

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ESTUDIO DE LOS FORMATOS DE FICCIÓN EN SERIES DE ANIMACIÓN¹

Arturo ENCINAS CANTALAPIEDRA
Universidad Francisco de Vitoria

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Aclaración preliminar: formatos y géneros en televisión

Antes de tratar sobre los formatos de ficción en series de animación quisiera aclarar en qué sentido empleo la noción de formato y por qué la prefiero a la de género. En ocasiones, cuando la diferencia entre ambos términos no resulta esencial, se emplean como sinónimos², ese no es el caso de esta investigación. A grandes rasgos, en el ámbito de los *TV Studies* se pueden detectar dos grandes perspectivas con respecto a los formatos de ficción, una de cariz narrativo y otra más cercana a la producción.

El género, para la producción³, se refiere a un tipo de serie, lo que implica que posee unas convenciones compartidas por otras muchas obras, con las que está «emparentada», y no compartidas por muchas otras, de las que se distingue. Los espectadores pueden captar dife-

¹ Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación, con referencia UFV2024-10, de la Convocatoria de Proyectos de Investigación del año 2024 financiada por la Universidad Francisco de Vitoria de Madrid.

² Emili PRADO *et al.* (2020), p. 3. Mar CHICHARRO-MERAYO, Fátima GIL-GASCÓN y Tamara ANTONA-JIMENO (2024), p. 305.

³ Jean K. CHALABY (2016), pp. 8-14. Glen CREEBER (2024), pp. 1-3, 14-15. Gloria SALÓ (2003).

rencias evidentes, por ejemplo, entre un serial semanal como *Game of Thrones* (2011-2019) y una sitcom como *Friends* (1994-2004), y también pueden entender que *Stranger Things* (2016-2025) se parece más a la primera serie que a la segunda. Lo que diferencia a dos seriales semanales como *Game of Thrones* y *Stranger Things* es el formato, esto es, esas características que trascienden las generalidades del género y hacen única a la serie, hasta el punto de que constituye una propiedad intelectual sujeta a derechos de autor que se pueden vender para la adaptación del formato a los mercados de otros países.

La propuesta metodológica de este texto se sitúa en el ámbito de la poética y la narrativa audiovisual, de modo que opto por una acepción narrativa de la noción de formato. El concepto de formato es en narrativa lo que el de género en producción⁴. El formato se refiere a características como la periodicidad de emisión, la duración del episodio, el número y tipo de tramas y de personajes y otros parámetros que, en rigor, indican la forma narrativa recurrente que presenta la serie. Esta noción de formato permite emplear la de género como una serie de convenciones que afectan, principalmente, a aspectos narrativos, de modo que mantiene el sentido que la noción de género tiene en la teoría cinematográfica y permite combinarla con la noción de formato⁵. El formato, además, también se refiere a una propiedad intelectual sujeta a derechos de autor, lo que permite hablar del formato de *Cuéntame cómo pasó* (2001-2023), de *In Treatment* (2008-2021) o de *The Office* (2005-2013), que en cada caso incluye, no sólo convenciones del formato al que pertenecen, sino también concreciones narrativas muy precisas vinculadas a su género y particularidades que hacen única a la serie.

1.2. Ausencia de una taxonomía de los formatos de ficción en series de animación

Los formatos de ficción más conocidos son el serial diario, el serial semanal, la dramedia, la serie procedimental, la *sitcom*, la tira cómica, la antología y la miniserie, especialmente⁶. Sus regularidades

⁴ Pedro GÓMEZ MARTÍNEZ y Francisco GARCÍA GARCÍA (2010). Ruth GUTIÉRREZ DELGADO (2023). Jaime BARAHONA MARTÍNEZ, Beatriz LEGERÉN LAGO y Daniel GOVANTES CARRASCO (2024).

⁵ Si se aceptan los términos en los que se habla de formato en el ámbito de la producción, cuando es preciso referirse al género con el sentido que tiene en la teoría cinematográfica, se emplean expresiones como género temático, subgénero de ficción, o microgénero. Tatiana HIDALGO-MARÍ, Jesús SEGARRA-SAAVEDRA y Patricia PALOMARES-SÁNCHEZ (2021). Emili PRADO *et al.* (2020). Maddalena FEDELE (2021). María José MASANET *et al.* (2023), p. 27.

⁶ No obvio que existen otras propuestas que, por ejemplo, identifican la antología o la dramedia como géneros, mientras que la miniserie o el serial quedan catalogados como formatos. Tatiana HIDALGO-MARÍ, Jesús SEGARRA-SAAVEDRA y Patricia PALOMARES-SÁNCHEZ (2022).

narrativas son conocidas⁷, al igual que el fenómeno de la hibridación entre formatos⁸. No sucede lo mismo en el caso de las series de animación. Es cierto que desde el estreno de la primera serie de dibujos animados en *prime-time*, *The Flintstones* (1960-1966), pudiera existir una cierta homogeneidad en el formato de las series de animación, al principio cercano a la *sitcom*, como *Wacky Races* (1968-1969), y rápida y simultáneamente, otro formato más bien de carácter procedimental, como *Scooby Doo, Where Are You?* (1969-1976) y, en general, todo el *saturday morning cartoon*⁹. En las décadas posteriores aparecen ajustes y variantes de estos formatos y, sobre todo, el desarrollo del *anime*, que en muchos casos supone un desafío para la teoría del formato¹⁰.

Aunque es cierto que muchos de estos formatos comparten la duración media de veinte minutos, en ese espacio caben planteamientos narrativos muy diferentes: desde episodios confeccionados con tramas autoconclusivas, con personajes caricaturescos que no evolucionan; hasta episodios compuestos por varias tramas de elevada continuidad argumental y personajes con una cierta complejidad psicológica y evolución a lo largo de la temporada. Es posible que estos dos extremos, a efectos de producción, no supongan un gran cambio de paradigma industrial; pero en el nivel en el que nos movemos, la poética, implican desafíos y mundos narrativos muy diferentes tanto para creadores como para espectadores.

La variedad de formatos en la era de las plataformas SVOD es plenamente vigente y sigue desarrollándose gracias a las posibilidades que ofrece la abolición de las franjas horarias y otras determinaciones de las parrillas de las cadenas televisivas. Esta circunstancia tecnológica influye en las posibilidades narrativas y ofrece la oportunidad de experimentar con todos los parámetros habituales de un formato, como la duración del episodio o la extensión de las temporadas.

Con respecto a la taxonomía de los formatos de ficción en animación, la propuesta de añadir el epíteto «de animación» después de nombres ya conocidos de formatos de acción real¹¹ puede ofrecer una primera orientación sobre la adaptación a animación del formato de acción real. No obstante, todavía queda pendiente conocer cómo es esa adaptación a unos episodios que, en muchos casos, siguen durando en torno a veinte minutos. Si existe una *dramedia* de animación, o un *serial* semanal de animación, todavía es necesario concretar en mayor medida

⁷ Pedro GÓMEZ MARTÍNEZ y Francisco GARCÍA GARCÍA (2010). Linda ARONSON (2000), pp. 1-20. Pamela DOUGLAS (2007). Brett MILLS (2009).

⁸ Pedro GÓMEZ MARTÍNEZ y Francisco GARCÍA GARCÍA (2010), p. 25.

⁹ Paul WELLS (2024), p. 249.

¹⁰ Antonio LORIGUILLO-LÓPEZ (2021), pp. 19-47.

¹¹ Emili PRADO *et al.* (2020), p. 3.

sus características generales, algo para lo que sería preciso estudiar en profundidad un número lo suficientemente significativo de series que pertenezcan a estos y otros formatos para conocer, no sólo las particularidades del formato de cada título, sino también las regularidades del formato común a varias obras.

Tanto por su duración, como por el nivel de continuidad de las tramas, como por el diseño de personajes, parece claro que *Bluey* (2018-), *X-Men* (1992-1997), *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), *Arcane* (2021-), *Star Wars: Tales of the Empire* (2024) o *Pepa Pig* (2004-), por indicar algunos ejemplos, pertenecen a formatos de ficción diferentes¹². Para aclarar los formatos de estas y otras series de animación es necesaria una metodología adecuada a las particularidades narrativas de estas obras de ficción.

2. HACIA UNA TAXONOMÍA DE LOS FORMATOS DE ANIMACIÓN

De cara al estudio del formato de ficción en una serie de animación puede ser recomendable un cierto nivel de exhaustividad en la recogida de los datos. Este modo de proceder sirve no sólo para advertir las invariantes¹³ del formato general, sino también del formato concreto de la serie que se estudia. En la metodología que proponemos en el apartado siguiente, los dos primeros parámetros que se indican, las tramas (3.1.) y los personajes (3.2) son, en principio, los más determinantes a la hora de fijar un formato.

Las escenas (3.3.), los escenarios (3.4.) y otros parámetros narrativos (3.5.), son aspectos secundarios con respecto a la esencia del formato, y suelen adquirir su frecuencia: o por influjo de las tramas y los personajes; o por convenciones bien establecidas en el sector; o por la voluntad de los creadores que, apoyados en la posibilidad de la prolongación temporal que ofrecen las series de ficción, buscan ciertos efectos estéticos y la generación de expectativas¹⁴.

En último lugar, se postulan dos «etapas de síntesis». La teoría del formato no siempre presta atención a estos aspectos, aunque resultan esenciales para recobrar la unidad de la obra, algo que pudiera perderse de vista cuando el analista se afana exclusivamente en obtener datos acerca de algunos aspectos concretos del diseño narrativo de una serie, por muy importantes que estos sean. La primera síntesis es el molde

¹² En este caso Wells prefiere hablar de los subgéneros propios de la animación en televisión. Paul WELLS (2024), p. 251.

¹³ Anna TOUS (2010), p. 64.

¹⁴ Alberto N. GARCÍA MARTÍNEZ y Ted NANNICELLI (2021).

narrativo de los episodios (3.6.) y la segunda el mundo posible de la serie (3.7.).

De cara al estudio de cada uno de estos parámetros se acude a la narrativa audiovisual y a la teoría del formato, principalmente. Cuando es preciso, se indican las modificaciones y matices necesarios para la adaptación de cada parámetro al estudio de las series de animación. En el caso de las dos síntesis, las fuentes incluyen también la mitocrítica, la hermenéutica y la teoría de los mundos posibles o mundos de ficción¹⁵. En todos los apartados, en la medida de lo posible, he acudido a series de animación para ejemplificar lo que se explica.

Esta metodología ampliada del formato de ficción aplicada a series de animación pretende ser una contribución más en la intensificación de la perspectiva poético-narrativa en los *TV Studies*, un campo investigativo dominado por los análisis de la producción, la recepción y las estrategias de distribución¹⁶. Estos aspectos hegemónicos resultan de indudable valor para el campo de estudio y, especialmente, para la industria; a la vez, su interés y promoción no deben debilitar ni marginar la aproximación primera y más legítima a las obras de ficción, esto es, lo que tradicionalmente se conoce como poética¹⁷, y que en el último siglo constituye el campo de estudio de la poética audiovisual¹⁸.

3. PARÁMETROS DEL FORMATO DE FICCIÓN EN SERIES DE ANIMACIÓN

3.1. Tramas

Para comenzar el estudio de la trama planteo cuatro aspectos: cómo se identifica una trama, cuántos actos o partes tiene una trama, cuáles son los tipos de tramas según su continuidad argumental y cuál es la jerarquía de las tramas según su importancia dramática y estructural.

1. *Número de tramas por episodio*. Si se admite que la trama «selecciona» unos hechos y los presenta unitariamente, participantes todos ellos de un mismo orden y sentido¹⁹, lo que en narrativa audio-

¹⁵ Aunque la distinción entre mundos posibles y mundos de ficción es relevante para la corriente lógico-analítica, para mi perspectiva teórica, más cercana a la corriente fenomenológico-existencial, no es así. No debe olvidarse que existen muchas teorías de los mundos posibles y que no en todas ellas los términos «mundo» y «posibilidad» significan lo mismo, de suerte que cada una de estas teorías estudia cuestiones diferentes en las obras de ficción. Álvaro ABELLÁN-GARCÍA BARRIO y Arturo ENCINAS CANTALAPIEDRA (2021).

¹⁶ José Antonio PLANES, Alberto N. GARCÍA, y Ernesto PÉREZ-MORÁN (2022).

¹⁷ ARISTÓTELES (1974).

¹⁸ Juan José GARCÍA-NOBLEJAS (1982). (2005). Carmen Sofía BRENES (2001). Pedro L. CANO (2002).

¹⁹ Ronald B. TOBIAS (1993), pp. 7-8.

visual se identifica con la cuestión dramática o conflicto²⁰, entonces, la cantidad de tramas en un episodio depende del número de conflictos suficientemente planteados. Por analogía, también se pueden identificar cuestiones dramáticas ampliando el alcance del material narrativo que se estudia: varios episodios que guardan unidad dramática, una temporada, o la serie entera.

2. *Actos o partes de una trama*. Cuando se identifica una trama, el siguiente paso consiste en comprobar su desarrollo dramático. El concepto fundamental que se maneja en esta fase es el de «parte» o «acto», que en principio puede entenderse en el sentido aristotélico²¹ o según el uso que se le ha dado en guion audiovisual²². Existen varias posibilidades de desarrollo dramático:

— Un acto. Cuando se plantea la situación de un personaje —esto es, su circunstancia y la pretensión desde la que *está* en ella—, pero no aparece nada que modifique el mundo ordinario, no estamos ante la nada, sino frente a un paisaje narrativo plano, una historia de un único acto, es decir, sin cambio. En principio, este planteamiento será más propio de algunas tramas secundarias o de subtramas.

— Dos actos. Existen dos opciones de tramas de dos actos. La primera sucede según el esquema «situación inicial —punto de crisis— situación final». Esta opción presupone una cierta pasividad de los afectados por la perturbación que cambia la configuración de su situación. Aunque en principio se acepta que es un esquema interesante para planteamientos narrativos como la *sitcom* —donde interesa más la situación en sí que el desarrollo dramático—, también se encuentra en algunas tramas de series con un carácter más marcadamente dramático. La segunda opción de dos partes o actos sucede cuando el final de un episodio interrumpe en el segundo acto una trama clásica en tres actos, dejando irresuelta la cuestión dramática que se plantea en el primer acto. Esto ocurre, por ejemplo, en la primera parte de dípticos de episodios, o dobles episodios, que plantean un arco que se desarrolla en dos partes, como en el caso de 1x05 y 1x06 en *Silver Surfer* (1998).

— Tres actos. Se trata de la fábula clásica que Aristóteles descubre en toda obra de imitación bien trabada, y que el guion audiovisual estandariza de acuerdo con el camino dramático que evoluciona desde el mundo ordinario y el detonante hasta el clímax y la resolución. Lo normal es que las tramas principales de una serie de animación sigan este planteamiento.

— Cuatro actos. Este esquema es una variación de la estructura tríplica y puede discutirse que realmente sea tal. Se consigue este es-

²⁰ Robert MCKEE (1997), pp. 210-213. Antonio SÁNCHEZ-ESCALONILLA (2014), pp. 232-241.

²¹ ARISTÓTELES (1974), 1450b25-32.

²² Michel CHION (2011), pp. 261-265.

quema cuando en el momento del clímax aparente, donde se responde a la pregunta que se planteó en el detonante, la historia proyecta al personaje todavía más lejos y este descubre el verdadero fin de su viaje, un desenlace al que podrá acceder si todavía realiza un último esfuerzo lo suficientemente significativo como para considerarse en sí mismo una parte o acto.

— Cinco o más actos. En rigor, aunque pudiera entenderse que McKee defiende este modelo²³, y a pesar de que es una convención consolidada afirmar que en televisión las series pueden tener cinco actos o más²⁴, no estoy de acuerdo con que la noción que manejo de «acto» o «parte» deba emplearse en ese sentido. En el caso de McKee, su fórmula puede reducirse a las tres partes de Aristóteles y entenderse como un modelo superpuesto y no contradictorio con este. Con respecto a los múltiples actos en televisión, de forma análoga al teatro, en realidad se está hablando de fragmentos narrativos adaptados al paradigma de las pausas publicitarias.

Desde el punto de vista estructural, seguramente el *anime* sea el tipo de serie que más posibilidades ofrece. En *Shingeki no Kyojin* (2013-2023), por ejemplo, sí podemos encontrar episodios en seis actos. Dado que el episodio de esta serie se interrumpe en su ecuador por una pausa publicitaria, a veces en la primera mitad previa a la interrupción hay una historia en tres actos y, después de la publicidad, otra historia de semejante estructura. En rigor son dos historias, pero desde el punto de vista de los actos se puede hablar de seis, o también de cinco si la historia posterior a la pausa publicitaria queda interrumpida en su segundo acto.

3. *Tipos de tramas según su continuidad argumental.* A grandes rasgos, las tramas de un episodio se clasifican en tres grupos de acuerdo con su nivel de continuidad argumental²⁵. Las autoconclusivas comienzan y terminan en el mismo episodio y no precisan de información externa al episodio para seguirse sin menoscabo de su comprensión esencial. En efecto, la autoconclusividad pura es un polo rodeado por una gradación de tramas que, siendo autoconclusivas, requieren en diverso grado del conocimiento de eventos extraepisódicos para proporcionar una comprensión completa de la trama. Las tramas de ciclo corto, que también se denominan «arco», son aquellas en las que el conflicto principal se resuelve en dos o más episodios, aunque sin llegar a ocupar toda la temporada. Así sucede en el citado caso de 1x05 y 1x06 en *Silver Surfer*. Por último, existe la trama de temporada, aquella en la que la cuestión dramática se desarrolla a lo largo de la totalidad o de la inmensa mayoría de los episodios de una temporada. Aunque

²³ Robert MCKEE (1997).

²⁴ Pamela DOUGLAS (2007).

²⁵ Pedro GÓMEZ MARTÍNEZ y Francisco GARCÍA GARCÍA (2010), pp. 17-19.

una trama se desarrolle en varios episodios, es del todo posible —y así sucede muy a menudo— que las etapas de esa trama que corresponde a cada episodio se presente bajo la forma de los tres actos, como sucede habitualmente en *The Dragon Prince* (2018-). En estos casos, lo que hace variar el nivel de continuidad argumental será el grado en el que la comprensión de la trama se vea comprometida por el conocimiento del material dramático que aparece en episodios o temporadas anteriores.

4. *La jerarquía de las tramas.* El nivel de preeminencia de las tramas también se entiende a escala, según el alcance: episódico, de temporada, o la serie entera. En principio se podría distinguir entre la trama principal, las tramas secundarias y las subtramas que se desprenden de cada una de ellas. Puede suceder, por ejemplo, que todas las tramas del episodio tengan el mismo peso, de modo que resulte difícil establecer una jerarquía. En ese caso se puede utilizar la denominación alfabética: trama A, trama B, trama C, etc. No obstante, esta estrategia nominal también es adecuada para establecer una jerarquía entre las tramas secundarias, siendo la B la más relevante, seguida de la C y así sucesivamente.

3.2. Personajes

En cuanto a los personajes, existen tres parámetros que son objeto de medición: su tipo de construcción psicológica y su evolución, si son principales o secundarios y su cantidad.

1. *Construcción del personaje y arco de transformación.* Las posibilidades de construcción de personajes fluctúan entre dos polos: la caricatura simple y esquemática —la tira cómica de las series de acción real— y la psicología compleja donde la historia pasada tiene un peso determinante —dramedia y serial, especialmente—. El arco de transformación del personaje se mueve en un rango de intensidad que comprende desde la ausencia de cambio, lo que se conoce como arco plano, hasta una evolución notabilísima del personaje.

2. *Personajes principales y secundarios.* Cuando menos, el protagonista es el personaje principal del episodio, pues es a quien afecta la cuestión dramática y quien debe afrontarla. Si el antagonista tiene mucha relevancia en el relato, llegando a ser casi tan importante como el protagonista, entonces también se le puede considerar un personaje principal, como ocurre en *Death Note: Desu nôto* (2006-2007). Los personajes secundarios se implican en la cuestión dramática de acuerdo con un espectro muy amplio de nivel de profundidad. Si la serie así lo sugiere y lo emplea, los personajes secundarios se pueden segmentar en diversos niveles según su importancia narrativa. Puede suceder que un personaje principal de un episodio en realidad sea un personaje secundario a nivel de temporada, y viceversa. De modo que, como

de costumbre, siempre hay que dejar claro a qué cantidad de material narrativo nos estamos refiriendo.

3. *Número de personajes.* La cantidad de todos los tipos de personajes puede llegar a ser un factor relevante para el formato, no sólo por cuestiones relativas a la planificación de la producción de cada episodio, sino también por las regularidades que afectan al resto de parámetros.

3.3. Escenas

En lo que respecta a las escenas, interesan tres cuestiones: diferenciar entre escenas clásicas y otro tipo de segmentos audiovisuales, reseñar su número y su duración.

1. *Identificar escenas y sus variantes.* En líneas generales, acepto lo que se entiende por «escena» en guion audiovisual²⁶, aunque las convenciones de la diégesis en series de animación me anima a introducir una matización con respecto a los escenarios: una escena es una unidad narrativa de tiempo que se desarrolla en uno o más espacios, todos ellos rigurosamente contiguos. Cuando el material narrativo no se puede identificar claramente como escena, lo más común es que se trate de algún tipo de secuencia elaborada²⁷.

2. *Número de escenas.* Según la noción de escena que se maneje y cómo se aplique, así será la medición de su número en cada episodio. La escena carece de elipsis, salvo que, como ocurre en algunos momentos, se utilice como artificio un tipo de montaje que por medio de cortes puede transmitir la sensación de constantes elipsis. Es un recurso que puede emplearse tanto en contextos humorísticos, como *Doraemon* (1979-2005), como en otros más dramáticos, como *Arcane* (2021-), pero en ningún caso aumenta el número de escenas. Si una escena es interrumpida por un fundido a negro, entonces, se cuenta como una escena nueva el momento en el que la serie retoma la acción tras dicha pausa, como sucede con las pausas publicitarias en series de los noventa como *Spider-Man* (1994-1998) u otras más actuales, como *Star Wars Resistance* (2018-2020), que cambia el fundido a negro por un corte a negro. Como de costumbre, un *anime* pone a prueba los planteamientos que de ordinario funcionan en las series de animación: hay fragmentos relativamente breves de *Shinseiki Evangelion* (1995-1996), de aproximadamente un minuto, donde, si aplicamos esta noción de escena, obtendremos cerca de diez escenas. Este tipo de enunciación audiovisual pone en crisis algunos aspectos de los parámetros que se

²⁶ David BORDWELL y Kristin THOMPSON (2001), p. 433. Michel CHION (2011), pp. 258-261. Javier FIGUERO ESPADAS (2019), p. 271.

²⁷ Antonio SÁNCHEZ-ESCALONILLA (2014), pp. 272-283.

emplean para analizar el formato de ficción, lo que no quiere decir que estas series no tengan formato, sino que exigen una adaptación de los aspectos que se miden y los conceptos que se manejan para que ofrezcan un rendimiento satisfactorio en la búsqueda de las invariantes de la serie.

3. *Duración de la escena.* El tiempo medio de cada escena es otro factor que suele tenerse en cuenta en la fijación de un formato de ficción y está unido al número de escenas. Este aspecto también podría tornarse relevante si en la serie se acostumbra a dedicar las escenas más largas a un tipo de contenido diferente que las escenas más breves.

3.4. Escenarios

En materia de escenarios adquiere relevancia tanto su cantidad como su tipo en virtud de la frecuencia.

1. *Cantidad de escenarios.* El escenario es el espacio en el que se desarrolla la acción de una escena. Posiblemente sea preferible hablar de escenarios y no de sets, que es la denominación clásica para series de acción real, precisamente porque la flexibilidad de la animación permite la conexión orgánica dentro de la misma escena entre espacios tradicionalmente separados en series de acción real.

2. *Tipos de escenarios.* En formatos de acción real como la dramedia o la *sitcom* se diferencia entre sets fijos y sets polivalentes, conceptos importantes tanto a nivel de producción como, consecuentemente, a efectos de guion²⁸. Cabría preguntarse si esa distinción, igual que la que diferencia entre sets simples y sets complejos, tiene sentido en series de animación. Puede ser recomendable pensar en una clasificación de los escenarios de acuerdo con su frecuencia de aparición a lo largo de la temporada. He aquí una primera tipología que seguramente debería revisarse y adaptarse según la serie que se estudie: permanentes, si están en todos los episodios, habituales, si aparecen dos o más veces en una temporada, y exclusivos, cuando sólo se emplean en un episodio de la temporada.

3.5. Otros parámetros narrativos

El catálogo de recursos diegéticos que podrían ser parte del formato de una serie es muy amplio. A continuación, me limito a recordar algunos habituales.

²⁸ Pedro GÓMEZ MARTÍNEZ y Francisco GARCÍA GARCÍA (2010), pp. 112-114, 142-145.

1. *Opening*. Las formas de referirse a la secuencia audiovisual completa de introducción son varias: *opening*, cabecera o *intro*, principalmente. Si el *opening* resulta de interés analítico, podría abordarse estudiando tres variables: la duración, su grado de adscripción mimética a la identidad audiovisual de la serie y el índice de identificación actor/actante²⁹.

2. *Flashbacks*. En caso de que el *flashback* sea habitual, puede ser relevante conocer el porcentaje de episodios en el que aparece, el número de apariciones por episodio, su duración, lugar en la estructura dramática y, finalmente, su contenido y funciones³⁰.

3. *Pausas publicitarias*. Por lo general, pueden estar sugeridas en la estructura del capítulo por medio de fundidos o cortes a negro, y coinciden con momentos de gran interés dramático, en el que los protagonistas se encuentran en gran peligro, como es común en *X-Men* y otras series que adaptan a la televisión las historias de Marvel Comics en los noventa.

4. *Voz en off*. En el caso de la voz en *off* puede ser relevante indicar a qué personaje pertenece, en qué momentos del episodio suele aparecer y cuál es su contenido.

3.6. Molde narrativo de los episodios

La reducción sintáctica del formato de una serie pierde de vista que este tipo de obras son potencialmente capaces de alcanzar un logro artístico que resulta inexplicable únicamente desde parámetros formales.

Alcanzar la forma narrativa habitual de los episodios es un primer ejercicio de síntesis que permite comprender en su unidad poética todos los elementos anteriormente analizados. Es el primer intento de «reunificar» aquellos aspectos que en el episodio aparecen juntos, mezclados, y que nosotros hemos aislado momentáneamente con objeto de estudiarlos.

En esta primera etapa de síntesis no se trata de buscar el molde del viaje del héroe³¹, ni estructuras ya existentes³² o tipos de tramas preestablecidas³³, sino de observar cuál es el modo habitual de comportamiento narrativo de los episodios de la serie³⁴. El concepto de

²⁹ Iván BORT GUAL (2012).

³⁰ José Antonio PLANES, Alberto N. GARCÍA, y Ernesto PÉREZ-MORÁN (2022).

³¹ Christopher VOGLER (2007).

³² Vladimir PROPP (1998).

³³ Ronald B. TOBIAS (1993).

³⁴ No solo no excluyo las perspectivas formalistas, mitocríticas y míticas en esta primera etapa de síntesis, sino que, en virtud de los hallazgos que pretenden los epígrafes anteriores, postulo seguir procedimientos de análisis parecidos a los que siguieron estos autores con vistas

prolongación temporal resulta importante en este punto, ya que esas claves estructurales que se buscan se pueden rastrear precisamente por la acumulación narrativa que posibilita un relato seriado³⁵.

Por ello es imprescindible realizar primeramente los pasos metodológicos que hemos enunciado con respecto a las tramas, los personajes y los demás aspectos narrativos. Así lo hemos hecho recientemente en el análisis de *Spider-Man*, descubriendo en la serie una estructura recurrente en once pasos, donde incluso sus anomalías también suelen repetirse³⁶.

Es posible que la serie maneje varios esquemas narrativos para sus episodios, llegando incluso a más de diez; así sucede en *animes* como *Shingeki no Kyojin*. En esos casos, hay que comprobar si la estructura de los episodios es realmente un elemento relevante para el formato de la serie.

3.7. El mundo del texto y el formato de ficción³⁷

Las regularidades que muestra la primera etapa de síntesis sugieren que, gracias al formato de ficción de una serie, en ella hay una disposición y sentido, un sucederse habitual de las cosas que transmite la idea de totalidad ordenada o mundo. Sin una segunda etapa de síntesis en la que se esclarezcan la estructura y el dinamismo del mundo de la obra, el análisis poético-narrativo de un formato de ficción quedaría inconcluso.

La teoría de los mundos posibles se aplica desde hace décadas a todo tipo de artefactos culturales. Precisamente por el carácter normativo-narrativo que se desprende de las invariantes que se detectan gracias a la prolongación temporal, considero que las series de ficción son un ámbito especialmente adecuado para el estudio del mundo del texto. Un formato de ficción, en definitiva, implica un modelo de mundo.

a elaborar sus muy conocidas tipologías. En este sentido, es fundamental distinguir entre el ejercicio de descubrir estructuras más o menos míticas y aplicar estructuras míticas ya conocidas y establecidas para la comprensión de otros relatos. El primer ejercicio consiste en el esfuerzo por cartografiar una ficción en busca de un *logos*, el segundo opera con un catálogo de moldes previos y corre el riesgo de verse reducido a un ejercicio comparativo de siluetas.

³⁵ Alberto N. GARCÍA MARTÍNEZ y Ted NANNICELLI (2021).

³⁶ Arturo ENCINAS CANTALAPIEDRA y Rodrigo Miguel MORGADO GONÇALVES (2024), pp. 147-149.

³⁷ En este epígrafe sigo de cerca las siguientes fuentes: Juan José GARCÍA-NOBLEJAS (2005), pp. 116-144, 175-270. (2015). Carmen Sofía BRENES (2001). Álvaro ABELLÁN-GARCÍA BARRIO (ed.) (2023), pp. 181-299.

En el ámbito del guion audiovisual es común hablar del mundo del personaje³⁸ o mundo de la historia³⁹. Empleo el término «mundo» de modo analógico con respecto a nuestro mundo de todos los días. Porque los asuntos que hay en juego en la ficción son principalmente humanos, estos suceden en un ámbito artístico que nos recuerda sospechosamente a nuestra realidad. La certeza de que lo que hay en la ficción no es nuestra realidad exactamente, sino, en el mejor de los casos, una imagen de ella, nos hace pensar que en las obras de ficción existe una mimesis de mundo, que es tanto como afirmar que nos encontramos en el terreno del símbolo y la metáfora. El contenido fundamental de este mundo del texto podría reducirse a una única palabra: el «tema», un término que puede significar muchas cosas. Desde la poética, el tema está principalmente vinculado a asuntos de naturaleza antropológica y ética, esto es, cuestiones prácticas que a todos nos interesan y que trascienden las obsesiones particulares y transitorias de sociedades o épocas concretas; dicho de otro modo: es aquello que en último término, declarado o no, está de fondo en las modas de cada lugar y momento.

En una metodología hermenéutica resulta inadecuado ofrecer una plantilla al analista, ya que los mundos que plantean las obras de ficción pueden ser extraordinariamente diversos, no sólo en las variables de cada parámetro, sino en la misma jerarquía de estos. La hermenéutica sí ofrece unos principios interpretativos que, en diálogo con el discernimiento prudencial del analista —que implica saberes prácticos y teóricos referidos al arte y a la vida—, le ayudan a inclinarse por la exégesis más favorable y más convincente. Por ello la convivencia con el mundo textual que es objeto de estudio resulta imprescindible. La segunda etapa de síntesis no puede abordarse hasta haber transitado por las anteriores, lo que asegura que, llegado a este tramo, desde hace tiempo el analista esté plenamente instalado en su segunda navegación —o trigésimo octava— y el material narrativo le resulte del todo cotidiano. La obra es el método y en ella están las sugerencias para elaborar la última síntesis.

Entre los principios que pueden orientar el análisis, y que en el caso de cada obra deberían calibrarse de acuerdo con lo que ella reclama, destaco los siguientes. En primer lugar, que en todo mundo de ficción, por analogía con el nuestro, existen una naturaleza, tanto en el sentido medioambiental como en el metafísico, y unas manifestaciones humanas que genéricamente se pueden llamar «cultura». A estos dos elementos esenciales de todo mundo habría que añadir un tercero implícito: la persona. En segundo lugar, cada uno de estos elementos posee un relieve particular que varía según la obra; por ejemplo, en el caso de la cultura, puede ser oportuno centrar el análisis en una región

³⁸ Robert MCKEE (1997), pp. 145-147.

³⁹ John TRUBY (2014), pp. 183-270.

del sistema de vigencias sociales, ya sean las pretensiones individuales y colectivas, o el sistema de ideas y creencias, o el sistema de costumbres. En tercer lugar, si se fija la atención en el mundo personal de un personaje, podría convenir analizarlo por medio de la categoría existencial de la situación, es decir, la forma concreta en la que la persona, desde su pretensión de felicidad, se ubica en su circunstancia. También existe una relación entre este mundo personal y el mundo social, o entre el microcosmos y el macrocosmos, etc. Un ejemplo puede mostrar el rendimiento de esta perspectiva.

A lo largo de las cinco temporadas de *Spider-Man* se desarrolla un enfrentamiento silencioso, pero efectivo, entre dos formatos y dos modelos de mundo. La primera temporada es una abreviación de la serie procedimental. El episodio suele presentar dos tramas. En la principal, Spider-Man se enfrenta recurrentemente a villanos que ponen en peligro el devenir habitual de la ciudad de Nueva York. En la trama secundaria, Peter Parker vive con buen humor cómo su vida privada no termina de evolucionar, seguramente porque su tarea superheroica le mantiene muy ocupado. En la segunda temporada hay una doble mutación. En primer lugar, muta el formato de la serie, que ahora tiene una continuidad argumental muy cercana al serial o a la dramedia. En segundo lugar, muta el protagonista, un evento al que se resiste durante muchos episodios hasta que se transforma en una abominación arácnida. Finalmente, con ayuda de otros personajes, Parker retorna a su estado humano. En esta temporada el fracaso de la vida personal de Peter Parker comienza a afectar a la trama principal y a tomar mayor protagonismo. El joven reportero manifiesta claramente el deseo de progresar vitalmente y eso lo relaciona con la posibilidad de intensificar su relación amorosa con Mary Jane Watson. A partir de la temporada tercera la serie vuelve a mutar a procedimental, pero sólo en su trama principal, que vuelve a confeccionar episodios mayormente autoconclusivos, mientras que en la trama secundaria tenemos a un Peter Parker atascado existencialmente. La trama principal, que es la del mundo procedimental de Nueva York, aquel en el que Spider-Man es el agente reordenador del mundo, está en conflicto con la trama secundaria, de tipo serial, donde Peter Parker anhela un arco de transformación por la vía de una relación amorosa constantemente interrumpida. No en vano, cuando la serie sugiere que se ha formado una pareja feliz, esta abandona el mundo procedimental de Nueva York para no volver nunca⁴⁰.

El de *Spider-Man* es solo un ejemplo de hasta qué punto el formato de ficción de una serie de animación articula profundamente el contenido temático de su mundo textual.

⁴⁰ Por cuestiones de espacio la explicación es necesariamente breve e incompleta. El desarrollo de la investigación sobre el formato y el mundo posible de *Spider-Man* se puede consultar en: Arturo ENCINAS CANTALAPIEDRA y Rodrigo Miguel MORGADO GONÇALVES (2024).

4. CONCLUSIONES

La metodología propone siete campos fundamentales para iniciar el estudio de un formato de ficción en una serie de animación. En primer lugar, en las tramas se atiende a varios aspectos: por un lado, su continuidad argumental, que fluctúa entre la autoconclusividad rigurosa hasta la total apertura de la trama; por otro lado, se cuantifica el número de tramas tanto por episodio como por temporada.

En segundo lugar, se estudian los personajes. El principal aspecto que se analiza es el tipo de construcción del personaje, que puede ir desde la caricatura sin arco de transformación hasta la mimesis de la psicología realista, con un gran componente de historia pasada y una evolución muy grande. A esto se añade la medición de la cantidad de personajes, tanto principales como secundarios, no sólo en el episodio, sino en toda la serie.

En tercer lugar, se presta atención a las escenas. Resulta relevante tanto su número en cada episodio como su duración. Hay que distinguir, además, entre escenas convencionales y otro tipo de fragmentos audiovisuales, como las secuencias elaboradas. Las posibilidades narrativas de la animación y su plasticidad hacen que este aspecto poco problemático en las series de acción real ahora entre en crisis.

En cuarto lugar, los escenarios adquieren una relevancia particular en los formatos de este tipo de series. Posiblemente sea preferible hablar de escenarios y no de sets, precisamente porque la flexibilidad de la animación permite la conexión orgánica dentro de la misma escena entre espacios tradicionalmente separados en series de acción real. En el caso de la animación, quizá es adecuado clasificarlos en función de su frecuencia de aparición en la temporada.

En quinto lugar, conviene tener en cuenta la aparición de otros aspectos narrativos que, por su recurrencia, pueden ser relevantes en formatos concretos, como, por ejemplo, los *flashbacks*, la voz en *off*, las pausas publicitarias o el *opening*.

En sexto lugar, los cinco aspectos anteriores recobran su unidad original cuando se busca de qué modo configuran el molde narrativo habitual del episodio medio de una serie de animación. Aquí resulta muy relevante la estructura narrativa, pero también cómo suelen comportarse los otros cuatro aspectos diegéticos.

En séptimo y último lugar, la hermenéutica ofrece el camino para aclarar la relación entre la forma y el fondo, el formato y el sentido, descubriendo la analogía de mundo que propone la obra. La comprensión de un formato de ficción, en animación o en acción real, es la base para conocer el tipo de modelo de mundo que propone la obra. En este

punto, las posibilidades hermenéuticas son muy amplias, aunque, en cualquier caso, la obra siempre sugiere cuáles podrían resultar más adecuadas. La complejidad de este punto requeriría un mayor desarrollo en el futuro.

5. REFERENCIAS.

- ABELLÁN-GARCÍA BARRIO, Álvaro (ed.) (2023), *Mundos posibles poéticos. El caso de Patria: el pueblo, la novela, la serie*, Madrid, Los Libros de la Catarata.
- ABELLÁN-GARCÍA BARRIO, Álvaro y ENCINAS CANTALAPIEDRA, Arturo (2021), «The recognition of the sacred in theories of possible worlds: some hermeneutic orientations», *Church, Communication and Culture*, vol. 6, núm. 2, pp. 175-193. <https://doi.org/10.1080/23753234.2021.1961594> (consultado el 17 de junio de 2024).
- ARONSON, Linda (2000), *Television Writing: The Ground Rules of Series, Serials and Sitcoms*, North Ryde, AFTRS, New South Wales.
- BARAHONA MARTÍNEZ, Jaime, LEGERÉN LAGO, Beatriz y GOVANTES CARRASCO, Daniel (2024), «Estructuras y Técnicas narrativas de series tradicionales en contenidos de plataformas digitales: El caso de las series de rol en Minecraft», *Visual Review. Revista Internacional De Cultura Visual*, vol. 16, núm. 3, pp. 321-332. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5271>.
- BRENES, Carmen Sofia. (2001), *¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin. (2001), *Film art: An introduction*, New York, McGraw-Hill.
- BORT GUAL, Iván (2012), «Los openings de las series televisivas dramáticas norteamericanas contemporáneas como partículas narrativas con estratégicos componentes semióticos», en *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS): Culture of Communication-Communication of Culture*, Universidad da Coruña, pp. 1761-1772.
- CANO, Pedro L. (2002), *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*, Barcelona, Gedisa.
- CHALABY, Jean K. (2016), *The Format Age: Television's Entertainment Revolution*, Cambridge-Malden, Polity Press.
- CHICHARRO-MERAYO, Mar, GIL-GASCÓN, Fátima y ANTONA-JIMENO, Tamara (2024), «Ficción televisiva y memoria política sobre el terrorismo en España: el caso de ETA», *index.comunicación*, vol. 14, núm. 1, pp. 301-321. <https://doi.org/10.62008/ixc/14/01Ficcio> (consultado el 17 de junio de 2024).
- CHION, Michael (2011), *Cómo se escribe un guión*. Edición definitiva, Madrid, Cátedra.
- CREEBER, Glen (2024), *The Television Genre Book*, London, Bloomsbury.
- DOUGLAS, Pamela (2007), *Writing the TV Drama Series*, Studio City, Michael Wiese.

- ENCINAS CANTALAPIEDRA, Arturo y MORGADO GONÇALVES, Rodrigo Miguel (2024), «Animated Series in the 90s, Between the Procedural Series and Serial: Format and Possible World of Spider-Man (1994-1998)», *Visual Review. International Visual Culture Review*, vol. 16, núm. 1, pp. 141-153. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5183> (consultado el 17 de junio de 2024).
- FEDELE, Maddalena (2021). «La segunda generación de teen series: programas estadounidenses, británicos y españoles de los 2000-2010», *index.comunicación*, vol. 11, núm. 1, 297-327. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Lasegu> (consultado el 17 de junio de 2024).
- FIGUEO ESPADAS, Javier (2019), «A review of scene and sequence concepts'», *Communication & Society*, vol. 32, núm. 1, pp. 267-277. <https://doi.org/10.15581/003.32.37829> (consultado el 17 de junio de 2024).
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum y NANNICELLI, Ted (2021), «Otro tipo de recompensa narrativa: el concepto de “prolongación temporal” como superación de la serialidad televisiva», *Area Abierta*, vol. 21, núm. 3, pp. 349-365. <https://doi.org/10.5209/arab.75200> (consultado el 17 de junio de 2024).
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José (1982), *Poética del texto audiovisual. Introducción al discurso narrativo de la imagen*, Pamplona, EUNSA.
- (2005). *Comunicación y mundos posibles*, Pamplona, EUNSA.
- (2017). «Practical philosophy and television drama. Ethical and anthropological remarks on some European television series (2015)», *Church, Communication and Culture*, vol. 2, núm. 1, pp. 41-62. <https://doi.org/10.1080/23753234.2017.1287279> (consultado el 17 de junio de 2024).
- GÓMEZ MARTÍNEZ, Pedro y GARCÍA GARCÍA, Francisco (2010). *El guion en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*, Madrid, Universidad Francisco de Vitoria.
- GUTIÉRREZ DELGADO, Ruth (2023), *Si Aristóteles levantara la cabeza. Manual de escritura de series*, Pamplona, EUNSA.
- HIDALGO-MARÍ, Tatiana, SEGARRA-SAAVEDRA, Jesús y PALOMARES-SÁNCHEZ, Patricia (2021). «In-depth study of Netflix's original content of fictional series. Forms, styles and trends in the new streaming scene», *Communication & Society*, vol. 43, núm. 3, pp. 1-13. <https://doi.org/10.15581/003.34.3.1-13> (consultado el 17 de junio de 2024).
- (2022). «Hacia un nuevo canon televisivo: La historia reciente de la ficción española creada para el VOD (2016-2020)», *Revista Latina de Comunicación Social*, vol. 80, pp. 119-134. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1533> (consultado el 17 de junio de 2024).
- LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio (2021). *Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*, Valencia, Universitat de València.
- MASANET, Maria José, et al. (2023). *Youth Street Groups and Media Representations*, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra & European Research. <http://doi.org/10.31009/transgang.2023.fr05> (consultado el 17 de junio de 2024).
- MCKEE, Robert, (1997). *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, Mew York, HarperCollins.
- MILLS, Brett (2009). *The Sitcom*, Edinburgh, Edinburgh University Press.

- PRADO Emili, *et al.* (2020). «General-tele-vision programming in Europe (UE5): Public versus commercial channels», *El profesional de la información*, 29(2), e290204. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.mar.04> (consultado el 17 de junio de 2024).
- PLANES, José Antonio, GARCÍA, Alberto N. y PÉREZ-MORÁN, Ernesto, (2022). «Flashbacks in Netflix Original TV Series (2013–2017): Predominant Categories, Formal Features, and Semantic Effects (2022)», *International Journal of Communication*, vol. 16, pp. 3443-3469. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/19013> (consultado el 17 de junio de 2024).
- PROPP, Vladimir (1998), *Morfología del cuento*, Madrid, Akal.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2014), *Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia*, Barcelona, Ariel.
- SALÓ, Gloria (2003), *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*, Barcelona, Gedisa.
- TOUS, Anna (2010), *La era del drama en televisión*, Barcelona, UOC.
- TOBIAS, Roland B. (1993), *20 Master Plots (and How to Build Them)*, Ohio, Writer's Digest Books.
- TRUBY, John (2014), *Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos*, Barcelona, Alba.
- VOGLER, Christopher (2007), *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*, Studio City, Michael Wiese Productions.
- WELLS, Paul (2024), «Animation», en Glen CREEBER (ed.), *The Television Genre Book*, London, Bloomsbury, pp. 247-263.