayor precisión los cambios en el tratamiento audiovisual de una película o serie con el fin de tener llegada a un nuevo público que además es joven.
- Se evidencia que en la serie *Smallville* el tratamiento audiovisual se encuentra acorde con su contexto tecnológico, social y cultural.
- La contextualización, entendida como el conjunto de cambios en el tratamiento audiovisual en el que el producto audiovisual se amolda a los cambios de tipo contextuales, se da en la serie *Smallville*.
- Los elementos que conforman la contextualización de *Smallville* se reflejan en mayor medida en el tratamiento de la imagen y el guión.
- Esta contextualización se da por los siguientes factores:
 - o El avance tecnológico y de los nuevos medios de comunicación.
 - o La mejora y mayor efectividad de los procesos productivos.
 - o El surgimiento de los estudios de audiencia y mercado.
 - o El desarrollo social y cultural.
- Las principales manifestaciones o características de la contextualización son las siguientes:
 - o Incorporación de varias tramas importantes que aunque están subordinadas a la principal, tienen mayor independencia y protagonismo a lo largo del desarrollo dramático.
 - o Mejoramiento de la calidad del audio y de la imagen.
 - o Hibridación de los géneros.

- Los personajes son de mayor complejidad, sin buenos, ni malos en el sentido estricto de la palabra. Con héroes confundidos y damiselas que no necesitan protección.
- Logran incorporar una fuerte impresión de realidad y de verdad cotidiana.
- Se desarrollan temas actuales.
- La musicalización está a cargo de bandas conocidas.
- Los escenarios son mucho más elaborados.
- El vestuario también se ha desinhibido al igual que las personas que lo usan, podemos apreciar escotes amplios, minifaldas, tops que muestran el ombligo, y en general ropa muy ceñida tanto para hombres como para mujeres.
- Se permite mostrar escenas sensuales, eróticas y semi desnudos.
- Se incorporan nuevos efectos especiales con la ayuda de la edición digital.



CAPÍTULO 8

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- CANET, Fernando
2009 *Narrativa Audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid.
- ARIAS, Eusebio
1997 *Series de Culto de TV*. Madrid: Nuer Ediciones.
- GARCÍA JIMENEZ, Jesús
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra Ediciones.
- VILCHES, Lorenzo.
2007 *Culturas y mercados de la ficción televisiva*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- GARCÍA DEL CASTRO, Mario.
2002 *La Ficción televisiva popular*. Primera edición. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- CASTILLO, José María
2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid. Publicado por Instituto RTVE.
- ALTMAN, Rick
1945 *Los géneros Cinematográficos*. Traducción de Carles Roche Suarez. Barcelona: Paidós. 2000
- GROSSMAN, Gary
1977 *Superman, Serial to Cereal*. Popular Library.
- SIEGEL-SHUSTER.
2004 *Superman*. EditorialBiblioteca Clarín de la Historieta.
- IMBERT
2003 *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. Barcelona: Gedisa. 2003, pp. 24-27

- PARKER, Philip
2003 Arte y Ciencia del Guión. Barcelona: Robinbook. 2003.
- CARCEDO, Diego
2009 En prólogo de *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid.
Publicado por Instituto RTVE. José María Castillo.
- PARKER, Philip.
Arte y Ciencia del Guión. Pg. 69
- IMBERT, G.
2003 El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión espectacular.
Barcelona. Gedisa. 2003. Pg. 24-27

REPOSITORIO DE TESIS DE LA UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICA PUEBLA

- VÉLEZ CAMPOS, Nadia
2004 *Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de 2013.
<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html>
- DEL ANGEL SOSA, Leonardo & SÁNCHEZ AGUIRRE, Daniela
2006 *Influencia de las historietas del Capitán América en niños mexicanos: La concepción del bien y el mal desde el punto de vista de los Estados Unidos*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula: Universidad de las Américas, Escuela de Ciencias Sociales, Arte y Humanidades, Departamento de Ciencias de la comunicación. Consulta 20 Octubre de 2013.
<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/del_a_li/capitulo_1.html#
- RICÁRDEZ MARTINEZ, Rafael
2004 *Planeación de un Taller de Televisión complementario a los cursos de producción televisiva*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta 20 de Octubre de

2013.<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/ricardez_m_r/capitulo_0.html#>

CRUZ VELASQUEZ, Carlos Armando

2004 La violencia en los medios masivos de comunicación: una propuesta artística a partir de la imagen recontextualizada. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/cruz_v_ca/portada.html>

DEL ANGEL SOSA, Leonardo & SÁNCHEZ AGUIRRE, Daniela

2006 Influencia de las historietas del Capitán América en niños mexicanos: La concepción del bien y el mal desde el punto de vista de los Estados Unidos . Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/del_a_li/>

FUGÜEMANN OTAOLAURRUCHI, Luis Arturo

2005 Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Consulta Octubre de 2013.
<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/>

REVISTAS ELECTRÓNICAS:

SMITH, Bill

2001 *Smallville* Revisited. St. Louis Post-Dispatch. St. Louis, 2001, pp F1. Consulta 7 de Noviembre 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/404109734?accountid=28391>>

BOBBIN, Jay

2011 Super duper sendoff Clark Kents battle for truth, justice and the American way comes to an end on *Smallville*. Newsday, Long Islad NY, 2011, pp C16. Consulta 7 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/865116699?accountid=28391>>

HOLSTON, Noel

2001 Superman, the early years / the WB's '*Smallville*' is home to the teen of steel. *Newsday*. Long Island, 2001, ppB27. Consulta 8 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/279532852?accountid=28391>>

SCOTT, Tracy L

- 2001 Superman: Still flying high; from krypton to 'Smallville,' to prime time and back over 50 years. *The Washington Post*, Washington DC, 2001, pp Y06. Consultada el 6 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/409163798?accountid=28391>>
- STRACHAN, Alex
2007 Young heroes, old villains on 'Smallville'. *Leader Post*. Regina, Sask, 2007, pp D7. Consultada el 10 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/349950601?accountid=28391>>
- BIANCULLI, David
2001 *Smallville* looks strong. *New York Daily News*. New York NY, 2001, pp 98. Consultado el 3 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/305724491?accountid=28391>>
- KRONKE, David
2001 Super-different; producers of the new superman series, 'Smallville,' reinvent the legend [...] And puzzle fans. *Daily News*, Los Ángeles, 2001, pp L3. Consultado el 3 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/282330522?accountid=28391>>
- ZURAWIK, David
2001 WB leaps tall buildings with drama; preview: 'Smallville' brings myth of superman to a new generation even as it tackles typical teen problems. *The Sun*. Baltimore, Md, 2001, pp IE. Consultado el 3 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/406508031?accountid=28391>>
- STRACHAN, Alex
2011 Up, up and away; entertainment superman of television's 'Smallville' flies off into network history. *Telegraph-Journal*. Saint Jhon N.B. 2011, pp D.3 Consultado el 3 de Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/865683233?accountid=28391>>
- OWEN, Rob
2001 Superman Revisited in *Smallville*. *PittSuperboyurgh Post-Gazette*, *PittSuperboyurgh Pa*, 2001, pp TV 5. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/391167613?accountid=28391>>
- SCOLARI, Carlos
2008 Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social*. Vol. 77. Pp 1-9. Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/77-revista-dialogos-hacia-la-hipertelevisión.pdf>>

- MARTIN, M. G.
2006 Los nuevos géneros de la Neotelevisión. Area Abierta, PittSuperboyurgh Pa, 2006, pp TV 5. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/208171766?accountid=28391>>
- SAN MIGUEL,
2010 El tratamiento de las noticias televisivas a debate: de la información a la dramatización, Revista Latina de comunicación Social. 2010, pp 126-144. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/821056105?accountid=28391>>
- MADARIAGA, G,
2008 Comunicación emocional y miedo escénico en la radio y televisión. Signo y Pensamiento.. 2008, pp 134-144. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/748443184?accountid=28391>>
- SANCHEZ, C,
2010 Coaching-shows: Análisis de un nuevo género televisivo. Área Abierta. 2010, pp 1-15. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/814860578?accountid=28391>>
- SCHRIMER, Alexander
2013 Con la televisión digital surgen las campañas de transmedia. Lideres. 2013, pp Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/1448230315?accountid=28391>>
- SANCHEZ CARRERO,
2012 La hipertelevisión: Géneros y formatos. Comunicar. 2012, pp 220. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/1112121046?accountid=28391>>
- GALÁN FAJARDO. E,& RUEDA-LAFFORD, J
2011 Narrativizando la historia: Un enfoque interdisciplinar aplicado al relato televisivo. Palabra – Clave. 2011, pp 85-99. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com/docview/885113421?accountid=28391>>
- ROE, Dale
2013 Pixar's magic on the wane. Austin America Statesman. Texas, 2013. Pp T23. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1370699654/141C1EB27DF548CD286/42?accountid=28391>>
- LEITH, Sam
2007 Notebook One of these comic heroes really is dead. The Daily Telegraph. London,2007, pp 22. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/321454099/141BF4532DA42DAF421/3?accountid=28391>>

- GRAYDON, Royce
2010 A Christmas sampler. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2010. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/815434086/141C1EB27DF548CD286/30?accountid=28391>>
- SOMMERS, Joseph Michael
2010 A Christmas sampler. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2010. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1020692925/141C8A43FD36D10924B/29?accountid=28391>>
- ENGSTROM, Tim
2013 Albert Lea Tribune, Minn., Tim Engstrom column. McClatchy - Tribune Business News. Washigton, 2013. Consultado Noviembre de 2013.
<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1288887007/141C8A43FD36D10924B/22?accountid=28391>>
- COFFIN, Bill
2008 Do Over. Risk Management. Tim Engstrom column. New York. 2008. Pp. 11 Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/227001308/141C8A43FD36D10924B/24?accountid=28391>>
- GRAYDON, Royce
2010 A Christmas sampler: The holiday season gets up to speed with three more options for small-theater aficionados seeking something slightly different. Star Tribune. Minneapolis. 2010. Pp. E9 Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/815792557/141C8A43FD36D10924B/23?accountid=28391>>
- RYAN, Jennifer
2011 Truth Made Visible: Crises of Cultural Expression in Truth: Red, White, and Black. College Literature. West Chester. 2011. Pp. 66-V. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/880561279/141C8A43FD36D10924B/20?accountid=28391>>
- NUSSUPERBOYAUM, Emily
2003 Getting real again with Roseanne. International Herald Tribune. New York. 2003. Pp. 9. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/880561279/141C8A43FD36D10924B/20?accountid=28391>>

- NUSSUPERBOYAUM, Emily
2003 The First Time Around, She Blew It. Or Did She?. New York Times. New York. 2003. Pp. 2.19. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/318388803/141C8A43FD36D10924B/19?accountid=28391>>
- MALO, Carlos
2013 lo que tienes que saber de Iron Man. New York Times. Monterrey. 2013. Pp. 20. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1330974786/141C8A43FD36D10924B/10?accountid=28391>>
- LACEY, Liam
2012 Spidey vs. Spidey. The Globe and Mail (Index-only). Toronto. 2012. Pp. R.1. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1022834696/141C8A43FD36D10924B/8?accountid=28391>>
- HUDSON, Laura
2012 Marvel's story echoes its superhero plotlines. Orlando Centinel. Orlando. 2012. Pp. F8. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1149853247/141C8A43FD36D10924B/4?accountid=28391>>
- ROMMEY, Jonathan
2009 It's Spock and Kirk, but not as we know them. The Independent on Sunday. London. 2009. Pp. F60. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/337061870/141C8A43FD36D10924B/5?accountid=28391>>
- HUDSON, Laura
2012 Marvel's story echoes its superhero plotlines. Daily Press . Newport News. 2012. Pp. G.7. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://search.proquest.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/docview/1150467325/141C8A43FD36D10924B/3?accountid=28391>>
- SCHATZ, Thomas
1981 Hollywood Genre: Formulas, filmmaking and the studio system. USA, Random House. 1981.
<http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico>
- KREILGAARD, C.
2001 Smallville actress makes most of her opportunity. Sudbury Star.
<<http://search.proquest.com/docview/348709791?accountid=28391>>

- STANDFIELD, S.
2002 Al Gough: *Smallville* 's man of steel. Digital TV. Pp. 44-46.USA,
<<http://search.proquest.com/docview/203682372?accountid=28391>>
- GORDILLO, Inmaculada
Viejos y nuevos formatos en la televisión del Siglo 21.
<http://liccom1.liccom.edu.uy/bedelia/cursos/publicidad/chasqui_tvformatos.pdf>
- HERNANDEZ, R.
2004 *Smallville* sorprenderá. Mural.
<<http://search.proquest.com/docview/373843837?accountid=28391>>
- RODRIGUEZ SAN JULIAN, Elena
2012 Consumo televisivo, series e Internet Un estudio sobre la población adolescente de Madrid.
<http://www.fad.es/sala_lectura/TV_madrilenos.pdf>
- LEARY, J
2003 Dukes star love his *Smallville* life. The Province. 2003.
<<http://search.proquest.com/docview/269355487?accountid=28391>>

PÁGINAS WEBS:

- VELIT, Ernesto.
2006 ¿Terrorismo occidental? Palestra. Portal de Asuntos Públicos de la PUCP.
Consultado Noviembre de 2013.
<<http://palestra.pucp.edu.pe/?id=271>>
- OLIVARES TOLOSA, Javier
2003 La Historia de Superman. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://supermanjaviolivares.iespana.es/LA%20HISTORIA%20DE%20SUPERMAN.htm>>
- FRANCE TELECOM ESPAÑA S.A .
Superman TV. Consultado Noviembre de 2013.
<http://www.rincondelvago.com/informacion/superman/superman_tv.html>
- BERNARDI DE LEDE, Maria Elena.
2007 La Psicología y los Personajes de ficción. Consultado Noviembre de 2013.
<<http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-y-los-personajes-de-ficcion>>

- 2008 Paleotelevision, Neotelevision, transtelevisión, pasado, presente y futuro del medio televisivo. Conferencia inaugural del “Laboratorio de experiencias y tendencias” presentada en el Salón de Actos del Museo Arqueológico de Murcia. Murcia. Consulta 23 de Octubre 2013.
<<http://fcom.us.es/blogs/vazquezmedel/2008/11/29/paleotelevision-neotelevision-transtelevision-pasado-presente-y-futuro-del-medio-televisivo/>>
- NATION MASTER
List of *Smallville* Japan voice actors.
<<http://www.nationmaster.com/encyclopedia/List-of-Smallville-Japan-voice-actors>>
- CHANNEL 4
Lista de programas.
<<http://www.channel4.com/programmes/Smallville>>
- LA GUIA
2007 La Psicología y los personajes de ficción” Octubre 2007. Malena. Consulta 11 Diciembre 2013.
<<http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-y-los-personajes-de-ficcion>>
- ALTMAN, Rick
1995 Hollywood Cinema an Introduction. 1995. Consultado 3 Setiembre 2009.
<<http://www.cine.ciberanika.com/arti25.htm>>
- CORTELL, Guido
Géneros Cinematográficos. Gobierno de España.
<<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/index.html>>
- MARTINEZ-SALANOVA SANCHEZ, Enrique
El color y la luz en el cine. Consultado 23 Noviembre 2013.
<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>>
- CRITICA DIGITAL
<http://criticadigital.com/impresa/index.php?secc=nota&nid=26683>
- BERNARDI DE LEDE, Maria Elena.
2007 La Psicología y los Personajes de ficción.
<<http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-y-los-personajes-de-ficcion>>
- BAIZ QUEVEDO, Francis

- 2003 Los Personajes
<<http://www.lapaginadelguion.org/tips4.htm>>
- AUN, Fred
2011 Brazil, Russia, India and China to Lead Internet Growth Through 2011.
Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.clickz.com/clickz/news/1709565/brazil-russia-india-china-lead-internet-growth-through-2011>>
- DISCOVERY NETWORKS INTERNATIONAL
2013 La Internet. Consultado Noviembre 2013.
<<http://www.tudiscovery.com/internet/mil-cien-millones-de-usuarios.shtml>>
- TOUDERT, Djeamel
Nuevas tecnologías, edición y montaje.
<<http://www.monografias.com/trabajos901/nuevas-tecnologias-edicion-montaje/nuevas-tecnologias-edicion-montaje.shtml#ixzz2ohFw607Q>>
- MARTÍN CASADO, Teresa, ECHAZARRETA SOLER, Carmen & VINYALSI CORNEY, Manuel 2012
2012 El relato audiovisual publicitario del siglo XXI. Del medio televisión al medio internet. ¿Nuevos medios o nuevas formas de consumo audiovisual?. Revista Comunicación N°10. Vol. 1. 2012. Pp. 164-174. Consultado Noviembre 2013.
<http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/013.El_relato_audiovisual_publicitario_del_siglo_XXI.Del_medio_television_al_medio_internet.Nuevos_medios_o_nuevas_formas_de_consumo_audiovisual.pdf>
- RIPOLL, Xavier
El lenguaje Cinematográfico. Consultado el 09 Octubre 2013.
<http://www.xtec.cat/~xripoll/angulos.htm>. >
- MARQUEZ GRAELLS, Pere.
1995 Introducción al lenguaje audiovisual. Escenografía definición. Consultado Enero 2014.
<<http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>>
- MARTINEZ-SALANOVA SANCHEZ, Enrique
El color y la luz en el cine. Escenografía definición. Consultado Enero 2014.
<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>>
- DEFINICIÓN DE
Escenografía definición. Consultado Enero 2014.
<<http://definicion.de/escenografia/#ixzz2o28CxrMt>>

MURUAIS, Jorge

Serie de ficción. Consultada Noviembre 2009.

<<http://www.jorgemuruais.es/archivos/Series%20de%20ficci%F3n.pdf>>

PELLINI, Caudio Arnaldo

2013 Vuelos tripulados al espacio. Portales EDNA. Consultada 21 de Setiembre 2014.

<<http://www.portalplanetasedna.com.ar/espacio2.htm>>

ORTIZ, Lorena

1999 Los descubrimientos de la genética, gran revolución de fin de siglo.

Gaceta Universitaria. 12 Abril 1999. Consultado el 30 de Setiembre de 2014.

<<http://www.gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/108/10-108.pdf>>

GONZALEZ, María

2014 De '*Smallville*' a '*Gotham*': hay que ver cómo han cambiado los superhéroes de la tele. 24 de Septiembre del 2014. Consulta 30 Setiembre de 2014.

<<http://www.xataka.com/hogar-digital/de-Smallville-a-gotham-hay-que-ver-como-han-cambiado-los-superheroes-de-la-tele>>

ORANGE

2014 Supermán. 24 de Septiembre del 2014. Consulta 30 Setiembre de 2014.

<<http://www.rincondelvago.com/informacion/superman/superman-tv>>

USER jloneblackheart

2014 Retcon or Retroactive Continuity. 31 de Marzo del 2013. Consulta 30 Setiembre de 2014.

<<http://www.comicvine.com/retcon/4015-43566/>>

COLEGIO EUROPEO ARISTOS

2011 Tipología y acercamiento a la teoría audiovisual. Consulta 30 Setiembre de 2014.

<<http://aulavirtualaristos.files.wordpress.com/2011/01/1-introduccion-a-la-teoria-audiovisual1.pdf>>

KINI, Juan

2014 Medios Audiovisuales, Teoría del video. Consulta 30 Setiembre de 2014.

<<http://somos2punto0.files.wordpress.com/2010/11/teoria-del-video.pdf>>

JARG, A.

Chicago. Consulta 30 Setiembre de 2014.

<<http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article538.html>>

- FERNÁNDEZ BURGUEÑO, Pablo
2010 Proceso creativo de una obra audiovisual. Pag. 13. 23 Setiembre de 2010.
Consulta 30 Setiembre de 2014.
< <http://es.slideshare.net/Pablofb/proceso-creativo-de-una-obra-audiovisual>>
- RATHJEN, Brian
Different Strokes. Consulta 30 Setiembre de 2014.
< <http://www.imdb.com/title/tt0077003/>>
- ABC.ES
2013 Una Empresa Suiza proyecta ofrecer viajes al espacio desde Canarias. 15
Diciembre de 2013. Consulta 30 Setiembre de 2014.
< <http://www.abc.es/ciencia/20131215/abci-turismo-espacial-canarias-201312151720.html> >
- VIDAL RODRIGUEZ, Cristhian Leonel
2012 El suspenso género cinematográfico. Octubre del 2012.Consultada 21 de
Setiembre 2013.
<http://prezi.com/nux4abbqzbue/el-suspenso-genero-cinematografico/>
- UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
2014 Lenguaje Audiovisual. Taller de Producción de Mensajes. Universidad
Nacional de la Plata. Setiembre del 2014. Consultado el 30 de Setiembre del 2014.
https://comunicacionpsicologia.files.wordpress.com/2014/09/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf
- BNamericas
Satmex (Satélites Mexicanos, S.A. de C.V.) Consulta 30 Setiembre de 2014.
< [http://www.bnamericas.com/company-profile/es/Satelites_Mexicanos,_S,A,_de_C,V,-Satmex](http://www.bnamericas.com/company/profile/es/Satelites_Mexicanos,_S,A,_de_C,V,-Satmex)>
- LÓPEZ RAVENTÓS, Christian & BELLI, Simone
2008 Breve historia del videojuego.Athenea Digital. Revista de Pensamiento e
Investigación Social 2008. Consulta 30 Setiembre de 2014.
< <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409> >
- MARADEY, Rhina
2004 Historia de la Computadora. 15 Diciembre de 2004. Consulta 30 Setiembre
de 2014.
< <http://www.monografias.com/trabajos19/historia-computadora/historia-computadora.shtml>>
- FORERO DIAZ, Mónica

- 2007 La estructura de una idea. Julio 2007. Consulta 30 Setiembre de 2014.
< <http://www.disenomovil.mobi/narracion/estructuras%20narrativas.pdf>>
- SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi
2006 Narrativa Audiovisual. Editorial UOC 2006. Pág. 47. Consulta 30 Setiembre de 2014.<http://books.google.com.pe/books?id=y5UHUCxv3CkC&pg=PA47&pg=PA47&dq=prolepsis+audiovisual&source=bl&ots=8MIBhBe_ca&sig=4f0upZZuERYWHqFPJdYePrnZGOW&hl=es&sa=X&ei=hygzVJquDs69ggS2gIKIBw&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q=prolepsis%20audiovisual&f=false>
- HERNÁNDEZ, Miguel
2010 Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. 20 de Julio de 2010. Consulta 30 Setiembre de 2014.
<http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel_carrasco/>
- UNIVERSITAT POMPEU FABRA
Tema 1: Historia y evolución del Internet. Consulta 30 Setiembre de 2014.
<http://www.upf.edu/estiu/_pdf/1421t1.pdf>
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen
2006 El Espejo Deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood. Universidad de Sevilla 2006. Pag. 15. Consulta 30 Setiembre de 2014.<http://books.google.com.pe/books?id=cJ6ZD_2oQAc&pg=PA14&pg=PA14&dq=Allen,+Graham.+Intertextualidad.&source=bl&ots=yU59Lu2yuY&sig=L-sFjLXkf8KoDmY0Xh9AXOPcpNs&hl=es&sa=X&ei=DngsVLSCAs7xgwScnIG4BA&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=Allen%2C%20Graham.%20Intertextualidad.&f=false>
- TIMERIME ORG
Evolución de la Televisión.
<http://timerime.com/es/linea_de_tiempo/1474042/La+evolucion+de+la+televisi%C3%B3n>
- ROMERO MILAGROS
2003 La Televisión. Agosto del 2003. Consultado 30 de Setiembre de 2003.
<<http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtm>>

