



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Departamento de Literatura Española y Teoría Literaria y Literatura
Comparada

THE REAL THING, BUT MORE.

Meta-narrativas de la cotidianidad y lo
mediocre a través de teleseries, *realities* y
redes sociales: un estudio de *The Office*

Trabajo de Fin de Máster de Literatura Española y Estudios Literarios
en Relación con las Artes

Autora: Blanca Miguel González

Tutoras: Teresa Gómez Trueba y Carmen Morán Rodríguez

Valladolid, julio de 2021

i. Resumen:

En el siguiente proyecto se pretende establecer una clasificación genérica de las denominadas “ficciones de la cotidianidad”, a través de una revisión de los principales factores formales y temáticos que aborda esta clasificación. Se ha utilizado como modelo analítico la serie televisiva *The Office* (2005-2013) por la que, a través de un análisis formal que sigue la corriente narratológica estructuralista y de los mundos posibles, se pretenden acotar las principales características que deben cumplir dichas ficciones en cualquiera de los formatos. Se ha procedido a aplicar los resultados obtenidos en el análisis en diferentes narrativas pertenecientes a todo tipo de géneros, entre ellas *Niebla*, *The Truman Show*, *Gran Hermano*, *The Sims* y la plataforma digital de Instagram; además de cuestionar conceptos reiterativos en estas obras como son la simulación, la performatividad, el engaño, la mediocridad y la fama, con el fin de obtener un corpus ejemplificativo de este género.

ii. Palabras clave:

Ficciones de la cotidianidad, performance, metalepsis, mundos posibles y teoría literaria.

iii. Agradecimientos

Gracias a mis tutoras por el enorme trabajo que han hecho conmigo, pero sobre todo por el apoyo durante todo el proceso, cuando ni yo sabía de qué estaba escribiendo. Gracias a mis padres por cobijarme en su casa y alimentarme con sus deliciosas comidas mientras me veían tomar apuntes de Telecinco, y no decir ni mu. Gracias a mis amigos por sentarse pacientemente a escucharme hablar de las mismas ideas sin parar. Gracias a Jonathan por prestarme su cuenta de Amazon Prime (y así financiar este proyecto). Gracias a mi perrita Kira por tumbarse encima de mis pies mientras estudio y recordarme que hay vida más allá de la pantalla. Gracias a la Universidad de Valladolid por permitirme investigar sobre los temas que verdaderamente me apasionan. Gracias a los creadores de los relatos aquí mencionados por brindarme tantísimas horas de entretenimiento y diversión. Y, por último, gracias a mí, porque me he esforzado muchísimo.

iv. Índice

1. Introducción, objetivos y metodología del trabajo.....	5
2. Discurso narrativo y niveles metaficcionales en <i>The Office</i>	13
2.1. Mundos posibles y autoría	14
2.2. Voz narrativa y rupturas lógicas	33
2.3. Mundos imposibles: metalepsis y montaje	44
3. Ficciones de la mediocridad	55
3.1. La ficción consciente: saberse filmado, saberse escrito.....	58
3.2. Simulación y relato: fingimientos y <i>performance</i>	73
4. <i>The real thing</i>: nuevos formatos de narrativa en directo.....	85
4.1. La vida como nunca antes la habías visto: metanovelas televisivas y <i>reality shows</i>	86
4.2. Lectores de lo mediocre: autoficción performática en redes	108
5. Conclusiones	123
6. Bibliografía	127
7. Filmografía.....	132
8. Anexos	134

1. Introducción, objetivos y metodología del trabajo

Con la llegada de internet, la comunicación inmediata, los formatos televisivos del *reality show* y el desarrollo técnico-científico masivo, los formatos narrativos de mayor éxito (como es el cine de masas, los *best sellers*, la telerrealidad y las redes sociales) han visto en su estructura un cambio paradigmático total de enfoque y de estrategia. La metalepsis ficcional, la manipulación de la voz narrativa moderna y las paradojas estructurales de finales del siglo han dejado una impronta amplia en la forma de pensar y entender el relato en el siglo XXI: el mundo virtual se inclina cada vez más a la narración expansiva, a la ficcionalización de lo cotidiano, y a la transformación del individuo en relato plasmado, en máscara y personaje, si no arquetípico, sí tipo en el que su condición de constructo literario es patente, y rebaja las aspiraciones metafísicas de un yo previo, mimado por la Modernidad.

En este proyecto se pretende llevar a cabo un breve repaso de las principales estrategias narrativas en alguno de los métodos de creación más comunes de nuestros días, usando la teleserie norteamericana *The Office*, y reconduciendo dicho análisis hacia una visión crítica del uso que damos habitualmente al entretenimiento, el consumismo generalizado de las ficciones que abordan la cotidianidad, y a la adopción de dichos patrones en la perspectiva del discurso que el individuo toma como propio dentro de ese relato que es la realidad en la que existe. La obra elegida para análisis general presenta un carácter multifacético, interdisciplinar e intergenérico, lo que nos permitirá hablar de muchos modelos de ficciones sobre la cotidianidad de naturaleza dispar. Por ello, hemos decidido abordar en una primera parte del trabajo los elementos meramente formales del relato, el tratamiento que se da al contenido principal y los aspectos en común de las obras que podemos clasificar dentro de este género. Podemos comprender esta investigación a partir de dos vertientes que se juntan en la conclusión final, donde se tratará de concretar los aspectos básicos de este tipo de relatos. El objetivo del proyecto es en todo momento acotar las principales características discursivas y metaficcionales de las narrativas sobre la cotidianidad en sus diferentes medios.

Dado el campo de los estudios cursados en este Máster, perteneciente al comparativismo teórico y las artes plásticas y visuales en relación con los estudios literarios, se partirá de la concepción de la literatura expandida para tratar de demostrar cómo determinados procedimientos metalépticos en la tradición literaria, profundamente

estudiados en la novela moderna desde el Quijote, pueden observarse en un grado muy elevado de complejidad y sofisticación en las innumerables narrativas de la cotidianidad de nuestros días. Se ha procedido a analizar algunas de las variantes narrativas audiovisuales e interactivas más interesantes que cumplen este contenido desde la teoría literaria y los criterios formales lingüísticos y semióticos aplicados, en busca de una concepción más consistente del género, en cuanto a características y estructuración teórica se refiere.

La planificación expositiva de los resultados obtenidos en el estudio ha seguido un proceso lógico de desarrollo y se ha clasificado en los siguientes apartados: una primera parte dedicada al análisis del formato serial de la obra, que ha seguido la teoría de los Mundos Posibles de Martín Jiménez, principalmente, y la teoría narratológica de Genette en aspectos sobre la identidad autoral y la metalepsis; una segunda parte orientada a las problemáticas de dichos procesos de impostura ficcional, como son las manifestaciones metalépticas, la performatividad de los personajes y la simulación de los mundos posibles; y una tercera parte en la que se revisa y reflexiona sobre la simpatía del público actual por la temática del relato anodino, la vida normal y el mundo vacío de fantasía o motor de desarrollo. En estas dos últimas partes se ha tratado de adoptar un enfoque más cercano a la sociocrítica según los datos obtenidos en los análisis previos, al abordar temas quizá más análogos a la filosofía o las ciencias de la comunicación como son el concepto de *simulacro* o de *performance*, pero que igualmente se han considerado de gran relevancia para la clasificación del género (además de abiertamente relacionados con los aspectos metalépticos del formato narrativo y la estructural *mise en abyme* de los mundos narrados). La metodología de la investigación es, por lo tanto, principalmente estructuralista en todo su desarrollo, siguiendo las aportaciones de Martín Jiménez sobre la teoría de los Mundos Posibles como eje conector.

Para el desarrollo de esta idea se llevó a cabo una valoración de varias de las obras que se hallan expuestas en la segunda parte del proyecto como modelo ilustrador de este tipo de narrativa hiperficcional, y que forman parte del corpus de la investigación junto a la obra principal: *Niebla*, *The Truman Show*, *The Sims*, *Second Life*, *Gran Hermano* y la red social de Instagram.¹ Con la revisión de estas obras —entre las que hemos

¹ Entendida esta como canal comunicante entre emisor y receptor. La obra se encuentra en la interacción de los usuarios que ejercen el proceso narrativo a partir de los elementos compartidos, conectados y reestructurados de manera cohesiva.

seleccionado ejemplos de representación literaria, cinematográfica, televisiva, en videojuegos y en redes sociales—, se pretende defender una concordancia siempre presente entre el contenido “vacío de acción” y “centrado en el individuo como sujeto corriente”, y la forma abiertamente experimental, que juega con la representación a través de varios medios y niveles ficcionales (subrayando siempre esa ruptura lógica argumentativa, tendente al simulacro), y que suelen representar las metanovelas por definición, en este caso las meta-narrativas, como pilares fundamentales en la propuesta clasificación genérica de *ficciones cotidianas*, *ficciones de la mediocridad* o *ficciones normativas ordinarias*. Esta heterogeneidad en la selección de las obras se justifica con el objetivo de la investigación, que es acotar las características discursivas y formales de este género en sus diferentes manifestaciones.

El hecho de haber elegido el *remake* norteamericano de la serie *The Office* (NBC 2005-2013) por encima de su original (la versión británica *The Office*, BBC 2001-2003; ver en Anexo 1) se debe a una serie de singularidades que hacen de esta segunda representación un ejemplar modélico a la hora de exponer las diferentes maneras de romper con el pacto ficcional que se lleva a cabo con el espectador. La versión norteamericana, además de disponer de un total de 174 episodios más que su original (y esto sin contar escenas apócrifas ni episodios web), lleva un paso más allá la apuesta de falso documental originario de la serie, creando un universo ficcional completamente cerrado y autosuficiente. La obra se adscribe al género cómico por lo general, con grandes tintes de tragedia en varios de sus episodios independientes, dentro de los márgenes de la *sitcom*² experimental con la narrativa característica de la *comedia cringe*,³ el *mockumentary*⁴ y el *reality show*. Esta mezcla de géneros narrativos se da paralelamente a la evolución de la clasificación y desarrollo genérico en la televisión y el cine, potenciándose con la aparición de nuevas plataformas enfocadas a la creación serial y audiovisual masiva (Carrión 2010), enormemente inclinadas a la concepción de la obra literaria (“se impone la lectura literaria de la representación artística [...] como literatura expandida [que] no solo supone su incorporación a la tradición narrativa, [...] sino [la

² Acrónimo de *situation comedy* (comedia de situación).

³ O “comedia vergonzosa”, se trata de un subgénero específico de la comedia que basa su aparato humorístico en la incomodidad social. Se adapta perfectamente a esta clasificación genérica dado que las comedias *cringe* suelen girar en torno a un escenario serio, como es el lugar de trabajo, para darle al tratamiento cómico un toque de realidad fácilmente identificable.

⁴ Acrónimo de simulación (“mock” en inglés es burla o fingimiento) y documental. Término adscrito a las obras ficcionales que simulan ser un documental real.

imposición de] una mirada comparativa que establece conexiones”, nos dice Carrión 2010: 46),⁵ y por tanto a su mezcla y esencia abiertamente experimental.⁶ Bonaut Iriarte y Grandío Pérez nos explican precisamente este proceso de hibridación y cambio en su estudio:

[Aparecieron] nuevos géneros televisivos fruto del mestizaje de estilos que cambiaron el panorama del medio internacionalmente: los “reality shows” especialmente, los “docu-dramas”, las “docu-soaps”, etc. Con la irrupción de estas nuevas tendencias que influyeron directamente en la comedia televisiva, el debate sobre la nueva comedia no se centró únicamente en el ámbito de la crítica periodística y entró rápidamente en un plano académico. En 2004 Brett Mills afirmó que nos encontrábamos ante lo que él denominó *comedy verité* (Mills, 2004) en clara alusión al *cinema verité* originado por la *nouvelle vague* francesa, una etiqueta que ponía sobre la palestra la aparición en las parrillas de una comedia híbrida que se obtenía al fusionar las convenciones de la sitcom tradicional con un subgénero de la telerealidad: el docusoap.⁷ (2009: 756)

Como veremos más adelante en el análisis formal de la obra, *The Office* (2005)⁸ adopta varias de las características fundamentales de un conjunto de géneros narrativos sin adscribirse a ninguno de ellos por entero: tomará, por ejemplo, la base de la sitcom como es la dinámica de personajes protagonistas arquetípicos que se reúnen en un escenario común habitual, pero dejará fuera aspectos propios del género, como son las risas enlatadas o la puesta en escena teatral. Podemos observar una clara apuesta por el humor absurdo llevado al límite, como supone el uso del silencio y la no-respuesta en escena; una gran importancia de la ironía y el subtexto así como la presencia activa del espectador en la construcción del humor; además de lograr cambiar el concepto de situación hacia la fascinación contemporánea del medio televisivo por la telerealidad,

⁵ Carrión subraya que “la centralidad de los modelos de narración televisivos [...] amplifica la percepción o el sentido de otras modalidades discursivas” (2010: 46), como vemos en la denominación de las “telenovelas” o las “novelas gráficas”, lo que nos interesa tener en cuenta para futuros análisis de las obras propuestas en este proyecto. A su vez, el mundo literario se inclina ante esta hibridación de géneros, optando por una transmedialidad y un formato contagiado por las diferentes innovaciones tecnológicas en una gran parte de los casos (2010: 30).

⁶ También comenta Carrión que la experimentación formal en el relato audiovisual, inclinada, como hemos dicho, a esa *lectura literaria* de la creación, “se ha convertido en un recurso constante de la industria del entretenimiento: de videojuego a película, de novela a teleserie, de *blog* a libro, de cómic a película o a ficción televisiva” (2010: 203), lo cual se debe, como bien insiste él repetidas veces en páginas anteriores, a la perseverancia de fijar la atención del lector o espectador en la técnica del formato: “[...] nos obliga a pensar en el modo en que el relato está siendo narrado. Es un artificio, una figura retórica que centra nuestra atención en la técnica: [...] la propia materia de la ficción, su naturaleza de artefacto” (2010: 107).

⁷ El *docusoap* (término anglosajón del que no existe adaptación al castellano) es un género televisivo que consiste en mostrar en formato documental el día a día de un sector laboral específico.

⁸ En adelante siempre referido a la versión norteamericana, a no ser que se señale explícitamente lo contrario dentro del texto.

aspecto claramente marcado en las escenas de confesionario y las entrevistas a los personajes, y que veremos llevar al límite de la coherencia lógica del mundo expuesto en la última temporada, con la publicación del documental ficticio dentro de la serie.⁹

Este proyecto pretende sobre todo explorar las estrategias formales que particularizan a los relatos ficticios cotidianos propios de comienzos de siglo, en los que se encuentran particularidades como una representación exagerada de la cotidianidad más insulsa y apegada a la mediocridad; y un juego metaficcional reiterado en la ruptura del marco ficcional lógico del relato (mundos dentro de mundos que se exponen en su fragilidad ilógica) que supone un abuso consciente de la metalepsis, en línea con la angustiada “paranoia del simulacro” que nos proporciona la convivencia con nuevas tecnologías, de la que hablaremos más adelante. La superposición identitaria de juegos de máscaras, donde la performance en cada uno de los personajes cobra una importancia notable, proporcionará un aspecto clave en la serie que nos ayudará a comprender el afán social por la auto-narratividad del individuo en los medios de comunicación. *The Office* representa un caso excepcional en este sentido, pues basa su aparato creativo en estos tres pilares fundamentales (performance, metalepsis y mediocridad) de una manera tan eficaz que consigue hacerse con ellos en la comunicación de su mensaje último: el absurdo de lo rutinario desde una mirada grotesca de la vida y, por consiguiente, el engaño y la mentira alienante.

El corpus de obras que comprenden el género de ficciones sobre la cotidianidad dentro de este estudio se ha construido a partir de la concepción de relato ficcional como toda aquella creación que posee artificio en su construcción formal y temática, y tiene como finalidad narrar y representar un aspecto específico en su composición y puesta en escena. Es decir, toda aquella propuesta artística que comprenda la narración como un proceso de *ficcionalización* para la construcción del relato.¹⁰ Se han tratado las representaciones audiovisuales como *textos* de manera semiológica, siguiendo la

⁹ De esto también nos habla Carrión, aunque podremos verlo más adelante y con más detalle en los apartados dedicados a la narrativización autoficcional del sujeto a través de las redes sociales y los programas televisivos: “Esa capacidad de relación y de discernimiento, constante y difícil, entre lo Real y la Ficción se ha convertido en el rasgo esencial del ser humano de nuestros días. [...] El ser humano entra y sale constantemente de una realidad virtual, paralela, que no es un compartimento estanco, sino un vaso comunicante con la nuestra. Del mismo modo, el ser humano entra y sale constantemente de la Pantalla, provocando mudanzas de píxeles, ampliando la anchura y la inestabilidad de la frontera” (2010: 56).

¹⁰ Comprendemos que la terminología relativa a la “ficcionalidad” es generadora de grandes polémicas en el campo de los Estudios Literarios; por ello, queremos dejar constancia de que nos sometemos a esta definición de relato ficcional como creación artificiosa que posee uno o más aspectos referentes a la modificación y construcción de un tópico real o fantástico.

concepción de representación artificiosa como narrativa y por tanto como ficción, para adaptar los análisis literarios propuestos a la representación audiovisual, y de aquí en adelante se hará un uso de una terminología literaria aplicada a relatos escritos o representados, experimentados de forma directa o no, con participación activa o pasiva, así como abiertos en su construcción o como obras terminadas. Se llevará a cabo una adaptación del tratamiento cinematográfico de la trama hacia el literario, así como de la construcción del mundo ficcional y de los personajes, y las estrategias gramaticales del formato audiovisual (escenas, cortes, iluminación, audio, banda sonora, edición, solapamiento de voces narrativas, etc.), según las propuestas de Eco (1985, 1996), Genette (1993, 2001, 2006) y de Martín Jiménez:

La narración y el drama, debido a su criterio temático de definición (consistente, según nuestra consideración, en el desarrollo de un mundo de los personajes ficcional), poseen un régimen constitutivo de literariedad, de manera que una novela o una obra teatral, con independencia de su estilo y de su calidad, son consideradas literarias. (2015: 181)

Por último, antes de dar inicio al primer apartado, no podemos olvidar el aspecto abiertamente paródico de este tipo de representaciones sobre la mediocridad y el día a día del individuo, que no vamos a poder tratar aquí debido a la limitación de espacio del proyecto, pero que conviene tener siempre en mente a la hora de clasificar y valorar este tipo de obras. *The Office* lleva a cabo una intensa y muy acertada ridiculización de la sociedad estadounidense a partir de su propuesta de falso documental en la oficina de Dunder Mifflin de la sucursal de Scranton, en el estado de Pensilvania, durante la primera década del siglo XXI (puede consultarse una sinopsis detallada según las temporadas en el Anexo 2). El objetivo de la serie no es otro que desnudar conceptos tan fundamentales en la construcción del sujeto norteamericano como son el patriotismo ciego, un sistema regulador fuertemente heteropatriarcal, blanco y occidental, o el capitalismo emprendedor divinizado a través de la ridiculización absoluta, llevada por completo al límite. Esta caricaturización en clave de humor ejerce una fuerte función expositiva a partir del ojo testigo constante, y más allá de narrar nos *muestra*¹¹ el absurdo de una

¹¹ Como eran las propuestas de Henry James sobre una concepción dramática de la novela: *more showing and less telling!* Ortega y Gasset aborda este tema también en sus *Ideas sobre la novela* (1982) donde nos dice que la novela moderna “se ha ido desplazando de la pura narración, que era solo alusiva, a la rigurosa representación” (1982: 20) y que “sería su actual forma descriptiva [la del arte], o, mejor, presentativa, tan solo el nuevo medio que ha sido preciso emplear para obtener sobre una sensibilidad gastada el mismo efecto que en almas más elásticas producía la narración” (1982: 22). Insiste, además, en este elemento

observación atenta a la rutina y el devenir del día a día del trabajador promedio, en el que la aparición de diversos aspectos lúdicos (como los juegos, burlas, bromas e improvisaciones performáticas y ficcionales de todo tipo) es irremediable frente al tedio de la vida adulta moderna. Encontramos elementos esclarecedores en todos sus aspectos: la distribución del edificio de oficinas, con la centralita de ventas arriba y el almacén abajo (en el que las diferencias no forman parte solo del aspecto de los trabajadores, sino de sus dinámicas, la brecha salarial, la demanda de exigencia y las diferentes clases sociales representadas: media, arriba; baja, abajo);¹² el trato diferencial en cuanto a género en los altos cargos (la trayectoria del personaje de Jan frente a Michael resume de forma idónea este aspecto);¹³ el trato diferencial también en cuanto a orientación sexual y raza (a pesar de las propuestas que fomentan la diversidad y el respeto); o la representación de disparidad incentivada desde los cargos superiores de la empresa (competitividad entre compañeros, corrupción, fraude, constante amenaza de despidos o cierre de sucursales, etc.).

El objeto de la obra no es tanto la burla grotesca y directa de estos aspectos, sino su reflejo a partir de la problemática principal: el estancamiento en el día a día, la rutina tediosa y absurda, aburrida en su no sentido, la normalidad absorbente del relato de cada uno. La estabilidad del trabajador que lleva muchos años anclado en un mismo puesto de un trabajo que no le gusta ni le llena, donde no avanza ni retrocede. Aquí reside el secreto

performativo de la narrativa, esta voluntad de mostrar al lector los hechos (crear la narrativa en su lectura activa) y no describir o narrar los mismos (someter al lector a un rol pasivo, un simple espectador que no ejerce gesto alguno en la captación, entendimiento y comprensión de la obra), para tratar el tema de los relatos cotidianos, sobre los que nos dice que “la esencia de lo novelesco [...] no está en lo que pasa, sino precisamente en lo que no es «pasar algo», en el puro vivir, en el ser y en el estar de los personajes” (1982: 42), y añade más tarde: “La vida es precisamente cotidiana. [...] Esta afirmación estética de lo cotidiano y la exclusión rigurosa de todo lo maravilloso es la nota más esencial que define el género «novela» [...]. En rigor, para hallar, las condiciones de la novela, en el sentido más actual del término, bastaría con reflexionar sobre cómo puede estar constituida una producción épica que elimina formalmente todo lo extraordinario y maravilloso” (1982: 43).

¹² Además, podemos cuestionarnos el porqué de no incluir a estos trabajadores del almacén, que forman también parte de la empresa de Dunder Mifflin, dentro del documental que se supone está grabándose en la serie para dar a conocer el ambiente laboral de una empresa papelerera media. Más allá del personaje de Roy, prometido de Pam y villano fundamental en la trama amorosa de esta con Jim, y Darryl, que ascenderá a la oficina y adoptará un cambio brusco de comportamiento, dado su “ascenso de clase social” y su novedoso y notable protagonismo en el documental, no llegamos a conocer siquiera nombre del resto de trabajadores.

¹³ Podemos cuestionarnos también cuáles son los aspectos más arquetípicos son los que representan las mujeres de la serie (la loca, la mandona, la guapa, la tonta, la promiscua...), y si estos se muestran equilibrados respecto a sus acepciones negativas o positivas respecto a los masculinos. Sobre la visión de género representada en la obra, así como de clase en el punto anterior, necesitaríamos mucho más espacio del que disponemos, por lo que vamos a dejar esa problemática libre para otro estudio, y nos limitaremos a los aspectos que nos importan para la precisión del género de la obra.

de la problemática sobre la que este género narrativo basa su motor de acción en el relato, la progresión gradual hacia fuera de este ciclo infinito del eterno retorno:

This tension between the everyday and escapism is especially at hand with *The Office*, which takes place in a stark, white-walled office: a sort of synecdoche for middle-class American banality. Even if the employees of actual offices do not tune in, if *The Office*'s audience consists entirely of college students and those who work in unofficial environments, how does one make a banal office setting entertaining? (Detweiler 2012: 739)

Y la respuesta a esto la encontramos en la propia esencia del *show* al completo: a través de una mirada irónica, del humor y el sinsentido. La aceptación del absurdo y la capacidad de crear a partir de lo que se tiene en las manos.

MICHAEL: What is the most important thing for a company? Is it the cash flow? Is it the inventory? Nuh-uh. It's the people. The people. My proudest moment here was not when I increased profits by 17% or when I cut expenses without losing a single employee. No, no, no, no, no. It was a young Guatemalan guy. First job in the country, barely spoke English, came to me and said: "Mr. Scott, would you be the godfather of my child?" Wow. Wow, wow. Didn't work in the end. We had to let him go. He sucked. (*The Office*, "Pilot: An American Workplace" 1x1)

2. Discurso narrativo y niveles metaficcionales en *The Office*

En *The Office*, para que el aspecto humorístico funcione dentro de la dinámica de los diálogos de los personajes, es necesario llevar a cabo una *espectacularización* de la acción dramática, es decir, una transformación de la acción narrativa de *narrativa* a *espectáculo*. Esta transición consciente, que más que abordar la transformación del tipo de discurso atañe a un cambio de actitud en el elemento receptor (el público o interlocutor que escucha y observa la escena), debe ser conducida por el emisor del mensaje, quien a través de una actitud performática transforma su mensaje hacia una artificiosidad siempre muy pendiente del contexto. Este último resulta fundamental en el proceso y recibimiento paródico del mensaje, como dice Detweiler: “ an axiomatic issue of irony that stretches beyond *The Office*: If no one else is in on the joke, is it a joke at all—at the very least, is it even worth making?” (2012: 737); o formulado de otra manera: si nadie está presente cuando se lleva a cabo la broma o la burla, ¿sigue siquiera funcionando como tal? La necesidad del espectáculo, de un contexto especular que reaccione (un público o al menos una persona que mire), para que dicha broma funcione es absoluta, y esto se consigue a través de dos formas: la primera es con la intervención obvia de los aspectos que imponen artificiosidad respecto al espectáculo, elementos que remarcan la esencialidad teatral del contexto (micrófonos, luces, vestimenta especial, etc.), como es por supuesto y por encima de todo en este caso, una cámara. Sin una puesta en escena apropiada, una descripción de la naturaleza del mensaje, el aspecto humorístico no puede consumarse. La segunda es la recepción a raíz del contexto, la traducción del mensaje irónico o el doble sentido, incluso el desmantelamiento de la realidad; para que el mensaje cómico resulte (de hecho, para que cualquiera de los mensajes resulte) hace falta no solo el artificio del espectáculo sino un público que pertenezca a dicho espectáculo, que se encuentre realmente en escena y pueda verse cómplice (Eco 1996). El canal de ese subcontexto humorístico lo encontramos siempre en el personaje de Jim Halpert, traductor de la intención, elemento anclado a lo real que desmiente o confirma la naturaleza del elemento enunciado:

Jim, however, is the audience’s primary ironic connection with the in-jokes of *The Office*. He makes consistent eye contact with the camera as a way of explicating ironic situations, raising his eyebrows or shaking his head when his coworkers are behaving (as they often do) in inane or ridiculous ways. (Detweiler 2012: 730)

Las frecuentes miradas a cámara de Jim funcionan en sí mismas como mensaje hacia el espectador, unión emocional (al compartir su actitud, opinión y situación con el público espectador este crea un fuerte vínculo emocional con el personaje basado en la capacidad de empatizar con él y ponerse en su situación) y elemento cómico al mismo tiempo. “His ability to recognize irony, combined with the breaking of the fourth wall that often accompanies that recognition, leads the viewer to trust and sympathize with Jim’s perspective” (Detweiler 2012: 732), un punto de vista semiótico, la funcionalidad de Jim, más allá de su participación como personaje ficcional inmerso en el relato, como guía irónica para los espectadores y como propia acentuación de la artificiosidad del relato.¹⁴ En *The Office*, el elemento fingido, representado —en el sentido de *actuación impostada*—, supone no solo la base práctica de formación del relato, el formato narrativo en sí, sino su principal código respecto al contenido que pretende transmitir: sin la telerrealidad en mente, la performance, la teatralidad ni el artificio recargado, todos ellos elementos básicos en nuestra actual cultura del “neobarroquismo virtual” (Escandell 2016), la comicidad no funcionaría y por tanto no se llevaría a cabo la comunicación entre la obra y la recepción. La serie, como elemento narrativo transmisor de un mensaje, *no* funcionaría en sí misma sin este aspecto. Por este motivo vamos a dedicar las próximas páginas de este capítulo a un análisis de lo que suponen estas rupturas lógicas del mundo ficcional y sus posibles paradojas.

2.1. Mundos posibles y autoría

The Office se presenta como experimento absolutamente metaficcional que juega con el salto de nivel entre un mundo y otro. Este aspecto es característico en los modelos narrativos actuales; los constantes saltos entre un plano de la realidad ficcional y un plano de la realidad tomado como verdadero (siempre dentro del relato) ejercen una marca enfática sobre la falsedad del mundo ficcional relatado, enmarcado este a su vez en un mundo ficcional mayor que engloba a sus personajes y provoca la existencia de los mismos a raíz de su formulación. De hecho, respecto a los patrones metaficcionales sucede algo curioso: la metaficción, como recurso destinado a que el espectador tome conciencia de la artificiosidad del artefacto, se incluye dentro del propio género de la

¹⁴ Funcionalmente se muestra indispensable para la acción narrativa: de no encontrarse él en escena, otro personaje ocupará su lugar.

novela moderna como elemento esencial (Hutcheon 1984; Imízcoz Beúnza 1999). Y del mismo modo que las novelas modernas y posmodernas, nuestra obra de estudio *necesita* de esta artificiosidad para funcionar. Lo que no quiere decir que para generar artificiosidad, ruptura, metalepsis y vértigo infinito (propio del relato en escalera, del reflejo reflejado en el reflejo y demás paradojas hiperreales) el relato participe por necesidad de un gran aparato ficcional increíble y rebuscado: las historias más comunes, más insípidas, menos relevantes, suelen ser aquellas más experimentales en este aspecto. El truco del formato, la ruptura dentro de la simulación. Parece ser que la cotidianidad más banal del día a día no puede concebirse (en el entorno artístico al menos) como una realidad plena perfectamente funcional: no concebimos la posibilidad de que un mundo simple y banal pueda ser real. Necesitamos que haya algo maravilloso ahí fuera. Suponer la realidad como el sinsentido cuadrulado que la conforma nos resulta insoportable. La literatura, como todo tipo de arte creativa enfocada al disfrute y enmarcada en la imaginación, está ahí para aliviarnos y para permitirnos *crear*, en todos los sentidos de la palabra. Normalidad y simulación viene últimamente de la mano.

En las narraciones más recientes surge un desdoblamiento respecto al modo de componer los mundos ficcionales y sus límites. Por un lado, se busca una vida tranquila, una vida apacible, un mundo creíble y real, perteneciente a nuestro plano de existencia, sobre el que verse reflejados y sentirse comprendidos. Por otro, se busca un método de composición cercano a la ruptura, naciente de una ansiedad devoradora por el ritmo frenético al que estamos acostumbrados, por las nuevas tecnologías, por la paranoia del de la farsa, de la vigilancia y la suplantación, del complot universal. El contenido: una vida aburrida, un contexto plano. El formato: un salto sobre salto, una farsa de espejo roto, una simulación holográfica absolutamente perfecta. El porqué de esta unión casi absoluta, de esta necesidad de una cosa sobre la otra, no lo sabemos. La elección de *The Office* para el estudio de esto, de todas formas, es clara. Se procederá, por tanto, a realizar un análisis narrativo de las estrategias de ruptura metaficcional y de entrecruce de sus mundos posibles con el fin de comprender cuál es este afán de representación de la vida absurda, cotidiana y vacía que se rompe y se duplica, y que tanto se repite en forma de patrón en múltiples de las narrativas actuales, como *Aquí no hay quién viva*, *Gran Hermano* o los perfiles de Instagram, que veremos más adelante. El aspecto narrativo dentro del relato, como describe Martín Jiménez en el fragmento que aquí se expone, nos servirá como primera pista en el seguimiento de este modelo de artificiosidad constitutiva:

Por otra parte, y para tratar de explicar los géneros denominados híbridos o mixtos [...] es necesario considerar la posibilidad de incluir un nuevo texto en el interior de la categoría del mundo de los personajes. Así, de igual manera que el autor empírico crea el texto primario (y entendemos por tal el texto real que llega a los lectores), un personaje ficcional puede elaborar un nuevo texto en el interior del texto primigenio. De esta forma, los géneros denominados híbridos pueden explicarse como la creación inicial de un personaje ficcional que crea después un nuevo texto. (2015: 55)

En *The Office* podemos encontrar varios niveles ficcionales que, desde un primer comienzo, se nos presentan como una estructura coherente aunque fragmentada en formato audiovisual. Nos encontramos con la sucursal en Scranton de la compañía papelera Dunder Mifflin, que trabaja como intermediaria entre las empresas generales de fabricación de papel y venta a los clientes. Los trabajadores de esta empresa se nos muestran como personajes, tanto del primer nivel de mundo ficcional (el de la serie) como del segundo (el documental que se está grabando). Así, partimos de una premisa de mundo ficticio del tipo II (según la teoría de los mundos posibles, Albaladejo 1986)¹⁵, que es supuestamente coexiste con nuestro nivel de realidad y debe ser tomado como la *verdad* del relato, aunque presenta variantes que no coinciden y que sí lo hacen, y ambas son comprobables, por lo tanto formará parte del *modelo de mundo posible de lo ficcional verosímil* (por ejemplo: la empresa Dunder Mifflin no existe en el mundo real, pero Scranton sí). El mundo de los trabajadores de Dunder Mifflin, que van a ser grabados para la creación de un documental sobre la vida en una oficina americana, se establecería como el primer nivel ficcional, mundo del tipo II, realista y con mínimas incongruencias



Figura 1

¹⁵ Los tres tipos de modelos de mundos posibles, según la teoría de Tomás Albaladejo, se estructuran en: tipo I de lo verdadero, tipo II de lo ficcional verosímil y tipo III de lo ficcional no verosímil (1986: 58-63).

comprobables, por lo que es necesario que estos personajes se tomen como verdaderos desde el punto de vista de la verosimilitud (esquema mostrado en Figura 1).¹⁶

Sobre este mundo “real” de tipo II (entendiendo por real la concepción de “mundo real” que poseen los personajes dentro de la obra), que provisionalmente vamos a bautizar como *mundo del autor* (Martín Jiménez 2015), pues suponemos a los personajes de la serie como *autores* de la narración que va a llevarse a cabo en el documental,¹⁷ encontramos un nuevo nivel ficcional: el documental de la vida en la oficina, superpuesto a la grabación revisada y editada, no solo supone un suerte de simulacro perfecto de la realidad que el primer mundo nos muestra, sino una nueva narración independiente de la misma (pues está corrompida por el enfoque de la cámara, que solo puede mirar una cosa cada vez, y por la selección y recorte de escenas). En este nuevo formato que es el documental, aunque disponemos de los mismos personajes y espacio de desarrollo que en el primer mundo, se lleva a cabo un cambio repentino en la propiedad ficcional del relato: los personajes, primero como narradores de los sucesos acontecidos, pasarán a la vez a representar un segundo papel, el de sí mismos dentro de este nuevo entramado que es el documental televisivo, y que podemos observar con claridad tanto en su representación performativa en cámara como en los comentarios en tercera persona al entrevistador del confesionario, la inclusión del cámara, la emisión hacia un receptor no solo presente (los encargados del documental) sino imaginario (el futuro receptor del documental) e incluso imposible (nosotros, los televidentes, que no formamos parte del público al que el documental está destinado, pues este pertenece al mundo ficcional de *The Office* como serie, es decir, el primer modelo de mundo real tipo II). Explicaremos esto más adelante.

El documental es entendido como *mundo de los personajes* (Martín Jiménez 2015) y su modelo de mundo también perteneciente al tipo II según la *Ley de Máximos Semánticos* (Albaladejo 1986),¹⁸ pues la representación en cámara no difiere de la esencia

¹⁶ En las siguientes figuras se seguirá el modelo textual de los géneros literarios propuesto por Martín Jiménez en su obra (2015: 56). Se ha decidido obviar el apartado del Mundo del Autor en los esquemas para facilitar la comprensión de los subniveles expuestos, priorizando el espacio para los intercambios entre estos por encima del tipo de género del relato, que en casi su totalidad se adscribe a el correspondiente en el Mundo de los Personajes (poética y argumentativa para el Mundo del Autor y narrativa y dramática para el Mundo de los Personajes).

¹⁷ En tanto que narran las acciones que la cámara del documental captura y, por lo tanto, llevan a cabo un proceso de disociación y ficcionalización propio como personajes dentro del documental.

¹⁸ Que nos dice que, frente a dos modelos de mundo diferentes en una obra ficcional, la clasificación de la obra debe inclinarse hacia el más alto: el mundo del documental representaría un mundo del tipo I tomando

real de esos personajes más que en su manera de actuar, y no tanto en su modo de existir (todavía verosímil y real, y no tanto verosímil y posible). Si se quisiera cuestionar este aspecto, podría incluso valorarse la narración de cada uno de los personajes sobre sí mismo y sus hazañas dentro del documental como, ahora sí, un mundo del tipo II también para sí mismos —pues es una narrativa trucada, enmascarada por la apariencia, la vanidad y el afán de protagonismo. La narrativa propia (autoficción performática) se vería restituida y corregida de múltiples formas por la narrativa neutral que lleva a cabo la grabación de la cámara (narrador testigo heterodiegético).¹⁹ La cámara, dentro de la representación, actuará como mirada directa de la realidad del relato y verdadero *autor* de la historia documental (que para nosotros es la única que existe, pues la serie se presenta a sí misma como *este* documental y lo que sucede fuera de la grabación documental *existe* en la obra, pero no podemos verlo) por lo que funciona como el máximo exponente de verosimilitud, al que debe creerse en caso de ambigüedad o duda sobre lo sucedido (Eco 1996). Veremos respecto a esto la dificultad de la sentencia verdadera y alejada de la relatividad de la edición cuando abordemos el tema de los *reality shows* y las redes sociales, más adelante; pero de todas formas, el hecho de encontrarnos ante un documental editado y cortado en abundantes puntos de la narrativa abre una gran pregunta sobre la cuestión de la veracidad del proceso narrativo y compositivo... aunque resulta cierto, a su vez, que la cámara supera los límites establecidos por los personajes del *show* a la hora de grabar y publicar su vida, cosa que vemos reflejada en el enfado general del grupo en la novena temporada, cuando por fin descubren que los micrófonos anclados a su ropa y las cámaras acompañantes de sus aventuras se han dedicado a grabar momentos privados, secretos confesados y escenas que nadie desearía ver publicadas a sus espaldas, llevando la filmación —y por tanto, la creación de este mundo ficcional— mucho más lejos de lo que se pretendía.

Podríamos reconsiderar esta narrativa de la vida propia, a veces verosímil pero no verdadera, dentro de la clasificación de *submundo real efectivo*, pues no genera un

como realidad el mundo de la serie (que para nosotros representa un tipo II, pero para la lógica propia del relato representa un tipo I). El documental, frente a la lógica del mundo de la obra, es una mera representación de lo verdadero, y así debe tomarse por el público del documental dentro del relato, es decir, los ciudadanos y vecinos del Scranton de la serie *The Office*, que verán el documental en la novena temporada del relato, y no el público global (nosotros, los espectadores de verdad) que vemos la serie ahora. El mundo del documental, aunque según la lógica del relato es del tipo I, para nosotros es de tipo II, dado que el mundo de los personajes fuera del documental es del tipo II.

¹⁹ Encontramos múltiples referencias de este comportamiento desacreditador dentro del *show*, por ejemplo: el personaje nos cuenta una mentira y la cámara enfoca directamente la prueba de que eso que se está narrando no es cierto, pero sin confrontar el relato falso directamente con él.

nuevo espacio aparte de narración y representación, sino que comparte el mismo modelo de mundo y la misma identidad de los personajes, pero trampeada. En el esquema puede



Figura 2

apreciarse este nuevo nivel ficcional del mundo de los personajes por los propios personajes (Figura 2). Podemos modificar el anteriormente comprendido *mundo del autor* como *mundo de los personajes* y reservar la acepción de *mundo del autor* para lo referente a la creación del documental, y no la narrativa autoficcional.

La superposición de los mundos ficcionales no termina aquí pues encontramos una gran variedad de subniveles dentro de estos mundos que, si bien quizá no puedan establecerse todos como mundos metaficcionales, si pueden hacerlo como submundos. En el anterior párrafo hemos visto una referencia al submundo real efectivo de los personajes que narran su realidad en confrontación con la realidad que la cámara nos muestra y con la realidad que sucede dentro del mundo del relato, pero otro asunto es cuando dichos personajes poseen una voluntad de fingimiento específica y llevan a cabo una performance teatral en la que no se presentan a ellos, sino a otros. El caso del protagonista de la serie, el jefe del edificio, Michael Scott, y su amor incondicional por las bromas, la improvisación, el juego y la performance nos sirve como ejemplo del otro tipo de *submundo imaginario* provocado por los personajes: el submundo de la caracterización, de la imagen pública y del juego. Michael se nos presenta como un personaje infinitamente inseguro, de actitud claramente infantil y dependiente, que siente la necesidad constante no solo de agrandar sino de ser el absoluto centro de atención. Martín Jiménez puntualiza esta distinción entre ambos tipos de submundos:

A su vez, el submundo de cada personaje está formado por un *submundo real efectivo* y por una serie de *submundos imaginarios*. Los *submundos reales efectivos*, que conforman el mundo real objetivo efectivamente realizado en la obra, integran los seres que tienen existencia real para los personajes y los sucesos protagonizados en el espacio y en el tiempo por los mismos, y actúan como submundos articularios con respecto a los cuales se organizan y sitúan los distintos tipos de procesos mentales que configuran los submundos imaginarios. Al igual que ocurre en la vida real, dichos procesos mentales determinan en última instancia el comportamiento de los personajes, ya que si estos actúan como lo hacen, es porque temen, desean, imaginan, conocen... determinados elementos que forman parte de sus *submundos imaginarios*. Así, el desarrollo de la trama argumental depende de la interacción entre el *submundo real efectivo* y los *submundos imaginarios* de cada personaje, de manera que algunos elementos de los *submundos imaginarios* pueden llegar a integrarse en el *submundo real efectivo*, mientras que otros no llegan a hacerlo, sin que por eso dejen de tener importancia como experiencias mentales. (2015: 68)

Así, la imagen pública que Michael se esfuerza tanto en dar, falseando su verdadera personalidad en pos de una atención constante y una popularidad que no consigue alcanzar, supone un cambio en la clasificación de su *submundo imaginario* hacia un *submundo real efectivo*: no es un fingimiento forzado por el “autor” de dicho personaje (Michael con su propia imagen pública de Michael), sino una realidad en el entramado del documental, y no solo eso, sino en la percepción de sus subordinados, el resto de los personajes, por tanto una realidad de primer nivel.²⁰ Esto presenta excepciones, ya que para nosotros, el destinatario real de la serie, y para el destinatario ficticio del documental (inserto en el mundo ficcional), la realidad se sustenta en esta narrativa de sí mismo por parte de Michael y en las pruebas visuales de la cámara que graba, que muchas veces, escondida, nos muestra la verdadera cara del personaje: un Michael serio y maduro, que se muestra vulnerable y cansado del tipo de vida que lleva. La imagen del jefe pesado e insistente en hacer de cada momento algo memorable y divertido se resquebraja. Respecto a esta performance, tenemos por otra parte —habitualmente a través del personaje de Michael— una representación completamente ficcional de diversos personajes teatrales con un fin educativo, impactante o simplemente recreativo en escena. Personajes como Prison Mike, Date Mike, Blind Guy, Michael Wonka o Michael Klump, por nombrar alguno de los múltiples alter-ego que invaden la

²⁰ En relación a esta identidad pública perteneciente al *submundo real efectivo*, que podríamos llamar también *submundo imaginario interno* de la obra, vemos una preocupación reiterada por parte de diversos personajes a lo largo de la serie, por representar una imagen equívoca o estereotipada de sí mismos, y ser encasillados en un rol que no quiere representarse o no corresponde con su personalidad verdadera: “RYAN: I don’t wanna be, like, a guy here you know? I don’t wanna have a thing here, you know? I don’t wanna be *the something guy*” (“The Fire” 2x4).

representación del jefe protagonista en diferentes episodios del show, personificarían un nuevo subnivel de ficcionalidad impostado, recubierto de disfraz carnavalesco y propio de la performance comprendida hacia el resto de personajes, que entienden y aceptan esta nueva aparición ficcional (*submundo imaginario*) de inmediato como falsa. Nos dice Martín Jiménez, respecto a este modo de actuar específico en la voz narrativa que “el desdoblamiento del propio «yo» emisor constituye un caso particular de destinatario, pues se identifica con el propio autor, y no con el receptor plural” (2015: 207). El modelo de mundo al que pertenecen los personajes de Michael oscila entre el tipo II y tipo III en algunos casos (en su mayoría personajes realistas pero siempre poco verosímiles, que rozan el absurdo más absoluto) y su representación performática puede considerarse como *inserto* de la obra ficcional, no siempre aceptado por el mundo ficcional que lo enmarca, como se muestra en la Figura 3.²¹

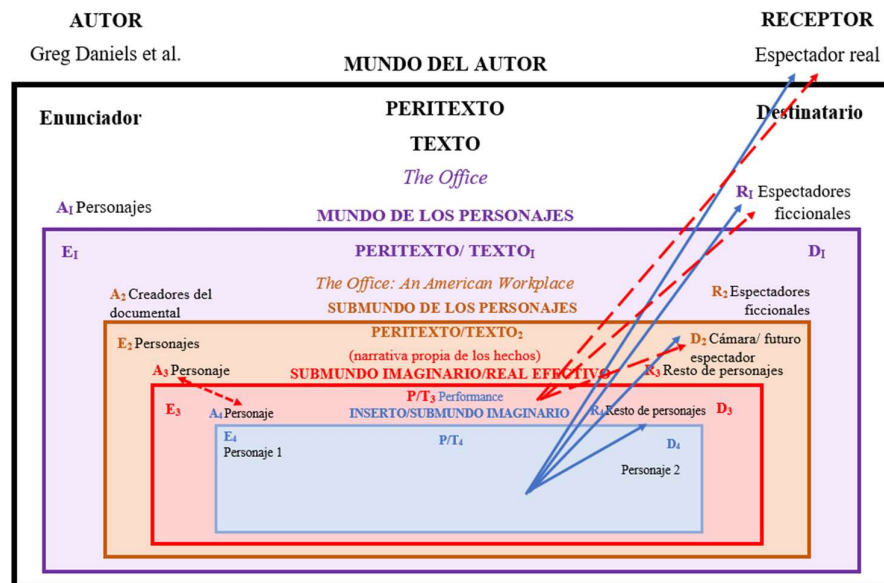


Figura 3

Más allá de estas representaciones esporádicas encontramos verdaderos *textos insertos* dentro del *mundo de los personajes* que mantienen su coherencia lógica interna y sus límites aceptados dentro del discurso principal del documental, como son los vídeos

²¹ En la Figura 3 podemos observar la aparición de dos subniveles nuevos: el Submundo Imaginario creado a partir de la manipulación narrativa de los personajes cuando hablan de sí mismos se ha considerado a la vez Submundo Imaginario (para ellos) y Submundo Real Efectivo (en tanto al resto de personajes, ya que a través de la narrativa propia se crea una imagen de sí mismo y una reputación que sí que puede tomarse por verdadera). Este modelo de mundo puede tomarse como del tipo II o III (depende de la autoficción que lleve a cabo cada personaje). Los insertos performáticos también se han considerado Submundos Imaginarios de los personajes, dada la clara influencia perceptiva de cada uno en la creación de alter-egos y mentiras; pueden considerarse casi siempre dentro del modelo de mundo de tipo III.

educativos de Dunder Mifflin (el vídeo casero del día de la diversidad de Michael, “Diversity Tomorrow”, en “Diversity Day” 1x2;²² el vídeo de la empresa sobre el acoso sexual en el entorno laboral, titulado “CROSSING THE LINE: Rules for the modern workplace”, “Sexual Harassment” 2x2; la presentación de la sucursal en la reunión de la central en Nueva York, “The faces of Scranton”, por Michael, “Valentine’s Day” 2x16; o incluso el single musical de Michael con Dwight “Lazy Scranton”, en presentación de la ciudad a sus compañeros, “The Merger” 3x8).²³ Este tipo de ficción inserta es comprendida como *texto inserto* dentro de la narrativa ficcional, y mantiene los mismos niveles de coherencia con el modelo principal de mundo tipo II, y el submodelo de *mundo de los personajes*, también de tipo II, ya que son relatos posibles y existentes dentro del *mundo de los personajes*, y por tanto, de su marco de ficción. Este tipo de ficciones dentro del *mundo de los personajes* nunca son tomadas como verdaderas, ya que representan una reconstrucción editada (tanto en vídeo como en audio) de un relato perteneciente a la formación de la empresa o propia del divertimento, y que pretende, simplemente, entretener, exponer una realidad o anunciar algo, pero nunca tomarse por verdadera. Podemos incluir dentro de este modelos los juegos de representación y suspensión de la credibilidad en los que los propios personajes pasan a representar un personaje diferente o se finge una hipótesis en la que el escenario cambia: incluiríamos aquí la representación de rol en vivo al estilo *cluedo* (“Murder” 6x10)²⁴, o las reiteradas presentaciones performáticas de diferentes problemáticas que Michael lleva a cabo en la sala de juntas, donde tanto el disfraz como el posicionamiento de las sillas (todas en fila hacia el “escenario”) hacen comprender la esencialidad teatral de la escena, que de hecho suele ser acompañada en su final por aplausos y una reverencia por parte de Michael.

Cabe mencionar, respecto a estos *textos insertos* que toda representación musical en los episodios aparece de forma diegética, es decir, se presenta dentro de la acción del texto inserto o del mundo de los personajes, y no editada por el montaje del documental.

²² Todas las citas sobre episodios de la serie serán citadas de esta forma, primero con el título del episodio entre comillas y después numéricamente: primero la temporada y luego el número de episodio en la temporada.

²³ Todas estas representaciones de vídeos caseros o películas dentro del documental, tanto las mencionadas aquí como las nombradas más adelante, mantienen su formato claramente diferenciado de la cámara documental: la televisión que reproduce estos *textos insertos* siempre se mantendrá en escena como grabación de una grabación, sin adaptarse al propio foco de la cámara documental, o añadirse de manera explícita en el montaje del documental.

²⁴ En escena el juego es bautizado ficcionalmente “Belles, Bourbon and Bullets: a murder mystery dinner party game”. En este capítulo, de hecho, se da el caso de un curioso malentendido entre Erin y Andy, que entran y salen del papel del juego de manera intermitente, no sabiendo nunca si el otro habla de tener una cita dentro del plano “real” o a modo de juego performático.

Por ejemplo, en el lipdub donde encontramos a los personajes haciendo playback y bailando al ritmo de “Nobody but me”, un *challenge*²⁵ que se puso de moda en el año 2010, donde la música se reproduce en escena, ya que los micrófonos de la cámara captan de igual forma los comentarios de los personajes que se salen del papel y estropean la grabación (“Nepotism” 7x1). Esos saltos de entrada y salida del texto inserto que llevan a cabo los personajes al aceptar su rol de actuación en el vídeo o no hacerlo se moverían por tanto entre el mundo de los personajes de la serie y el texto inserto, obviando el paso por el submundo real efectivo del documental en el caso del lipdub, e interfiriendo en el en el caso del juego de rol del asesinato al estilo cluedo (Figura 4).²⁶



Figura 4

Un ejemplo interesante de este modelo de texto inserto es el de la película inventada *Mrs. Albert Hannaday* (“Stress Relief” 5x14 y 5x15, episodio doble), llevada a cabo para su aparición en el show con la participación de actores como Jack Black, Jessica Alba y Cloris Leachman (considerados como las celebridades que son en la vida real dentro de la serie). La película no se estrena hasta dentro de seis meses, pero Andy consigue descargársela de forma pirata en la web, y como Jim y Pam no saben cómo hacerlo pero también quieren verla, se reúnen con este para verla en los descansos en la

²⁵ Reto o moda virtual en internet a través de hashtags generalmente.

²⁶ La flecha que conecta al Autor del Mundo de los Personajes (A₁) con el Enunciador del Texto Inserto (E₄) puede aplicarse a las entradas y salidas del papel representativo en el video de Lipdub. Las flechitas entre la representación performática del Texto Inserto, el Submundo de los personajes y el Mundo de los personajes pueden entenderse a través de los malentendidos del juego de rol de la investigación del asesinato.

sala del almuerzo. La grabación de los personajes se alterna con las escenas de la película, siempre desde una clara diferenciación frente al *texto inserto* —la grabación de la cámara graba la pantalla del ordenador portátil—, y podemos ver cómo se produce un curioso proceso de mezcla entre los mundos ficcionales, dado un malentendido: Pam y Jim comentan una discusión que han tenido los padres de Pam (próximos al divorcio) mientras ven las escenas de la película, conversación que Andy toma en relación al *texto inserto*, la película. De esta forma, la conversación del plano “real” de los personajes (la vida de Jim y Pam fuera de las cámaras) atraviesa el plano performático del documental (ya que no se lleva a cabo actuación alguna, sino que se trata de una conversación privada aislada al margen de la narrativa del documental, sobre la que no se nos hace partícipes ni a nosotros, el destinatario, ni a Andy) y el plano del *texto inserto*, la película. El divorcio de los padres de Pam atraviesa la acción de la película que están viendo, dando al mensaje de esta un *nuevo sentido* para su espectador, Andy, pero no para el verdadero espectador, nosotros, pues somos conocedores del malentendido (Figura 5).²⁷

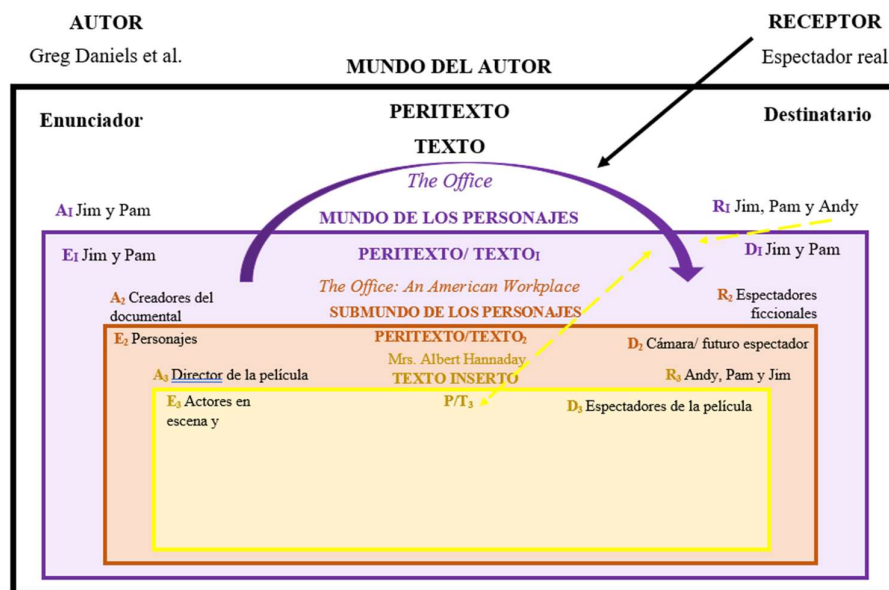


Figura 5

²⁷ En este esquema se representa la conversación privada que están manteniendo Jim y Pam dentro del plano del Mundo de los Personajes (pues no hablan a cámara ni llevan a cabo ninguna presentación o aclaración de ningún tipo con el espectador) de color morado, siendo interceptada por el espectador, que se imagina el contexto según lo expuesto en el documental y por tanto se inmiscuye en el Mundo de los Personajes desde fuera, de color negro, por Andy, de color amarillo. Andy malinterpreta el contexto de los comentarios de Pam y Jim como perteneciente al relato ficcional de la película (texto inserto) por lo que saca el mensaje fuera de su contexto: un plano de Mundo de los Personajes que atraviesa el plano del Submundo de los Personajes del documental y se comprende desde el Texto Inserto.

Junto a este primer tipo de *textos insertos* como formatos audiovisuales y claramente diferenciados de la narrativa del documental, encontramos otro tipo de representación también inserta con características algo diversas: es el tipo de relato ficcional que sí traspasa las barreras del mundo de los personajes para tomarse como relato ficcional en el mundo del autor y en nuestro propio mundo, el mundo del destinatario del documental dentro del show y *fuera* del show. En estos modelos de *texto inserto* encontramos de nuevo la performance, y con ella el enmascaramiento y el juego: los personajes pasan a representar un nuevo rol secundario dentro de estos *textos insertos* que siempre son tratados como representaciones ficcionales, como es el caso del videoclip musical “Male Prima Donna” del grupo inventado *Subtle Sexuality* (correspondiente a la sexta temporada, 1x3 de los Episodios Web *The Office: Subtle Sexuality*, consultar en el Anexo 2) o la famosa película de Michael “Threat Level Midnight”²⁸ (“Threat Level Midnight” 7x17, aunque ya vemos una representación improvisada en la lectura del guion inédito en el episodio “The Client” 2x7, donde también se lleva a cabo una performance del primer modelo de *texto inserto*, Figura 4, comentado más arriba). Encontramos en ambas un mayor nivel de subdivisión entre los mundos, ya que la performance no se lleva a cabo solo de forma real, sino que es grabada y pasada por una serie de selecciones, ediciones y recortes para terminar siendo expuesta en un formato cerrado como es el audiovisual.

Podríamos considerar también como *textos insertos* los juegos de representación y suspensión de la realidad en los que no se lleva a cabo un enmascaramiento absoluto, como el caso de la película de Michael con su alter-ego Michael Scarn (y los consiguientes villanos y acompañantes del héroe), pero sí se lleva a cabo una *representación performática*: las Olimpiadas simuladas en la empresa, bromas colectivas gastadas a Dwight o a Michael, etc. Estas ejercerían entonces un modelo de mundo de tipo II, en el que la simulación de una realidad paralela donde la farsa sucede se toma por verdadera, cumpliéndose por una parte una suerte de pacto de ficción conspirado y por otra una supresión de la incredibilidad genuina. Sobre todo en el caso de las múltiples tomaduras de pelo al personaje de Dwight que, debido a su carácter obsesivo y racional

²⁸ Una de las pocas representaciones de mundo que pertenece al modelo de mundo de tipo III, debido a los efectos especiales utilizados en la producción de la película, que aunque son pertenecientes al género de acción y no fantasía —y por tanto posibles— no se adscriben a las leyes de la física propiamente, como la capacidad de esquivar las balas del agente Michael Scarn o la explosión de la cabeza del rehén que interpreta Toby.

pero verdaderamente inocente son tomadas como reales,²⁹ encontramos múltiples representaciones de simulacros coexistentes con la realidad del relato: el simulacro de incendios que resulta ser un incendio de verdad (“Stress Relief” 5x14) o la simulación de suicidio a causa de una depresión impostada que Michael se propone llevar a cabo como exposición educativa a sus trabajadores sobre la importancia de tomarse en serio la seguridad en la oficina (“Safety Training” 3x20), y que por suerte no llega a realizarse. Respecto a la estrategia del engaño (la broma que normalmente va demasiado lejos), muy recurrente en el show y generalmente llevada a cabo con éxito por los mismos personajes (Jim y Michael) encontramos varios asuntos de importancia: por una parte, una denuncia a la credibilidad y la inocencia de aquel que toma por verdadero todo aquello que se le pone delante (Dwight y el espectador promedio); por otra, estas bromas desempeñan un aspecto fundamental no solo para el aparato paródico de incomodidad y ruptura que supone destapar el engaño a un público que no lo ha acogido como se esperaba, sino también como propio desarrollo personal del submundo real efectivo e imaginario de los personajes. Al permitirnos a nosotros, como espectadores y experimentadores,

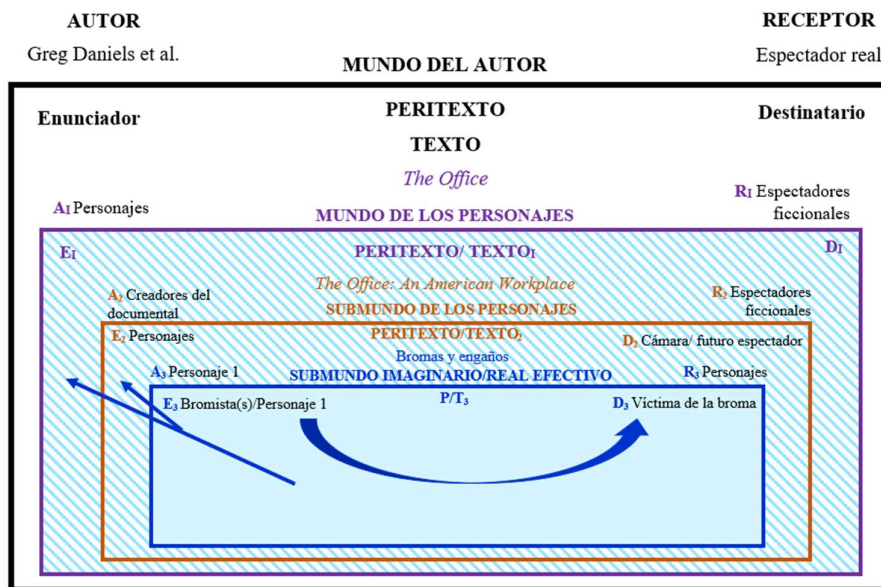


Figura 6

²⁹ Muchas de estas bromas, además, no solo se limitan a pertenecer al mundo de lo posible verosímil de tipo II, sino que traspasan las barreras de la lógica real en forma de fenómenos fantásticos propios de la ciencia ficción, formando parte del modelo del mundo del tipo III (por ejemplo aquella vez que Jim convenció a Dwight de que tenía poderes telequinéticos, “Casino Night” 2x22; aquella en la que Jim simuló que el Dwight del futuro le mandaba faxes al Dwight del pasado para alertarle de los posibles peligros y conspiraciones de la oficina, “Branch Closing” 3x7; o cuando Jim le convenció de que le había mordido un murciélago y que se estaba convirtiendo en vampiro, “Business School” 3x17).

comprender y estudiar los diferentes procesos de aceptación, cambio y respuesta a dicho engaño, en busca de un descubrimiento de la manipulación de la realidad (Figura 6).³⁰

En línea a este aspecto claramente diferenciado del *texto inserto* en relación al resto de mundos (el submundo del documental, el mundo real de los personajes, fuera de la grabación del documental y el mundo del autor, nuestro mundo en la vida real) encontramos múltiples representaciones similares, sobre todo en lo relativo al aspecto performático de los personajes, como es el caso del videojuego de *Second Life* (Linden Lab 2003),³¹ una simulación de mundo aparte en el que Jim se encarga de gastar bromas a Dwight. En esta representación paralela de sí mismos, ambos personajes representan una vida también anodina y muy cercana a la real, correspondiente al modelo de mundo tipo II en un patrón que permite características de tipo III:

DWIGHT: I signed up for *Second Life* about a year ago. Back then, my life was so great that I literally wanted a second one. In my second life, I was also a paper salesman and I was also named Dwight. Absolutely everything was the same, except I could fly. (*The Office*, ‘Local Ad’ 4x9)

En el caso del mundo metaficcional en el que Dwight se sumerge para huir de su realidad (creando una copia absolutamente exacta de la misma, menos por el detalle de volar, como se menciona arriba), que entendemos como simulacro del mundo de los personajes ficcional (*submundo real efectivo 2*), podemos observar un nuevo subnivel metaficcional aún más profundo, el mundo simulador dentro del submundo simulador (*submundo imaginario*). Se ha decidido considerar este tipo de ficción inmersa en la narrativa como *submundo* en lugar de *texto inserto* ya que no supone una creación cerrada,

³⁰ Las bromas y engaños llevadas a cabo por uno o varios de los personajes se entienden como *submundo imaginario inserto* o *submundo real efectivo* dentro del contexto de la oficina (dentro y fuera del documental) dado que pueden ser comprendidos como una realidad trampeada pero posible. Cuando estas bromas transgreden los límites del modelo de mundo ficcional (en este caso de tipo III) se lleva a cabo un cambio total del modelo (señalado arriba en azul) según la Ley de los Máximos Semánticos lo que dure dicha broma.

³¹ Videojuego en línea de concepto mundo abierto, basado en la simulación de una ‘segunda vida’ a través de la creación de un avatar en un universo paralelo que imita el aspecto del mundo real, donde se puede interactuar con otras personas a través de su avatar. Tuvo una gran popularidad en su comienzo, alcanzando su máxima popularidad en el año 2007. Escribe Vigón sobre la revolución cultural que supuso el videojuego para estrategias de marketing de múltiples marcas internacionales: ‘[...] poco más de 3 años después, *Second Life* ha desaparecido de nuestras vidas, casi tan sorprendentemente como apareció., aplastado por la pujanza de las redes sociales, que han alcanzado cifras de usuarios nunca imaginadas por SL. Muchas empresas ya han cerrado sus "sedes" en el mundo virtual, y se calcula que cerca de un 80 % de los avatares creados por los usuarios están inactivos. ¿Pasará lo mismo con la "fiebre" de las redes sociales?’ (Vigón 2010)

sino que permite la participación de los personajes de la obra y la recreación de roles y acciones dentro de la simulación, por lo que se considera como un espacio de representación apartado de lo real y en comunicación directa con el medio, y no como inclusión diferenciada de otro formato:

JIM: Okay, this is Dwight's Second Life. He's on it all the time. So much so that his little guy here has created his own world. It is called *Second Second Life*, for those people who want to be removed even further from reality.

PAM: Are you serious?

JIM: Yes.

PAM: Oh my god. He is really in pain.

(*The Office*, "Local Ad" 4x9)

La representación ficcional del mundo simulado de *Second Life* no solo funciona como ridiculización del juego de *mise en abyme*, sino también como profundización en el carácter de los personajes. Así como se nos muestra a un Dwight adherido a su representación real, absorto debido al dolor de su reciente ruptura con Angela dentro una simulación que se ve forzada como la representación verdadera de su mundo (en la que de hecho ocupa el cargo de "asistente del manager regional", y no de jefe), veremos también una duplicación del personaje de Jim, inscrito a la página web tan solo para seguir fastidiando a Dwight con sus bromas dentro de ese mundo virtual. La particularidad del avatar de Jim es que, si bien se parece físicamente a su personaje real, al igual que el de Dwight, lleva consigo una guitarra (instrumento que siempre ha querido aprender a tocar, pero que nunca ha hecho) y su profesión no coincide con su ocupación de vendedor de papel en Dunder Mifflin, sino que es periodista deportivo en una empresa en Filadelfia, trabajo que curiosamente llevará a cabo en las últimas temporadas de la serie. La recreación simbólica de esta segunda vida no será fiel a la realidad (a pesar de adaptarse al modelo de tipo de mundo III, como el avatar volador de su compañero) sino que será una proyección de los deseos del personaje, sus aspiraciones y la oportunidad de representarse mejorado y más acorde a su visión y voluntad (Figura 7).³²

³² El Mundo de los Personajes interactúa directamente con Submundo Real Efectivo del videojuego, pero no puede darse a la inversa. A la vez, solo el avatar de dicho videojuego puede interactuar con el Submundo Imaginario que crea dentro de esta realidad virtual, y no el personaje que se encuentra fuera del videojuego.

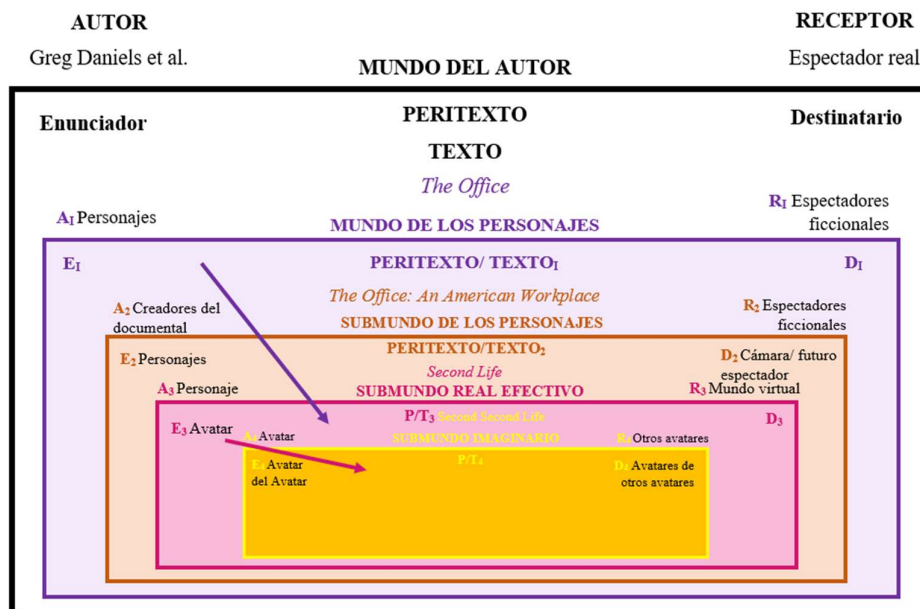


Figura 7

Tras repasar las variantes de mundos que se esconden en el formato de la serie, es preciso establecer los límites en el marco que engloba toda la obra. *The Office* se apoya al final en un último marco, el marco verídico de nuestro mundo real, aquel de la productora de la serie, de los directores y guionistas, de los actores de Hollywood y por supuesto del espectador real televisivo, tanto en modo periódico en un inicio, con su retransmisión semanal, como en su visionado en plataformas digitales a la carta, como resulta el caso actual. Deberíamos establecer por tanto un mayor nivel ficcional a todos los mencionados anteriormente: el nivel de *The Office* como serie televisiva.

Los actores de la serie se disfrazan y adhieren a la identidad *verdadera* (dentro del show) de los trabajadores de Dunder Mifflin en Scranton, y en ese mundo actoral de la serie de la NBC es donde nos encontramos nosotros como público, en nuestro propio mundo real necesariamente del tipo I. Pero, aunque nosotros pensamos ser los destinatarios del documental de *The Office*, y por tanto los verdaderos receptores de la serie en su totalidad, nos encontramos con una sorpresa en la última temporada: resulta que las ocho temporadas anteriores de falso documental han sido por fin editadas y maquetadas en formato serial que se reproducirá dentro de la propia serie como “*The Office: An American Workplace*” (2013 WVIA).³³ El documental que hemos estado viendo como formato audiovisual de la serie resulta ser un documental verídico dentro

³³ Se trata de la cadena de televisión de Pensilvania, aunque por supuesto es una productora falsa.

del previamente bautizado *mundo de los personajes* (el mundo ficcional de la obra), lo que transformaría la perspectiva performática del documental (llamada *submundo de los personajes* dadas sus variantes diferenciadoras con el primer nivel en la serie) como *texto inserto* una vez este es publicado en la televisión e internet como narrativa independiente a la que nosotros estamos viendo, que paradójicamente sigue presentándose como falso documental. Comprendemos la edición y grabación del documental como capa última del *mundo de los personajes*, al que vamos a bautizar *mundo de los personajes-texto inserto* debido a su naturaleza ficcional *in situ* dentro del propio relato.

La coexistencia del documental que nosotros hemos visto como primera temporada de la serie dentro y fuera del relato sitúa falsamente a los personajes en nuestro mismo plano de realidad, simulando la existencia de esos trabajadores como individuos reales en nuestro modelo de mundo. Se crea un desnivel: encontramos un *mundo del autor* verdadero extradiegético, la NBC como productora, y un *falso mundo del autor*, la WVIA, que utilizan un mismo *texto inserto* (el documental) destinado a diferentes mundos. Esta falsa sensación de realidad desaparece a raíz de la publicación de este documental, pues surge una ola de fanatismo dentro del universo de la serie que no se corresponde con el fanatismo de nuestro universo (obviamente enfocado a los actores de la serie, y no a los personajes en sí): se celebrarán charlas, encuentros con los fans y entrevistas sobre la vida documental de los personajes.

Los trabajadores de Dunder Mifflin se transformarán en actores de *reality* al construir el relato a partir de hechos reales de su vida. La literaturización de su vida dentro del universo ficcional de la obra no ejerce simplemente una función experimental de los niveles ficcionales, formato ya de por sí de gran atractivo para el espectador real que consume la serie, sino que vuelve a funcionar como aparato narrativo de los *submundos imaginarios* de los personajes: la edición y exposición de su propia vida a los mismos personajes que la han interpretado, al igual que sucede con la muestra de imágenes en los *reality shows* de nuestra televisión, provoca una respuesta emotiva en el personaje que permite que la acción continúe y se provoquen nuevos sucesos que no estaban previstos dentro del “guion”. Por ejemplo, la carta donde Jim confesaba su enamoramiento a Pam³⁴ (“Christmas Party” 2x10), que nunca llega a entregarle sino después de que ella

³⁴ En relación a esta carta podemos valorar un apunte interesante, pues la carta original del contenía un mensaje del actor John Krasinski, que interpreta al personaje de Jim, sobre la relación que mantenía con la actriz Jenna Fischer, que interpreta al personaje de Pam, y que realizaba una confesión no amorosa sino

vea en el documental que él tenía una carta para ella que nunca recibió (y que finalmente es leída en el episodio “A.A.R.M” 9x25); o la vuelta a la relación amorosa de Jim y Pam y la reformulación de un patrón de comportamiento que estaba siendo perjudicial para la relación y para ambos: al ver Pam (y no Jenna Fischer, la actriz) la primera temporada de la serie y ser testigo de forma pasiva del enamoramiento de ambos decide ceder y apostar por la decisión de su pareja de crecer en otro ambiente laboral y construir su vida en un nuevo sitio).³⁵ La reacción de nostalgia, rechazo, tristeza, arrepentimiento, emoción o asco que manifiesta cada uno de los personajes en confrontación con ese pasado traído artificialmente de regreso al presente nos sirve como comparativa en el desarrollo psicológico de dichos personajes y como marca fundamental de dónde se sitúan y hacia dónde se dirigen estos. En uno de los últimos episodios, cuando se nos muestra en la pantalla de la televisión del bar donde se encuentran los personajes esperando al estreno de su documental en televisión, podemos ver en pantalla por fin nombrados a los cámaras y técnicos de sonido y producción que hasta entonces se habían mantenido ocultos para nosotros, pero que dentro del *mundo de los personajes* existen como autores de esta obra ficcional (“A.A.R.M” 9x25).

El receptor de este modelo de mundo que se nos desvela en la última temporada del show ya no somos nosotros, pues nos hayamos imposibilitados a responder a ese emisor que se dirige al receptor (la cámara, los encargados del documental, los personajes, los directores de la serie), sino el público coetáneo a la serie: los familiares, amigos y ciudadanos de Scranton del mundo ficcional de la obra. Si bien es cierto que el formato serial se nos presenta siempre en segunda persona del singular, de tú a tú frente a la

amistosa sobre su relación a lo largo del rodaje de la serie. La reacción emocional de Pam respecto a las palabras amorosas del Jim de temporadas atrás es genuinamente la reacción emocional de Jenna respecto a las palabras de amistad del John, por lo que el texto inserto (mudo a ojos del espectador, pues nunca se descubre cuáles son esas palabras; uno de los pocos aspectos en los que se respeta la intimidad en el relato) pertenece al marco de mundo primero, el *mundo del autor* verdadero, tanto en su emisión como en su recepción.

³⁵ Por nombrar otros sucesos relevantes respecto a la función que cumple el documental como texto inserto en la relevancia de la vida de los personajes dentro del mundo de los personajes: Erin consigue encontrar a sus padres biológicos, que la dieron en adopción a causa de ser un embarazo adolescente no deseado, gracias al éxito del documental en televisión (que se publica en casi su totalidad, desde la primera temporada hasta la octava, excluyendo los episodios que nos muestran su publicación, la actualidad del relato, que quizá se publique más adelante, una vez sea editada), que ejerce como intermediario y facilita el reencuentro; o el salto a la fama de Andy, debido a un catastrófico casting televisivo donde se echa a llorar que se convierte en *meme* en las redes, además de su participación protagonista en el *show*, lo que termina por empujarle de pleno en el mundo del famoso y los programas de talentos (“A.A.R.M” 9x24 y 9x25, episodio doble).

cámara³⁶ —normalmente incluyendo al espectador en el grupo de personajes que se encuentran en escena, como si formara parte de ella— la interacción con ese destinatario no es tanto el espectador que está sentado en el sofá sino el cámara que graba (que funcionarían como un *destinatario intratextual empírico*) y, de una forma más indirecta, el público de dentro del universo ficcional de la serie (*destinatario intratextual imaginario*). Eso nos dejaría a nosotros, los espectadores del mundo real, en un tercer lugar, ejerciendo quizá el papel de destinatario indirecto, pero descartando toda posibilidad de respuesta: *destinatarios extratextuales* (Figura 8).

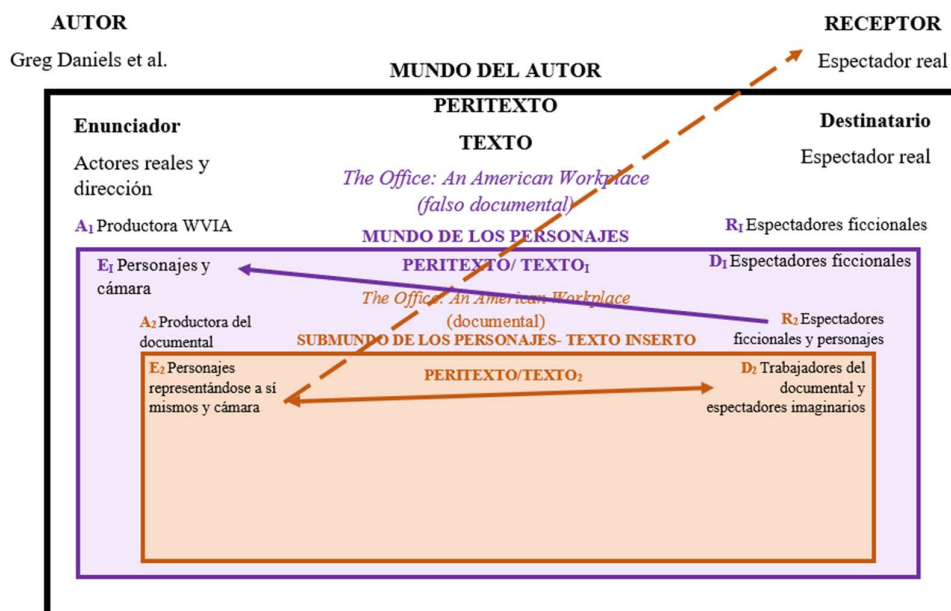


Figura 8

En la esfera pública del mundo ficcional de la serie, los personajes protagonistas del documental solamente existen como elementos hiperreales del texto, impostados en su única representación. El público de las reuniones finales de fanáticos y los entrevistadores de estas jornadas comprenden a los personajes *reales* de la serie como una copia mimética, un simulacro de estas personalidades, lo público (el documental), pero no conocen —al igual que tampoco lo conocemos nosotros como espectadores— la cara *real* de esos personajes del documental (*submundo de los personajes*), es decir, su esencialidad como personajes de la serie (*mundo de los personajes*), más que por pequeños esbozos en forma de cámara oculta que se cuelan dentro del montaje final. Hay

³⁶ Esta cuestión se vuelve de hecho más complicada al no existir diferenciación entre el plural y el singular dentro de la voz inglesa original *you*, no pudiendo saber más que a partir de conjeturas a quién están verdaderamente hablando los personajes.

entonces tres niveles de ficción públicamente dentro del mundo ficcional: el verdadero, el impostado y el creado a partir de la falta de información que proporciona el impostado, un nivel hiperreal, que para este segundo espectador conviviente en Pensilvania con la empresa de Dunder Mifflin, es el único que existe.

2.2. Voz narrativa y rupturas lógicas

¿Pero quién narra al final la serie que llega a nosotros? Si valoramos los diferentes niveles metaficcionales del apartado anterior, podemos encontrar varias respuestas a esta pregunta. Los narradores son muchos, casi tantos como los diferentes textos insertos en cada uno de los episodios de la serie, y generalmente se nos presentan de forma fragmentaria y colaborativa: muchas voces, muchas perspectivas, que construyen un enorme mosaico expositor. Para tratar esta cuestión, así como el asunto de las rupturas ficcionales y los saltos de un mundo a otro, se ha decidido hacer primero un breve repaso a las principales categorías que ocupa la serie con su formato.

Según las teorías de Platón (2020), en un relato podemos encontrar tres tipos de mundo: el *mundo del autor*, el *mundo de los personajes* y el *mundo del autor y de los personajes*, que incluye a ambos. Siguiendo esta clasificación hallamos tres estratos diferentes dentro de la narración: las *frases miméticas* del narrador, voz indispensable en el relato que se limita a representar y describir la acción; luego tenemos las *frases no miméticas* del narrador, aquellas que engloban las opiniones, creencias, pensamientos, normas morales, los juicios o las generalizaciones de aquel que narra; y por último, las frases de los personajes, completamente subjetivas y rebajadas a una visión parcial de la historia (Martínez Bonati 1983). Nos dice Genette en su teoría narratológica (1993) que, dependiendo de la pertenencia del texto y sus diferentes niveles dentro de la narración, podemos encontrarnos una voz narrativa que se posiciona a una distancia frente a la acción del relato, fuera del desarrollo (*extradiegética*), o una voz perteneciente a la acción del relato, que nos narra los sucesos desde dentro y puede de hecho inmiscuirse en la problemática del argumento y mostrar su opinión o perspectiva abiertamente (*intradiegética*); así como cada una de las formas narrativas anteriores puede variar según el modelo de personaje que narra los hechos: perteneciente a la trama (voz *homodiegética*), como podría ser un narrador personaje tipo; protagonista de la trama y situado desde una posición en primera persona (*autodiegética*); y excluyente de dicho

relato (*heterodiegética*), como es una narración omnisciente o testigo clásica, que no forma parte de la trama por tanto, nos dice Genette, constituye la mayor fuerza creíble en el discurso. La posición de este narrador puede además variar según la naturaleza de su texto narrativo en relación al relato: si sucede en el interior de la historia (*intratextual*); entre un tipo de relato y otro (*intertextual*), como hemos visto en los espacios entre un tipo de mundo u otro, e incluso entre el texto inserto y su representante en el mundo correspondiente; o si se lleva a cabo a los alrededores del texto principal del relato (*peritextual*), como podemos observar en los prólogos de los editores, los epílogos explicativos, las sinopsis de las obras, las notas a pie de página o los agradecimientos. La voz narrativa será coherente con el nivel diegético que corresponde a cada uno de los mundos —*extradiegético* el universo real, *intradiegético* el universo ficcional— y podrá mostrar mutaciones en su clasificación en caso de que se produzca una metalepsis, sobre lo que hablaremos más adelante.

No olvidemos las referencias de la voz narrativa que nos sitúan en un contexto histórico y geográfico determinado (*extratextualidad*), y que en el caso que nos atañe serán continuas, pues se trata de una serie televisiva enfocada a un público de masas, y su principal objetivo es la identificación del público con la obra. Algunos de los trucos metaficcionales de la serie pueden encontrarse precisamente en esta característica narrativa, pues si bien se nos muestra una serie en un nivel de mundo apartado del nuestro (un mundo ficcional), las referencias culturales y pop coinciden con las nuestras: se menciona reiteradas obras y temáticas de dominio público como son las series de *Friends*, *Perdidos*, *Battlestar Galáctica*, *Pretty Woman*, *Crepúsculo*, *El diablo viste de Prada* o *Glee*,³⁷ e incluso a varios de los personajes famosos más relevantes de la cultura estadounidense, pero encontramos una falsa conciencia sobre la realidad del relato, pues según la percepción de los personajes, estas obras ficcionales sí que pertenecen al artificio pero no su realidad como relato, que se presenta falsamente verdadera.³⁸

³⁷ Podemos verlos reuniéndose en casa de Gabe para ver en su televisión el cuarto capítulo de la segunda temporada de la serie, muy de moda en ese momento (“Viewing Party” 7x8).

³⁸ Así por ejemplo, aunque se hace una comparativa con los personajes de las series (en “Sexual Harassment” 2x2, Michael hace un comentario a que, por ejemplo, si estuvieran en *Friends* Pam sería Rachel) se tiene muy en cuenta que se trata de relatos ficcionales (en “Dwight’s Speech” 2x17, Michael engaña a sus trabajadores diciendo que ha habido un grave accidente en carretera y que hay muchos heridos, entre ellos Brad Pitt; de inmediato, Kelly responde que lo siente, pero que quizá se deba al karma, ya que Brad Pitt acaba de romper con Jennifer Anniston para salir con Angelina Jolie) pero no se tiene conciencia de que su realidad también forma parte de un relato, por lo que nos encontramos frente a una realidad alternativa e igualada a la nuestra: una simulación de nuestro mundo que no resulta verdadero.

Respecto a este último punto, podemos observar una interesante característica de la personalidad de Michael digna a destacar: aunque entendemos que existe una diferenciación entre los relatos de ficción (las películas y series mencionadas en el show que se entienden como productos ficcionales) y el mundo real (el mundo del documental y de Scranton en la serie) dentro del relato, Michael trata de confundirlos y enraizarlos a través de una mirada demasiado susceptible a la fantasía y una voluntad performática única. Lo mismo encontramos en Dwight, solo que la forma de exponerlo es contraria: mientras Michael da un verdadero espectáculo interpretativo cuando *representa* a un personaje de una serie o una película específica, incluyendo con esto a sus múltiples alter-ego (intentando no salirse del papel, como buen actor que es, pero manteniendo siempre una consciencia de lo real sobre lo ficcional), en Dwight la ingenuidad y la fe ciega en lo “fantástico posible” se esconden como signo de vergüenza, tras una impostada madurez no alcanzada en este aspecto, dejando siempre abierta la posibilidad infantil al *qué pasaría si las hadas verdaderamente existieran*. No se trata de una actuación en el segundo, sino de una creencia. Al comienzo de la cuarta temporada (“Money” 4x7), podemos ver a un Michael que adopta la personalidad camaleónica del personaje de ficción que le interesa según la película o serie que este viendo en el momento, llevando dicha ficción a su mundo real sin adaptación alguna:

PAM: He is a big Meryl Streep fan, so I shouldn't be surprised that he's identified with her character.

MICHAEL: Get me Armani.

PAM: A suit?

MICHAEL: On the phone.

PAM: Like the main company number? Because I'm gonna have to call information...

MICHAEL: Where's Armani? He's on the phone. Too slow. You're not going to Paris. I'm so much better than you are.

(The Office, “Money” 4x7).

En *The Office* encontramos varias voces narrativas. Por empezar desde arriba, podemos clasificar a la voz narrativa de la edición, montaje y guion de la serie original como abarcadora de todo lo demás: esta voz heterodiegética, perteneciente a nuestro mundo —pues hablamos del director Greg Daniels y todo su grupo de guionistas,

maquetadores y demás trabajadores de la industria—, narraría el discurso de la obra desde una posición extradiegética total. Todo lo relacionado con la difusión del show por diferentes plataformas, publicidad, marketing y extras (como entrevistas, reuniones de coloquio y programas de podcast, incluidos aquellos llevados por las actrices protagonistas del show como es *Office Ladies*)³⁹ quedaría dentro de este primer nivel narrativo de forma peritextual, excluyente a la acción principal.

Tras esta primera voz generadora de discurso, necesariamente heterodiegética ya que se trata de un producto existente en nuestra realidad, encontramos la voz narrativa del falso documental, ya que son las cámaras de este montaje (incluyendo la última temporada, en la que ya observamos la existencia del show dentro del show) la única manera que tenemos de acceder a ese mundo ficcional que es *The Office*. Esta voz resulta ser una versión duplicada de la voz heterodiegética original, solo que camuflada en una nueva identidad, la del documental ideado, grabado y editado dentro del mundo ficcional de la obra, por lo que nos encontramos con una curiosa particularidad de difícil clasificación: hablamos de una voz que no participa de la acción que sucede en la historia, por lo tanto se trata de una voz heterodiegética, pero que pertenece a este mundo ficcional y forma parte de él (en forma de presencia y espacio), una narrativa intratextual sobre todo en la última temporada, en la que uno de los técnicos de sonido de la productora del documental invadirá el espacio del relato documental. La cámara, con sus recortes de video y sus cambios de escena, funciona como verdadera *mirada* en el relato, pues en ella recae toda la veracidad del texto narrativo. Podemos creer lo que nos dicen los personajes o no hacerlo, pero en enfoque de la cámara expondrá siempre la versión más creíble de los hechos y funcionará como desmitificador, tanto para nosotros, el público (llevando la contraria a la voz narrativa del personaje cuando miente y mostrándonos la verdad, como pasa en múltiples ocasiones con las excusas para no trabajar de Michael, o cuando Jim y Pam insisten en negar que están enamorados el uno del otro), como para los propios integrantes de la trama (como cuando la cámara se encarga destapar los amoríos entre Angela y Dwight, compinchada con las investigaciones de Pam al respecto, a través de enfoques clave y pruebas que solo pueden obtenerse desde una mirada atenta de una cámara que expía, “E-mail Surveillance” 2x9). Aun así, siguiendo las teorías de Eco (1985, 1996) sobre la veracidad implícita del ojo testigo y permanente que es la cámara,

³⁹ *Office Ladies* (2019) es un programa de podcast a cargo de las actrices Jenna Fisher y Angela Kinsey a través de la plataforma Earwolf.

no está de más andar con cuidado sobre los imperativos categóricos y su absoluto conocimiento de la realidad pues la cámara, a pesar de poseer esta virtud narrativa de mostrarse verosímil, no tiene por qué resultar verdadera, y quizá no tenga voluntad de serlo. Nos encontramos frente a un elemento narrativo más, perteneciente antes al discurso (la diégesis) que a la historia misma (la mimesis), por lo que siempre tendrá intención y perspectiva, siempre habrá montaje, y siempre podrá manipularse.⁴⁰ Dice Genette:

Cuando un personaje (intra)diegético propone su versión de tal o cual hecho, algunas películas muestran en la pantalla esa versión metadiegética, sin que nada indique *a priori* el grado de veracidad de esa reconstitución, que el espectador recibe espontáneamente como verídica en virtud del conocido poder de sugestión de la imagen. (2006: 112)

En el interior de esta narración documental encontramos un relato colectivo, construido a raíz de fragmentos de varios personajes sobre su propia historia y la historia de los demás.⁴¹ La voz narrativa de Michael, de Jim, de Pam o de Dwight (así como del resto de sus compañeros en la historia) constituye una nueva perspectiva de los hechos en contraposición con el discurso grabado del documental: nos muestra sus opiniones, sus juicios, su visión del comportamiento de un personaje u otro, y a veces incluso complementa dicha información con esbozos de una vida existente fuera del foco de las cámaras (a qué dedican su tiempo libre, dónde han estado cuando no estaban en la oficina, en qué han ocupado sus vacaciones...), y se lleva a cabo a través de la sala de entrevistas o “confesionario”, en su mayoría, o de forma directa con la cámara, en medio de la acción argumental, en forma de apartes y comentarios por lo bajo o simulando el papel de “presentador” de la escena que se está observando. Con este caso tenemos dos clasificaciones posibles e igual de probables en el uso que se da a las diferentes voces

⁴⁰ Vemos, de hecho, mucha influencia de una visión subjetivista inclinada hacia un personaje u otro y una actitud cómplice del espectador, con indirectas de hacia dónde se dirigirá la trama personal de alguien en un determinado momento, desmantelamientos paródicos de la actitud o mentiras los personaje, e incluso signos irónicos y sarcásticos señalados a partir de la construcción del montaje: la cámara nos muestra los cortes, enfoques de zoom y voces en off de quién quiere *resaltar* en el relato general de hechos.

⁴¹ Algo muy curioso en la construcción del relato colectivizado a partir del entramado de voces fragmentarias es que precisamente se apoya en su construcción originaria: la composición del guion de *The Office* fue creada a partir del elenco de la productora en colaboración, el director y la participación de personajes que también interpretan un papel en el *show*, como son Toby (Paul Lieberstein), Kelly (Mindy Kaling) o Ryan (B.J. Novak). Además, existen varios episodios que fueron escritos directamente por los actores en sí (como es el caso de Steve Carell en varias de las temporadas). Sobre todo, no podemos olvidar la importancia de la improvisación en cada una de las escenas, llevando la historia por nuevos rumbos de manera completamente azarosa y participativa en conjunto, inclusive los efectos de movimiento en cámara. Todos y cada uno de los colaboradores han hecho posible la construcción final del relato que nos llega a nosotros.

narrativas que construyen el relato. Por un lado encontramos varias voces homodiegéticas que construyen una voz narrativa colectiva, en los momentos en los que dichos personajes hablan en tercera persona de las acciones de sus compañeros, pertenecientes por supuesto al relato, por lo que podrán clasificarse a su vez como intradiegéticas e incluso autodiegéticas en las situaciones en las que dichas voces hablan de sí mismas, de sus acciones realizadas, de sus planes de futuro e incluso de sus opiniones y juicios respecto a lo que sus acciones y su propia vida concierne (llevando a cabo un ejercicio de análisis y auto-exposición muy común en el tipo de formato televisivo o propio de las redes sociales, como veremos más adelante, donde la justificación de las decisiones y acciones tomadas es fundamental para el desarrollo del relato).

Por otra parte, podemos considerar las confesiones de los personajes a cámara como una narración intertextual y, de hecho, peritextual en su formato interno de documental (y no el nuestro de serie), ya que los comentarios que llevan a cabo los personajes sobre el relato funcionan muchas veces como explicación al margen, e incluso como los clásicos *apartes* teatrales hacia el público (lo que en la escritura entenderíamos como notas a pie de página).⁴² Alés nos habla de las miradas dirigidas a cámara como uno de los llamamientos de atención y *apartes* más efectivos: “ En sus intervenciones directamente a cámara asistimos a una magistral superposición de planos interpretativos en los que al mismo tiempo sucede lo que aparenta ser, lo que piensa, lo que dice, lo que le lleva a decirlo y lo que le supone haberlo dicho: la verdad remota de sus simultáneas mentiras” (Alés 2020: 471). Incluyo a la voz narrativa de los personajes dentro de la clasificación peritextual (también homodiegética —autodiegética a veces—, intratextual e individual en este caso, pues sus comentarios aislados funcionan de manera independiente al argumento global que se crea a partir de la fragmentación del resto de voces participantes en el documental) ya que a veces se ve invadida por la acción del texto principal e incluso se muestra conectada con otros comentarios aparte a raíz de la propia cámara y el propio entrevistador (que comunicaría el comentario anterior de este primer

⁴² Muy habituales no solo en el discurso académico sino en obras creativas en las que el narrador juega a desdoblarse, responderse, corregirse, etc., desde fuera del corpus textual. Las notas a pie de página actúan como puente que conecta de una forma más directa al lector con la voz narrativa del autor, desviando el recorrido discursivo del relato hacia una nueva dirección apartada; el lector tiene que bajar la mirada del texto principal para poder acceder al comentario explicativo, la ampliación o traducción del asunto citado, e incluso la opinión del autor. Al igual que los actores de teatro dirigen miradas cómplices a su público, se tapan la boca frente a sus compañeros en escena para compartir un chismorreo sobre lo que sucede en escena o reclaman su atención en un momento clave, el autor dedica el espacio del folio a sus *apartes* en márgenes y esquinas, donde no existe mirada que pueda dirigirse a los ojos del lector, pero sí método que pueda dirigir los ojos del lector hacia la dirección que el autor elija en un determinado momento...

personaje al segundo, sin respetar el secretismo que en teoría un confesionario debe ejercer para funcionar). El autor del *texto inserto*, es decir, los responsables del documental irrumpirían en la narrativa del *mundo de los personajes* entrando y saliendo de los varios niveles narrativos que presenta, como hemos visto en los esquemas de los mundos posibles.

En el caso de la ficción autodiegética, el texto inserto puede desarrollar el mundo del autor inserto y el mundo de los personajes inserto, y este se construye en conformidad con un modelo de mundo de tipo I, y la ficcionalidad del enunciado del texto inserto deriva, nuevamente, del carácter ficcional del mundo de los personajes del texto principal. (Martín Jiménez, 2015: 96)

Encontraríamos un primer nivel heterodiegético extratextual, los productores de la serie; un segundo nivel heterodiegético intratextual, los productores del documental dentro del universo ficticio; un siguiente nivel homodiegético intratextual, la red de voces que crea el relato del documental, y las diversas voces narrativas de los textos insertos dentro del mundo de los personajes y de la grabación del documental, con voz homodiegética impostada (pues la representación de los personajes es otra), intradiegética y de carácter intertextual, pues la relación de esa voz narrativa confronta con el propio universo del texto inserto y con el universo de los personajes dentro del documental. La cámara grabará y expondrá una acción que falsamente se simula en un “presente indefinido”, pero que mostrará una infinidad de cortes, *edits* y montaje. Bajo la narración heterodiegética de la cámara que mira, encontramos la narración autodiegética de Michael, cargada de performance, embuste e ilusionismo; tras esta, la narración homodiegética de Pam, que comenta, subraya o corrige lo que Michael nos ha contado. Steve Carell llevará a cabo en su representación actoral una verdadera hazaña interpretativa, ya que interpretará a un Michael Scott “verdadero” (un hombre lleno de inseguridades y muy pocos amigos) que se interpreta a sí mismo a través de su propia visión distorsionada (un individuo popular y sobresaliente) que se interpreta dentro del documental (un “jefe al mando”, amigo de todos sus subordinados) que además llevará su performance a un nivel superior, según el alter-ego que represente en cada uno de sus juegos, vídeos, películas y sesiones de improvisación teatral.

Como curiosidad, podemos abrir un espacio a parte para una serie de episodios de la quinta temporada (“Two Weeks”, 5x21, “Dream Team”, 5x22, “Michael Scott Paper Company”, 5x23, “Heavy Competition”, 5x24, “Broke”, 5x25) que tratan un relato

diverso al del universo del documental: Michael funda una nueva empresa papelera en el mismo edificio de Dunder Mifflin, bautizada como *The Michael Scott Paper Company INC.*, como respuesta a su despido, con la que llevará a cabo una estrategia de competencia abusiva robándole los clientes a la primera empresa, y por tanto, sabotando el trabajo de sus antiguos compañeros. Lo característico de estos episodios es que presentan un aparato peritextual diferente al resto: si bien la melodía introductoria de la serie suele ser uniforme, respetando el orden de presentación del reparto y cambiando levemente alguna que otra imagen a lo largo de las temporadas, en los episodios que ocupan el nacimiento, desarrollo y muerte de la empresa Michael Scott Paper Company (comprada por Dunder Mifflin por un valor especulativo inmenso) el formato introductorio se limita solamente a presentarnos esta nueva empresa, con sus únicos tres participantes: Michael, Pam y Ryan (por lo que la introducción nos presentará en acción únicamente a los tres actores de estos personajes: Steve Carell, Jenna Fischer y a B. J. Novak), dejando fuera de escena a los otros dos personajes habituales⁴³ y a los planos de la oficina de Dunder Mifflin y sus escenas icónicas, como el premio *dundie* del final. A partir de este montaje, que casi parece guardarle rencor a los personajes que no se han sumado a su nueva empresa en su manera de editar las escenas y montarlas, resultaría poco creíble afirmar que la voz narrativa del documental —y de los productores reales de la serie— resulta imparcial y objetiva en su discurso: recordemos que *The Office* no pasa a abordar solamente los problemas que surgen en Michael Scott Paper Company, sino que se divide entre las dos empresas, ya que la idea originaria de la grabación documental está enfocada en la empresa de Dunder Mifflin, y Michael, además, no es el único protagonista de este. Aun así, en lugar de presentarnos a las dos empresas en el peritexto de la obra, que también forma parte de esta, solo se nos presenta una. Veremos muchos más juegos narrativos en la introducción del show en las temporadas últimas, en las que Michael se marcha definitivamente de Dunder Mifflin y la búsqueda de un nuevo manager de la sucursal regional lleva al equipo de trabajadores de la empresa a cambiar de jefe reiteradas veces: en el montaje de los créditos podremos ver variados juegos de presentación de estos nuevos actores principales que interpretarán el rol de jefe por un periodo de tiempo, con escenas que sustituyen o copian la icónica escena final de la

⁴³ John Krasinski como Jim es presentado casi por casualidad a partir de una foto que tiene Pam en su escritorio, de reojo, y Rainn Wilson como Dwight sale completamente de espaldas en apenas un segundo, intentando entrar al baño del edificio que ahora es la nueva oficina de Michael.

figurilla *dundie* que se fusiona con el logo de *The Office*, pero que nunca acaba de encajar por completo, hasta que Dwight, finalmente ocupa su puesto.⁴⁴

Como hemos mencionado antes, Martínez Bonati (1983) establece una distinción entre las *frases miméticas del narrador*, las *frases no miméticas del narrador* y las *frases de los personajes*. El uso reiterado y generalizado del segundo tipo de frases en la mayoría de los discursos narrativos de la obra (excluyendo la perspectiva heterodiegética de las cámaras, y ni siquiera en todas sus variantes, como hemos visto en el párrafo interior con los juegos peritextuales) se debe a que, aunque el verdadero narrador de la historia es la productora del documental, la mayor parte del relato (su verdadero juego narrativo) descansa en manos de los propios personajes. Tendríamos, pues, un nivel narrativo aparte, dedicado únicamente al documental, que generalmente narra a partir de la *mimesis* y nos muestra la realidad tal cual sucedió; y un segundo nivel enfocado a la voluntad interpretativa de cada uno de los personajes por mostrar su mejor versión de la historia y ejercer juicios sobre las acciones del resto de personajes, que pertenecería a la clasificación de *frases de los personajes*, pero su discurso puede también mostrarse plagado de *frases no miméticas*, si consideramos a cada uno de los personajes como autor de su propio relato y como autor en conjunto del mundo de los personajes, superior al mundo del documental inserto. Respecto a las frases de los autores verdaderos dentro del relato, los creadores del documental, Martín Jiménez nos recuerda que

el narrador heterodiegético posee una doble función: por un lado, se convierte en una instancia ficcional diferenciada del autor al presentar como verdadero el *mundo de los personajes* a través de sus frases miméticas; y, por otro lado, es identificable con el autor empírico, ya que puede expresar directamente sus opiniones mediante sus frases no miméticas. (2015: 113)

Martínez Bonati puntualiza, además, que las frases narrativas emitidas en la obra literaria no pueden tomarse, por lo general, como hechos indiscutibles por parte del autor, ya que al acto de *crear* una ficción, llevar a cabo una obra literaria o una interpretación performática de uno mismo, no pueden atribuírsele las mismas propiedades que al plano real, ni puede comprenderse como un engaño o un fingimiento, puesto que, independientemente de la forma y el motivo de las frases llevadas a cabo por un autor

⁴⁴ Con una figurita de lo que parece ser un samurái milenario, mirando a cámara, que encaja perfectamente en el montaje. La figurita de Andy se cae de la mesa, adelantándonos ya desde el primer momento que su diligencia en el puesto de jefe será desastrosa e ineficaz. La figurita de Creed, un muñeco de sumo, aparece dado la vuelta y mirándole a él (pues es un ventilador).

(ficcional o no), no supone una misma verdad que la verdad propia. La principal distinción entre el engaño y la ficción, sobre la que Martínez Bonati apoya su tesis (1983), se basa en la actitud del emisor ante la composición de su mensaje, pues el objetivo de dicho autor no es crear un relato ficcional que se tome por *real*, sino crear una ficción. Veremos cómo esta distinción tan sencilla en el campo de lo literario se vuelve cada vez más complicada, según los métodos de creación de relatos y la performance identitaria avanzan en el mundo de los estudios literarios, tergiversando las fronteras donde termina la *ficcionalización* y comienza un engaño consciente, el juego de máscaras e incluso la broma.

El mundo del autor, que está compuesto de *submundos imaginarios* atribuibles al propio autor, se construye con las frases del enunciador, mientras que el mundo de los personajes, que consta de los *submundos reales efectivos* y de los *submundos imaginarios* de los personajes, se crea con las frases miméticas del enunciador y con las frases de los personajes. (Martín Jiménez, 2015: 303)

Tanto la intención del emisor del mensaje como la predisposición del receptor de dicho mensaje (pudiendo ser un tercer personaje, un público dentro de escena, el cámara, un público fuera de escena y nosotros) influyen en su función. Para comprender cuál es el verdadero mensaje que quiere transmitirse con cada una de las frases necesitaremos aplicar una visión claramente crítica no solo en la necesidad de agradar (mintiendo concienzudamente si hace falta) que implica el mensaje de Michael en sus narrativas, por ejemplo, sino en las miradas y comentarios sarcásticos de Jim, en la enorme inocencia, simplicidad y credulidad que nos muestra Dwight⁴⁵ sobre la comprensión del relato (tomando todo comentario al pie de la letra), o en la discreción de Pam, que siempre relega de ser sincera en su confesión y desvía la mirada del destinatario hacia otra parte. Podemos también tratar la problemática de una credibilidad desbordada a causa de la abstracción total en la obra, llevando el pacto de ficción con la historia demasiado lejos; una *enajenación mimética* surgida a partir de un trabajo narrativo tan bien formado que

⁴⁵ Es en estos dos personajes donde encontramos la mayor carga expresiva y no-verbal frente a cámara, incluyendo a toda costa a aquel que observa la escena, en una complicidad contraria pero complementaria: mientras las miradas de Jim buscarán siempre hacer empatizar al espectador con su visión, buscando comprensión en el normalmente sin sentido que se desarrolla en escena, Dwight provocará una complicidad mucho menos sarcástica pero más culpable en su picardía. Jim impondrá un tono irónico a lo que un tercer receptor quiere oír; Dwight ridiculizará a dicho receptor en la simpleza de su argumento, compartiendo la victoria con el testigo que escucha (el cámara, nosotros). Jim mirará a cámara bajo un gesto de incompreensión, Dwight bajo un ceño de obvedad. Jim representará la astucia en su respuesta, pero la transparencia en su gesto, frente a la simpleza de Dwight y su mirada soberbia.

el lector puede olvidar que se trata de un trabajo narrativo y, consecuentemente, de un discurso enteramente ficcional. La principal estrategia enajenadora en la obra se consigue a partir del “contacto” con el espectador, su inclusión en escena y la apariencia casera y cotidiana de la narrativa. Martín Jiménez la define como: “una *enajenación mimética*, por medio de la cual el lector no percibe el propio lenguaje, sino el universo que se le narra” (2015: 25), provocando en la percepción crítica del destinatario un sentimiento de ilusión tal que suprime dicha formalidad en el relato, tomando el universo ficcional como verdadero y perteneciente al propio. En los mundos ficcionales del tipo I, incluso del tipo II, la confusión ante la veracidad de un relato puede darse en el lector si la estrategia discursiva del autor resulta exitosa en la construcción creíble del mundo expuesto, y corre especial peligro en las ficciones de estética cotidiana como la que nos concierne. Consideramos notable, y es una de las problemáticas que pretende ser tratada en esta investigación, el formato de este modelo ficcional (los ya establecidos relatos cotidianos, normativos y mediocres) pues en cada una de sus representaciones se nos muestra desmedidamente experimental, sobre todo en lo que concierne a los saltos metalépticos, las rupturas de la cuarta pared y los juegos simulativos de realidades paralelas (incluso hiperrealidades). No todo es lo que parece a primera vista, y esta falsa sensación de inmersión en un mundo aparte, imaginario y absolutamente ficcional se rompe cuando se desvela el truco.

En *The Office*, la constante alusión a cámara (“Did you get that?” pregunta Jim directamente al cámara en “The Dundies” 2x1, tras la caída de Pam del taburete de la barra del bar donde se encuentran grabando las confesiones de la primera Gala Dundie que nos muestra la serie, completamente borracha) nos recuerda la existencia de dicho aparato, pone frente a nosotros una pared artificial, repleta de truco y de impostura, para recordarnos donde nos hallamos: no estamos en el bar, hablando con Jim y Pam, estamos en casa, en el sofá, viendo una serie que *finje* ser un documental, montado, editado, existente dentro de ese universo ficcional. La sensación de enajenación mimética desaparece en cada uno de los guiños que el falso documental lleva a cabo, sacándonos de nuestros esquemas no tanto así como podría acercarnos al *mundo de los personajes*, guiños que subrayan el artificio, el montaje y trampantojo y que nos incluyen falsamente en escena creando una falsa ilusión de incumbencia que no existe.⁴⁶ Esta estrategia se ve

⁴⁶ Alés confirma esta idea en su artículo: “no hay nada explícito en *The Office*, de manera que su visionado no es una acción pasiva, sino que se establece con el espectador una complicidad participativa, testimonial y vinculante” (2020: 471).

reforzada por el formato que imita los «efectos de realidad» propios de los programas de cámara oculta y las grabaciones caseras, como es el movimiento de cámara en mano, los montajes simples y la improvisación por parte de los actores (tanto los reales de la serie como los personajes del documental). La crisis posmoderna en torno a una realidad que parece no ser la verdadera, a una ficción repleta de capas de artificio, surge una vez más: ¿formamos nosotros parte de esa ficción? ¿Somos parte de la mimesis enajenadora?

2.3. Mundos imposibles: metalepsis y montaje

Los análisis hasta ahora expuestos se han encargado de clasificar y estudiar los diferentes tipos de voz narrativa en la construcción del relato y su pertenencia a un modelo de mundo u otro, en busca de un análisis más conciso de las rupturas ficcionales del universo de la historia, su desfiguración coherente y la creación de mundos imposibles que, a ojos del espectador ya acostumbrado, no acaban de incomodar del todo. Nos interesa explícitamente este punto pues, como veremos más adelante, todas las obras que cumplen la clasificación de *ficción cotidiana* incluyen también, como motor de su historia y ejerciendo en este aspecto un gran peso, reiteradas rupturas ficcionales, conciencia de su artificiosidad y, normalmente, propia exposición voluntaria de dicha artificiosidad. Nos dice Genette que “toda ficción está tejida de metalepsis, así como toda realidad, cuando se reconoce en una ficción y cuando reconoce una ficción en su propio universo” (2006: 121), y quizá precisamente su caracterización normativa, real, simple y perteneciente al tipo de mundo I (por lo menos en su voluntad de ser tomada como realidad real, en algunos casos incluso realidad real *mejorada*) implique la necesidad de un aspecto metaléptico propiamente estructural en el relato.

En *The Office* encontramos continuas rupturas de esa cuarta pared imaginaria pero necesaria en la compleja estructura artificiosa que posee, principalmente en busca de un aspecto más paródico de la situación (llevar la broma hacia un nuevo nivel) e incluso de una agilidad mayor (obviando partes de montaje en un seguimiento coherente de plano sobre plano, o generando elipsis que no interesan a la trama). Aun así, encontramos en esta práctica claros indicios de una demanda mayor por parte del autor del relato, una tendencia al reclamo de la realidad simulada, de las capas entrecruzadas de mentira, del despertar hacia un mundo verdadero. Ese embuste no solo se da en la metaficción a la que aquí se hace referencia, sino en el propio discurso del personaje y la credulidad de la

personificación a la que representa, como sucede con el Sancho que a tantas falsas hazañas caballerescas lleva expuesto... y como sucede con el Michael que tantas veces se ha repetido que es un jefe querido y respetado. “Los niveles de diégesis solo son ficcional (o figuralmente) franqueables, pero la metadiégesis no es necesariamente más ficcional que la diégesis” (Genette 2006: 57) como podemos observar frente a la creación de la imagen pública tomada como verdadera por el círculo de personajes convivientes en el relato. Es importante recordar, sobre todo en relación con los temas tratados en el siguiente apartado, que la metalepsis no se lleva a cabo en una única dirección vertical (autor-personaje), ni siquiera ascendente, desde la insolencia del protagonista que irrumpe en la narrativa del autor, sino que también es posible de forma horizontal entre los diferentes niveles narrativos de uno o varios personajes.

Como la teoría clásica solo concebía con el término de *metalepsis* la transgresión ascendente, la del autor inmiscuyéndose en su ficción (como figura de su capacidad creadora) y no, a la inversa, la de su ficción inmiscuyéndose en su vida real [...] podríamos clasificar de *antimetalepsis* ese modo de trasgresión que la retórica no podía siquiera concebir. (Genette, 2006: 25)

La ruptura ilógica de la narración que se lleva a cabo en la historia se da de manera reiterada en cada uno de sus episodios, desempeñando uno de sus principales atractivos dentro del formato de falso documental que presenta la serie. Los personajes se dedican a ejercer, en su mayoría, de “presentadores” de su propia ficción, su día a día cotidiano, en un escenario genérico en el cual llevan a cabo acciones cotidianas constantemente presentadas, explicadas o justificadas a cámara como llevaría a cabo un narrador omnisciente (pues dichos comentarios pueden incluir no solo una descripción testigo de la acción, sino opiniones, pensamientos e ideas del propio personaje). Pero la ruptura se apoyará sobre todo en el desequilibrio formal, la forma narrativa, y no así en la coherencia lógica del contenido. La cámara aparece en escena como un elemento cotidiano más y genera una complicidad amistosa con todos y cada uno de los personajes: las confesiones que se llevan a cabo en las entrevistas son siempre dadas de buena mano, justificadas meticulosamente y respondidas como se respondería a un amigo o a un ser cercano y querido. La cámara funciona para nosotros como un cuerpo que nos permite presentarnos en escena, *formar parte* de la escena, participar en la trama. Así, el diálogo con cámara es constante, y su notoriedad obvia.

MICHAEL: Messages, stat. Lots to do, lots to do. Information super highway.

PAM: Nothing new.

MICHAEL: Lay them or what?

PAM: There's nothing new.

MICHAEL: That's not what you said earlier.

PAM: Um... Do you want me to repeat the messages that I gave you before for the... [mira a cámara]

(*The Office*, "Health Care" 1x3)

No se trata de un programa de cámara oculta, sino que los personajes son conscientes de esa construcción narrativa que los graba, pero el diálogo directo con el aparato que los vigila, con ese receptor imaginario (en caso de no ser este el propio cámara, en ese caso la ruptura no llegaría a realizarse, pues se mantendría una coherencia lógica en escena) traspasa una barrera limitadora de espacios: el *mundo de los personajes* se comunica con el mundo exterior, el *mundo del autor*; o mejor dicho, dado que el *mundo del autor* (el documental) también resulta falso, el *mundo de los personajes* pertenecientes al *texto inserto*, se comunica con el público voyeur del *mundo de los personajes* (el nivel de realidad falseada, la vida fuera del documental de esos personajes) y con el *mundo del autor* (nosotros en casa). La metalepsis se lleva a cabo a partir de comentarios directos que incluyen al receptor en la interacción, respuestas a preguntas quizá formuladas por el cámara/entrevistador (y no incluidas en el montaje que nosotros vemos), miradas cómplices y lenguaje no verbal implícito en la grabación de la escena, comentarios a parte, no dirigidos al resto de personajes sino solo al público e incluso propias órdenes directas o implícitas al cámara que está grabando —y por tanto, narrando— la escena: “Stay low” le dice Dwight al cámara que se esconde en el coche con él, mientras espían la puerta de la casa de Óscar para ver si está enfermo (“The Secret” 2x13). La cámara muchas veces juega con esa dualidad posible de foco testigo, como en este último ejemplo, con encuadres en los que la cámara graba desde fuera el coche, y enfoques en los que se encuentra dentro, espionando junto a Dwight y escuchando lo que este nos cuenta. Las imágenes dentro y fuera del vehículo se complementan según lo exige la escena, sin seguir un orden lógico (por ejemplo, que al cámara le haya dado tiempo a salir del coche y volver a meterse), tal y como se haría en una serie o película, según los encuadres

interesen más o menos.⁴⁷ Vemos otro ejemplo cuando Jim viaja a la sucursal de Dunder Mifflin en Utica y se esconde de su exnovia Karen dentro del coche, disfrazado con un uniforme del almacén y un bigote de pega, mientras Dwight y Michael le gastan una broma a esta sucursal por intentar robarles a un vendedor: Jim tumba el asiento de conductor y se oculta por completo de ella mientras que la cámara se asoma a mirar si Karen está mirando; gracias a este gesto, Karen sospecha de que pasa algo dentro del coche y (nos) descubre (“Branch Wars” 4x10). La respuesta de Jim no es otra que dar un golpe al cámara y reprocharle su gesto, con nosotros mirando a través. Este tipo de referencias directas a un interlocutor imaginario que *observa* de manera cómplice como si estuviera allí mismo se repiten de la misma forma en las escenas grabadas a modo de confesionario, siempre en una habitación aparte del escenario principal de acción, donde parece ser que los personajes son entrevistados sobre el trascurso de la trama de cada episodio antes, durante y después de la acción misma de dicho episodio.⁴⁸

La constante *invasión* de espacio de la cámara por parte de los personajes (que se colocan delante para tapar o hacer un comentario al margen, e incluso resaltar la importancia de un momento grabado) es otro motivo digno de estudio, dada su importancia en el desarrollo actoral y narrativo de la escena. Si bien es cierto que la cámara siempre juega con el espacio simulando esos efectos de realidad mencionados previamente, como bien pueden ser los movimientos bruscos de dirección e incluso los tan característicos y exagerados *zoom* en torno al rostro de los personajes, este juego de “despiste” del narrador que recopila la información fidedigna, como es la cámara, funciona como subrayado para con el mensaje, resaltando el formato una vez más y llamando la atención del espectador que mira a través de la lente. No son pocas las veces que la voz cantante en escena desvía al narrador legítimo, la cámara que espía, de su objetivo primordial (la narrativa absoluta de la acción) con falsos pretextos en busca de

⁴⁷ Según la serie avanza el formato de grabación se inclina más hacia la multiplicidad de perspectivas (utilizando escenas de cámaras de seguridad o vista de pájaro) y respeta menos el formato primerizo de documental casero con cámara en mano, perdiendo así uno de sus principales atractivos formales.

⁴⁸ Por ejemplo, un juego curioso de este aspecto se da en el montaje final de la serie en el que los personajes parecen seguir su “monólogo privado” perteneciente al confesionario en una escena distinta, como si no hubiera pasado el tiempo entre una y otra: Darryl confiesa a cámara “I don’t have a plan exactly. More a loose of structure”, intercalando las escenas del confesionario con una conversación que mantiene con Andy; “Still no plan”, vemos en pantalla cuando Andy le propone una idea, momento en el que Darryl se gira de espaldas a él, mira cómplice a cámara y dice “There it is” (“The Cover-Up” 6x24). Nosotros entendemos a lo que se refiere porque acabamos de ser testigos de su confesión a cámara, pero Andy, que sigue en escena, no comprende: “There what is?”. Esta ruptura de la lógica del discurso se construye a través del montaje de vídeo que simula un Darryl que puede responderse a sí mismo en dos lugares y momentos diversos. Se da una existencia doble y simultánea de ambas escenas, por tanto imposible.

una privacidad para los personajes del relato. Cuando escuchamos la conversación amigable de Pam y Karen sobre el compromiso de la primera y el embarazo de la segunda, vemos la acción interrumpida por la cabeza de Michael, que se inmiscuye en escena para ejercer de narrador-presentador del suceso, hablándonos directamente y comentando al margen de manera tan eclipsante que consigue censurar el suceso principal: “MICHAEL: [mirando a cámara] Old hatreds dissolve into new friendships. It’s a really wonderful moment [mira a cámara varios segundos más, en silencio, antes de retirarse]” (“Lecture Circuit: Part 1” 5x16). El comentario al guion destruye y paraliza la acción principal, como si la acotación invadiera el diálogo principal o las notas al pie se comieran el texto. Vemos otra forma alternativa de *interrupción* de la narrativa en la visita que Jim le hace a Pam en su residencia de estudiantes, cuando ella estudia diseño gráfico en Nueva York. Jim nos deja a nosotros, la cámara, completamente fuera de escena para poder disfrutar de una intimidad con Pam que, de tener la cámara delante, no podría darse: “JIM: Oh! That’s so rude of me. Have you seen, um, Pam’s new art? It’s right there. Check it out.” (“Weight Loss” 5x1). La cámara se gira hacia la pared del pasillo, y cuando regresa hacia la habitación de Pam la puerta ya está cerrada. Un detalle característico de esta escena en particular es el suspiro final del cámara frente a la puerta cerrada, sin poder pasar a seguir mirando: una *frase no mimética* en forma de resignación que nos distancia todavía más de escena, pues nos recuerda que el narrador es otro y no nosotros, y aun así no podemos mirar. Vemos la misma estrategia en el episodio de la tercera cita de Michael y Holly (“Crime Aid” 5x5), donde ella elabora una estratagema para dejar al cámara fuera y que este no pueda grabarlos, seguirlos ni narrar su cita. Si bien esta escena de encerrarse dentro del edificio dejando al equipo de documental fuera funciona como irrupción en el aparato narrativo (la cámara intenta llegar lo más lejos que puede, grabando desde el cristal de fuera y con un gran zoom un beso de ambos justo antes de que se cierre una puerta en el interior), su principal objetivo es un marcado elemento paródico de la situación:

HOLLY: I didn’t forget my keys. I just didn’t want to make out with you in front of the cameras. Do you think they can hear us?

MICHAEL: No if we turn these dials all the way down [se oye todavía más alto]. Now they can’t hear us at all.

HOLLY: Oh, good.

MICHAEL: We are totally alone.

(The Office, “Crime Aid” 5x5)

En estos intercambios directos con el espectador, encontramos también intromisiones pertenecientes a otros niveles ficcionales que se inmiscuyen en la escena y rompen necesariamente su coherencia lógica: por ejemplo, esa vez en la que Jim está llevando a cabo su monólogo privado en el confesionario, que es directamente interrumpido por Michael, quien entra en escena y le pide que pase a su despacho un momento (“Halloween” 2x5); lo mismo sucede con Toby, que está siendo entrevistado sobre su acampada del fin de semana y es interrumpido por Michael, quien da golpes tras el cristal para que termine la entrevista (“Survivor Man” 4x11). Esta interrupción no tiene ningún sentido, ya que se supone que la grabación de la acción en el episodio y las “confesiones” o comentarios son grabados aparte, en un momento diferente, puesto que en la acción del relato normalmente no falta ningún personaje que esté siendo entrevistado por las cámaras en ese momento (de hecho, se da a entender directamente que solamente hay una cámara grabando, y que esta no puede estar grabando dos cosas a la vez). Esta misma situación vuelve a repetirse en varios capítulos más, por ejemplo en la excursión a la playa en la que la respuesta de Pam se ve interrumpida por una orden de Michael en off, que le ordena volver al trabajo (“Beach Games” 3x23), pues todos los juegos están siendo grabados al mismo tiempo; o la famosa escena en la que Jim le pide salir a Pam por primera vez: vemos una grabación que nos muestra a Jim saliendo de la entrevista en Nueva York y a su vez oímos y vemos a Pam hablar con nosotros y mostrarse resignada respecto a la relación amorosa de ambos, pero justo en ese momento Jim entra en escena, interrumpe la entrevista y pide salir a Pam (“The Job” 3x25). Esta situación dada es imposible no solo por coherencia argumental (Nueva York está a unas dos horas y media en coche de Scranton) sino por el hecho de que la cámara —nosotros, nuestros ojos— no puede situarse en dos lugares a la vez; esto se justifica a partir del formato, que basa su composición en fragmentos unidos en montaje, aunque dichos fragmentos se sitúen en espacios y tiempos diferentes. Este tipo de juegos metalépticos que buscan más la espectacularidad y la sorpresa que la corrección lógica narrativa, dan de forma continuada en las escenas de confesionario, donde las voces explicativas se solapan sobre las escenas que describen: “cuando el espectador ve una escena y al final de la misma escucha una música o un sonido que no le corresponde, sino que es propio de la escena siguiente, percibe una intrusión del autor (guionista, director o ambos) que puede considerarse como

una figura metaléptica’’ (Martín Jiménez 2015: 289).⁴⁹ Estos efectos de sonido se dan unas veces de forma fidedigna y otras con una enorme carga irónica, y los personajes, muchas veces, se responden unos a otros a partir de las preguntas (o confesiones) respondidas al entrevistador: “Cuando un narrador cede la palabra a uno de sus personajes –y más aún, cuando la cede en «monólogo interior», la expresión de su pensamiento, cruza, de forma típicamente [...] ficcional, un umbral de la representación en principio infranqueable’’ (Genette 2006: 117).

Encontramos otro ejemplo muy particular en el interrogatorio que se lleva a cabo por el cámara del documental, sin decir una sola palabra, que intercede a los personajes de Pam y Jim que charlan tranquilamente en la sala de descanso, los saca de escena y se los lleva a la sala de conferencias, donde les pone un vídeo del día anterior (para nosotros el episodio anterior), grabado a escondidas, en el que se destapa el incipiente amorío entre ambos, que el espectador sabe (ya que ha visto el episodio anterior) pero no los compañeros de oficina (“Fun Run” 4x2). En escena podemos ver a Pam y a Jim mirar a la televisión que muestra la escena en la que Jim entra en el coche de Pam y se dan un beso. Los personajes han sido sacados de su contexto (el *mundo de los personajes*) para ser introducidos en una escena del documental (el *submundo de los personajes-texto inserto*) donde mediante el movimiento del cámara la escena muta de acción en el documental a confesionario (un aparte directo con el entrevistador y con el espectador), pues los personajes responden a lo demandado por los responsables del documental mirando directamente a cámara, de forma conjunta. En estas dos escenas, tanto la de la sala de descanso como la del confesionario en la sala de conferencias, solamente se lleva a cabo una elipsis de cambio de lugar, obviando al espectador la pregunta directa del entrevistador del documental, la preparación del vídeo en la televisión de la sala y el desplazamiento de los personajes de una sala a otra. Dentro de esta elipsis se da por supuesto que ninguno de los personajes ha hecho comentario de ningún tipo, ni ha proporcionado información relevante al asunto (tanto al descubrimiento amoroso como al montaje del documental), ya que la acción queda oculta en la exposición final del episodio y del documental.

⁴⁹ Nos dice Genette que esta estrategia, a la que ya estamos habituados en el mundo audiovisual, resulta más compleja y revolucionaria de lo que se asemeja a primera vista: “El procedimiento metaléptico más original consiste en introducir, en la escena que nos ocupa, en cierta forma, el modo narrativo de la novela en la acción de la obra teatral de la que pretende contar solo una actuación’’ (2006:42).

JIM: Oh, um, no, that's not... I mean, that wasn't...

PAM: Yeah, it was, um...

JIM: I mean, I can see how it would seem a bit like we... uh... How it looks like, um... But, I mean, nowadays, you can edit anything, right? I mean, you can edit anything to look like, um, anything... so...

PAM: Yeah, I gave him a ride home because...

JIM: Right.

PAM: ...We are dating.

JIM: Wow.

(The Office, "Fun Run" 4x2)

Junto a estas manifestaciones ilógicas, encontramos constantes alusiones a la artificiosidad del documental televisivo que se está grabando dentro de la serie. Palabras a cámara, tendencias por parte de los personajes a esconderse de ellas, movimientos repetidos, confesiones redirigidas a cámara e incluso repetidas en escena, además de juegos con el sonido, los micrófonos que se llevan encima (en la escena de la despedida de Pam a Michael en el aeropuerto ninguno de los dos lleva los micrófonos de la ropa encima, puesto que han tenido que pasar el control de metales, por lo que no llegamos a saber qué es lo que se dicen en el adiós, "Goodbye, Michael" 7x23); incluso escenas donde los propios personajes bajan el volumen de sus micrófonos para que los del documental no puedan grabar un motín en el almacén ("Trailers" 9x19),⁵⁰ el cambio de conducta cuando se pilla a la cámara grabando (el repentino disimular de Michael cuando descubre que la cámara le graba mirando sin parar a Ryan, sentado en recepción, "The Carpet" 2x14; Jim borrando el correo electrónico que le escribía a Pam para disculparse por su comportamiento, al ver que la cámara enfoca su pantalla del ordenador, "The Fight" 2x6). Pero ¿por qué poner tanto esfuerzo en crear una situación ficcional creíble (un documental/*reality* "en directo" que sale mal) con unos niveles bien estructurados para romper el encuadre al momento siguiente? ¿A qué viene esa necesidad de sacar al

⁵⁰ En otro episodio, "The Target" 9x8, Dwight mete a Angela en una caravana para hablar en privado con su amigo Trevor: "TREVOR: Is it safe to talk? DWIGHT: Well, this documentary crew has been following our everymove for the past nine years, but I don't see them so I think we're good." Aunque no lo saben, están efectivamente siendo grabados por una cámara oculta.

receptor de esa *enajenación mimética*, de hacerle consciente de que consume un producto meramente ficcional?⁵¹

Las estrategias que resaltan la falsedad del relato alcanzan tal nivel de artificiosidad que crean auténticas paradojas, como sucede con la publicación del documental en televisión dentro de la historia, donde llegan a darse situaciones tan inverosímiles como la inmersión de los propios autores del documental en escena, a caballo entre dos niveles de existencia delimitada, teniendo en cuenta la necesaria distinción entre los personajes del *texto inserto* y los personajes del *mundo de los personajes* con los autores del documental, pertenecientes a este *mundo de los personajes* pero responsables del *texto inserto*, y por tanto del mundo performático que llevan en su doble representación identitaria. El hecho de que aparezca el propio relato dentro del relato supone una ruptura ficcional tan absurda que provoca la aparición de lo denominado como *mundo imposible* (Genette, 2001): esto es la imposibilidad lógica de que la propia ficción de la que nosotros disponemos en nuestro plano real se dé paralelamente en el mundo ficcional simulado que es el mundo de *The Office*, dado que los personajes se presentan como actores a partir de la representación de su vida en un documental, que contiene aparatos metalépticos formales *necesariamente* artificiosos que se toman como reales, aunque no pueden serlo. Este último nivel metafictional supone la creación y destrucción de un nuevo nivel ficcional: la creación de un mundo paralelo al nuestro, dentro de la estructura de mundo posible tipo II pero que posee una gran mayoría de características compartidas con nuestro mundo del tipo I (referencias culturales coincidentes, noticias reales, personajes famosos...), y que además no pertenece al mismo nivel ficcional que el resto de relatos ficcionales. Este mundo posible, el marco de *mundo de los personajes* posee dentro de sí el *texto inserto 1* (documental), que se graba y reproduce dentro del anterior marco, que provoca un segundo mundo, el *submundo de los personajes* (personajes que se interpretan a sí mismos frente a las cámaras), y que a veces posee otros *textos insertos 2* con los que coexiste, como las grabaciones caseras de Michael mencionadas previamente. El *submundo de los personajes-texto inserto 1* se hará público tanto en el *mundo de los personajes* como en el *mundo del autor* (el nuestro, que los engloba a todos), impostando una doble recepción; mientras que los *textos insertos 2*

⁵¹ Genette comenta un aspecto fundamental respecto a este tipo de estrategia: “Esa forma de «desnudar el procedimiento», como decían los formalistas rusos, es decir, de revelar, aunque sea de paso, el carácter totalmente imaginario y modificable *ad libitum* de la historia contada, devalúa el contrato ficcional, que consiste precisamente en negar el carácter ficcional de la ficción.” (2006: 21)

se harán públicos dentro del *texto inserto 1*, del *mundo y submundo de los personajes*, y del *mundo del autor*.⁵² La intercepción por parte del técnico de sonido del documental en consuelo de Pam (“Customer Loyalty” 9x12), a la que vemos mirar por primera vez al trabajador del documental y no al objetivo de la cámara, supondría una invasión metaficcional por parte de un personaje del *mundo de los personajes* (creador y responsable del *texto inserto 1*) en defensa de un personaje dentro del *submundo de los personajes*, puesto que Pam, a través del documental, está representándose a sí misma o lo que es lo mismo, está llevando a cabo una ficcionalización de su identidad. Este tipo de salto metaléptico lo vemos también en el coloquio-entrevista del documental que se celebra en la novena temporada (“Finale” 9x26), donde se lleva a cabo un trabajo de reflexión sobre el *texto inserto 1*: personajes pertenecientes al *mundo de los personajes* comentan, a raíz del *texto inserto 1*, el propio *submundo de los personajes*, y cuestionan su veracidad, las decisiones y acciones tomadas y la opinión de los “actores” que se suponen “representando un show”. La fama de Pam, Jim o Dwight en el *mundo de los personajes*, no se corresponde con la verdadera fama de Jenna Fisher, John Krasinski o Rainn Wilson, pero simula ser un reflejo perfecto.

Las rupturas de la lógica ficcional del relato se basan principalmente en el modelo propuesto por Martín Jiménez de mundos imposibles que corresponde al tipo II: *modelo de mundo de lo ficcional verosímil-imposible* (2016: 180). En este tipo de ruptura, la obra se rige principalmente por el modelo de mundo posible del tipo II (ficcional-verosímil) pero trasgrede los límites de lo posible dentro de la lógica ficcional poniendo en contacto categorías del mundo textual que no pueden relacionarse entre sí o que, de hecho, pertenecen a un modelo de mundo diverso. En el ejemplo del técnico del documental que se ve inmerso dentro de la trama de su grabación, encontramos un caso del modelo denominado *autoficción ficcional verosímil-imposible* (Martín Jiménez, 2016: 189) ya que la representación es propia e impostada, imposible en su relación lógica y aun perteneciente a un tipo II de mundo.⁵³

⁵² Este tipo de contenido puede encontrarse en internet de forma completamente accesible, por ejemplo la película de Michael *Threat Level Midnight* antes mencionada, con 25 minutos de duración, al igual que puede buscarse y consumirse con total normalidad otros productos creados dentro de diversos universos ficcionales, como son las canciones del grupo *Drive Shaft*, del que es guitarrista el personaje Charlie de la serie de *Perdidos*, o los vídeos de YouTube de Sheldon “Fun With Flags”, de *Big Bang Theory*.

⁵³ Martín Jiménez nos recuerda un punto fundamental: “Hay que insistir en algo que no ha sido suficientemente destacado por los estudiosos: en todos los casos de autoficción, entendidos como aquellos en los que el autor protagoniza sucesos ficticios, ya sean verosímiles o inverosímiles, se produce una ruptura de la lógica ficcional, con la consiguiente creación de mundos imposibles” (2016: 181).

3. Ficciones de la mediocridad

MICHAEL: Today I did something stupid. I questioned myself and I will never do that again, 'cause I look at somebody like Jim Halpert and I think *that guy* can do anything he wants to do. He could... do anything, and he chooses to work here selling paper. Just like me.

(The Office, "Job Fair" 4x17)

Se ha llevado a cabo el análisis formal de la teleserie *The Office* con el objetivo de comprender de manera más profunda las estrategias y mecanismos narrativos sobre los que se apoya la serie para dotar de un mayor atractivo a su contenido, creando una conexión muy identificativa en el espectador acostumbrado a todo tipo de formatos y perteneciente a ese contexto sociocultural, quizá participante en ese modelo de vida normal que caracteriza el mundo de la serie. Estos juegos metaficcionales que retuercen y llevan al límite su lógica se repiten, casualmente, de forma canónica en una infinitud de relatos bajo la misma clasificación genérica: ficciones de lo cotidiano o, como he preferido llamar a este apartado, ficciones de la mediocridad.

Desde el cambio paradigmático que se dio en el arte en el siglo XX, donde a raíz de la ruptura de cánones y la reivindicación de una reformulación artística (y su consecuente derrocamiento institucional) surgieron conceptos como *reapropiación*, *pastiche* o *reformulación ontológica*; nace un tipo de narrativas que se ha visto sobre todo propulsado a partir de los años noventa. Contagiadas del positivismo de final de siglo, multiplicadas por la conectividad de las nuevas tecnologías, la globalización capitalista en productos y deseos uniformados y la concepción cultural del individuo como unánime, perteneciente a un mismo *no-lugar*, estas narrativas basan todo su aparato ficcional en estos parámetros establecidos de la proyección del yo en un Otro simétrico. El foco se ha centrado en la colectividad difuminada, que nos incluye a todos a partir del desdibujamiento de cada uno de sus individuos, creando relatos que nos engloban pero nos excluyen de nuestro elemento más personal: la diferencia.

Lo público pertenece al relato, y lo privado, por ahora, también.

La fascinación del colectivo por mirar (espiar) y verse (descubrirse) en ese Otro conocido, en la normalidad más absoluta que nos reduce a todos a un mismo nivel (seres humanos, animales rutinarios), ha sustituido al más fantástico y exuberantemente

complejo relato con éxito.⁵⁴ La vida cotidiana compite con *lo literario* y se esconde dentro de él. El artificio fantástico fascina al espectador, le embelesa a través de lo recargado, la plasmación de una realidad *mayor y mejorada* (más *extra* en todos sus aspectos), pero siempre proyectando una sombra de sí mismo, siempre sabiéndose posible: un mundo infinito del eterno retorno, la rutina; un superhombre nietzschiano cegado al absurdo, el trabajador. La trama de este tipo de obras girará de manera necesaria en torno a la vida más insulsa, más mundana y más real: el nudo de todo el relato, si bien con subtramas dispares y distintivas en cada una de sus manifestaciones, está en la propia reproducción del día a día, en el discurrir del tiempo, en la acción cotidiana en sí. No nos interesa una posible evolución psicológica, no nos interesa el crecimiento, el aprendizaje o el viaje; no posee mayor relevancia un plausible entramado amoroso más allá del discurso del transcurrir (enamoramientos, desengaños, rutina sumida en el aburrimiento de un amor acomodado...); nos interesa el *desarrollo*, el *cómo* de ese transcurrir. El espectador busca ser público de ese discurrir; ver la vida de la manera más pura y transparente que se pueda. El objetivo de las “ficciones de la mediocridad” es capturar el aspecto más general y anodino de la rutina del individuo diferenciado, para que pase a formar parte del colectivo.

Dentro de esta clasificación encontramos no solo una meta argumental en común sino un mismo juego estructural: el formato, sea cual sea el de esta narrativa, siempre provoca rupturas ilógicas en su argumento, cajas dentro de cajas, juegos metaficcionales imposibles, desveladores, simulativos. El despertar de esta letanía insulsa, incluso el remarcar de forma reiterada la artificiosidad del formato, juega con la dualidad contradictoria de su razón de ser. Como hemos visto en *The Office*, la metalepsis, el juego de comunicación directa con un interlocutor imposible, de acentuación de esta artificiosidad impostada que domina y lleva a cabo dicha narrativa, se presenta como un elemento fundamental dentro de la clasificación de ficciones de lo normativo, relatos mediocres, vidas reales, rutinas literaturizadas. Realidad y ficción necesitan de esta unión para funcionar, al igual que ocurre con la performatividad.

La performance recargada, absurda en su exageración y procedimiento, se nos muestra como un tercer aspecto indispensable en varios de los personajes y las voces

⁵⁴ Más allá de clarificar la contraposición entre Ficción vs. Normalidad, preferimos exponer este modelo de creación literaria costumbrista y cotidiana como una narrativa artificial, literaturizada, ficcionalizada en su sentido más intrínseco. La diferencia estaría entonces entre el Relato vs. No-Relato, la voluntad creadora causal y consecuencia social. La performatividad impulsará esos componentes artificiales que compondrán la estructura narrativa como relatada, más allá de “verdadera” o “habitual”.

narrativas, a veces coincidentes y a veces simplemente complementarios en su funcionamiento. No solo la estructura formal se rompe, sino la máscara de los actores, la representación de segundas, terceras o infinitas identidades, las mentiras miméticas del autor fidedigno se convierte en un juego de despiste. La actividad performativa se nos muestra como aspecto indispensable en la mayoría de estos relatos, quizá como contrapeso a la sinrazón argumental de la acción principal (vacía de motivo y motor que la propulse para seguir funcionando) o quizá ligada, simplemente, al siguiente elemento coincidente de este tipo de ficciones: el elemento lúdico.

El elemento lúdico, increíblemente presente en la televisión y los medios de comunicación digitales, representa un punto clave en la narrativa de la cotidianidad común a todos nosotros. Aspectos como la representación actoral de cuentos e historietas, la escenificación burlesca del relato narrado, las bromas, los juegos de competición, las imitaciones y la humillación aparecerán muy a menudo acompañando elementos anteriores.⁵⁵

A través del elemento lúdico y el performativo encontramos en gran parte de las historias el factor relativo a la reputación de los personajes y su habitual salto a la fama como celebrities, ídolos, arquetipos públicos representativos, etc., los cuales provocan una clara confrontación con la esencia argumental del relato: si precisamente se busca una plasmación absoluta de la vida más simple y aburrida sobre la que todos construimos nuestros propios relatos vitales, ¿cómo puede darse un factor relativo a lo fanático, al seguimiento y al reconocimiento heroico de personalidades sobresalientes en el colectivo? En primer lugar, este factor se aplica normalmente *dentro* del aparato ficcional, en uno o varios de los niveles metaficcionales que este posee, y suele verse protagonizado por los personajes y no por el autor encargado del relato (lo que resulta curioso, hablando precisamente de la fama). Por otra parte, este aspecto justifica el fanatismo alrededor de la obra no por la trama en sí, ya que no sobresale dada su temática, sino por la característica aparición y performatividad de estos personajes, es decir, la fama se basa enormemente en el juego a través del cual se manipula la realidad del relato (literaturizado en pos de la espectacularidad) para funcionar.⁵⁶

⁵⁵ Ortega y Gasset habla del elemento lúdico y artificioso, la farsa ligada a lo burlesco, como algo intrínseco al hombre a lo largo de la Historia y algo fundamental en la creación y la representación identitaria y teatral (1982:89).

⁵⁶ Por lo que podemos confirmar que la fama solo puede darse en el interior de la narrativa y siempre de forma simulada, pues dichos personajes no resultan famosos en el contexto real si no es añadiéndoles el atributo “ficcional” por delante.

Así pues, sobre estas características (metalepsis, performatividad, elementos lúdicos, fama y una clara tendencia hacia una estética del simulacro) encontramos varias representaciones en diferentes formatos que pueden interesarnos en el estudio de este género ficcional —además de sobre la cual hemos ejercido el principal análisis formal, en el capítulo anterior—. Si bien es cierto que podemos encontrar ejemplos clásicos como *Niebla* (1914) de Unamuno en literatura, o *The Truman Show* (1998) de Peter Weir el cine, este género tiende por lo general a desarrollarse más en formatos seriales y programación televisiva, con una estructura inacabada o prolongada en el tiempo, lo que permite una interacción no solo más intermedial y un diálogo directo con el público en muchos de los casos, sino una perspectiva de ruptura ficcional mucho más flexible. Aun así, tanto *Niebla* como *The Truman Show* presentan una perfecta adaptación a todas las características de este género ficcional específico por lo que consideramos que merecen una brevísima revisión de formato y contenido dentro de este estudio, aunque solamente sea en busca de esos puntos en común que agrupan a todos los relatos cotidianos del despertar ficcional.

3.1. La ficción consciente: saberse filmado, saberse escrito

—Pero ¿te has metido a escribir una novela?

—¿Y qué quieres que hiciese?

—¿Y cuál es su argumento, si se puede saber?

—Mi novela no tiene argumento, o, mejor dicho, será el que vaya saliendo. El argumento se hace él solo.

—¿Y cómo es eso?

—Pues mira, un día de estos que no sabía bien qué hacer, pero sentía ansia de hacer algo, una comezón muy íntima, un escarabajeo de la fantasía, me dije: voy a escribir una novela, pero voy a escribirla como se vive, sin saber lo que vendrá. [...]

(*Niebla*, Unamuno 1984: 131)

El eje principal sobre el que giran las obras de *The Truman Show* y *Niebla* es el descubrimiento de la vida como una creación ficcional por parte de un ente superior, lo que no se aleja del tema canónico que podemos observar ya en el mito de la caverna de Platón, el trampantojo de Segismundo en Calderón de la Barca o las deducciones filosóficas sobre el genio maligno de Descartes. Augusto Pérez y Truman son personajes

ideados por un ser aparte, un escritor o un guionista y director que controla la toma de decisiones desde arriba y desde fuera, que posee un control de las acciones, la percepción del mundo, las relaciones, los gustos, ideas y reflexiones de estos personajes y que condiciona el desarrollo de la trama según sus intereses. Pero, la representación de los seres superiores que controlan la vida de los protagonistas es encuadrada en un mundo más amplio que incluye aquel de la realidad del protagonista dentro de sí, no deja de formar parte de la ficción del relato. A pesar del control que se escapa de sus vidas, ni Augusto ni Truman poseen una vida fuera de lo común, sino que es precisamente el hecho de que una vida monótona, aburrida y completamente cotidiana pueda ser ideada y controlada por alguien más lo que horroriza y fascina al lector de estas ficciones: poder saberse también víctima de este engaño fatal. La paranoia de que todo lo que ocurre estaba planeado de antemano, el terror a saberse ya escrito y el descubrimiento de no poseer voluntad propia ni posibilidad de cambio. El saberse simulacro, ficción consciente que rompe en sospecha desenmascarada.

Más allá del descubrimiento de una “realidad más real”, el tema abordado por estas obras ronda siempre en torno a la vida de los individuos en el devenir de los días, lo cotidiano de la rutina que no conoce ese mundo real que lo observa y que no comprende la finalidad de su existencia. El creador del relato se ciñe simplemente a delimitar la acción y el escenario, a dar “pequeños empujoncitos” a este personaje para que se dirija a esta parte, para que guste más de la compañía de este otro personaje (compinchado con el director de puesta en escena, como vemos en los actores del *show* de la vida de Truman, o conocedor de la verdad sin saberlo, como vemos en Víctor en la historia de Unamuno), para que haga y diga las cosas que más agradan al espectador, que observa como observaría un niño a un pececito dentro de una pecera. El relato interno de la obra basa su razón de ser en la rutina, en el ensayo repetido, en la vivencia más insulsa, más sencilla, más acomodada. El protagonista de la simulación de mundo cerrado, artificioso y paralelo tiene como única meta la función de vivir su vida de la manera más corriente posible.

La realidad es el objetivo y la realidad no concibe la fantasía, la magia ni la artificiosidad.⁵⁷ La principal característica de este género es la creación ausente de

⁵⁷ Ortega y Gasset reflexiona sobre la novela moderna en su artículo *La novela como «vida provinciana»* (1982), en el que dice que “la acción o la trama no es la sustancia de la novela, sino, al contrario, su armazón exterior” (1982: 41) y donde además concluye que “la esencia de lo novelesco [...] no está en lo que pasa, sino precisamente en lo que no es «pasar algo», en el puro vivir, en el ser y en el estar de los personajes, sobre todo su conjunto o ambiente” (1982: 42).

“signos literarios”, la demarcación de su composición artística libre de ornato, de elementos compositivos propios de la concepción literaria, de la “poeticidad”: la literatura menos literaturizada en claro, pero contrariamente, la puesta en escena más absurdamente teatral.⁵⁸ Con la *sobreinterpretación* que suelen llevar a cabo sus personajes, igual que vimos en anteriores análisis sobre la tendencia performativa y engañosa de personajes como Michael Scott o Jim Halpert, se genera un sentimiento de anulación de lo verdadero. Todo funciona de manera tan exagerada que el protagonista acaba por aceptar como real y normativo aquello que a nuestros ojos solo puede resultar farsa, como sucede con el Truman criado en el contexto más perfecto e hiperteatralizado (plagado de mensajes subliminales publicitarios) y el Augusto acostumbrado al delirio monológico de su amigo Víctor. En la ausencia de esa esencia artística y acostumbrados a la performatividad, encontramos irremediablemente el olvido de pertenencia en dicha clasificación: un personaje que se halle dentro de un mundo tan forzosamente realista y aburrido olvidará su motivo literario, formar parte de una ficción, y tomará dicha ficción como única esencia *real*. No tiene sentido, para el personaje del relato, que su existencia se limite a ser un mero relato, tan ausente de argumento y de atractivo artístico. Es aquí cuando la estrategia funciona.

CHRISTOF: We've become bored with watching actors give us phony emotions. We're tired of pyrotechnics and special effects. While the world he inhabits... is, in some respects, counterfeit. There's nothing fake about Truman himself. No scripts, no cue cards. It isn't always *Shakespeare*, but it's genuine. It's a life.

(*The Truman Show*, 1998)⁵⁹

A través de la inclusión de un relato ficcional dentro de otro (aquel mediante el cual nosotros accedemos a este primer relato que se haya dentro), las denominadas *metanovelas* —o *relatos metaficcionales*, puesto que estamos estudiando también una

⁵⁸ Somos conscientes de la dificultad de esta diferenciación dada la problemática ontológica del campo, nunca aclarada por ninguno de los grandes teóricos universales literarios. Lo que quiere hacerse aquí es una diferenciación entre la narrativa más fantástica, ornamentada y coloquialmente clasificada como literatura, dada su abundancia en elementos literarios exagerados y rimbombantes; y la narrativa más cruda, realista y ausente de temática, formato o tratamiento específico en lo relativo a la literariedad, nacida principalmente en el periodo modernista y usualmente alejada de la literatura de consumo más generalizada. Podemos incluir, entre aquellos elementos puramente literarios, y siempre salvando las distancias, el factor de la trama intrínseca dentro del relato, la acción y la coherencia narrativa, como factores literarios del relato artístico que todavía se mantienen de manera imperativa en los relatos infantiles, los cuentos populares y la literatura oral. Estos, y algunos de los aspectos mencionados en el párrafo al que se hace referencia, forman parte de la clasificación compositiva que engloba el concepto de “literariedad” en una obra.

⁵⁹ Aunque hablamos siempre de la versión original, nos interesa la particularidad del título traducido al castellano: *El Show de Truman (Una vida en directo)*.

obra audiovisual— abordan el tema de la creación literaria o artística a través de la estrategia borgiana del espejo, o las cajas dentro de cajas, provocando una *mise en abyme* de creación vertiginosa que aborda una creación que a su vez aborda varios niveles de abismo. Algunas de las definiciones generales que hacen referencia a este término son recopiladas por Imízcoz Beúnza en su artículo:

El término “metaficción” fue usado por primera vez por William Gass en 1970 para referirse a una narrativa que empieza en los años 60. Términos como “metarretórica” o “metateatro” son un recuerdo de lo que, desde los años 60, ha sido un interés general por el problema de cómo el ser humano refleja, construye y mediatiza su experiencia del mundo. Gonzalo Sobejano (1989: 4), definía así la metanovela: “Una novela que refiere a un mundo representado (fingido o imaginario en palabras) es una novela. Una novela que no refiere solo a un mundo representado, sino, en gran proporción o principalmente, a sí misma, ostentando su condición de artificio, es una metanovela, de manera semejante a como el lenguaje que no remite a un mundo de objetos o contexto, sino a otro lenguaje o código se llama «metalenguaje»”.

Después de Gass su significado ha recibido distintos nombres para referirse a una realidad casi común: “novela autoconsciente”, “novela autorreflexiva”, “novela ensimismada” o “metanovela” (Sobejano), “novela narcisista” (Hutcheon), “novela autogenerativa” (Kellman) y “modo metaficcional” (R. Spires). [...] Lo que tienen en común las diferentes novelas metaficcionales es que “tienden a encarnar en la ficción dimensiones de autorreflexividad y de incertidumbre formal”; es decir, el substrato común de las diversas manifestaciones de la metaficción es que “todas ellas exploran una teoría de la ficción a través de la práctica de la ficción” (Waugh, 2). Tenemos, por tanto, una obra de ficción a caballo entre la teoría de la literatura y la ficción literaria. (Imízcoz Beúnza, 1999: 321)⁶⁰

En *Niebla*, Augusto se nos presenta como un personaje gris, cansado de una vida vacía de sentido y siempre repetitiva, que intenta de mil maneras hacer que su relación con Rosita funcione para añadirle a su vida ese sentido (esa línea argumental coherente de final feliz) del que carece, precisamente, por tratarse de la realidad y no de un relato ficcional. Es cerca del final del relato cuando descubrimos que *Niebla* no trata de lo que parecen tratar la mayoría de las novelas costumbristas de finales del siglo XIX, sino del despertar ontológico donde el protagonista (como bien podía ser cualquiera de nosotros) descubre que toda su vida ha girado en torno a una mentira, a un mismo proyecto que

⁶⁰ Las obras y artículos citados por la autora son: Sobejano, Gonzalo (1989): "Novela y metanovela en España". *Ínsula* 512-513: 4-6; Waugh, Patricia (1984): *Metafiction. The Theory and Practice of Selfconscious Fiction*. London - New York: Routledge. No se especifica obra para William Gass.

comienza con el inicio de ese libro que nosotros tenemos en las manos. En definitiva, que él existe porque había de ser escrito un día por el mismo autor, inserto en el propio relato.

Ese supuesto marco se convierte en parte de lo enmarcado, cuando descubrimos que están firmados por nombres —Víctor Goti, Miguel de Unamuno— que se corresponden con los de personajes de la propia historia que supuestamente enmarcan. De esta manera, cuando aquello que el lector espera pertenezca al plano de lo real ocupa el lugar de la ficción, quedan rotas las fronteras supuestamente existentes entre ambos territorios. (Gómez Trueba, 2006b: 90)

Cuando Augusto se descubre como ser ficcional su comportamiento cambia por completo: refugiándose en la responsabilidad de aquel ser superior que le escribe, *el autor*, pierde por completo la fe de una independencia decisiva y una voluntad propias, y sabiendo que toda acción realizada (o sucedida de forma pasiva hacia él) será planeada y llevada a cabo por este ser superior creador y propietario, decide deshacerse frente al sinsentido vital y eximirse de toda responsabilidad ciudadana, afectiva o moral.

En *The Truman Show* vemos un desarrollo muy parecido: Truman, comprado por *la productora* cuando solo era un bebé, se cría, educa y vive dentro del recinto de rodaje de la teleserie “El show de Truman”,⁶¹ un *reality* que se proyecta las 24 horas del día en directo, con recopilaciones semanales de los momentos estelares, y que muestra la vida del protagonista al completo. Sin conocer otra realidad y sin salir jamás del recinto de escenarios de cartón piedra, es la representación absoluta del mito de la caverna. Un simulacro teletransmitido. El creador de la serie concede entrevistas y conferencias detalladas sobre las dificultades del formato y su atractivo, representando un mundo vigilado desde todos los ángulos por cámaras inteligentes y miles de trabajadores que

⁶¹ Quizá resulte interesante comentar, sobre esta idea de seguimiento del actor no solo en el desarrollo de su personaje sino en su crecimiento de niño a adulto, que podemos observar precisamente este mismo fenómeno en múltiples ejemplos audiovisuales de la vida real. En películas como *Boyhood* (Linklater, 2014), la serie *Modern Family* (ABC, 2009-2020) o la saga cinematográfica de *Harry Potter* (Warner Bros, 2001-2011), uno de los principales atractivos que consolida su éxito frente a otras tantas obras en el mercado es ese elemento adherido a la vida real de los personajes *fuera* de escena, a su cambio de aspecto, su madurez y aprendizaje, su formación en el campo actoral, su *metamorfosis*. La vida fuera de la obra, pero de alguna forma perteneciente aún a esta. Algo muy parecido sucede con las películas y series de televisión de largas temporadas protagonizadas por niños, como *The Suite Life of Zack and Cody* (Disney Channel, 2005-2008) con su sucedánea *The Suite Life on Deck* (Disney Channel, 2008-2011); las películas de *High School Musical* (Disney Channel, 2006-2008) incluyendo la secuela de uno de sus personajes, *Sharpay's Fabulous Adventure* (Disney Channel, 2011); o la serie y película de *Hannah Montana* (Disney Channel, 2006-2011), entre tantas otras. Consecuentemente con esta idea de literatura expandida, en estos casos podemos observar cómo el seguimiento que se hace en los medios sobre los actores involucrados en los relatos se llega a convertir en una especie de relato más allá de la ficción, que algunos fanáticos de la obra seguían con la misma atención que dedicaban a las películas. Lo interesante, precisamente, era ver en vivo cómo crecían los personajes fuera de su máscara.

hacen guardias día y noche para que nada despierte la duda de esta realidad tan poco real que presenta el programa: vigilancia extrema, estudios y mejoras continuadas, equipos de psicólogos y profesionales de la conducta que dirigen la conciencia de Truman lejos de ideas tan naturales en el ser humano como descubrir, moverse o preguntarse cuestiones que nunca han sido puestas en duda por nadie, y que parecen incoherentes o fuera de lugar. A lo largo de la película podemos observar, a pesar de los intentos del creador y la productora, un progresivo despertar de conciencia en Truman, paranoia *in crescendo* de complot en su contra, de farándula que gira a su alrededor y de la vigilancia extrema a la que siempre se ha visto sometido. Desde la primera escena, de hecho, cuando Truman acaba de cepillarse los dientes frente al espejo y representa un pequeño espectáculo cómico antes de empezar el día, podemos observar esa semilla sembrada de duda, esa conciencia quizá de saberse observado. Cuando el relato avanza un poco más y Truman recopila más pruebas a favor sobre la farsa que lo rodea (como la foto de boda con su mujer en la que ella cruza los dedos —no está *verdaderamente* casada con él—, o el encontronazo con su padre por la calle, supuestamente muerto años atrás) podemos comprobar que las sospechas empezaron mucho tiempo atrás, al reunir en el sótano, en una esquina donde las cámaras no llegan a grabarlo del todo, un conjunto de recortables con los que intenta reconstruir el rostro de Lauren (contratada como figurante y despedida por la productora) antes de ir en su búsqueda. Gómez Trueba nos recuerda que

el recurso de la ficción dentro de la ficción, o el motivo del mundo dentro de otro mundo, lleva en ambas obras a que se rompa el pacto ficcional con el lector-espectador, impidiendo que este se olvide de su realidad y se sumerja en el mundo de la obra que está consumiendo, ya que esta le recuerda repetidamente que está ante una invención, producto de un creador que se hace presente en la obra como artífice de la misma. (Gómez Trueba, 2006b: 92)

El mensaje no acaba ahí, sino que tanto *Niebla* como *The Truman show* convierten al receptor en parte de ese mundo, al introducir el espacio de recepción de esta obra ficcional inserta dentro del mundo del público, como también se lleva a cabo en *The Office*. Tras esta breve disposición de los hechos, podemos volver al artículo de Imízcoz Beúnza y revisar los principales temas que se abordan dentro de los relatos metaficcionales y, sobre todo, la marcada conciencia ficcional de los mundos posibles insertos dentro del relato:

De forma sintética se pueden resumir los temas que aborda la metaficción en los siguientes puntos:

1. qué es realidad
2. qué es ficción
3. los límites entre ellos. ¿Existen fronteras, separación o son mundos contaminados en los que las fronteras son porosas?
4. el concepto de naturaleza: a) del hombre, b) de la literatura y del arte.
5. la revisión del concepto de historia
6. una serie de cuestiones literarias: la literatura como juego [...]; la posible mentira de la literatura, de la ficción, su ilusión y su engaño [...]. (Imízcoz Beúnza, 1999: 325)

En el personaje de Truman podemos observar algunos de los elementos propuestos por George Orwell en *1984* (1949), como la sensación de vigilancia extrema marcada por una clara paranoia de control, que han servido para muchas otras obras de temática similar, como *Blade Runner* (1982), *Strange Days* (1995), *The Game* (1997), *Matrix* (1999), *The Thirteen floor* (1999), *Memento* (2000), *Gamers* (2009), *Black Swan* (2010), *Shutter Island* (2010), *Anon* (K5 Media Group, 2018), *Westworld* (HBO, 2016-2021), *Black Mirror* (Netflix, 2016-2021) o *UpLoad* (Amazon Prime, 2020). Las ideas sobre el control, la observación, el complot universal en contra del individuo o la alienación son elementos que han tenido una gran relevancia en narrativas de todo tipo durante los últimos años, claramente impulsados por el apabullante desarrollo tecnológico y la digitalización de entornos sobre los que antes no existía un control tan riguroso. En todas estas obras podemos observar la vigilancia y la enajenación como componentes clave en el juego de cajas que supone su estructura, en la que en forma de sospecha, a veces lavados de la conciencia, drogas, locura, programación, control mental o elegantes aparatos futurísticos se lleva a cabo una manipulación de la vida de los personajes a través de un estado de conciencia del que, según avanza el relato, se sale progresivamente hasta descubrirse la verdad. La realidad se construye como un “relato inserto” o compuesto a partir de terceros elementos, y la búsqueda de una identidad y la comprensión de la realidad circundante al relato debe darse siempre desde ese mismo relato ficcional. Si bien es cierto que en las mencionadas propuestas alternativas no se nos muestra el componente de ficción cotidiana que venimos estudiando aquí, dada su naturaleza distópica en la mayoría de los casos, existe: una marcada voluntad cuestionadora de los límites entre la realidad y la ficción del relato, una conciencia duplicada y dividida entre su verdadera representación y su representación simulada, una revisión siempre explícita y latente de los sucesos pasados (la historia del relato y su percepción mental) y, por

supuesto, un evidente juego con el formato en vídeo y el modo de narrar, que juega también con la conciencia del espectador.⁶²

Esa autoconciencia de relato ficcional, ese *saberse escrito* que observamos en Augusto Pérez, o *saberse permanentemente filmado* en Truman (y la actualizada teoría foucaultiana del Panóptico como constructor de un individuo sometido y precavido en cada uno de sus movimientos, dada la amenaza de vigilancia continua), llevará a los personajes a representar una continua *performance* de sí mismos dentro de su relato, una representación conocedora de un tercero que *observa* (tanto si este es público televisivo como futuro lector, e incluso tanto si es creador como compañero compinchado con el complot) y que difuminará la verdadera personalidad del personaje-actor de sí mismo. En el caso de Truman, el nivel de entramado ficcional llega todavía más lejos: no solo se lleva a cabo una representación impostada por el propio personaje al saberse este vigilado y expuesto las veinticuatro horas del día, sino que se tiene en cuenta dicha representación para la percepción de su mundo falso y siempre *espectacular*, esta es una concepción de imposición programada: su familia, amigos y compañeros de trabajo siempre formarán parte del entramado engañoso, puesto que son actores contratados y poseen un guion abierto levemente a la improvisación, y Truman, criado y educado dentro de la farsa *sobre-interpretada* que es su vida, entenderá la normalidad dentro de esta sobreinterpretación. Si Augusto se sabe escrito, Truman se sabe filmado y escrito (por defecto) a su vez.

Al igual que el simulacro acaba por representar una realidad *tan* verdadera que incluso en sus aspectos más artificiosos se asume un componente real (lo que pasa de ser una *copia disimulada* a una *realidad precedera*), el personaje consciente de su ficcionalidad acabará por representar un papel ficcional *tan realista* que conseguirá perderse dentro del propio relato. “El motivo de la imagen fílmica es utilizada como eficaz metáfora de la duplicación del mundo real por el simulacro” (Gómez Trueba, 2012: 63), y si bien es cierto que este tipo de estrategias resulta más común en narrativas audiovisuales (dado su formato intermedial y mucho más polivalente y flexible en este tipo de aportaciones metaficcionales) no sería justo ignorar *Seis personajes en busca de autor* (1921) de Luigi Pirandello, *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Casares,

⁶² Dado que se trata de ficciones que se inclinan hacia la temática de vigilancia, es más habitual encontrar una representación audiovisual en este tipo de relatos, aunque no únicamente: novelas como *Fahrenheit 451* (1953) o *The Handmaid's Tale* (1985), mencionadas anteriormente, girarán también en torno al argumento de una “vida cotidiana” impuesta bajo el totalitarismo del control y la extrema vigilancia, como *1984*.

Si una noche de invierno un viajero (1979) de Italo Calvino, *El cuarto de atrás* (1978) de Carmen Martín Gaité, *Pálido Fuego* (1962) de Vladimir Nabokov o *La historia interminable* (1979) de Michael Ende; como también podríamos considerar relatos clásicos como *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes o *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll. Estas obras experimentan no solo con la estructuración coherente de la realidad del relato, a través de los subniveles ficcionales insertos en la historia, sino con la duplicidad identificativa de los personajes, que coexisten en el plano más real de la ficción y el más ficcional (a veces representado por sueños, locura o recuerdos), y sobre los que el libro en sí presenta varios niveles físicos y referidos en nuestra realidad de algún u otro modo, como son los capítulos y notas aparte de la novela de Nabokov, las explicaciones de traducción y comentarios al margen de Cervantes o los diferentes colores en la tipografía del texto de Ende. La transgresión de barreras y niveles metaficcionales (en estructura de caracol de simulacro perfectamente adherido) genera siempre una paradoja imposible, a través de la cual los personajes en la mayoría de las narrativas se aprovechan, o pueden así mismo verse perjudicados.

Pero, ¿cómo puede alcanzarse la realidad de la ficción en la que estos se ven inmersos? Las estrategias más habituales en la *iluminación* se dan a través de: a) sueños y epifanías maravillosas, b) pruebas “físicas” dentro de la *ficción más ficcional* del relato (como bien pueden ser escritos, vídeos, fotografías o mensajes de todo tipo), c) intervención directa del creador/autor o de terceras personas pertenecientes a un nivel ficcional superior (tanto por error como intencionada). “El sueño, que en realidad no deja de ser un engaño de los sentidos, pura apariencia, es el encargado de descubrir y mostrar la Verdad” (Gil-Albarellos y Gómez Trueba, 2006: 153), los personajes, una vez alcanzada la *verdad* sobre su existencia ficcional y su coexistencia simulativa (en dos planos ficcionales) muestran, como sucede con Truman y Augusto Pérez, un cambio necesario en su personalidad. Y al igual que sucede en las ficciones actuales con el descubrimiento ficticio del aparato, a partir de este descubrimiento embustero se adquiere un conocimiento más pleno y una perspectiva mayor del mundo, aunque se trate de este mundo ficcional. Se lleva a cabo una *autoficción*, una actuación impostada de sí mismos y una narrativa alternativa a la verdadera:

La autoficción trata de acercar el mundo ficticio a la realidad porque se relaciona con el deseo de exorcizar nuestros temores o de ver satisfechos nuestros anhelos en el mundo real, y cabe

sospechar que persigue, a través de la creación artística, objetivos similares a los sueños y la ensoñación. (Martín Jiménez, 2016: 190)⁶³

Una vez aparece la sospecha, es solo cuestión de tiempo que el personaje alcance una autoconciencia de su ficcionalidad, y en el caso de que dicho personaje acepte contrariamente continuar con la farsa (y no huir, como hizo Truman, o morir, como hizo Augusto), nos dice Martín Jiménez que hay tres caminos: que presente una autoconciencia descubierta, encubierta o manifiesta en su auto-ficcionalización (2016). Esta *visión panorámica* que proporciona el conocimiento de la ficción sobre la que se participa puede ocasionar un despertar violento con una serie de consecuencias, como sucede en *Niebla* y *The Truman Show*, o una nueva perspectiva respecto al relato ficcional inserto, como es el caso en *The Office*, donde observamos cómo a través de la publicación del documental dentro de la serie se lleva a cabo una mayor comprensión de la relación amorosa de Jim y Pam que no habría podido darse si no se hubiera proporcionado una nueva perspectiva “desde fuera”, por ejemplo. En cualquiera de los casos, podemos ver cómo el proceso de aceptación de la representación simulada como parte de la identidad de los personajes se ve acentuado por la concepción de un ojo que siempre mira, juzga y escribe en relación a la respuesta de los individuos relatados... por lo que no podemos decir que se trate de una adquisición voluntaria en el comportamiento y la personalidad del protagonista, sino siempre de una manipulación.⁶⁴

Ambos, Augusto y Truman, se sienten observados, ambos se sienten cinematográficos. Y ambos personajes, curiosamente, se comportan continuamente como personajes, es decir, actúan ante la cámara que les está mirando, o, mejor dicho, sobreactúan, haciendo gala de un histrionismo desmedido y artificioso. En definitiva, ambos se comportan de una manera exagerada y ridícula. (Gómez Trueba, 2006b: 94)

Este mismo modo de comportamiento es el que encontramos en el personaje de Michael Scott, presentador indiscutible de lo que supone el espectáculo del documental

⁶³ Añade Martín Jiménez: “tanto en la ensoñación como en los sueños, la propia persona que sueña o ensueña suele ser el protagonista, y experimenta una serie de sucesos que no han ocurrido en la realidad, y que tiene, por lo tanto, una apariencia ficcional. [...] Los contenidos de las ensoñaciones y de los sueños pueden ser verosímiles o no verosímiles, como ocurre en la autoficción verosímil y en la inverosímil, lo que establece una clara relación psicológica entre ambas formas” (2016: 190), por lo que podemos deducir que la representación del engaño y la fantasía provocada por el sueño, el mundo de la locura o la confusión puede tergiversarse en el discurso autoficcional de un personaje y por tanto, debe cuestionarse su veracidad en todo momento.

⁶⁴ El mejor ejemplo de esto podemos verlo en *The Office* (temporada novena) donde la intervención en escena de un técnico de sonido del documental acaba por arrastrarlo dentro del relato ficcional, como personaje de la historia inserto, y por tanto, narrado de alguna manera.

“The Office: An American Workplace” y uno de los narradores principales y protagonista de la serie *The Office*. Como hemos visto en apartados anteriores, en *The Office* la acción de narrar y “convertir en ficción” es siempre ejercida de forma consciente por cada uno de los personajes, pero estos desconocen hasta qué punto son narradores y no producto del documental que construye su relato. En el personaje de Michael la actividad performática es tan exagerada que llega a desdibujarse el límite entre la persona real y el personaje que tanto se esfuerza por mantener en cámara y frente a sus empleados. De hecho encontramos una muestra recurrente de reafirmación en la manera de subrayar este comportamiento que tiene Jan, cuando, cada vez que llama a Michael por teléfono y este se encuentra en cámara (ya que si no lo hiciera no podríamos ser testigos de esa llamada) el diálogo suele ser el mismo: “Are the cameras there, Michael?” pregunta Jan, dado el comportamiento de Michael; “No”, miente él casi siempre, echándole un ojo al objetivo.

Las habituales rupturas metaficcionales dentro del discurso narrativo se dan por varios motivos específicos, todos ellos con un mismo fin en el oyente: incomodar, alertar, hacer empatizar, subrayar el artificio. Los familiares y amigos de Truman aprovechan todas y cada una de las conversaciones que mantienen con este para anunciar un nuevo producto patrocinador, muchas veces mirando descaradamente a cámara. Augusto camina hasta casa de su escritor, Unamuno, y se cuelga directamente en su despacho para hablar cara a cara con él (lo más parecido a desafiar con la mirada un objetivo digital y mirar desde ahí al espectador que espía). Del Río nos habla de la ruptura de la cuarta pared como recurso formal que implica:

1. Ruptura... implica disrupción. Señala la aparición de un elemento incoherente en el mundo de ficción autónomo de cada obra; algo ha de «molestar» en la textualidad, en la sintaxis particular del filme.
2. ...de la cuarta pared supone reflexividad. Se refiere a una llamada de atención al espectador acerca del carácter artificioso de la obra cinematográfica y, por ende, una advertencia de la existencia de un pacto pragmático y convencional que todo receptor acepta de modo tácito al ver una obra de ficción. En definitiva, propone una reflexión sobre la ficción y la no-ficción, tomando como base su propia ficcionalidad. (2019: 404)

Esta disrupción impuesta por el ritmo narrativo del relato se ve seguida de una leve pausa, un silencio o una muestra de incomodidad que denuncia la acción que se está presentando frente al lector o al espectador. La atención del destinatario se apoya entonces

en esa ruptura voluntaria por el propio sujeto narrado, que provoca una sensación de vértigo, de *extrañamiento*, como demandaban los formalistas. La insistencia en esta metalepsis que siempre se enfoca hacia su propia artificiosidad pretende desde un principio insistir en el formato de la obra, *hacerse notar* como artificio. Ficcionalizarse aún más. Esto funciona no solo en el formato del relato sino en su procedimiento: el autor y narrador llevará a cabo una performance aún más recalcada, artificiosa o notable precisamente respecto a estas rupturas ficcionales, lo que provocará un doble extrañamiento aún más subrayado.⁶⁵ Disrupción y reflexividad serán los dos adjetivos clave de las nuevas narrativas cotidianas más tardías, pudiendo encontrar este tipo de relatos ficcionales cerrados, como son las redes sociales o la telerrealidad, de las que se hablará más adelante. “Lo relevante no es que la intertextualidad sea real o inventada, sino la forma autorreferencial o autoconsciente en que funciona”, nos recuerda Pardo García en su artículo (2015: 61), y añade más adelante:

Estas dos circunstancias ponen en evidencia el carácter especular del relato metadieético respecto a la pieza teatral en la que está inserto y la reflexividad encubierta de esta, que acaba articulando una visión de la literatura o de la ficción, sea esta dramática o narrativa, como voyeurismo: contar historias es meterse en la casa de otros, en *la vida de otros* [...] para permitirnos participar de forma vicaria en ella. (Pardo García, 2015: 82)

Dentro de estos modelos de simulacro narrativo, de todas maneras, podemos observar la consciencia de saberse expuesto a un público que observa, reforzados por el constante monólogo interior que conduce el relato (sobre todo dentro de las redes sociales), lo que hace que se cumpla el aspecto reflexivo de este tipo de narrativas; pero encontramos con más dificultad la disrupción reiterada y consciente, si no es de forma paródica, ya que al actualizarse continuamente y mantener una narrativa abierta no hay posibilidad de una continuidad lógica ficcional (más allá del relato vital). Del Río subraya los siguientes aspectos a tener en cuenta en la ruptura ficcional para que se dé un funcionamiento adecuado dentro de la lógica ficcional:

⁶⁵ Pardo García añade un pequeño apunte a esta problemática en específico: “como en la literatura y el teatro, [se da] en el cine, que es una mezcla de mimesis y diégesis, de representación y narración, pues es una representación filmada y montada. Si el teatro en el teatro ha sido el foco de atención de la reflexividad dramática (al menos hasta la llegada de Brecht), algo parecido ha ocurrido en el cine (al menos hasta la llegada de Godard), pues tiende a identificarse la reflexividad filmica con el cine en el cine.” (2015: 55).

Ante esto cabría preguntarse si existen incoherencias en el mundo ficcional que no «saquen» al espectador; y, por otra parte, cómo puede haber toma de conciencia de la condición de artificio de una obra sin que se agujeree el universo autosuficiente que esta misma ha construido a base de expectativas y convenciones. (Del Río, 2019: 404)

Es fácil identificar una ruptura ficcional incoherente cuando no funciona de inmediato en el espectador: por ejemplo, cuando un narrador se sitúa en un contexto histórico que no se corresponde con la realidad o que el receptor conoce de una forma diversa. Un relato que realice saltos temporales en su narrativa e intervenga con un receptor que se encuentra en el año 2021 pero que no conoce la crisis sanitaria del covid-19 no cumple con el pacto de ficción para el espectador actual. Una obra que simula tomar conciencia de su existencia como aparato ficcional y pregunta al interlocutor (receptor que no puede responder) sobre una información específica que será automáticamente respondida por la misma voz narrativa, sin coincidir con la respuesta del espectador, falla en su función metaléptica y por tanto en el pacto ficcional. Esto sucede con las obras de ciencia ficción que sitúan su trama en una fecha futura cercana y que, obviamente, no suele cumplir las expectativas inventadas. Sobre esto es importante establecer un límite tajante entre discursos: “hay que considerar que la ficción, por naturaleza, no puede mezclarse con nuestra realidad más que en un nivel pragmático” (Del Río, 2019: 405). Con el cine y la televisión “la obra ha pasado a incorporar un elemento, la cámara (que invita a incluir también a la persona que la controla y a la persona que verá lo rodado, esto es, al autor y al espectador), que desde ese momento es ficción.” (Del Río, 2019: 405) por lo que todo lo que aparezca en pantalla formará parte de la narrativa, sea esto coherente o no, verosímil o inverosímil, extraño o habitual; “será siempre parte del constructo artístico, y solo puede entenderse como ficción, pese a que tendamos a asimilarlo (en una opción de lectura a veces legítima) con un elemento de nuestra realidad” (Del Río, 2019: 405). Es decir, que toda nuestra vida real, al ser grabada, pragmáticamente deja de pertenecernos y pasa al plano ficcional. Pero el siglo XXI está repleto, completamente atiborrado de grabaciones, de puntos de mira y de cámaras. ¿No constituye entonces esa sensación certera, ese conocimiento —esa realidad— de saberse grabado las 24 horas del día una realidad absolutamente ficcional?

¿Es este el motivo por el que nuestro consumo de relatos se centra últimamente (de manera enfermiza) en la normalidad, en ficciones costumbristas que fingen no serlo? La literatura se vuelve mundana, mediocre y pan de cada día porque el límite con nuestra

cotidianeidad aparece cada vez más desdibujado. Ya no sabemos qué es literatura porque no sabemos qué no lo es. Nuestro pensamiento, dentro del nuevo siglo, relata a partir de nuestra percepción, nuestro entendimiento de las cosas, nuestro ser y estar en el mundo, en forma y a través de un amasijo intertextual inmenso. El motivo real por el que se lleva a cabo este subrayado continuado de conciencia ficcional puede darse por varios motivos; Del Río nos propone una ruptura intencionada de la cuarta pared con el fin de: 1. Superar la evasión, 2. Desbordar los límites, 3. Reír ante el absurdo (Del Río, 2019). Al final, nada de esto es novedad frente al manifiesto del teatro consciente de Brecht. En nuestra interpretación del personaje en las redes sociales o en la televisión se puede siempre vislumbrar por debajo al actor original, que entra y sale, se acerca a cámara, pellizca en comentarios directos al espectador y bromea en su autoconciencia ficcional. Esto lo vemos en *The Office* dirigido al ámbito laboral: los personajes “actores” en el documental, entran y salen de su disfraz profesional, del arquetipo que interpretan según su puesto en el engranaje de una oficina, siempre conscientes de la personalidad de debajo que suele salir sobre todo en las confesiones a cámara, en los cortes cómicos de imagen, en las conversaciones en los descansos y en las tomas que se graban fuera del escenario habitual.

Frente a este comportamiento performático consciente por parte de los personajes, que se apropian de la voz narrativa una vez son conocedores de ese mundo ficcional que representan, encontramos una particularidad curiosa a la hora de incluir y tratar a la cámara (la ventana al espectador) dentro de escena: en el caso de *The Office*, mientras Michael ejerce como anfitrión de la casa, como presentador que se encarga de dirigir la acción en escena, el resto de personajes ejerce más bien un papel empático con el televidente, situándose al mismo lado como espectadores del *show* que lleva a cabo su jefe, en un juego identificativo que viene a significar algo así como “¿ahora entiendes lo que tengo que vivir a diario?”. Dice Umberto Eco que “en la televisión, quien habla mirando a la cámara se representa a sí mismo (el locutor televisivo, el cómico que recita un monólogo, el presentador de una transmisión de variedades o un concurso)” (1996: 154), donde encontramos claramente al personaje de Jim y al personaje de Michael (y su clara obsesión por querer gustar a todo el mundo unida a una necesidad de que el público conciba a su personaje como su verdadero *yo*); contrarrestado con el resto de empleados en escena, que ejerce una desnivelación entre el *mundo del texto inserto* y su mundo ficcional coherente: “quien lo hace sin mirar a la cámara representa a otro (el actor que

representa un personaje ficticio)’’ (154). Así, el Jim, la Pam o el Dwight que salen en escena dentro del documental representan a los personajes de Jim, Pam y Dwight respectivamente *dentro* del espectáculo; mientras que el Michael que sale en escena, tanto como presentador como *en acción*, representa esa idea de Michael que quiere que todo el mundo tome como verdadera, *el Michael real*. Aun así, dentro de esta distinción podemos ver diferencias en según qué tipo de comportamiento quiera adoptar cada uno de los personajes, pues si bien es cierto que Michael lleva a cabo una performance absoluta de su personaje (dentro y fuera de cámara y mirando al objetivo o no) podemos asistir como testigos a ‘‘salidas’’ de su personaje, generalmente provocadas a causa de un duro golpe emocional, una noticia no esperada o una respuesta que no sabe aceptar. En estas escenas, habitualmente, el Michael actor de sí mismo mira al suelo, lejos de la cámara y de las miradas del resto de personajes y adopta un semblante serio al que sucede una frase cortante y una salida en escena. A su vez, el resto de los personajes muestran diversas capas interpretativas en sus performances: mientras en las escenas tensas o dramáticas Jim lleva a cabo una interpretación alejada de la complicidad de sus clásicas miradas directas al objetivo, podemos ver en Dwight dirigir miradas frenéticas a cámara de manera mucho más habitual, preocupado por la imagen que pueda quedarse documentada, tanto de sí mismo como del otro personaje o el problema de la situación.

Podemos comprender esta terminología que explica Eco (1996) aplicada a la novela de Unamuno como una ruptura del aparato ficcional en toda regla en el momento en el que Augusto se enfrenta a Miguel, su escritor, y entablan una conversación directa. La mirada que se cruza por primera vez con su creador y que desafía al mismo parece imponerse como la *verdadera identidad* del personaje protagonista, salirse por fin de su actuación guionizada para plantarle cara al creador. Esta mirada solo puede darse de esta manera en presencia del autor (aunque sea esta de un modo ficcional) ya que en el momento en que Augusto se marcha de escena se hace imposible volver a dirigir una mirada consciente y desafiante ‘‘a cámara’’, puesto que ya no sabe dónde esta se encuentra, mientras que su creador es consciente de todos y cada uno de sus movimientos.

En *The Truman Show*, por supuesto, las miradas del protagonista siempre evitarán las cámaras (puesto que se supone que no conoce de su existencia), representándose a sí mismo y absorto en la mentira, mientras que las miradas de su círculo de relaciones evitarán las cámaras a propósito en una representación de los personajes que llevan a cabo, y dirigirán su mirada directa al espectador en la acción publicitaria, como sucede

con el cacao anunciado por su mujer directamente a una público imaginario a través de la cámara, y que Truman no llega a comprender (“TRUMAN: What the hell are you talking about? Who are you talking to?”). Cuando Truman alcanza el decorado del cielo en el horizonte del mar y sube las escaleras hasta la puerta de emergencia, donde se despide de su creador, de su mundo y de su público, este acto ejerce un impacto mucho mayor al dirigir la mirada directamente a su creador (el estudio que se esconde tras el decorado de la Luna, esto es, el elemento que conecta el plano ficcional de “El show de Truman” con el plano ficcional de la realidad de la película) y a la cámara que graba desde allí, por lo tanto, mostrándose como el verdadero Truman (el Truman fuera de escena) por primera vez.

CHRISTOF: [...] Talk to me. Say something. You must say something, goddamnit! You’re on television. You are live to the whole world!

TRUMAN: In case I don’t see you: Good afternoon, Good evening and Goodnight.

(*The Truman Show*, 1998)

3.2. Simulación y relato: fingimientos y performance

El mundo de Truman existe como mundo paralelo, autosuficiente y absolutamente real. A pesar de tratarse de un engaño, un decorado recreado por actores que *fingen* vivir dentro de esta realidad, lo que no puede negarse es que esa realidad funciona de manera tan real como la realidad verdadera para Truman, que entiende y se mueve por ese mundo desde la ignorancia, pero siempre *viviendo* de verdad. Aunque el simulacro se haga visible para el protagonista, cosa que sucede, dicho simulacro sigue funcionando y comportándose como tal. Nadie deja de actuar, y no solo eso, sino que nada deja de existir: Truman sabe que su mujer es una actriz, pero a ojos del espectáculo sigue casado con ella. Sabe que el mar es un decorado, que el cielo está pintado y que la arena ha sido colocada ahí a propósito, pero eso no impide que la arena siga siendo arena, el mar, mar y el cielo, cielo. El trabajo que Truman lleva a cabo, aunque este se haya dado de forma performática, sigue siendo trabajo; y al igual que Truman trabaja, en Dunder Mifflin sus empleados *trabajan*. Lo mismo sucede con Augusto Pérez: aun habiendo desmentido todo entramado y farsa, aun habiendo provocado un desequilibrio, todo *permanece* y continua en su funcionamiento ficcional; él sigue existiendo, sigue siendo narrado, sigue pensando a través del pensamiento del autor. “Lo que se opone a la simulación no es lo real, que

no es más que un caso particular, sino la ilusión” nos dice Baudrillard (1996: 30); ahora bien, “lo real nunca es seguro. La pregunta pasa a ser entonces no «¿De dónde viene la ilusión?», sino «¿De dónde viene lo real?»” (1996: 27). ¿Qué tienen las simulaciones que no tenga la realidad?

Si bien hemos visto en el apartado anterior los peligros y ventajas de los relatos metaficcionales que descubren su propia artificiosidad (provocando perspectivas de abismo, caídas y absolutas rupturas en la coherencia ficcional), existen otro tipo de relatos que presentan características dignas de tener en cuenta en el análisis de los siguientes apartados. Las ficciones normativas, ficciones sobre la cotidianidad o lo mediocre, basan generalmente el motor de su trama en una estructura abismal de juegos metaficcionales, pero sobre todo en la premisa del simulacro: el mundo real y palpable, normativo y ausente de toda espectacularidad, se apoya precisamente en un reflejo impoluto de la verdad palpable, allá fuera, sobre la verdadera percepción del mundo. Y casualmente, la mejor manera de exponer esta narrativa, de despertar expectativas en las mentes de los receptores, es a través del relato mediocre, del mundo aburrido y la realidad refleja y replegada sobre sí misma. Los problemas cotidianos y la ausencia de *glamour* son todo el argumento que se trata en dichos relatos, de manera interactiva o pasiva, física o virtual, en papel o en persona; las subtramas efectivas —que funcionan lógicamente como alicientes y giros de guion para captar la atención del espectador—, como bien podríamos entender con los enamoramientos entre personajes, las batallas de odio, los problemas y demás elementos trágicos pasarían siempre a un necesario segundo plano, funcionando más como efecto decorativo que como base de funcionamiento y trama general del relato.

Al igual que el mundo aburrido y tedioso del entorno laboral que se trata en *The Office*, encontramos montones de representaciones en relatos de todo tipo que abordan este mismo modelo de contenido. Así por ejemplo, sin irnos demasiado lejos, series televisivas de enorme éxito social como fueron en su día *Camera Café* (Telecinco 2002-2004)⁶⁶ o *Aquí no hay quién viva* (Antena 3 2003-2006), nos muestran una trama costumbrista en la que el principal hilo conductor temporada tras temporada es la vida que transcurre en la sala de descanso de una oficina y la convivencia entre vecinos en un bloque de viviendas. Su principal atractivo se apoya precisamente en lo por todos conocido, el discurrir cotidiano y las aventuras entrecruzadas entre los diferentes

⁶⁶ Originaria de Francia con el mismo nombre, *Caméra Café* (2001-2004, Jean-Yves Robin, Calt y 121 Productions).

arquetipos sociales (a veces algo exagerados) que se relacionan en comunidad, de una u otra manera. Aunque el principal componente de estas obras es la comicidad, dejando a un lado la experimentación y los juegos metalépticos, hemos considerado mencionarlas para ampliar el corpus de obras sobre la cotidianeidad y los aspectos que pueden tratarse en sus narrativas.

La autoconciencia sobre la acción performativa puede darse en diferentes niveles según el tipo de obra del que se trate; por ejemplo, la reciente serie británica *Fleabag* (BBC y Amazon Studios 2016-2019) muestra interesantes experimentos intratextuales en su formato audiovisual de narrador externo implícito. Se presenta la vida de la protagonista en primera persona, acompañada siempre por una cámara invisible que no es percibida por el resto de personajes dentro del mundo ficcional, hacia la cual se llevan a cabo confesiones, guiños, monólogos e incluso diálogos (no verbales por parte de la cámara) con nosotros, que nos vemos imposibilitados a responder. El argumento primordial del relato es el día a día de la realidad precaria de Fleabag, propietaria de un café en el centro de Londres, que acaba de perder a su mejor amiga en un accidente de coche y a su madre de un reciente cáncer. Aún a pesar del mal momento por el que pasa la protagonista, la obra no narra más allá del día a día cotidiano de una ciudadana meramente anónima y muy normal en la Inglaterra actual, con sus aventuras irrelevantes, su aburrimiento generalizado y una continuidad laboral casi de supervivencia. Es en torno a la mitad de la segunda temporada cuando encontramos que uno de los personajes, un cura católico con el que la protagonista mantendrá una relación amorosa breve e inestable y que presenta, por cierto, claros rasgos de esquizofrenia, es capaz de percibir la *narración* que lleva a cabo la protagonista como personaje ficcional dentro del relato. Cada una de las veces que Fleabag mira a cámara para dirigir una mirada de complicidad o un comentario susurrado, el sacerdote adopta una actitud violenta dada la extrañeza de la situación: “What was that? Where’d you, where’d you just go?” (*Fleabag* 2x3). Cada vez que el personaje establece una conexión con el público desaparece de alguna manera de su mundo ficcional, cambiando de plano a uno superior. No puede coexistir en ambos planos al mismo tiempo, y el cura nota esa ausencia momentánea que el resto de personajes no parece percibir. En el último episodio de la última temporada (2x6) podemos observar cómo Fleabag, tras la ruptura definitiva con el sacerdote y aceptando por primera vez su desengaño amoroso, se levanta de la parada de bus donde se encuentra y hace mutis por el foro, dirigiendo una larga mirada a cámara y negando con la cabeza:

no quiere que la sigamos más, pero ¿quién somos nosotros dentro del relato? ¿Cómo ha podido hablar con nosotros todo este tiempo? En el fondo, ya casi borrosa y perdida en la oscuridad, se despidе de nosotros con la mano y una cara triste. Hasta este momento ella, que ha sido plenamente consciente del aparato narrativo y su existencia como personaje, pone el límite de su relato. No quiere ser expuesta, literaturizada ni filmada más. Restando la fama y la aparición del “relato artificial” dentro del “relato real” de la obra, vemos que se cumplen todas las características restantes.

Niebla nos narra la vida de un hombre corriente en medio de una crisis existencial, *The Truman Show* desnuda cada uno de los aspectos cotidianos de un ciudadano medio norteamericano y *Fleabag* expone en clave de humor todos los problemas habituales de la vida precaria de una mujer soltera en Inglaterra, pero no son los únicos. La serie de televisión *iCarly* (Nickelodeon 2007-2012), por ejemplo, nos narra el día a día habitual de una adolescente en Seattle que lleva con sus amigos un programa de entretenimiento en internet. Dentro de la serie podemos ver no solo las acciones habituales del discurrir cotidiano de Carly, su hermano mayor y sus amigos, sino el *making off* de su serie online “iCarly.com”, con la grabación, la escritura de guion, la búsqueda de ideas, la participación online, el montaje y el directo. Una vez más, podemos ver como aspectos como la fama, la mediocridad, la performatividad y los relatos internos al relato se cumplen, aunque la metalepsis de las obras anteriores no. En línea con los aspectos televisivos que pueden adaptarse dentro de las obras ficcionales, programas publicados online, falsos tele-programas y documentales, podemos incluir en esta categoría la serie alemana *How to sell drugs online (fast)* (Netflix 2019), que narra, a través de la conocida premisa de un falso documental ficcional (interno en la narrativa del relato), la historia de un adolescente que se ha hecho con el mercado principal de la venta de drogas por internet para impresionar a su exnovia, incluyendo en dicho documental su detención, su condena y el desmantelamiento policial de toda su estrategia de ventas. Uno de los aspectos paródicos de esta obra se apoya en el título, que simula desde un principio ser una entrada de un buscador online: metalepsis, fama, narrativas internas en el relato, performatividad y autoconciencia son algunas de las principales características que se cumplen, aunque no podemos clasificar a la obra dentro de las “narrativas de la cotidianeidad” dado que, aunque simula ser un hecho sucedido en un modelo de mundo de tipo I (o como mucho de tipo II), no se detiene en el discurrir rutinario en el argumento, sino en la principal trama de acción policial.

Un caso curioso es el de los videojuegos con la temática recurrente de un mundo ficcional que invade el mundo real. Hemos tratado más arriba el ejemplo de *Second Life*, un videojuego online que se basa en una simulación del mundo real dentro de la cual puede crearse un avatar que reproduzca una imitación de la vida real del jugador casi de forma perfecta. En *The Sims* (Electronic Arts 2000) encontramos otro claro ejemplo de la misma idea, si bien podemos imaginarlo por el título (abreviado, “los simulados, las simulaciones”): un juego de ordenador con temática de mundo abierto en el que el jugador puede crear tantos avatares como quiera y controlar cada una de sus acciones: el aspecto, el trabajo, la casa, las relaciones... Tanto en uno como en el otro el objetivo es el mismo: simular una vida cotidiana, controlar la toma de decisiones y el funcionamiento de los avatares, *representar* una vida alternativa a través del control de un creador perteneciente a un plano superior a sus personajes. Ducharse, marcharse a trabajar, prepararse la cena, ver la televisión... Con la nueva opción online de la reciente actualización de Origin, *The Sims* puede jugarse de hecho *en vivo* con la interacción de terceros jugadores. Por lo visto, al lector y al espectador no solo les basta con participar en estos relatos de manera pasiva, sino que, al igual que los niños juegan a las muñecas, *The Sims* y *Second Life* ofrecen estas mismas oportunidades cómodamente a través de la pantalla. La paranoia de la simulación y el quiebre del mundo ficcional aparece de la misma manera: en *The Sims 2*, si dejamos de mover el ratón por la pantalla durante un rato, nos encontraremos con la penetrante mirada del personaje que se queda embobado con la vista fija en la cámara, mirando al jugador... como si tomara conciencia de ser precisamente un personaje de videojuego. En la versión más novedosa de este videojuego, *The Sims 4*, podemos hacer que nuestro avatar juegue en el ordenador con la primera versión del mismo videojuego, *The Sims 1*, sin imaginarse que él mismo lo es. Al igual que en la broma de *The Office*, la creación de mundos ficcionales dentro del relato es también posible en *Second Life*.⁶⁷

Llegados a este punto resulta fundamental establecer una distinción necesaria entre la *simulación* propiamente dicha y la representación ficcional de un relato inserto en la obra. El *simulacro*, o el acto de *simular*, crea y abarca la creación de una realidad más real que la verdadera, de manera semiótica, ya que posee un sentido absoluto en su conjunto funcional cerrado, sin necesidad de una realidad predecesora; mientras que el

⁶⁷ Actualmente existe un gran interés por parte de los Estudios Literarios en abordar el campo de los videojuegos desde la perspectiva de creaciones literarias. Por nombrar algunos de los más recientes y relevantes: Pérez Bowie y Gil González (2016), Lozano (2017) o Núñez-Pacheco et al. (2019), entre otros.

acto de disimular, la *actuación* o *performance* comprenden la coexistencia de una realidad que pueda ser truncada, especulada o engañosa. “Disimular es fingir no tener lo que se tiene” nos dice Baudrillard, mientras que “simular es fingir tener lo que no se tiene” (1976: 12). Aunque ambas llevan a cabo un proceso de *fingimiento*, este no se desarrolla de la misma manera. “Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, solo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo «verdadero» y de lo «falso», de lo «real» y de lo «imaginario»” (1976: 12).

Si tomamos la teoría de Baudrillard sobre el simulacro como nuevo modelo de representación de mundos que se posicionan como obras cerradas y autónomas, y que funcionan de manera paralela a la nuestra, podemos ver que una gran cantidad de las obras nombradas anteriormente encajaría dentro de la definición de simulacro. La necesidad implícita de un mundo posible que funcione de manera paralela a nuestro mundo real sin necesidad de intervenir en el mismo, suponiendo su concepción de realidad como tan real como la nuestra, establece una clara negación a la ruptura de la cuarta pared de la que tanto hemos hablado. Esto supone un problema, pues, si la simulación necesita saberse como realidad única para su funcionamiento, ¿cómo puede a su vez convivir con una realidad más real al otro lado (la realidad verdadera) en el momento en el que choca con esta? Tal y como sucede en *Matrix* (Wachowsky y Wachowsky, 1999), una vez el individuo choca con esa cuarta pared (intrínseca en el relato a nivel argumental y no técnico, como venimos viendo aquí, eso sí) que se quiebra y establece un vínculo con la realidad no hay regreso seguro: debe elegirse olvidar necesariamente para que la simulación funcione.

Al contrario que la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de representación tomándolo como simulacro. (Baudrillard 1976:18)

Es entonces cuando las obras que estudiamos aquí realizan una verdadera hazaña formal en su aparato narrativo: si un personaje no puede entrar y salir cómodamente de su mundo cerrado y autosuficiente (*simulacro mediocre paralelo* al nuestro), entonces ese “mundo real” con el que parece entablar conversación pasa a convertirse en un nuevo simulacro. La conexión directa es imposible si no se lleva a cabo una ficcionalización. Si

Augusto ha sido capaz de subir de nivel de mundo posible y hablar con el mismísimo Miguel de Unamuno, no es porque el simulacro haya fallado, es porque Unamuno realmente ha bajado al nivel de su personaje, se ha introducido en dicha ficción, ha aceptado *disimularse simulando*. Augusto cree haber salido de la caverna, pero su salida al “mundo real” se presenta como un nivel exterior más de la caverna de los engaños ficcionales. Esta sensación de reflejo infinito, de envoltura sin fin, es lo que provoca en el lector la verdadera *paranoia de simulación* y vértigo. La realidad no logrará ser alcanzada sino como punto de no retorno, y nuestras ficciones más mundanas, el gran relato engañoso de nuestra propia vida en las redes sociales, las reproducciones y grabaciones que se suceden en televisión, en cámaras de seguridad, en los ojos de terceras personas, no hacen sino recubrirnos a base de capas de nuevos mundos ficcionales más reales que los nuestros (*por encima* de nuestra realidad) impidiendo un entendimiento más claro o más certero de la esencia de las cosas, de la vida hecha vida simple y llanamente. Cuando Truman se despide de Seahaven, su mundo-decorado ficcional, no hace sino salir a un nuevo mundo simulado, los espectadores y fans de su serie, dentro de la película que nosotros estamos viendo. No “sale” realmente de ningún sitio. Cuando el documental de *The Office* se publica, el mundo no es otro que una copia exacta del nuestro, pero sin ser el nuestro, pues ellos no viven aquí, en *nuestra* realidad.

En el truco visual no se trata nunca de confundirse con lo real, sino de producir un simulacro, con plena conciencia del juego y del artificio. Se trata, mimando la tercera dimensión, de introducir la duda sobre la realidad de esta tercera dimensión y, mimando y sobrepasando el efecto de lo real, de lanzar la duda radical sobre el principio de realidad. (Baudrillard, 1976: 34)

Frente a la insistencia que mantienen los relatos normativos con conceptos como lo mediocre, lo normal, lo real y la sinceridad de las cosas cotidianas, en contraposición con la ilusión y la fantasía imaginativa de la ficción maravillosa que siempre ha constituido el mundo literario y artístico (un mundo real por encima del nuestro y alejado por una línea divisoria que se desdibuja cuando estos relatos forman parte de la mitología o religión, e incluso de las leyendas urbanas), estos apoyan siempre su narrativa en la amenaza de simulacro: el mundo implícito y quebrado se quiebra precisamente dado su abuso de apariencia real. Si esto es literatura (cine, arte, lo que sea), ¿cómo es que podemos reconocernos sobre el relato de una forma tan certera? ¿Cómo se defiende que un acto ficcional efectivamente se *simula* y no se *recrea* o *disimula*?

La imposibilidad de escenificar la ilusión, es del mismo tipo que la imposibilidad de rescatar un nivel absoluto de realidad. La ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es. Este es el planteamiento del problema político de la parodia, de la hipersimulación o simulación ofensiva. (Baudrillard, 1976: 47)

La realización de un *simulacro perfecto* jamás será castigada como simulacro, sino como hecho real realizado. Al llevar a cabo una actuación que simula ser una cosa que no es, pero es tomada por certera por el interlocutor (sobre todo cuando hablamos de mundos ficcionales y planos ficticios dentro de la narrativa del relato), los límites dejan de percibirse como tales y sucede algo así como una negación del aparato ficcional de la acción, convirtiéndola precisamente en realidad propia, cerrada y coherente. En *The Office* encontramos varias de estas narrativas de simulacro que funcionan como sucesos verdaderos dentro del plano ficcional del relato. Como hemos visto más arriba, la simulación de un suicidio, que por suerte no llega a llevarse a cabo, sustituye el aspecto *simulativo* y performático por, como es lógico, un acto real, a pesar de su aspecto irónico o fingido: si Michael hubiera saltado del tejado del edificio y hubiera puesto en práctica una simulación de suicidio para demostrar a sus subordinados que trabajar en una oficina también es un trabajo de riesgo, seguramente se hubiera matado. El suicidio hubiera dejado de ser simulado para consumarse. En el episodio en el que Michael se disculpa públicamente en un vídeo casero montado en la oficina (“Product Recall” 3x21) se simula una disculpa sincera y un arrepentimiento público que nosotros, como espectadores de la escena entre bastidores, podemos tildar de falso, puesto que vemos las cartulinas que dictan el “mensaje sincero” tras la cámara y los cortes irónicos, comentarios contradictorios y miradas en blanco que se excluyen de la maquetación final; el montaje del mensaje, a pesar de ser creado como una falsa pretensión, funciona lógicamente como real. Lo mismo sucede como la simulación de despido de Stanley, que pretende llevarse a cabo como acción performática con un fin educativo otra vez, pero que es desvelada por adelantado, destrozándose así su método y trincando su objetivo:

MICHAEL: Okay everybody, shh! Listen up. Earlier today, Stanley sassed me and Toby gave me some suggestions on how discipline him. They did not work, obviously, because they were stupid. So I am now going to fake fire him.

PAM: What does that mean?

MICHAEL: It's like a mock execution.

JIM: That's not a good idea.

MICHAEL: Yes, it is a good idea. It's the only possible solution I have left.

TOBY: Well, you can actually fire him.

MICHAEL: No, ugh, I've had enough of you.

OSCAR: Why are you telling us this?

MICHAEL: Because I want you to behave as if I'm actually firing him, Oscar, okay?

KEVIN: Michael, if you hadn't told us this, then we would've thought that you were actually firing him.

MICHAEL: I'm not firing him! I'm not... I will need you to act like I am firing him. Just, what I'm going to do is I'm going to pretend that I'm firing him and I need you to act like I am firing him. Do you get that? Do you get it? I'm teaching him a lesson. He needs to learn humility. All right? That's all I'm... Okay, here he comes. Let's just play act.

(The Office "Did I Stutter?" 4x16)

El comentario de Toby resume toda la problemática: en vez de *simular* un despido, Michael, como jefe que es de Stanley, está llevando a cabo un despido real, de falsas pretensiones pero *real* dada su función performativa y su validez dentro del entorno laboral. Declarado en fórmula, al anunciar el despido de Stanley, Michael está precisamente ejerciendo dicho despido como superior que es, a pesar de sus intenciones. Por lo tanto, para que el despido se trate efectivamente de una simulación es necesario que se conciba como tal, y se actúe en consecuencia de este previo conocimiento performativo: si no existe un conocimiento colectivo de la farsa, el despido será verdadero socialmente.

Por último, el ejemplo más claro y característico de simulación en la serie es el "falso" incendio provocado por Dwight ("Stress Relief" 5x14), quien encierra a sus compañeros en la oficina y prende fuego a una papelera para demostrar que estos, efectivamente, no están preparados para reaccionar si se da el caso de un incendio. Como en su naturaleza de simulacro no es tomado en serio por los personajes, el simulacro de incendios es llevado al límite de lo real. "DWIGHT: People learn in lots of different ways, but *experience* is the best teacher." ("Stress Relief" 5x14) nos dice, confesando en ese "experience" la clave paradójica de la simulación: hacer que suceda. Por supuesto, Dwight no se libra de la penalización que conlleva haber provocado un incendio en el edificio, aunque su explicación subraye de manera reiterada que se trataba de un test de simulacro de incendios, pues fue concienzudamente planeado y provocado.

En la simulación, por el contrario, es ese gigantesco dispositivo de sentido, de cálculo y de eficiencia que engloba todos nuestros artificios técnicos incluyendo la actual realidad virtual, se ha perdido la ilusión del signo en favor de su operación. La indiferenciación afortunada de lo verdadero y lo falso, de lo real y lo irreal, cede ante el simulacro, que, en cambio, consagra la indiferenciación desafortunada de lo verdadero y lo falso, de lo real y sus signos, el destino desafortunado, necesariamente desafortunado, del sentido en nuestra cultura. (Baudrillard 1996: 31)

El problema con la ficción normativa es que es precisamente adicta a este sistema simulador que provoca una doble confrontación en el receptor: una de ellas, a causa del desdibujamiento de límites dentro del aparato ficcional; la otra frente a su percepción fuera del mundo ficcional, puesto que la diferenciación no es concreta. La última tendencia literaria, sobre todo en torno a la literatura occidental y en específico norteamericana (Gómez Trueba, 2006c), gira en torno a la estética del simulacro con afán obsesivo, la búsqueda de una realidad tangible que se ha visto inundada de máquinas, tecnología y hologramas. Internet, la televisión, los videojuegos e incluso las cámaras de seguridad han fomentado esa proyección colectiva de sentimiento de pérdida, de paranoia, de distanciamiento entre los aspectos reales del hombre y la construcción artificiosa, las máquinas, las sombras. El mundo que parece un mundo y resulta ser otro se posiciona como tema recurrente de la literatura del siglo XX; pero más allá de esto, el mundo que simula ser el mundo y convive con el nuestro, absorbiendo a su vez al mundo originario, es justamente el terror paranoico del nuevo siglo XXI. No es desconocer la existencia de la farsa, sino olvidar dónde termina: “la cultura contemporánea se caracteriza por una atracción fatal hacia los simulacros. [...] En la actualidad vivimos en un universo extrañamente parecido al original, en el que las cosas aparecen dobladas por su propia escenificación”, subraya Gómez Trueba (2012: 58), “pero este doblaje no significa una muerte inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo. [...] No solo se ha conseguido hacer desaparecer la realidad, sino que se ha enmascarado al mismo tiempo esa desaparición” (Gómez Trueba, 2012: 58), llevándonos a lo que Baudrillard bautiza como *el crimen perfecto* (Baudrillard, 1996). Pertenecer al mundo hiperreal de manera voluntaria, inmiscuirse en la mentira a sabiendas de su fragilidad y su ausencia verdadera. Dejarse absorber por la televisión, por internet, por el relato. Perder el rumbo real. Ser absorbido por el simulacro.

[...] Lo real es hiperrealizado. Ni realizado, ni idealizado: hiperrealizado. Lo hiperreal es la abolición de lo real no por destrucción violenta, sino por asunción, elevación a la potencia del modelo. [...] El modelo opera como esfera de absorción de lo real.

Eso se ve en unos rasgos sutiles, ligeros, imperceptibles, por los cuales lo real aparece como más verdadero que lo verdadero, como demasiado real para ser verdadero. Todos los media y la información tienen como tarea hoy en día producir (entrevistas, en directo, cine, TV-verité, etc.) ese real, ese añadido de lo real. (Baudrillard, 1978: 189)

Esto podría funcionar como respuesta alternativa a la gran incógnita que rodea este trabajo: ¿por qué nos sentimos tan atraídos hacia los relatos ajenos cotidianos y mediocres? Nos hemos convertido en verdaderos *voyeurs* del Otro que podríamos ser, en espectadores, jueces y controladores de las vidas ajenas más vacías de *glamour*. Y aunque es cierto que la facultad de la normalidad o lo normativo —lo cotidiano, lo habitual, lo acostumbrado— puede parecer una característica propia de los relatos cómicos,⁶⁸ no es este su único fin, como podemos ver. Los videojuegos, los *reality shows* y los medios de comunicación se apoyan en la parodia sin ningún interés cómico más allá de la plasmación cruda del mundo es sus aspectos más sobresalientes. Entonces, ¿por qué tanto afán en consumir una producción centrada en la mediocridad? En la colaboración voluntaria que suponen las redes sociales y la mayoría de los medios de comunicación (*performar* como personaje y relacionarse tras según qué máscara en qué lugar) construimos, de manera indirecta, una gran obra de ficción que engulle ese mundo hiperreal: un relato coherente y repleto de engaño sobre el propio simulacro que es la red o la televisión, y que convive de forma pacífica y paralela con nuestro mundo. Al igual que en el relato de Borges “Animales de los espejos”,⁶⁹ el mundo dentro del espejo (el mundo de internet, el mundo de la telerrealidad) se mantiene alejado, coherente en sí, y nos refleja. Nos mira porque nos quiere mirar, pero no *es* nosotros, y en cualquier momento podría querer dejar de hacerlo.

A fuerza de proezas técnicas, hemos alcanzado tal grado de realidad y de objetividad que podemos hablar incluso de un exceso de realidad que nos deja mucho más ansiosos y desconcertados que el perfecto de realidad, que por lo menos podíamos compensar con la utopía

⁶⁸ En las comedias, la parodia encuentra una mayor facilidad en su realización cuando el espectador sabe identificar la escena que observa como escenario cercano o habitual, o se ve representado en la burla, y se muestra predispuesto al aspecto humorístico que se lleva a cabo. La mayoría de los chistes, juegos de palabras y comentarios jocosos de un discurso se apoyan en la ridiculización propia o la ridiculización de lo ajeno partiendo de un conocimiento previo colectivo y una vivencia habitual del aspecto de la burla.

⁶⁹ Borges, J.L. (1957): *El libro de los seres imaginarios*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

o lo imaginario, mientras que para el exceso de realidad no existe compensación ni alternativa. (Baudrillard, 1996: 91)

Puede ser que la exposición continuada al simulacro y su obligada interacción social (¿quién sabe convivir en sociedad sin participar en la televisión, en las redes sociales o en el ocio más generalizado?) nos lleve a una forzada ficcionalización impostada de nosotros mismos, a una pérdida irremediable de identidad. Como sujetos sociales, nos construimos a raíz del choque con el Otro y su influencia en nosotros. Si llega a darse el caso de que precisamente el Otro resulta ser no solo un reflejo nuestro, sino un reflejo de una realidad holográfica... Una superposición de identidades de manera transversal... ¿Sería posible no ficcionalizarse en lo cotidiano, no construirse como relato continuado, expuesto, reescrito a tiempo real de forma permanente? “Hay que ser más hiperreal que lo real, más virtual que la realidad virtual. Hace falta que el simulacro del pensamiento corra más que los demás” nos dice Baudrillard (1996: 93); es necesario escribirse, reescribirse y desmontar la máscara que nos confronta con el otro.

Nos interesa examinar la división que se da en el surgimiento temático ficcional respecto a esta continua exposición simulativa: por una parte, encontramos una alta demanda fantásica, una búsqueda necesaria de *epicidad* sobre lo cotidiano para solapar ese mundo dividido y superpuesto en el que nos movemos necesariamente a través de lo real y la reproducción de lo real. Por otra, encontramos un afán aún más alto por el propio reflejo, nuestra realidad duplicada, el mundo cotidiano, basto y exento de narrativa maravillosa. ¿Es posible que la mediocridad deba su éxito a esa demanda de normatividad en un mundo infestado de simulaciones? Una búsqueda de uniformidad perteneciente a un único mundo, ausente de simulacros invasores. Parecemos estar hartos de discursos en los que el protagonista se presenta como el elegido, el único y excepcional héroe maravilloso. De fantasías aisladas en clave de mundo cerrado. Queremos relatos que nos narren a nosotros, a las sombras, a los restos, al Otro en esas aventuras. Historias posibles y basadas en hechos reales, escenarios habituales, reconocibles, palpables. Buscamos empatizar, reconocernos y reconocer a otros en historias de todos los días, vernos reflejados en el texto. Entender nuestra complejidad en la gran ausencia de problemática: la vida sin hilo conductor y sin desenlace. Profundizaremos en esto más adelante.

4. *The real thing*: nuevos formatos de narrativa en directo

MICHAEL: Well, you know what? My mom always used to say that average people are the most special people in the World, and that's why God made so many.

(The Office, "Dream Team" 5x22)

La televisión es un medio de difusión de relatos clave en el estudio de la ficcionalización de la mediocridad, y si bien es cierto que el consumo de los canales tradicionales es en la actualidad más reducido cada año que pasa, y que el público se centra cada vez más en plataformas independientes de creación y difusión de contenido (Netflix, HBO, Amazon Prime, YouTube...), esto no quiere decir que el consumo televisivo no se lleve a cabo, aunque sea a partir de otros medios.⁷⁰ Pero la televisión no solamente funciona como canal facilitador de la difusión de determinado contenido independiente (películas o series de televisión financiadas por productoras y distribuidoras dispares), sino como creadora de contenido, bajo la firma de diferentes canales públicos o privados: series de televisión, noticiarios, programas de variedades, *programas contenedores*,⁷¹ espacios para la difusión, el debate, la opinión, etc.

Entre las producciones televisivas propias, no dudamos en confirmar que el formato del *reality show* se posiciona en indiscutible primer puesto respecto al consumo en TV (Imbert 2008, Estupiñán 2010), ya que ofrece un enorme atractivo para todo tipo de espectadores, un público muy amplio respecto a edad, procedencia, género o formación, y un gran abanico de temas a tratar, manteniendo siempre un mismo formato en todas sus variantes genéricas. Podemos hablar de una televisión altamente influenciada por las narrativas ficcionales literarias, en la que el manejo de relatos audiovisuales (basados en el impacto de la imagen y la manipulación del vídeo) e intermediales (referentes a la web y con recurrente *feedback* por parte de otros usuarios) se revela a un mismo tiempo disperso y extendido, y autorreferencial y proclive a la ceguera narcisista que supone el mundo autónomo de la TV. El ocio y el divertimento que nos proporcionan

⁷⁰Como bien puntualiza Mora: "mientras el electrodoméstico "televisor" decae, la *televisión* como generador se reinventa, se invisibiliza y disuelve, inteligentemente [...] que ha terminado por incluir en sí al televisor, a Internet, a los móviles, al libro electrónico, etc" (Mora, 2013).

⁷¹ También llamados "contenedor televisivo" o "programa ómnibus", son programas usualmente en vivo (aunque también pueden darse en diferido) que recopilan contenido de interés de varios canales y entidades diversas, con el fin de ofrecer un sumario dinámico de los principales elementos de interés para el espectador.

las últimas novedades tecnológicas, siendo de tipo activo o pasivo, influye de gran forma en el planteamiento de los medios de comunicación para transportar su mensaje hasta el espectador; estos medios se inclinan por lo general hacia la ficcionalización del discurso, lo lúdico y el relato teatral o literario como método efectivo frente a un público que está atiborrado de información y oferta de recreo.

De todos modos, la cámara virtual está en la cabeza. No hay necesidad de medio para reflejar nuestros problemas en tiempo real: cada una de las existencias se telepresenta a sí misma. Hace mucho que la televisión y los media salieron de su espacio mediático para asaltar la vida «real» desde dentro, exactamente de la misma forma que lo hace el virus con una célula normal. No hace falta casco ni combinación digital: nuestra voluntad acaba por moverse en el mundo como en una imagen de síntesis. Todos hemos engullido nuestro receptor, lo que produce intensos efectos de interferencia debidos a la excesiva proximidad de la vida y de su doble, al colapso del tiempo y la distancia. Trátese de la telepresencia, del psicodrama televisivo en directo o de la inmediatez de la información en todas las pantallas, siempre es el mismo movimiento de cortocircuito de la vida real. (Baudrillard, 1996: 43)

Tal y cómo dice Baudrillard en el párrafo aquí mostrado, el vertiginoso avance tecnológico nos ha llevado a un momento social sobre el que nos movemos a través del relato, la performance y la constante presencia de las cámaras a nuestro alrededor, que vigilan, reproducen y capturan. En este apartado trataremos de centrarnos en los diferentes tipos de formatos narrativos que abordan cuestiones como la cotidianidad y la representación identitaria del individuo, en plataformas como la TV, las redes sociales y las plataformas que fusionan ambas, para arribar a una conclusión sobre las principales características que conforman estas *ficciones de la cotidianidad*.

4.1. La vida como nunca antes la habías visto: metanovelas televisivas y *reality shows*

Con la aparición de la *telerrealidad*, término utilizado en lo relativo al espacio ficcional que se crea en TV a partir de los nuevos formatos ficcionales producidos por el canal televisivo,⁷² la televisión se ha convertido —más allá de su primer fin expositivo e

⁷² Se concibe el espacio de la telerrealidad como un mundo aparte, aislado y autónomo, perteneciente al propio concepto de TV, en el que las reglas lógicas y físicas son siempre coherentes en tanto a la grabación y filmación de la cámara, los decorados, el público y los propiamente acicalados personajes televisivos. Se concibe socialmente el *mundo de la televisión* en concordancia con el *mundo del espectáculo*, un espacio

informativo— en una productora masiva de un sinfín de relatos de todo tipo. Umberto Eco (1996) lleva a cabo una clasificación diferencial entre dos modalidades televisivas: la televisión primeriza, enfocada a un discurso más formal, político incluso, que trata temas de importancia a nivel nacional y comparte con sus telespectadores algún que otro elemento de consumo ficcional (películas de fines de semana o series infantiles), la *paleo-televisión*; y la televisión que evoluciona hacia un formato de creación sobre lo creado, de vanguardia más extravagante a la que nosotros, como consumidores del nuevo siglo, ya nos hemos acostumbrado: la *neo-televisión* del ocio, de la oferta y la demanda, de la competencia, de la publicidad masiva, de los canales operativos veinticuatro horas al día, de la programación vertiginosa, actualizada, competente. La televisión hacia la que todo el mobiliario del salón dirige la vista. La televisión de reunión y debate; el canal abierto sobre el que comentar y a través del cual comentarse. Vemos en este cambio de paradigma un indicio del modelo social que tenemos ahora: “el tempo de la Neo TV resulta un tempo elástico, con desgarrones, aceleraciones y ralentís. Afortunadamente el televidente puede imprimir su propio ritmo seleccionando históricamente con el telemando” (Eco 1996: 166). Estupiñán nos habla de este cambio de paradigma de la televisión de finales de siglo:

El mensaje televisivo creaba una atmósfera tal que permitía a cualquier individuo interpretar el mundo simbólico que representaba, y a posteriori permitirle comentarlo; aceptarlo o en su defecto rechazarlo. Se pasaba de ser un individuo enajenado a un individuo que decidía sobre lo que deseaba ver y escuchar. ¿Pero en qué momento sucedió tal paso? [...] En primer lugar, las maneras de entender la creación del mensaje se modificaron a medida que el discurso bélico, imperante en estos primeros años, fue mermando. Las preocupaciones comenzaron a modificarse, se trataba de reconstruir lo perdido, y una manera de hacerlo era crear nuevas imágenes, nuevas maneras de contar y con ello aparecieron los géneros televisivos. La televisión, comenzaba a rescatar de todas las manifestaciones artísticas propiedades de narración que le sirvieran para contar historias. Y al igual que la televisión, medios como la radio, la prensa escrita, el cómic, también comenzaron esta andadura, lo cual benefició a la televisión, que incorporó esas nuevas maneras de contar a sus relatos [...]. La televisión adquirió un discurso propio: empezó a hablar de sí misma y de los géneros que iba creando. Comenzó a mostrar sus aparatos como una garantía de verosimilitud. La tecnología le permitía crear un ambiente de objetividad. (Estupiñán, 2010: 13)

aparte de lo real donde todo se muestra cargado de artificio, trucado y debidamente expuesto como ficcionalización (o distorsión planificada) de la realidad o sus variantes. El término “telerrealidad” también se utiliza como sinónimo de los programas *reality show*, pero no será utilizado de ese modo en este trabajo.

Cuando se da una aceleración tan extrema en el avance tecnológico como la que estamos viviendo (sobre todo, y aún más, en las dos primeras décadas de siglo XXI), es normal que el discurso artístico se vea en la necesidad de reinventarse: frente a los nuevos mecanismos que presentan los medios de comunicación surgen no solo modelos de adaptación a dichas facilidades, sino formatos experimentales en su conformación lúdica y creativa. Con el nuevo uso del discurso televisivo, alejado ya de ese primer esbozo informativo y utilitario, este medio no solo invade el espacio público, sino el privado en múltiples formas, manteniendo la atención del espectador en pequeños detalles de una celebridad u otra, un aspecto polémico u otro, un método publicitario u otro. Y es a través de esta *Neo TV*, con la aparición de los primeros *reality show* y concursos de todo tipo que cedían por fin la palabra y el objetivo de la cámara al anonimato, como llegamos al formato televisivo actual: Gérard Imbert (2008) nos habla del término *postelevisión* para referirse a este tipo de narrativa fragmentaria, repartida entre todos y construida por todos, que lleva a cabo la telerrealidad de manera independiente; la televisión que se construye a sí misma, que se encierra en sí misma, que se comenta, se retroalimenta y se construye en propio simulacro. La nueva era televisiva: la telerrealidad paralela tras la pantalla que conocemos hoy.

Estamos ante una televisión que puede incluso llegar a prescindir de la realidad, a darle la espalda, hasta alcanzar un simulacro en «tercera fase»: el primero sería el espectáculo (la *paleo-televisión*), el segundo la simulación (la recreación de la realidad al modo del reality show en la *neo-televisión*), el tercero el simulacro en tercera fase, cuando la televisión juega con su propia representación y, mediante la deformación (lo grotesco), la parodia (la duplicación de realidad), la reflexividad (los programas de zapping), la televisión se mira a sí misma, se contempla en su propio espejo, pero en un espejo deformado, que cae con facilidad en lo grotesco. (Imbert, 2008: 16)

Frente a este nuevo concepto, encontramos grandes hazañas televisivas que, apoyadas en las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías, proporcionan un tipo de discurso muy interesante a ojos del análisis teórico-literario. Las nuevas representaciones narrativas como son las series audiovisuales y películas mencionadas más arriba, incluso las famosas telenovelas de máxima audiencia de finales de los ochenta, que se prologan hasta la actualidad,⁷³ se complementan con la aparición de nuevos formatos algo más

⁷³ En el periodo de máximo desarrollo y popularidad de este formato televisivo, en torno a finales de los años noventa y la primera década de los 2000, encontramos obras que ejercieron un gran impacto social

experimentales, abiertos y seriales, que inmiscuyen al espectador en el desarrollo del espectáculo y multiplican a su vez la programación que gira en torno al relato: los *reality shows*.

El *reality show* nace como acercamiento del mundo televisivo al espectador a partir de hacer de la vida real artificio y del artificio una adaptación a la realidad, en línea con la idea de *fictionalizar* la vida y acercar el entorno televisivo a una representación vital más fiel. Nacen ideas plasmadas en la problemática cotidiana del ciudadano medio, en la representación del individuo ejerciendo una representación vital “normal” de los quehaceres del día a día que, sin embargo, ha ido derivando en los últimos años a la vida de las celebrities y, en el caso de internet, los *influencers*. De todas formas, para comprender este tipo de relato es necesario tener en cuenta el contexto que se da para su desarrollo, en palabras de Imbert: “Vivimos en una cultura más fragmentada, dentro de un régimen de saber que se renueva constantemente [...], donde la Información tiende a dominar la Historia, donde la relación con el presente predomina sobre la impronta del pasado, donde lo efímero (la producción mass mediática) prevalece sobre lo acumulativo (lo patrimonial-histórico)” (2008: 24). El *zapping* televisivo o el *scrolling* de las redes sociales y las páginas web, la velocidad vertiginosa del progreso científico y tecnológico, la globalización *sobre-comunicada*, el mundo conectado y el empacho informativo al que se ve expuesto el consumidor medio provocan esa mirada aburrida hacia el relato ya conocido, ya consumido y ya procesado. Es necesario renovarse, reinventarse, buscar ficción donde antes no había, convertir lo no-ficticio y lo no-relatado en producto novedoso. Hacer literatura, entretenimiento y producción de donde pueda sacarse.

Ya en la propia terminología de los programas *reality show* (“espectáculo de lo real”) o, como veremos más adelante, en el concepto de *story* en las redes sociales, podemos ver una insistencia en el aspecto habitual, normativo y perteneciente al plano real que pretende ser llevado a la aparatosa narrativa televisiva. Una creciente simpatía por la vida del individuo, el relato que lo ha traído hasta el foco de mira, invade los espacios que antes fueron únicamente destinados al espectáculo más rocambolesco y a una puesta en escena digna de la teatralidad más pudiente; la continuación y el

respecto a la programación televisiva y su seguimiento, sobre todo respecto al público femenino: *Cristal* (RTVE, 1990), *Esmeralda* (RTVE, 1997), *Pobre Diabla* (RTVE, 2000-2001), *Pasión de Gavilanes* (Antena 3, 2003-2004), *Rebelde* (Antena 3, 2004-2006) o *Yo soy Bea* (Telecinco, 2006-2009) fueron algunas de las que tuvieron más impacto, junto con adaptaciones enfocadas a un público infantil, como *Patito Feo* (Disney Channel, 2007-2008).

seguimiento del relato ficcionalizado de un personaje real, convertido en ficción y producto al instante, abarca el espacio central de todo tipo de programas en la actualidad.

Si hacemos un breve repaso de la historia de los *reality shows* en televisión, podemos observar un notable progreso en el método de narrativa y la forma de mostrar un contenido siempre repetitivo y con ligeras variantes de manera apetecible y engañosamente novedosa. El primer *reality show* reconocido como tal se dio en la televisión norteamericana: *An American Family* (1973), un programa que duró un año completo en el que el principal argumento era el día a día de los Loud, una familia californiana de clase media que fue grabada las veinticuatro horas del día y recopilada en doce capítulos finales de una hora de duración, sin confesionario ni voz en off. Los personajes no miraban a cámara y, de hecho, actuaban como si esta no se encontrara en la sala, simulando una normalidad absoluta en su representación cotidiana de la vida de esta clase, de esta raza (la blanca) y de esta localidad del país. Su producción fue un éxito absoluto, recopilando un total de veinte millones de telespectadores en sus capítulos finales. Ni el divorcio del matrimonio Loud ni la salida del armario de uno de sus hijos fueron potenciadores de este éxito, sino su argumento vacío en problemática, en la que el único hilo conductor era el discurrir de esa familia acomodada a lo largo del tiempo. Nada podía resultar más apetecible a un espectador promedio que el novedoso mensaje “la vida de alguien es igual a la tuya” a través de la pantalla de su televisor.

A semejante ideología de lo vivido, de exhumación de lo real desde su banalidad de base, es decir, desde su autenticidad se refiere la experiencia americana de la «TV-verdad» llevada a cabo en 1971⁷⁴ con la familia Loud [...]: un documento histórico «en bruto», el «más bello logro de la televisión, comparable, a escala de nuestra cotidianeidad, al film del primer alunizaje». El asunto se complica con el hecho de que la familia se deshizo durante el rodaje [...]. ¿Qué habría sucedido si la TV no hubiese estado allí? Resulta más interesante todavía el espejismo de filmar a los Loud como si la TV no estuviera. [...] Esta utopía y esta paradoja son las que han fascinado a los veinte millones de telespectadores, mucho más incluso que el placer «perverso» de violar una intimidad. (Baudrillard, 1978: 59)

Este nuevo modelo televisivo supuso un éxito absoluto para la televisión norteamericana, que muy pronto pasó a convertirse en el formato predilecto para el espectador global. Tal cual explica Baudrillard en la cita anterior, la mirada del individuo se vio fascinada por ese cambio de dirección hacia su colectivo, el público, el ciudadano

⁷⁴ La acción del relato se dio en 1971 mientras que su lanzamiento televisivo fue en 1973.

medio, y la identificación en el reflejo de la realidad común y compartida: “«Usted no mira ya la TV, es la TV la que le mira a usted vivir», [...] se ha producido un giro del dispositivo panóptico de vigilancia (vigilar y castigar) hacia un sistema de disuasión donde está abolida la distinción entre lo pasivo y lo activo” (Baudrillard, 1978: 61). La telerrealidad nos trae consigo una falsa sensación de igualdad, de balanza entre el micro que escucha y el foco que graba, al creer vernos a nosotros mismos en la misma grabación y suponer una verdadera interacción con dicho medio, “«Usted es la información, usted es lo social, usted es la noticia, le concierne a usted, ¡usted tiene la palabra!, etc., etcétera»” (Baudrillard, 1978: 61); confundimos irremediabilmente lo real con su modelo, el simulacro televisivo, y de una misma manera al medio falsificador con ente verdadero que nos muestra el mundo tal cual *es* en su esencia (o debería).

Tras este primer éxito, múltiples *realities* trataron de imitar exactamente la idea original de *An American Family*, como sucede con *Keeping Up With The Kardashians* (E!, 2007-2021) o *Los Gipsy Kings* (Cuatro, 2015-2021) y *Las Campos* (Telecinco, 2016-2018) en España, e incluso series de televisión completamente ficcionales y cerradas que al igual que *The Office* imitan el formato televisivo, como es *Modern Family* (ABC, 2009-2020), *Community* (NBC, 2009-2015) o *Paquita Salas* (Netflix, 2016-2019). En los primeros, el morbo se encuentra no solo en el ojo espiador del día a día dentro de una casa, las hazañas cotidianas de una familia y las problemáticas de convivencia habituales, sino en lo fascinante de la vida de los famosos (o unas entidades que, a raíz de la continua exposición se han convertido en personajes públicos), sus tareas diarias, sus mansiones lujosas, sus fiestas, la preparación tras las cámaras, la verdad de su apariencia y sus costumbres y los secretos inconfesables de la prensa pública y los programas de corazón. Como público, nos gusta saber que Kim Kardashian también llora cuando tiene un mal día, o cómo se toma María Teresa Campos el café de después de comer. En el caso de *Los Gipsy Kings*, más allá de la popularidad de la personalidad pública, el atractivo se apoya en esa mirada al Otro, a la cultura extraña pero conviviente que es la gitana en la sociedad española.

No es casualidad que sea Estados Unidos el máximo potenciador de este tipo de programación si valoramos que se trata de *el país de las oportunidades*, de las réplicas, del simulacro, del sueño americano. Acerca de la creación y el consumo de la famosa *telebasura*, España no duda en codearse entre los más altos cargos (Estupiñán, 2010), con el mayor número de galas de *Gran Hermano* (Telecinco, 2000-2017) en todo el mundo,

un total de dieciocho, pausado en los últimos cuatro años dada la polémica de su último programa, donde se violó a una de las concursantes y luego se la obligó a ver el vídeo de su violación, mientras se grababa su reacción.

El caso de *Gran Hermano* merece un análisis aparte, pues su idea representa el modelo de *reality show* absoluto: encerrar a un grupo de personas dentro de una casa durante semanas y grabar simplemente el proceso de socialización e intercambio y las problemáticas que se dan en el desarrollo de la convivencia. El *reality* nació en un inicio con la idea de observar al individuo durante todas las horas del día durante todos los días de la semana, desnudando frente al ojo espiador de la cámara las costumbres y métodos de vida más comunes en la generalidad de personajes anónimos, que pronto pasaron a sustituirse por celebrities del corazón y personajes opuestos en ideología y creencias, inmiscuidos en discusiones y polémicas de forma reiterada.

Inicialmente bautizado como *The Gouden Kooi* (“La jaula dorada” en holandés, por Johannes Hendrikus Hubert de Mol a través de la productora Endemol, 1997), el show presenta una clara analogía con “Big Brother” de la novela de George Orwell *1984*, transformando la terrorífica vigilancia extrema y continuada en una ventana para el espectador curioso; y se ve enormemente influenciado por el formato de otros programas *reality* como *An American Family* (1973), mencionado antes, *The real World* (MTV, 1992),⁷⁵ de donde se saca la idea del confesionario, o *Expedition Robinson* (SVT, 1997),⁷⁶ de donde se extrae la idea de las votaciones y las nominaciones de los concursantes, entre otros (Estupiñán, 2010).

La narrativización de la realidad es el instrumento de prevención contra el pánico: frente al miedo a la deconstrucción, se reconstruye un relato que, en clave anecdótica, dramática, humorística o paródica, permite exorcizar el pánico y produce una catarsis [...] La puesta en relato es lo que anula la carga irreductible de lo real y lo irresoluble de la identidad. El relato hace legible el mundo y me reenvía un espejo transformado de mí mismo. La hipervisibilidad televisiva instaura su propio dispositivo escópico, con tendencia a la reflexividad, al ser un dispositivo autorreferente, redundante y a menudo narcisista. (Imbert, 2008: 222)

⁷⁵ *Reality show* que consistió en meter a siete u ocho participantes en una residencia en una nueva ciudad y filmarlos sin parar.

⁷⁶ Se considera el predecesor de los *realities* de supervivencia. Consistía someter a sus participantes a situaciones de alto riesgo que iban siendo eliminados según un sistema de votaciones, hasta que solo queda el ganador del concurso.

El formato de telerrealidad expiatoria basa su éxito principal en el afán de la audiencia de verse reflejada y comprender de manera empática y cercana la realidad de lo que se muestra. Los *reality shows* exhiben hechos existentes y verdaderos, protagonizados por gente normal que, al igual que el público, reacciona como la gente normal, opina como la gente normal y posee historias de gente normal. El formato del *reality* ofrece la posibilidad de inmiscuirse en el desarrollo narrativo a través del sistema de votación que permite elegir los destinos de los personajes y su permanencia o abandono en el programa; y además, frente al resto de narrativas necesariamente cerradas y conclusas, la televisión ofrece una puesta en escena que *simula* el directo,⁷⁷ lo que aporta mayor credibilidad y sensación de pertenencia al suceso, incluso de asistencia al desarrollo *en vivo* del relato, generando una sensación de participación en el espectador *dentro* de la historia y a tiempo real.

Podemos, por ejemplo, mandar mensajes o llamadas (o votar a través de la cómoda aplicación móvil, de forma gratuita) de apoyo a un personaje u otro para que este se quede una semana más en el concurso, opinar y compartir comentarios en el programa e incluso decidir, junto al jurado, quién gana el concurso o qué tipo de prueba deben pasar los participantes en la siguiente gala. Existen una gran variedad de posibilidades en según qué tipo de *reality*, pero la mayoría de ellos mantiene una misma estructura de galas, participación, confesionarios, jurado y votación del público, nominaciones y eliminatorias, etc.; entre todas sus clases,⁷⁸ los más habituales suelen ser los de tipo convivencia, como *Gran Hermano* o *La Isla de las Tentaciones* (Telecinco, 2020-2021); de tipo supervivencia, como *La Isla* (La Sexta, 2017) o *Supervivientes* (Telecinco y Antena Tres, 2000-2021); o de tipo academia de estudio, como *Operación Triunfo* (Telecinco y RTVE, 2001-2020), *Fama ¡a bailar!* (Cuatro, 2008-2011) o *Master Chef*

⁷⁷ Y es que hablamos del directo simulado, pues es importante tener en cuenta que el resultado expuesto en televisión se recubre siempre de artificioso montaje, decorado y varios segundos de margen, y que toda respuesta suele estar guionizada de antemano.

⁷⁸ Además de los mencionados, podemos clasificar el resto de *reality shows* dentro de los siguientes subgéneros: tipo soltería (*Quién quiere casarse con mi hijo*, *Un príncipe para Corina* o *Granjero busca esposa*), tipo cambio de imagen (*Tu estilo a juicio*, *America's Next Model*; *Tu casa a juicio* o *Minicasas de ensueño*), tipo mejora de salud (*Adelgaza como puedas*, *Cambio radical: operación boda*), tipo *reality road* (*Pekín Express*, *El Bus*), tipo estrategia (*Mujeres y hombres y viceversa*), tipo «conoce mi vida» (*Alaska y Mario*, *Keeping Up With The Kardashians*), tipo *show* artístico (*Got Talent*, *Tu cara me suena*, *La voz*), etc. Por supuesto, no todos los programas se adscriben a un solo género; por ejemplo, el ya mencionado *La Isla de las Tentaciones* no solo se incluiría en tipo convivencia sino también en soltería, al igual que *Supervivientes* y *Gran Hermano* podrían incluirse en tipo estrategia, *Operación Triunfo* en tipo convivencia y academia de estudio, etcétera. La mayoría de los títulos mencionados en esta nota hacen referencia a *shows* norteamericanos consumidos habitualmente en España, en los que se ha preferido mantener la traducción del título ya que, en muchos casos, resulta más ilustrativa para la clasificación del subgénero.

(RTVE, 2013-2021), entre otros. La participación de los votantes y el público espectador es fundamental, no solo como elemento generador del relato, sino como posibilidad azarosa en el guion: en la TV, el espectador siempre tiene lo que busca y lo que desea, y ese discurso se transmite al relato televisivo en el que participantes, colaboradores, *celebrities* y presentadores dependen absolutamente de la acción del público para existir, moverse y responder. Nos dice Estupiñán (2010: 20) que es necesaria una interacción directa entre emisor y receptor para que la historia se desarrolle,⁷⁹ a pesar de que dicho relato se encuentre plagado de montajes, réplicas, copias hiperreales guionizadas y ensayadas de antemano, y falsamente presentadas «en directo». La estructura del *reality* no se adscribe a la realidad en su artificiosidad *desnaturalizada*, pero sí en su complejidad, ya que de alguna forma es una narrativa absolutamente cambiante y en constante actualización: una narrativa de supervivencia.

En este juego con la representación, lo que interesa es menos la capacidad del medio de referirse a lo real, que de ofrecer una apariencia de realidad, tan creíble como lo real mismo. *Hacer creer* que pasa por el ver y no por el saber, por lo inmediato (lo no mediatizado por la reflexión), el discurso televisivo se ofrece como *sensación de vivir*, relación sensible más que intelectual con el mundo, se pierde en su sueño de transparencia, de abolición de todo cuanto forma *pantalla*. (Imbert 2008: 172)

A nivel narrativo, el *reality show* expone una historia tan solo esbozada en el aire, ideada en un primer comienzo, pero incompleta: “se construye a medida que pasa el tiempo, pero se construye por varios factores: los elementos del *reality* se conocen desde el inicio” (Estupiñán 2010: 21). Es este aspecto preconcebido lo que convierte el desarrollo del relato del *reality* de discurso a historia, ya que su construcción se concibe en unas partes determinadas que, si bien pueden sufrir modificaciones y cambios de guion imprevistos (como puede imaginarse en narrativas en directo habitualmente espectacularizadas), se adscriben a los elementos habituales de los relatos literarios ficcionales (personajes protagonistas; tramas principales; introducción, nudo y

⁷⁹ Y queremos insistir en este aspecto de “conexión directa” como elemento esencial para el género: “El *reality show* nace cuando las posibilidades tecnológicas permitieron la grabación continua, por ejemplo, y permitieron que la tecnología digital participara en las votaciones de quienes concursan. Los enlaces en vivo y en directo, permitieron la sensación de estar en el lugar de los hechos, y todas las posibilidades que pudiesen ser interpretadas como telerrealidad aparecieron en la televisión” (Estupiñán 2010: 194).

resolución; voces narrativas; problemáticas y obstáculos en batallas, moralejas...).⁸⁰ Continúa Estupiñán: “Estos elementos al interactuar crean nuevos sucesos y dichos sucesos a veces son inducidos por lo que vemos los televidentes, quienes en una falsa incidencia, opinan sobre los hechos vistos, creando así nuevas situaciones, y así el ciclo se repite” (Estupiñán 2010: 21).⁸¹ La falsa sensación de participación colectiva genera una complicidad en el público que lo inclina a empatizar con uno u otro personaje escogido (protegido y defendido en las votaciones y batallas contra otros personajes, pues solo podrá quedar uno) y a verse inmerso en la historia, participando de manera emocional y selectiva, no solo como activista-colaborador, sino como constructor del relato, voz narrativa y, a vista de pájaro, pequeño Dios desde el sofá de casa. Es aquí donde reside el secreto del gran éxito que genera la telerrealidad: espejo del mundo y *ejemplo* para dicho mundo;⁸² un absoluto modelo de cómo es nuestra realidad y cómo hay que estar en ella. Dice Eco: “Jugando el niño aprende a estar en el mundo, justamente porque simula aquello que después estará obligado a hacer de veras” (1996: 70), y vemos una repetición de este comportamiento en el teleadicto de este modelo de relatos. En el consumo masivo de *mass media* que se da hoy, y esto incluye en enorme medida a la televisión (sobre todo en las generaciones más alejadas de internet, progresivamente), podemos ver un ejemplo absoluto de modelo de mundo, y por ende un secundario pero innegable aspecto adoctrinador en su función lúdica.

⁸⁰ Estupiñán nos dice que “los elementos comunes que caracterizan la telerrealidad son los personajes y sus historias, presuntamente tomadas de la vida cotidiana. El protagonista, normalmente, se presenta como un ciudadano medio, gente corriente que está dispuesta [a] exponer su “vida privada” y hacerla “pública”, sometiéndose a los dictámenes de una audiencia, y a los juicios de valor de sus compañeros de aventura, así como de los propios presentadores o jurados (en caso [de] que el formato de *reality* lo permita)” (2010: 105). Como podemos ver, el elemento valorativo entra en juego dentro del funcionamiento del relato televisivo en el momento en el que aparece la presencia del jurado y el público que participa.

⁸¹ Uno de los ejemplos más extremos de este poder por parte del público se observa en uno de los *realities* más actuales, *Love Island* (Neox, 2021), en el que se permite al espectador elegir, a través de votaciones desde la app de su teléfono móvil, qué pareja de concursantes compartirán habitación, cama, actividades e incluso se verán forzados a llevar a cabo un intento de relación amorosa de cualquier tipo, y en qué momento. Vimos otro ejemplo en *Gran Hermano 10* (Telecinco, 2008-2009), en el que se introdujo a los “aspirantes a concursante” en una casa alternativa a la del concurso real, en la que debían competir para aspirar a la casa verdadera y sobre lo que decidiría el espectador a través de la mensajería y las llamadas, todo esto sin ellos saber que no estaban concursando como concursantes per se, sino como aspirantes a ello, aunque su vida fuera de una misma forma televisada.

⁸² Nos dice Imbert: “la televisión funciona, por otra parte [además de como exhibición y sobreexposición permanente de los sujetos sociales como objetos de observación pública], como espejo, en el que me proyecto, en el que me veo constantemente representado, duplicado, fantaseado [...]” (2008: 38), donde vemos una clara *relación narcisista* del espectador con el espectáculo, así como nos dice Hutcheon (1984) sobre las metanovelas de la posmodernidad y sus innumerables rupturas lógicas ficcionales.

El *reality* como estructura narrativa apuesta por el guion en construcción, que permite modificar, transformar, o anular algunos sucesos, perpetuar otros, o crear nuevos; estas nuevas dinámicas narrativas ocasionan en el televidente una expectación por lo que va a suceder, y por ello, no solo mira el programa estelar, sino los programas en dónde se habla de ese programa estelar; sin descontar las informaciones que aparecen en las páginas Web de cada *reality*. (Estupiñán 2010: 28)

Nos dice François Jost (2005) que la representación televisiva basa su estructura en tres tipos de mundos posibles (muy importantes para nosotros a la hora de comprender el corpus tratado en esta investigación): el mundo real —indudablemente simulado—, el mundo ficcional —indudablemente trucado—, y el mundo lúdico —irónico, tramposo, recreativo—. Para comprender entonces la acción performática que se lleva a cabo en los programas de la llamada telerrealidad, protagonizados por personajes *reales* dentro del «mundo real», necesitamos tener en cuenta siempre el aspecto representativo del juego, del truco, de la trama y la simulación que, sabiéndose simulada finge no serlo por el disfrute. “Los participantes —los que *se prestan* al juego (real o imaginario) — se tienen que crear un personaje conforme al entorno creado por el medio suscitado por la narración, que les lleva de alguna manera a desdoblarse en ese *otro* televisivo [...]” nos dice Imbert (2008: 134), elaborando en esa creación ficcional avatarizada, en ese alter-ego lúdico y transgresor de fronteras “una situación de inseguridad [...] propicia para plantear dudas, diluir las fronteras identitarias” (2008: 134). La necesidad del elemento performático en la tele-representación se debe a la esencia genérica de la *postelevisión*, como si esta se reflejara en cada uno de los participantes y telespectadores: un sujeto social *especularizado*, lúdico y a menudo deformado, constantemente puesto a prueba y dividido entre el entorno eufórico (artificial, espectacular, glamuroso: *extra*) y el disfórico (grotesco, deforme, irreal). Un sujeto fragmentario y constantemente deconstruido.

Al igual que sucedía con la serie *The Office* (si tomamos su narrativa ficcional como primer plano de lo “verdadero” en la composición esquemática de los mundos posibles), si aplicamos el esquema de los mundos posibles propuesto por Martín Jiménez en apartados anteriores, la diferenciación de los tres tipos de mundo de Jost en los *reality shows* podría ilustrarse tal que así:



Figura 9

En la *postelevisión* encontramos una estructura formal del discurso en la que se observa una porosidad de categorías (programas contenedores); una hibridación de formatos, géneros y discursos que desdibujan siempre la barrera entre lo ficcional y lo real; y una narrativa tendente hacia la redundancia (estética de lo mismo, hipervisibilidad), la serialidad (esquema abierto que evoluciona sobre la marcha), el pastiche o la parodia aplicados también al fanatismo (imitaciones y travestismos), a la reflexividad sobre sí misma (autorreferencialidad) y a la creación de una realidad *sui generis* que se automatiza e impone (Imbert, 2008).⁸³ “Estamos ante una televisión donde el sujeto quiere reconocerse pero también perderse como sujeto, jugar con su identidad, ponerla a prueba y exponerse a la mirada del otro” (Imbert, 2008: 166). El sujeto del nuevo siglo, sobre informado e interconectado, o lo que es lo mismo: *el sujeto postelevisivo* presentará necesariamente un modelo de sociabilidad basado en la ambivalencia, la desconfianza, la incertidumbre, la indefinición de la identidad debido al desdibujamiento de fronteras y la ambivalencia del simulacro que le rodea, caracterizado además por mantener un modelo de relaciones interpersonales inestables, basado a su vez

⁸³ Podemos observar que son precisamente estas características esencialmente postelevisivas las encargadas de clasificar y definir el género del *reality*: “A comienzos de los noventa, con estas nuevas tecnologías y con el desarrollo de la tecnología digital, las posibilidades de narración se volvieron a multiplicar, esta vez, para crear un nuevo género que, por una parte, se constituía en la mezcla de muchos géneros y, por otra parte, utilizaba al máximo estas nuevas tecnologías digitales: nace el *reality show*, como la manifestación de la hiperrealidad y la hiperficcionalidad” (Estupiñán, 2010: 15).

en las conexiones desprovistas de compromiso y la alta oferta de perfiles personales que conlleva la conexión globalizada 24 horas (Imbert, 2008; Bauman, 2019).

Representarse a sí mismo, «jugar a ser uno mismo» -es decir, en términos semióticos, construirse un personaje-, jugar a estar juntos, tal podría ser la finalidad de estos programas, dentro de una total redundancia identitaria. Este proceso no es ajeno a la carencia comunicativa de la sociedad moderna, a la ausencia o difuminación del *otro*, a los propios déficits de identidad del sujeto. (Imbert, 2008: 16)

La obsesión por encontrarse en esa constante búsqueda de la identidad alternativa y colectivizada genera una ansiedad crónica en el sujeto que lo impulsa a buscar relatos y generar relatos de manera compulsiva. “Ya no somos espectadores, sino actores de la performance, y cada vez más integrados en su desarrollo”, como opina Baudrillard ya hace más de veinte años (1996: 44). Si retomamos otra vez la serie originaria de este estudio, *The Office*, encontramos en su máxima representación, su personaje protagonista indiscutible y el símbolo genérico del show (incluso después de su retirada en la séptima temporada) ese elemento siempre lúdico y artificial: Michael hace de la vida algo más que lo que es, es decir, llevar a cabo una *hiper-representación* de la realidad, una hiperrealidad impostada en el juego, el artificio y el espectáculo.

Estamos en un entre-deux: una tierra de nadie que pertenece originariamente al sujeto pero que el medio «compra» y escenifica, una intimidad en todo caso vivida para ser vista. Se invierte así lo que ha sido la mirada de la Modernidad, un régimen de visibilidad que ha tardado siglos en aislar y proteger espacios propios del sujeto, al margen de la esfera pública, amparados en una ideología individualista, defensora de los derechos del individuo frente al poder de lo público y a los abusos del Estado, para dejar paso a una mirada *omniscópica*, donde la intimidad es de todos y el ver un derecho sin límites. (Imbert, 2008: 75)

Y es precisamente en estos no-lugares hiperreales donde encontramos un espectro de realidad carcomida, descompuesta y reconstruida en todo tipo de formatos, entre ellos la performatividad impostada, principal componente sobre el cual el *reality show* basa la clave de su atractivo anónimo y su funcionamiento ficcional:

Se supera el modelo presuntamente real, basado en una realización de la identidad, plasmado en los programas tipo *Gran Hermano*, con su enorme redundancia, su «sea usted mismo», que no puede sino desembocar en la ficción: ¿cómo ser uno mismo cuando el entorno impuesto rompe con todas las referencias históricas que originan la identidad del sujeto? Se pasa así a unos *juegos*

con la identidad, donde se trata precisamente de ser otro: superarse a sí mismo [...], identificarse con un rol inhabitual, enfrentarse con un reto respecto a los demás [...]. (Imbert, 2008: 125)

En el caso de los *realities show* con temática cotidiana la metalepsis va un paso más allá: el hecho de que el espectador reciba estos documentos a sabiendas de que se trata de productos ficcionales ya convierte esta recepción en un aspecto metaléptico a nivel pragmático. El relato se mira desde una perspectiva irónica; no hay mimesis de la realidad en él, sino una captación de esta mediante la tecnología, que simula ser aparentemente la vida tal cual... pero no implica que lo sea. Nos encontramos frente a la contraposición de “Realidad vs. Discurso”⁸⁴ más allá del enfrentamiento entre la “Realidad vs. Ficción” que estudiamos en las meta-narrativas,⁸⁵ dada la naturaleza discursiva de la narración que lleva a cabo la televisión y, veremos a continuación, también las redes sociales. Hablamos de discurso (diégesis) y no de copia (mimesis) dado que el punto de vista, la cámara, está posicionado e implica un sesgo; no es una mirada poliédrica, total y simultánea de la realidad, y al tratarse de un proyecto abierto, una obra inacabada que es compuesta por una narrativa plural (la de los participantes, colaboradores, comentaristas y público), la intención narrativa de este sesgo no puede tomarse precisamente como mimesis, como podría considerarse por ejemplo en *The Office*.⁸⁶ Al tratarse de una narrativa de este género, continuamente actualizada, todo se vuelve más complejo en su naturaleza, y nos vemos forzados a cuestionarnos una vez más la misma pregunta: ¿dónde termina la narrativa y empieza el suceso? Pero, sobre todo, ¿dónde termina la performance y el relato ficticio en todo este entramado descompuesto?

Si bien queda establecido el elemento de la *normalidad* como fundamental para dicho género, encontramos varias problemáticas respecto al anonimato que, a través del artificio lúdico, performático y metaléptico, alcanza la fama y su reverberación: “El

⁸⁴ Comprendiendo sobre estos conceptos la diferenciación que también existe entre *diégesis* (narración, discurso, sesgo explícito, perspectiva, subjetivismo, etc.) y *mimesis* (representación, suceso continuado, objetivismo factual).

⁸⁵ Foster Wallace hace una distinción clave entre la concepción moderna de las metanovelas ya mencionadas, y esta nueva concepción de las meta-narrativas en el relato (y sobre todo en la autoficción audiovisual a la que estamos expuestos todos los días): “Si el realismo representaba las cosas como las veía, la metanarrativa se limitaba a representarlas tal como se veía a sí misma viéndose a sí misma viendo las cosas” (2001: 49).

⁸⁶ Por supuesto, la focalización en la narración literaria o audiovisual también implica un sesgo, pero la diferenciación que quiere hacerse aquí radica entre la concepción de la obra como una totalidad plasmada (una mimesis de una idea ficcional implícita, una elección premeditada de la perspectiva) y la captación de la realidad *en el momento*, a través de la narrativa “en directo” de la televisión (los pequeños deslices, fallos en el guion, puntos ciegos, planos secuencia fallidos, etc.; es decir, una perspectiva accidental que siempre quiso abarcar más espacio).

sujeto anónimo [...] se convierte en una «estrella» dado que una de las funciones de los medios de comunicación es otorgarle dicho status, espectacularizando cada una de sus acciones” (Estupiñán 2010: 106). No solo los participantes de *Gran Hermano*, *La Isla de las Tentaciones* o *Los Gipsy Kings* se convierten en celebridades en la vida real (a través de su personaje), sino protagonistas de relatos cerrados que simulan la telerrealidad en sí misma: los trabajadores de Scranton en el universo de *The Office*, Truman fuera del estudio de rodaje de *The Truman Show*, e incluso Augusto Pérez habla de una fama notoriamente superior a la alcanzada por el sujeto no-ficcional en la publicación del libro de su autor Unamuno. Imbert advierte de este tipo de estrategia recurrente y sus resultados: “[...] una realidad desaloja a la *otra* para imponerse como referente. Las personas individuales que entran en la casa de *Gran Hermano* se transforman en personajes de serie y, a su vez, en personajes sociales cuando salen famosas” (2008: 60).⁸⁷ El juego representativo de la hiperrealidad que observamos en el relato televisivo atraviesa las fronteras de su simulacro, invadiendo con sus personalidades caricaturizadas el mundo exterior. De hecho, esta conexión entre el mundo real y el mundo representado en la TV se hace necesaria a la hora de hacer funcionar su mensaje, puesto que “un excesivo alejarse de la realidad puede conducir a perder el contacto con el espectador” (Imbert 2008: 60), lo que empujaría al receptor de la obra a cuestionarse la veracidad de su discurso, “otra manera de irrealizar la realidad representada” (2008: 70); o lo que es lo mismo, una artificiosidad tan exagerada como puede ser la metalepsis reiterativa en una narración narcisista auto-ficcionalizada, tan presente en los relatos cotidianos que hemos analizado, podría funcionar precisamente como alienación de esa hiperrealidad representada. Una provocación de extrañamiento absoluto sobre el simulacro a partir del espectáculo.

⁸⁷ Sobre esta construcción de personajes públicos y personajes televisivos en según qué tipo de espacio, debemos prestar atención a determinados aspectos metalépticos que presentan las obras como pertenencia a un todo televisivo (la obra expandida), y que solamente pueden darse gracias a la retroalimentación de este formato. El entramado fragmentario que supone la estructura de los diferentes programas televisivos, que coexisten y funcionan gracias a la existencia de los otros (lo que vulgarmente conocemos como el *Universo Telecinco*, por ejemplo, respecto todo tipo de programas *reality*, concursos, programas de *zapping* o del corazón de la misma cadena), modifica, simula y reconstruye la personalidad y el desarrollo de esos personajes-participantes en sus diversos espacios interpretativos o narrativos. Cada programa suministra una variante, así como determinados contenidos o elementos informativos a los otros programas, que se aprovechan de estas propiedades para ejercer su función narrativa, incrementando los niveles metalépticos: en *Sálvame Deluxe* (2009-2021, Telecinco) se discute el anterior programa de *Sálvame Tomate* (2009-2021, Telecinco) que trataba un tema polémico sucedido en el *reality* de *Supervivientes* (2000-2021, Telecinco) donde, a su vez, se discernía sobre un dilema moral de la docuserie de *Rocío, contar la verdad para seguir viva* (2021, Telecinco), etc.

Todo *reality show*, como su nombre lo indica, al inicio trata de ser un reflejo de la realidad, hasta aquí, la representación de la realidad se le puede atribuir ciertos rasgos característicos de la teoría de los mundos posibles, pero se va acrecentando, en la medida que el show, es decir, el espectáculo, busca continuamente variaciones discursivas que enaltecen la ficción. Se crean personajes, se interpretan acciones, se juzgan las mismas acciones. Se teatraliza toda situación cotidiana [...] por lo tanto, uno de los mayores exponentes de la teoría de los mundos posibles es la creación del *reality show* como género televisivo. (Estupiñán, 2010: 120)

El *reality show* se apoya en el discurso de no-ficción en cuanto a la plasmación y la construcción visual del relato como elemento primordial para la fidelidad y la atención del espectador, “la *hipervisibilidad* televisiva, un recrearse en el ver hasta caer en lo «morboso»” (Imbert, 2008: 42), sobre todo si eso que se expone es *verdadero*. Esto no quiere decir que no se lleve a cabo una manipulación discursiva en otros aspectos, puesto que el espectador, a pesar de admitir esta premisa de realidad dentro del relato (un suceso que *sí* ha sucedido), mantiene una actitud escéptica frente a la veracidad de dicho discurso (pero puede no haber sucedido de *este* modo). Narrativa y acción vuelven a encontrarse. Como en un discurso retórico, la narrativa ficcional de dicho mundo posible debe ser verosímil ante todo, puesto que el receptor no tiene forma de comprobación del suceso más allá de un tercer discurso que también puede darse ficcional o engañoso: “la verosimilitud no se vincula exclusivamente al mundo exterior real, sino que también debe vincularse a la propia coherencia interna del texto” (Estupiñán, 2010: 123); y esos métodos de comprobación, reales o no, son accesibles a través de canales semióticos desde el mundo real, siempre, como principal característica (para nosotros, la pantalla).

Por lo tanto, dentro de esa narrativa que compone al *reality* como relato normativo y cotidiano encontramos necesariamente una naturaleza ficcional (no solo dado su formato alterable, sino su contenido permutable y transformista) y un artificio tatuado en su naturaleza de género.⁸⁸ Dependiendo del tipo de *reality*, primará el elemento narrativo que más convenga: el tiempo o el espacio. Por ejemplo, en *Gran Hermano*, el montaje final del relato aporta una importancia más marcada al espacio y la acción desarrollada

⁸⁸ Sobre esto, Estupiñán subraya varios términos a tener en cuenta: “El reality show al darnos unos personajes determinados, un número determinado, contiene en sí una selección [...] [que] muestra y determina unas características particulares al servicio de la historia que se quiere contar. El espacio donde se desenvolverán las acciones también tiene unas características especiales [...]. Todo está seleccionado y nada se deja a la improvisación, improvisación claro está [que] se encuentra medida por quienes organizan el programa, no por quienes participan, pues [a] quienes participan, sean personajes o público, siempre les queda un margen de duda que les permite suponer cuáles serán las acciones que seguirán, pero esa suposición está determinada por unos elementos ya seleccionados, y no por producto del azar” (2010: 176).

en dicho escenario, que a la duración del formato en sí, dándose grandes elipsis dentro del discurso dado que el espacio resulta ser siempre el elemento principal de la problemática; en *Supervivientes*, el tiempo constituye la base fundamental del contenido narrativo, puesto que se basa en la máxima duración de los concursantes en el espacio, debido a la dinámica de supervivencia de la isla, por lo que los saltos temporales serán mucho más escasos. La creación de dicha verosimilitud se ve impulsada sobre todo en la exposición de la voz narrativa, elemento intermediario y conexión primordial con el receptor que llevará a cabo la acción equitativa de *suponer* un suceso real o *trucado*.

El principal narrador del *reality* en escena (obviando la dirección y montaje del *show*), presentador de la gala y personaje —falsamente— absuelto de participación en el espectáculo, provoca una acción en el relato a partir de la narración del mismo, que pone en funcionamiento los sucesos que llevarán a cabo la composición de la obra general, siempre compartiendo la palabra con la presencia y participación del espectador, que escucha y se inmiscuye en los resultados y respecto al cual gira el desarrollo del relato. Estupiñán (2010) nos habla de cinco tipos de creación en la voz narrativa: narrador/presentador, narrador/redactor, edición, público y personajes del *reality*,⁸⁹ que componen en colaboración cada uno de los espacios del relato. Además de estos cinco tipos, no debemos olvidar los aparatos que facilitan ese sesgo posicionado mencionado antes, y que aportan un aspecto verosímil a la representación, como son el tipo de grabación (cámara pasiva, fija, semi-escondida, directa, presente en escena,⁹⁰ móvil o de tipo confesionario), el tipo de edición (que simule una colectividad, que recopile varios medios y opiniones, o que facilite el seguimiento del relato de manera simple, al estilo cinematográfico de causa-consecuencia lineal) y el espacio dedicado a los comentaristas, los programas de recopilación y *zapping*, la viralidad y opinión en las redes, los noticieros, etc. Respecto a la narración por parte de los personajes-participantes, que suele darse en el formato de confesionario o entrevista una vez fuera del *reality*, debemos tener en cuenta que esta limita la credibilidad de la historia pero alimenta la personalidad y el pasado de dicho personaje, y por tanto su construcción.

⁸⁹ “Es entonces, en la construcción del personaje donde apreciamos que los límites de las representaciones hiperreales e hiperficcionesales se entrecruzan y se enuncian de acuerdo a las conveniencias de los narradores/presentadores”, nos dice Estupiñán (2010: 478).

⁹⁰ Es fundamental no olvidar que “si el artilugio se muestra y luego se enuncia por el narrador/presentador es cuando aparece la construcción de la simulación de la realidad, principio básico del concepto de hiperrealidad” (Estupiñán 2010: 402).

Lo que capta la cámara era objetivo, pues se limitaba a captar lo que estaba pasando, esto sin importar el género de televisión, o si era ficción o telerrealidad. [...] Si era telerrealidad, la sensación de verdad aumentaba. Las cámaras entraban dónde antes no se entraba, o registraban el día a día, creaban la sensación de estar, y si se estaba era porque existía para los ojos de la lente. Si era ficción, [...] contaba con tantos elementos discursivos que comenzó a hablarle a quien recibía el mensaje, dándole la sensación de participación, nace el principio de interactividad; se crea la sensación de que te están hablando y usted comienza a decidir sobre lo que desea ver. (Estupiñán 2010: 14).

El gran atractivo del *reality show* es su componente hiperrepresentativo: se nos muestra una vida cotidiana de la que ya somos conocedores pero en un formato mejorado, más completa, mejor desarrollada, con más puntos de mira, más cercana al modelo de vida real. Los *realities* no solo nos muestran una multiplicidad *casi infinita* de puntos de mira (cámaras, personajes participantes, comentaristas y opiniones públicas a partir de la participación del espectador por el programa y plataformas paralelas, como webs, prensa y redes sociales), sino que reverberan en su representación, repiten las escenas, amplían con un zoom, entrevistan, acusan, denuncian, responden. El espectador puede disfrutar de múltiples escenarios, de problemáticas diversas, del voyeurismo del disfrute anónimo de la vida del otro al que se le suma el componente azaroso, atractivo primordial en la retransmisión del *reality*. El anonimato de los participantes genera una falsa sensación en el espectador de posibilidad, de realidad del suceso como hecho posible (“si esa persona es tan normal como yo, entonces yo puedo imaginarme en su situación, y de hecho esa situación *podría sucederme* en algún momento”), y de intriga ante lo inesperado: ¿hará como haría yo? ¿Cómo actuaría yo en su situación? Este modo de empatizar con el concursante se acrecienta cuando las situaciones se dan en un modo excesivamente negativo (una polémica, un drama moral...) o excesivamente positivo (un golpe de suerte, un gran premio), generando todavía una mayor sensación de posibilidad ante el relato, una *mayor* veracidad en su hiperrepresentación, apoyada únicamente en la identificación visceral del individuo de entre el público.

Hay una mitología de lo cotidiano [...] que se nutre de pequeños hechos (sucesos más que acontecimientos históricos), centrada en figuras anónimas de la vida cotidiana, antes que en grandes héroes, que se recrea en lo trivial más que en lo extraordinario, destinada antes que nada a colmar el vacío social. (Imbert, 2008: 30)

El factor exclusivo de «retransmisión en vivo» que solamente puede ofrecer un relato abierto como es el *reality show*, junto a los estrenos, los encuentros polémicos entre participantes, las votaciones de superación de fases entre concursantes y los premios, o desenlaces del relato, son algunos de los aspectos que proporcionan un mayor atractivo para la consumición de este formato televisivo frente a una historia ficcional cerrada, a pesar de presentar siempre una misma estructura y temática, con levísimas actualizaciones entre una edición y otra. Con la utilización de la retransmisión en vivo, las votaciones vinculadas con el directo y las conexiones entre diferentes platós que dirigen su discurso directo al espectador, se trata de aliviar esa sensación de artificiosidad y el uso recargado del truco en la grabación, la voz en off, los cortes y las salidas de contexto: esta información es *pura* y más verdadera aún que todas las demás, porque se está dando frente a los ojos abiertos del público testigo. Es la vida *más viva que nunca*: “El directo hipervisualiza las representaciones que se hacen de los tiempos en la telerrealidad [...]. [L]o que se dice es hiperreal, y lo que se muestra es hiperficcional. Una tensión, distensión que cumple el máximo objetivo de la televisión de hoy, la espectacularización” (Estupiñán 2010: 219). Esta falsa sensación de realidad aumentada, de veracidad implícita en el formato (la cámara *no puede* engañarte porque no hay montaje y reproduce exactamente lo que hay) no puede alcanzarse en ningún otro medio y aborda la narrativa del programa como indiscutiblemente real, por lo menos en lo que a esa retransmisión en vivo concierne. Ya no podemos considerar la narrativa como verosímil por mucho artificio y estrategia que rodee a esta, pues *está sucediendo* en presente continuo y por tanto *no cabe truco alguno* —aunque todos sepamos lo engañosa que es esta sentencia—. ⁹¹

Baudrillard (1996) nos habla de la imposibilidad que esta retransmisión en vivo supone para la lógica ficcional de los mundos posibles, y de la ruptura fundamental que se lleva a cabo con estos juegos narrativos característicos del *reality*, como el del montaje descriptivo y la voz en off de diferentes escenas (que a veces contradice a la voz narrativa del personaje que se justifica sobre determinado suceso en la trama, o que describe una situación), ⁹² las confesiones directas a cámara, la participación con el público en

⁹¹ Para reforzar esa falsa sensación de realidad indiscutible del directo televisivo, este suele ir acompañado de estrategias pertenecientes a noticiarios y otros formatos mediáticos de no-ficción, como noticias sobre determinados hechos, documentos, avances en agenda, enviados especiales o corresponsales en el extranjero, incluso (Estupiñán, 2010).

⁹² Vemos esto de manera muy marcada en *The Office* y en *The Truman Show*, en los que el paternalismo de la cámara testigo corrige y contextualiza el engaño intencionado del personaje.

entrevistas y debates públicos (siempre desde la performance del personaje representado), e incluso su influencia en las votaciones, y por tanto, en el desarrollo del relato, una infracción de toma de decisiones y sucesos que no le pertenece como personaje intradieético. El “directo” se presenta como un elemento enormemente extraño para la narrativa, ya que funciona como conector del mundo real (el público y las votaciones), del mundo ficcional narrativo (la telerrealidad, los programas de debate, comentario y recopilación; el presentador del espectáculo) y del mundo metaficcional del relato (el *reality* en sí, dentro de plató, dentro de escena, aislado en su mayoría de los otros dos mundos), y provoca aquella de las más extrañas rupturas ilógicas, la metalepsis por excelencia, pues no solo funciona en su plano espacial o narrativo (conexión en antena de diferentes espacios y diferentes presentadores/narradores) sino también en el plano temporal, que mantiene una homogeneidad lógica en lo que dura dicho directo, antes de volver a llevar a cabo los montajes, saltos temporales y apartes en cámara.

Existe una incompatibilidad profunda entre el tiempo real y la regla simbólica del intercambio. Lo que rige la esfera de la comunicación (interface, inmediatez, abolición del tiempo y la distancia) no tiene ningún sentido en la del intercambio, donde la regla exige que lo que se da jamás sea devuelto inmediatamente [...]. El tiempo no diferido, el «directo», es inexplicable. Así pues, todo el campo de la comunicación pertenece al orden de lo inexplicable, ya que todo en él es interactivo, dado y devuelto sin retraso, sin ese suspense, siquiera ínfimo, que constituye el ritmo temporal del intercambio. (Baudrillard, 1996: 50)

Respecto a la retransmisión de un relato en directo, podemos cuestionarnos aspectos como los que nacen de las propuestas televisivas al estilo *Gran Hermano 24H*, una retransmisión en vivo del *reality* al completo, sin los cortes y montajes de las galas semanales, a través de canales de pago.⁹³ El objetivo de esta narrativa es alcanzar la narración pura de la que ya hemos hablado antes; la sensación del directo es absoluta: sin montajes, sin cambios, sin enredaderas de guion ni trucos de ningún tipo. La vida desnuda y expuesta en bandeja al espectador; el espionaje en tiempo real de la vida normal de varios sujetos “desnudos” permanentemente ante la cámara, “entregados a la obscenidad pura, es decir, a la verdad desnuda, a la insensata pretensión de las cosas de expresar su verdad (ahí está el secreto nauseabundo de los *reality show*)” (Baudrillard 1996: 174). El voyeurismo en su representación más explícita que nos ofrece la televisión

⁹³ En esta variante del programa se pueden alcanzar los aspectos más terroríficos del *reality show*, como observar dormir a los participantes, e incluso verlos, literalmente, no hacer nada.

no es original, podemos ver esta misma idea plasmada en múltiples distopías que han servido claramente de aliciente para el formato de este tipo de relatos.⁹⁴ Esta coincidencia nos sirve para preguntarnos: ¿cómo es que se da la repetición de un motivo como es el espionaje expreso y la vigilancia en una narrativa que en sí no posee ninguna importancia? ¿Dónde está el límite entre el espectáculo y la representación, entre el *show* y la vida? ¿En qué lugar establece los límites la telerrealidad? A través de esta búsqueda, se rozan grandes problemáticas sobre el desdibujamiento de los límites, la privacidad y el tráfico de datos en una sociedad que prioriza la vigilancia sobre los derechos, bajo el nombre de protección, y que invade no solo los aspectos públicos y el campo más artístico, lúdico y enfocado al entretenimiento que lleva a cabo la televisión, sino otros ámbitos más privados del ciudadano de calle.⁹⁵ En esa búsqueda infinita de alcanzar la luz y la verdad en una representación más cercana a esa idea de bien que queremos tomar por verdadera, quizá sea importante tener en mente las palabras que Umberto Eco ya pronunció en los años noventa sobre estos nuevos aspectos de la sociedad globalizada, actualizada y sobre-desarrollada que es Occidente en la actualidad, a través de un análisis semiótico de la publicidad masificada en el día a día (y que es importante no olvidar como condicionante absoluto del ciudadano promedio capitalista):

Podemos identificarlo en dos eslóganes típicos que invaden muchas publicidades. El primero difundido por la Coca-cola, aunque utilizado también como fórmula hiperbólica en el lenguaje común, es *the real thing* (que significa el máximo, lo mejor, el non plus ultra pero literalmente «la cosa verdadera»); el segundo que se lee y se oye en la TV, es *more*, que es una manera de decir «otra vez», pero en forma de «más»; no se dice «el programa continuará dentro de un

⁹⁴ *Gran Hermano*, por supuesto, basa su espectacularidad en la idea orwelliana de vigilancia constante del “Big Brother” en 1984, coetáneo de la filosofía de Foucault y su teoría del panóptico como elemento de control y poder. Podemos ver esta idea de la constante vigilancia representada de manera insistente en el relato de lo cotidiano, que se basa enormemente en la paranoia: Truman, Augusto Pérez, Michael Scott... ¿Dónde termina la narrativa de cada uno de ellos cuando es el aparato narrativo el que te persigue?

⁹⁵ Escandell expone esta problemática específica en su obra de manera tan certera que preferimos reproducir sus palabras directamente: “El espionaje digital a todos y cada uno de nosotros no es ya una cuestión de ciencia ficción ni paranoia orwelliana, sino una realidad demostrada [...]. La pérdida del valor de la privacidad alegando razones de seguridad, patriotismo, etc., acompañada de discursos simplistas y demagógicos ya interiorizados por la colectividad [...] estigmatiza las posiciones enfrentadas a esta anulación del espacio privado. Sin embargo, lo cierto es que antes de la eclosión sin miramientos de estas políticas *de seguridad* en el mundo posterior a los atentados de Nueva York del 11 de septiembre ya había conductas opuestas a los conceptos tradicionales de privacidad en la red. Podemos asumir que, en buena medida, si tanta gente acepta de buen grado estar inmersa en un panóptico virtual donde empresas, gobiernos e incluso individuos pueden almacenar cantidades ingentes de información sobre ellos mismos es porque ya estaban dispuestos a darla porque se había producido un debilitamiento del espacio de privacidad” (Escandell, 2016: 258), lo que nos lleva por tanto a valorar el formato ficcional de lo cotidiano-voyeur como altamente influenciado por esta situación social, no solo en lo referente a la TV, sino en cine, videojuegos, redes sociales y literatura.

momento», sino «*more to come*», no se dice «sírname café otra vez» u «otro café», sino «*more coffee*» [...]. (Eco 1996: 17)

Desgraciadamente, esta pretensión de alcanzar la verdad (una verdad más verdadera todavía, *the real thing but more*) a partir del juego con su percepción que tanto trata de forzar la televisión no consigue sino alejarnos de ella, subrayar la intención simulativa: “La hiperrealidad de todas las cosas es nuestra cultura, la Alta Definición que subraya su obscenidad, son demasiado deslumbrantes para ser verdaderas” (Baudrillard 1996: 174).

Las narrativas cotidianas impostadas que se han revisado hasta ahora, incluyendo en estas a los *reality show* televisivos, se muestran repletas de rupturas metaficcionales en cuanto se trata del aspecto formal, mantienen el contenido pasivo de observación de aspectos cotidianos como entramado principal del argumento, con aspectos secundarios coincidentes en la performatividad identitaria, el aspecto lúdico de la narrativa y la representación, y el efecto colateral de fama fuera del formato ficcional, dándose un brusco cambio identitario entre los mundos comunicados, muchas veces, por elementos extratextuales metalépticos y “directos” (esto último en cuanto a lo televisivo). Imbert propone una explicación a esta extraña afición voyerista que presentan las narrativas de la cotidianidad, altamente influenciadas por las nuevas tecnologías:

Como respuesta a los macrodiscursos, la televisión se recrea cada vez más en lo minúsculo, lo cotidiano en toda su aleatoriedad y fragmentación, es un terreno abonado para los microrrelatos. Todo cuanto ocurre en la telerrealidad es de este orden, no se rige por el grado de significancia sino por el valor existencial, el testimonio directo, la vivencia íntima. (2008: 23).

La fascinación del individuo posmoderno por comprenderse a sí mismo puede quizá ocasionar, como segundo término, aspectos extremadamente centrados en el desarrollo personal, los no-lugares cotidianos a los que todos nos hemos habituado, y la comodidad de experimentar la observación en contacto constante: la cámara, expositor de nosotros mismos (auto-convertidos en producto) y espionaje del otro (vigilancia condicionada por la idea capitalista de consumo: todo tiene un precio, de una forma u otra). Nos hallamos ante una producción absolutamente narcisista, y no hay nada más identificativo en el Yo que la mediocridad y la normalidad del Otro.

4.2. Lectores de lo mediocre: autoficción performática en redes

Frente al marcado carácter lúdico de la narrativa televisiva, las redes sociales y páginas web, enormemente influenciadas por la primera, presentan en su formato una ligera variante en el funcionamiento argumentativo, con gran tendencia a la auto-exposición y el espectáculo, pero carente de desenlace espectacular alguno y en constante reescritura progresiva. Internet, al igual que la telerrealidad, se presenta como un simulacro aparte de nuestro mundo real, autosuficiente y regulado, en continua mejora, cambio y conexión, pero muy cercano en frontera a nuestra realidad y, de hecho, muy a menudo rozando los límites lógicos que los separan. Las redes sociales, como todo medio de comunicación, han terminado por volcarse hacia sí mismas y crear del entorno informativo y expositivo un ambiente dedicado al espectáculo, el juego, la ruptura con la forma, las variantes expositivas del *yo* y la ironía. No es de extrañar que, ofreciendo todas y cada una de las herramientas que hoy en día encontramos en las diferentes plataformas virtuales, el discurso general se incline por la opinión desfigurada y fragmentaria del mundo.

Podemos hablar de las voces narrativas online como una nueva oportunidad del escritor moderno para volcarse hacia sí, destrozando la visión unitaria del mundo y darle la vuelta en su relativismo. El usuario promedio de la web es irónico, desconfiado y travieso, y su narrativa (y por contagio lectura, comprensión y aprendizaje del mundo) presentará este tipo de síntomas.

La influencia de la percepción de la realidad en la dimensionalización, conceptualización y expresión de la propia experiencia vital (esto es, el qué y el cómo de cada uno) se define por lo visto. La imitación como clave sempiterna del aprendizaje permite la capa de influencia de la realidad deformada percibida a través de los medios, por lo que no solo se actúa como el modelo de conducta recibido sino que eso se asume como verosímil, pese a ser un mundo de ficción o una realidad ficcionalizada. Se es (o se aspira a ser) como se ve que los demás son y eso influye también en la construcción de los relatos de la propia existencia, es decir, en la ficcionalización que emitimos de nosotros mismos hacia los demás. (Escandell 2016: 273)

En las redes sociales, a diferencia del relato literario y cinematográfico, no existe una problemática cerrada, un argumento, sino solamente el aspecto puramente lúdico del sinsentido (comprendiendo este como una ausencia de fin en sí mismo), la conexión, el intercambio, la observación y la exposición concienciada de diversos elementos (tanto

propios como ajenos). La repetición y el intercambio distorsionado y roto nos recuerda a esa estrategia televisiva del comentario en espiral, retorciendo la temática desde cientos de formas diversas, comentándolo, citándolo, haciéndolo alusión en programas que hablan de programas que hablan del programa primerizo, como un infinito teléfono escacharrado. Podemos ilustrar este comportamiento con el uso que se le da a los memes en la red, sobre todo en las plataformas de conexión más vertiginosa y activa, como pueden ser Facebook, Twitter o Tiktok, con propuestas verdaderamente vanguardistas y complejísimas en su distorsión.⁹⁶ Al situarse el canal de intercambio a un mismo nivel, todo usuario es a la vez participante y espectador y todo perfil puede situarse como juez, acusador y acusado: todo puede ser narrado, por lo tanto todos nos convertimos en narradores, lectores y personajes. La ruptura lógica entre los límites de estos tres se diluye, y tal cual hemos estudiado más arriba, la meta-narrativa se proclama el patrón indiscutible dentro del relato cotidiano, el día a día de la gente, la ilusión de la normalidad mejorada. Limpia. Novedosa. Interesante. Única.

Desde la teoría de los mundos posibles que venimos tratando aquí, solo podemos proponer un esquema retorcido e imposible realmente de plasmar de una vez, pues necesariamente difumina sus fronteras, debilita su filtro y cambia de posición dentro de cada espacio. Una propuesta de cómo podría comprenderse el uso habitual de un usuario promedio que salta de una red social a otra se ilustra en la Figura 10.⁹⁷

⁹⁶ En la página web *Know your meme* (<https://knowyourmeme.com/>) se realiza un seguimiento muy completo de cada uno de los intercambios, transformaciones y usos en particular de este tipo de expresión tan popular en la red.

⁹⁷ En la Figura 10 podemos observar los tres niveles de mundos según la diferenciación de Jost (2005), que vimos en el esquema de *reality shows*: el Mundo Real, equivalente al Mundo del Autor, en el que el individuo convive paralelamente a su narrativa virtual ficticia y desde el que controla sus diversos aspectos ficcionales; el Mundo Ficcional, que funciona como Mundo de los Personajes y representa el plano virtual de Internet; y el mundo lúdico, en lo relativo a los aspectos competitivos en la red, las modas, la distorsión de las noticias, memes, tendencias y estilos expresivos, unido a diversas finalidades narrativas en según qué plataforma. Los límites del Mundo Lúdico son permeables, como puede verse, puesto que la narrativa de este frente a la narrativa del Mundo de los Personajes es equivalente y suele mezclarse. Se han añadido tres espacios superpuestos con contornos discontinuos que representan las diferentes plataformas online, es decir, la coexistencia de espacios donde se lleva a cabo el mismo patrón de narrativas simultáneas. Por último, las flechas de colores dispersas por todo el esquema conectan enunciadores con destinatarios de todos los planos y espacios, puesto que el formato virtual permite la conexión absoluta de cada una de las máscaras, patrones y discursos de las diferentes páginas. Una amplia flecha negra en la parte inferior conecta una comunicación recíproca entre público-participante y usuario-protagonista, dentro de todos y cada uno de los planos.

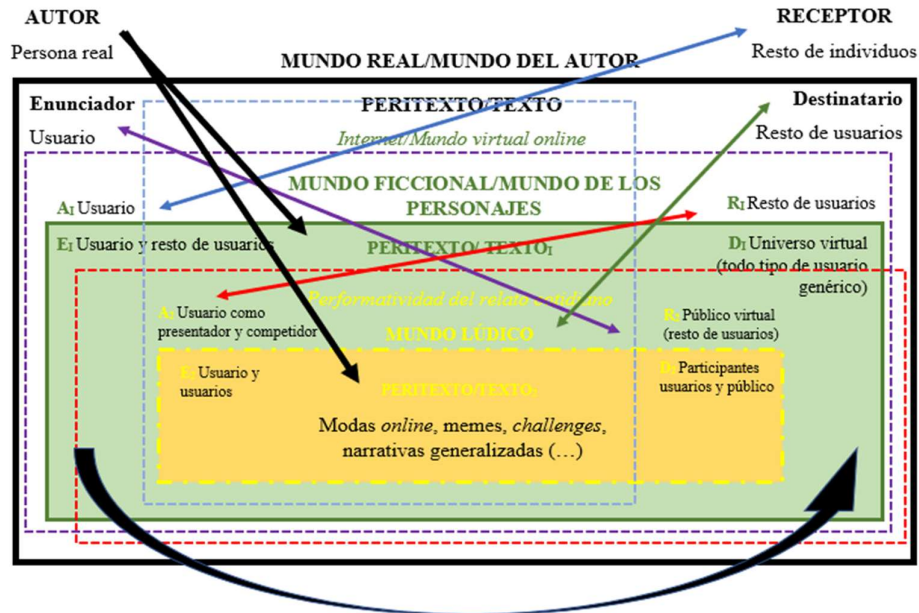


Figura 10

Internet ofrece una característica muy atractiva que no ha conseguido alcanzarse en otros medios de transmisión y es que permite una comunicación absolutamente interactiva. En la web, el usuario no solo navega de forma pasiva (lee, investiga, observa o consume proyectos audiovisuales) sino que puede llevar a cabo una participación de tipo activo en cualquiera de sus páginas y plataformas (comentarios, elementos compartidos, links añadidos, mensajes, chats, perfiles individuales...) incluso crear contenido dentro de la red. La participación recíproca es un elemento indispensable en las narrativas y los contenidos de los diferentes espacios web, haciendo posible en su casi absoluta mayoría el funcionamiento de las redes sociales, fin al que siempre aspiró la televisión a través de sus numerosos teléfono de contacto, votaciones por mensajería, resúmenes en programas de zapping, etc., pero que no resulta ni de lejos comparable con las herramientas *online*. La participación activa más típica en cualquiera de las páginas es el *like* o *me gusta*, que muestra apoyo o estima al *post*, seguido del comentario (normalmente separado del corpus textual o contenido audiovisual por el apartado “Publicar un comentario”).

El tipo de voz narrativa más habitual en todo tipo de plataformas es el monólogo interior reflexivo, en primera persona, seguido de una función apelativa muy marcada en proyectos mayoritariamente audiovisuales (adoptando un rol de presentador que habla con un público imaginario, el usuario); en redes sociales estos dos modelos de habla resultan lo más sencillo y natural, tanto para el “espectador” como para el “productor”.

Un modo reflexivo de entendimiento del mundo genera habitualmente mayor afabilidad y predisposición por el receptor a seguir dicho discurso, por lo que generalmente la creación poética y artística de la red se basa en el transcurso reflexivo de una autoría siempre demasiado marcada (narrativas narcisistas autorreflexivas) inundada de miles de millones de *narrativas del yo* a su alrededor. En las redes, el narrador siempre es el personaje, que además es editor y guionista. El público es, a su vez, narrador, avatar y guionista de su espacio particular.

Crees que existes en versión original, sin saber que solo eres un caso especial del doblaje, una versión excepcional para los happy few. Estás bajo la mirada de una retransmisión instantánea de todos los hechos y gestos en cualquier canal. Antes lo habríamos vivido como control policial. Hoy se vive como promoción publicitaria. (Baudrillard, 1996: 43)

La inclinación de girar el objetivo hacia nosotros mismos⁹⁸ ofrece la posibilidad de una reconstrucción identitaria, un renacer social en esta nueva realidad que supone el mundo paralelo virtual. La posibilidad de reescritura lleva al usuario a producirse como relato propio con altas particularidades ficcionales, como la selección de fragmentos escogidos en la narrativa, las perspectivas distorsionadas, las exageraciones y disimulos de aspectos escogidos, etc. La reelaboración del relato vital se vuelve ya en sí un proceso artístico y creativo de selección y mediación expositiva. Cuando se construye un perfil público en la web se lleva a cabo una reconstrucción de la identidad según los términos que prefieran destacarse u ocultarse en beneficio del usuario, es decir una literaturización de dicho usuario que se verá reforzada por el modelo de narración que ocupe la red social. Veremos manifestaciones narrativas de un mismo perfil de forma muy diferente en Twitter, en Facebook, o en Instagram, donde la temática ocupará en su mayoría el mismo aspecto, pero no la misma perspectiva: la vida del usuario, la percepción del usuario, las opiniones del usuario o los comentarios del usuario, todo ello apoyado en la identidad igualmente formada en dicha página de dicho usuario. Es decir, el usuario actúa aquí como voz narrativa y personaje protagonista, dos de los aspectos fundamentales del género autoficcional del relato,⁹⁹ en el que además se subraya la temática cotidiana (la

⁹⁸ Que como hemos observado en todo medio de comunicación (cine, televisión, radio, incluso literatura...) es solo cuestión de tiempo.

⁹⁹ Martín Jiménez (2020) establece unas características fundamentales para que un relato pueda categorizarse como autoficcional: que el personaje protagonista (o uno de los personajes de mayor relevancia) presente el mismo nombre que el autor —aunque el hecho de que esto coincida no hace del relato propiamente autoficción—, y que existan dentro de la historia elementos fantásticos no verosímiles o de algún modo comprobables por el lector (para poder diferenciarse de una autobiografía en su caso).

rutina y día a día del usuario como argumento principal en el relato, independientemente del subgénero que se trate y los niveles de fantasía metaficcionales) y el contexto real y actualizado (si valoramos páginas en redes de uso habitual), en el que se va llevando a cabo una narrativa progresiva, construida según el transcurso temporal real fuera del relato.¹⁰⁰ El tiempo del relato y el tiempo real coinciden en su desarrollo de contenido, mientras que a nivel formal pueden desajustarse: las conexiones virtuales no solo se dan de manera horizontal, sino en todas las direcciones y en varios planos a la vez: puede darse una coexistencia narrativa del usuario si este controla varios perfiles a la vez bajo su nombre en la misma o distinta red social.

Podemos encontrar en este tipo de narrativas auto-enfocadas hacia el sujeto un aspecto detonador en todas ellas, y es la auto-exposición masificada a la cámara y el algoritmo de vigilancia. Con el desarrollo tecnológico, que nos ha traído muchas comodidades, se han multiplicado los métodos de rastreo y vigilancia del sujeto, desde las cámaras de vigilancia en los cajeros automáticos hasta los satélites de Google Maps, que fotografían, redirigen y actualizan en su base de datos hasta el último metro cuadrado terrestre. El control es absoluto y el individuo es consciente de dicho control, no solo de forma exteriorizada a través de vídeos y cámaras visibles o invisibles, sino del tráfico de datos personales entre las redes, el localizador del teléfono móvil, las coordenadas de los coches inteligentes, el rastreador de la tarjeta de crédito, la digitalización de los datos, las afiliaciones a asociaciones y grupos, las *cookies* etc. Y gracias a esta *anulación del espacio privado* surgen precisamente los no-lugares televisivos y virtuales.¹⁰¹ “Todo ser es personaje, en cuanto es simbólico e interviene en una o más revisiones narrativizadas

Añade además respecto a los tenues límites que separan autoficción y autobiografía, y que quizá puedan ocasionar problemas dentro de su clasificación, que “la *autobiografía ficticia* (o *memorias ficticias*) corresponde al caso de un personaje ficcional que se convierte en narrador autodiegético y cuenta su propia historia, presentándola como una autobiografía o unas memorias verdaderas” (2020: 172), es decir, que debe presentarse necesariamente como relato inserto dentro de la ficción. Por supuesto, sabemos que la brecha entre ambas es muy pequeña, pues como bien exponen Gómez Trueba y Morán Rodríguez en su obra, toda *Historia es Ficción*, y “conceder al contenido capacidad de determinar su propia veracidad no ofrece fiabilidad suficiente” (2020: 110).

¹⁰⁰ Encontramos en todo tipo de narrativas autoficcionales de los usuarios en red gran cantidad de manifestaciones de sucesos históricos contextualmente comprobables.

¹⁰¹ Respecto a las telerrealidades tratadas en el apartado anterior, Estupiñán explica que “los realities show, se convirtieron en sus primeros años en ese gran descubrimiento televisivo, que por otra parte, también fue objeto de múltiples críticas, al considerarlo como violador de la intimidad, o como un género que traspasaba los códigos de moral ciudadana.” (2010: 26), problemática aún presente en el uso que se da de Internet y el abuso de las *cookies* y demás tipos de datos privados de los que se aprovechan las grandes empresas desde hace años. Nos hemos acostumbrado tanto a la digitalización masiva del entorno y la vigilancia cotidiana que asuntos como la violación de datos en una grabación televisiva, por ejemplo, ya no suponen prácticamente ningún problema para el individuo.

de su existencia de modo que toda vida es autoficción’’ escribe Escandell (2016: 312), lo que nos facilita un sistema de clasificación mucho más holgado entre elementos ficticiales y no ficticiales y por tanto más problemático pues el hombre, como ser social, siente la necesidad de compartir sus experiencias con el resto, de *compartirse* en su versión más conveniente frente a un público que a su vez también se narrativiza constantemente. Como Winston Smith en *1984*, el sujeto actual se conoce observado las 24 horas del día y actúa consecuentemente a ello: se crea una máscara dentro y fuera del simulacro y *performa*.

El anonimato mediante la fragmentación de los rasgos de identidad y aficiones en múltiples comunidades y mundos sintéticos no responde, por tanto, necesariamente a una paranoia, a una actividad criminal o tabú, sino a una simple voluntad de fragmentar diferentes aficiones o gustos y facilitar el contacto con personas que tengan una cierta afinidad entre sí. En estos casos, que son de evidente mayoría, el poder panóptico de internet es irrelevante, pues no se trata de esconder acciones o conductas o de perseguir una privacidad por cuestiones puristas o ideológicas, sino por motivos personales y cotidianos sin mayor impacto. (Escandell, 2016: 262)

Un caso curioso de colaboración entre el medio televisivo y el virtual es el ejemplo del reciente programa *reality The Circle* (Netflix, 2020-2021), en el que ocho concursantes aislados en diferentes espacios se comunican a través de su perfil en redes sociales, que puede ser ‘‘real’’ o impostado. El objetivo del concurso es no ser bloqueado (expulsado) por el resto de participantes, que mantendrán una alta sospecha sobre la veracidad de la narrativa virtual de sus compañeros, la cual puede verse reforzada a través de fotografías, mensajes, audios de voz... pero nunca comprobada en persona. Así, *The Circle* basa todo su atractivo precisamente en el enmascaramiento del usuario virtual, su capacidad para engañar o descifrar la verdad, y el método de creación de un personaje en la web. Otro ejemplo de este tipo de iniciativa es el de la serie televisiva *SKAM* (Julie Andem, 2015-2017), drama de temática adolescente en el que la narración del relato se da a la vez en dos formatos diferentes: el televisivo y el virtual. El desarrollo de la historia se narra través de los episodios semanales retransmitidos en la TV y las redes sociales de cada uno de los personajes participantes, por lo que el tiempo narrativo y el tiempo real del espectador coinciden siempre en unidad.¹⁰² Este tipo de formato le añadía atractivo

¹⁰² En la adaptación del original noruego a España (*SKAM España*, 2018-2020) este atractivo originario se pierde, dado que las grabaciones y fotografías ya preparadas en estudio para ser retransmitidas por las redes sociales no contaron, por supuesto, con la irrupción del COVID-19, al igual que los episodios previamente grabados en la primavera del año 2020. Se tomó la decisión de retransmitir la serie y las actualizaciones en redes como estaba previsto, rompiendo el pacto ficcional con el telespectador, que observaba confinado

además a la participación de las redes, en las que los propios personajes de la historia podían responder al usuario online, provocando una ruptura entre los mundos muy curiosa. Pero lo que nos interesa no es tanto la narración dentro de las obras cerradas, como ya hemos tratado anteriormente, sino la narración propia dentro del mundo virtual que es internet, y que como bien comenta Escandell “no es tanto una simulación de una realidad, sino, por tanto, una encarnación de una realidad ficticia en el mundo real” (2016: 227). En el seguimiento que lleva a cabo Zúñiga (2009) del consumo y fanatismo de los *realities show* televisivos,¹⁰³ se alcanza el mismo desarrollo que se da en el usuario promedio crecido y educado a partir de la exposición a la telerrealidad, confirmando una tendencia a la auto-exposición del individuo en el día a día y la narrativización propia como personaje dentro de un relato.¹⁰⁴

No solo encontramos indicios narrativos autoficcionales en páginas web enfocadas a la creación textual, como son los blogs y webs oficiales de negocios, empresas o usuarios individuales, sino en la gran mayoría de redes sociales. En Facebook, por ejemplo, cada perfil de usuario posee un muro individual donde puede actualizarse la información personal, añadirse vídeos y fotografías, adjuntar documentos y textos de todo tipo e incluso compartir *posts* de terceros.¹⁰⁵ El tipo de narrativa se inclinará hacia la reconstrucción del sujeto y sus intereses en forma de collage por partes, a través de múltiples formatos visuales, sonoros y escritos. Se ha hablado mucho también del tipo de narrativa que se da en Twitter, a medio paso entre un diario público en colectivo y una inmensa sala de chat abierta, donde el usuario puede *retweetear*, citar y responder *tweets*

desde casa cómo los protagonistas del show iban a clase sin mascarilla y se abrazaban sin guardar la distancia de seguridad y caminaban por un Madrid plagado de gente y alboroto en pleno abril de 2020.

¹⁰³ En el que, por cierto, llega a conclusiones verdaderamente interesantes sobre los prejuicios en el consumo de este tipo de programación, como que “el morbo de la intimidad expuesta de los participantes es infundado” (Zúñiga 2009: 39), ya que “la exposición, fundamento de publicidad de este producto televisivo, para sus mayores consumidores, no es un elemento de interés [...]. Por el contrario, los componentes que sí detonan el consumo de la audiencia estudiada son los siguientes: competencias entre los concursantes, personajes, conflictos entre los participantes, votación del público” (38).

¹⁰⁴ Zúñiga dice que: “Respecto al uso de los espacios denominados red social [...], que exigen cierta exposición de sus vidas íntimas, ya sea a base de fotografías e informaciones, los secundarios encuestados muestran una tendencia marcada e indiscutible de uso de dichas plataformas electrónicas [...]: el 92% de los adolescentes aseguró que utiliza dichos medios digitales” (2009: 35). Debemos tener en cuenta que este estudio estadístico y de investigación que lleva a cabo la autora fue realizado hace más de diez años, por lo que podemos imaginar que los porcentajes hoy en día, dado el avance en internet y el habitual uso que se da de las plataformas virtuales, son todavía más altos.

¹⁰⁵ Sobre la escritura en Facebook escribe Morán Rodríguez: “Facebook, virtualmente, encarna la máxima fragmentariedad y fractalidad total. De la interacción hiperbreve (*like*, *emoticono* o *post* monosilábico) a la continuidad del discurso que corre parejo con la vida y es contenido en esta, pero a su vez la refleja o la duplica.” (2019: 152)

(mensajes) de otros tantos miles de usuarios, y a su vez formarse un perfil propio en el que compartir contenido multimedia de todo tipo (siempre en múltiples piezas de no más de 240 caracteres, dispersas por la *timeline* de sus seguidores).¹⁰⁶ En YouTube encontramos un espacio dedicado a la creación y el consumo de vídeos de todo tipo, desde tutoriales hasta recetas de cocina, desde documentales hasta recitales de poesía, *gameplays*,¹⁰⁷ *unboxings*,¹⁰⁸ *covers*,¹⁰⁹ *challenges*, y vídeos respuesta. Los usuarios más relevantes, “creadores de contenido” que se han hecho con cientos, miles, millones de seguidores, modifican el tipo de vídeos originario de su canal: con el salto a la fama, los *youtubers* comienzan a enfocar sus vídeos hacia sí mismos (habitualmente en formato de *vlog*):¹¹⁰ la vida del autor, su perspectiva, su opinión, su pasado, sus gustos, su rutina. El creador adopta el rol de personaje protagonista; su rutina, el escenario y la trama de la historia. Y no es esta la única plataforma que mueve este tipo de contenido como uno de los más atractivos para el público: en Instagram nos topamos con la idea de una plataforma enfocada a la auto-exposición absoluta del usuario, en la que todo el espacio del perfil personal se reparte en espacio para fotografías (su mayoría), vídeos o *reels* (de mayor duración), *links* a otras páginas, ventas y, con una de sus actualizaciones más relevantes, *stories*:

Today, we're introducing Instagram Stories, a new feature that lets you share all the moments of your day, not just the ones you want to keep on your profile. As you share multiple photos and videos, they appear together in a slideshow format: your story. (Instagram, 2016)

La idea de las *stories* (o historias) nace en la red social de Snapchat, de una gran relevancia a nivel global pero no demasiado popular en España, que basa su atractivo en la idea del chat efímero y los mensajes que se autodestruyen: el incentivo del usuario que utiliza Snapchat es que diga lo que diga, comparta lo que comparta, podrá ser visto o leído una sola vez por su receptor antes de desaparecer para siempre. Snapchat juega en contra de uno de los principales aspectos que posee internet: todo se encuentra allí, todo permanece dentro de la red, todo lo que se crea persiste (*scripta manent*);¹¹¹ y ofrece al

¹⁰⁶ Longo (2020) escribe sobre la escritura en red a través de las múltiples plataformas multimodales online, y en su simbolismo desdibujado a causa de la fragmentación y las sobreinformación multiplicativa.

¹⁰⁷ Vídeo tutoriales, a veces vídeos a secas, en los que se comenta una partida de un videojuego de forma graciosa o crítica, normalmente mientras se juega a dicho videojuego.

¹⁰⁸ Enfocados a mostrar una serie de productos de una determinada marca para hacer publicidad de dicha marca, probarlos y dar una opinión. Los más comunes suelen ser de tiendas de ropa o golosinas extranjeras.

¹⁰⁹ Versiones propias de canciones ya conocidas o de otro autor.

¹¹⁰ Versión adaptada del *blog* habitual en formato vídeo, que generalmente suele ocupar aspectos rutinarios y cotidianos.

¹¹¹ Morán Rodríguez (2019) reflexiona sobre la permanencia de la creación en red y la escritura efímera.

usuario aquello que pide, una opción efímera, un boca a boca verdadero; un *verba volant* en toda regla.¹¹² En Snapchat no existe el tabú ni el recelo al publicar, es ligero y rápido en su respuesta; la única manera de poseer eso que se ha marchado es echando mano de las capturas de pantalla, que son debidamente notificadas al autor del mensaje, quien valorará volver a compartir *ese* tipo de contenido de nuevo. Y entonces, Snapchat crea las revolucionarias *stories*: mensajes públicos disponibles para todos los usuarios que se quedan anclados al perfil del autor y solamente duran 24 horas. La idea es provocar una consulta inmediata, un estar pendiente de la plataforma durante todo el día. Crear un vínculo de inmediatez con el seguidor adicto, que consultará la historia de determinado usuario con prisa, pues podría desaparecer. Y el resto de las redes sociales se apropia de la misma idea (YouTube, Twitter, Facebook...), siendo Instagram la que mejor consigue hacerla funcionar según el patrón de su página y el tipo de funcionamiento que esta nueva herramienta (*instastory*) ofrece al usuario general.¹¹³

En Instagram, tanto el usuario anónimo como el *influencer* más reconocido lleva a cabo un desnudamiento frente a cámara: el perfil ofrece una vista de pájaro de los principales lugares comunes del personaje (viajes, entornos, aficiones, lugares de ocio y trabajo, parejas, amigos y familiares, mascotas, objetos, casas...), pero sobre todo y siempre de manera muy marcada, reflexiones personales de todo tipo. El perfil de usuario de Instagram construye su identidad en la red, y las historias que este comparte describen su día a día, el aspecto más anodino (o falsamente glamuroso) de la vida cotidiana per se, su arco narrativo. Podemos situar a esta herramienta como la encargada del aspecto más importante de la narrativa: la acción, la descripción concreta, el movimiento, etc.; separada fervientemente de la exposición plana y petrificada de la personalidad, el éxito o el pasado del usuario, consecuentemente expuesto en el perfil principal. En las *instastories* no solo encontramos cientos de filtros que modifican el rostro o el paisaje, mezclados con diferentes colores, músicas, fotografías animadas o marcadores de edición

¹¹² Babayev e Israfilzade nos dan algunas pistas sobre su éxito: “Ephemeral content can be easily produced that there is no need for careful planning, staging and editing in contrast to permanent content. This is great for users because it indicates that they can remain engaged and stay on the radar of their audience while preparing more time-consuming and demanding permanent content. Using filters, GIFs, music or masks makes presenting of content much more appealing and less intrusive than classic contents that consumers used to in social media (e.g., Facebook, Twitter)” (Babayev et al. 2020: 136).

¹¹³ “Instagram Stories feature with 500 million active users is now the most popular ephemeral content in social media, [...] perhaps the most notable and innovative novelty of the late social network.”, nos dicen Babayew e Israfilzade (2020: 136); “thanks to its styling, structure and presence and different from most of the social networks, where users need to scroll their timeline, Instagram stories appearing to the full screen for 15 seconds. Then the user may follow a different story, and the user can move back and forth to previous and following stories in chronological order [...]” (Babayev et al. 2020: 136).

de vídeo de todo tipo; sino un formato cómodo y práctico, en vertical y con una duración de 15 segundos. Debidamente estudiado: ni demasiado, ni demasiado poco.

Pero ¿qué se hace con una *instastory*? Se narra, precisamente, y su propio nombre “story”, al igual que “reality”, nos lo dice. Así como vemos rutinas diarias de *influencers* y *youtubers*¹¹⁴ que tomamos por verdaderas, *instastories* de cosas cotidianas que comprendemos han sucedido así en la realidad, nos escribimos a nosotros de manera real y modificamos nuestra realidad en vista a esta narrativa.¹¹⁵ Nos desnudamos frente a nuestro público, séquito propio de *followers* fieles, y nos narramos con una preconcepción de cómo queremos ser en este nuevo mundo, cómo queremos ser entendidos y asumidos, qué nuevas virtudes y defectos van a asociarse a nosotros, y de qué manera.

La intimidad se globaliza y se convierte en objeto de identificación, más que de identidad: seña de identificación *amorfa* (sin forma definida), que mezcla públicos indistintos, diluyendo la noción misma de alteridad, cuestionando los tradicionales modelos de distinción, y afectando al *estatus* del sujeto. (Imbert, 2008: 77)

Podemos observar una clara influencia del desarrollo televisivo de los programas *reality*, los concursos, los debates públicos en antena y los programas imitativos y de comedia en todo tipo de representaciones online, pero sobre todo en este tipo específico de narrativas sobre la cotidianidad que se elaboran *en directo*, de forma improvisada y con un margen siempre abierto al desenlace progresivo, a la participación del público y al efecto sorpresa del espectáculo “en vivo”.¹¹⁶ Innegablemente, el usuario promedio de Instagram se nutre de la idea del espectáculo televisivo y se retroalimenta a través de la

¹¹⁴ La élite del famoseo indiscutible en el mundo virtual que es internet, y que muchas veces, de hecho, invade diferentes planos, como es la telerrealidad o el mundo verdadero.

¹¹⁵ Un recordatorio constante de exposición en redes puede impulsar al usuario a realizar esos aspectos que aborda la simulación de la vida virtual (o al menos, a simularlos propiamente): por ejemplo, a comer más sano para poder subir un *post* de comida *fit-healthy*, un mayor afán en arreglarse y la elección de *outfit*, e incluso una mayor predisposición a hacer deporte para poder notificarlo en el perfil, sino de forma directa (una *story* en el gimnasio) de forma más prolongada (fotografías de músculos, etc.).

¹¹⁶ Babayev e Israfilzade llevan a cabo una investigación sobre el uso activo y pasivo de los usuarios en Instagram, concretando que, contrariamente a como se tiene en mente, “non-millennials (age 40 and more in 2020) show the same engagement level in watching and reading ephemeral content as Millennials (age 24-39 in 2020). However, Millennials demonstrate statistically significant differences by engaging Instagram “Stories” more frequently communicating and creating content than Non millennials.” (Babayev et al. 2020: 144). Esta participación activa por parte de desconocidos en la retransmisión de la vida compartida a través de los *instastories* puede darse de varios modos, desde comentar un aspecto o participar en una votación online, hasta compartir perfiles, *links* o contenido específico con terceros. “Users take it easy when it comes to Instagram Stories – all are quick, relaxed, brief, most of the time more natural and convenient for consumption. Often, sending someone's "Story" to a friend or reply requires just one tap, and knowing that the story is about to disappear, users are more motivated to do that without thinking twice.” (2020: 144); lo que confirma la superioridad de la red frente a la TV en conexión entre participantes y público, además de un mayor consumo activo del género.

observación y exposición a usuarios terceros, llevando a cabo una reinterpretación de sí mismo como personaje de acto, e interviniendo en las representaciones de todos los demás (un círculo vicioso y cerrado, un auténtico simulacro como resulta ser la telerrealidad). Estas auto-representaciones cargadas en exceso de *performance* espectacular se dan sobre todo en el “directo”, donde el público promedio puede confirmar si verdaderamente dicho sujeto *vive así* como lo pinta en su perfil y *es así* como demuestra en internet.¹¹⁷ Estupiñán subraya el carácter de este tipo de narrativas efímeras en directo a partir de la representación televisiva de sus antecesores *realities*: “ver la vida cotidiana es adentrarse en la forma en que viven a diario los individuos, es [...] percatarse del universo simbólico de cada estilo de vida; es darse cuenta [de] que existe un sistema social que impone una serie de normas a cumplir” (Estupiñán 2010: 38), lo que confirma ese aprendizaje imitativo a partir de la auto-exposición reiterada del individuo. Al ver *reality shows* que tratan la normalidad del devenir vital como relato *in situ*, al ver *instastories* de cosas de todos los días, el usuario se sabe a un mismo nivel que otro, comprueba la perspectiva de su compañero sobre un mismo episodio vivido (las *instastories* de un coetáneo que comparte no solo la experiencia vivida, sino la perspectiva narrada de esta), y empatiza en un reflejo simétrico exacto: encuentra la tranquilidad y la mediocridad que nos hace a todos el mismo ser colectivo, la esencia humana.

La *performance* auto-impostada se da habitualmente en efecto dominó, aceptando un mundo plagado de filtros, montajes, perspectiva y *edits* como escenario y como medio para la narrativa. El irrefutable éxito global de Instagram¹¹⁸ se apoya en la ambición de sus usuarios por la competencia identitaria, el ser *tanto como el otro, pero más*. Nos

¹¹⁷ Aunque la gran mayoría de las plataformas posee el modo *live*, donde se permite compartir una grabación a tiempo real directamente en la página principal del perfil, consideramos interesante la mención a las plataformas *Periscope* y *Twitch*, esta última de gran crecimiento y fama en la actualidad, en las que el “directo” supone el eje de su principal atractivo: la observación. Los usuarios de estas páginas concretan una fecha y una hora en la que llevarán a cabo una grabación abierta donde generalmente “todo puede pasar” (siendo las más comunes las de *gameplays*, *challenges* o aquellas llevadas por comentaristas de diversos géneros), y en las que, siempre en pantalla, conversan con sus seguidores a través del chat y crean el espectáculo a partir del devenir de la jornada. Se dejan mirar.

¹¹⁸ Babayev e Israfilzade nos muestran a través de su artículo un conciso recorrido estadístico del uso y la utilidad de las diferentes redes, donde se concluye que “as numbers show users remain on Instagram more than other leading social media platforms: 45 per cent more than Facebook, and 40 per cent more than Twitter (Alter, 2018). The aim of Instagram differs from other social media platforms. Instagram is using the logic of individual self-promotion (Marcus, 2015) and pleasure (Casalo et al., 2017) in the social sphere.” (Babayev et al., 2020: 138). Los trabajos aquí citados son: Alter, J. (2018): *Instagram Engagement Rate Data: Average Seconds On Site | Yotpo*. [online] Yotpo. Marcus, S.R. (2015): “Picturing’ ourselves into being: assessing identity, sociality and visuality on Instagram”. In *International communication association conference*. Casalo, L.; Flavián, C. and Ibáñez-Sánchez, S. (2017): “Antecedents of consumer intention to follow and recommend an Instagram account”. *Online Information Review*, 41(7):1046-1063.

encontramos frente a narrativas retorcidas en su contenido (añadirle glamour a lo cotidiano, aparentar lo que no se es) que se apoyan en todo tipo de formatos imitativos (los *challenges* y las modas en la red) para reinventarse continuamente.

El mundo lo modulan y moldean hoy las imágenes tecnológicas que producimos en masa: la televisión, el cine, los videojuegos, los vídeos musicales, la realidad virtual, la publicidad, el ciberespacio, etc. (Ferré, 2011: 280)

Siguiendo la obra de García Carpintero (2016) sobre la filosofía de la ficción más novedosa, el contenido ficcional aquí creado, a través de la narrativa más autoficcional y la performatividad en línea, no se muestra del todo incompatible con el mundo real, en el cual puede darse de un mismo modo una mezcla habitual entre contenido verídico e impostado. El papel que ejerce la imaginación en la percepción del contenido visual de cualquier tipo, una fotografía “verdadera” o una grabación de una cámara de seguridad (toda imagen figurativa o abstracta que implique una experiencia de *ver-en*), hace que dicho contenido pase a ser procesado como ficcional automáticamente y se transforme; así que, ¿qué importancia tiene que una narrativa como son las *instastories* se considere explícitamente real o ficcional en tanto a la *verdad* de su narrativa y lo verídico de su suceso, dado que su valor reside, precisamente, en el funcionamiento de esa narrativa dentro del entramado social? ¿Acaso podemos considerarnos *reales* al salir del entramado simulativo que es internet, cuando la realidad se ha visto plagada de pantallas en todos sus espacios?¹¹⁹ Internet invade nuestro plano real desde toda perspectiva posible, y desdobra la limitación de toda concepción real del sujeto. La pregunta del usuario promedio de los últimos años, que consume habitualmente internet de cualquiera en sus formas (¿y quién puede permitirse no hacerlo?), siempre termina en las palabras de Augusto Pérez, de Truman, de Michael Scott, de las celebrities del corazón al final de la última gala: ¿Quién soy yo tras la pantalla? ¿Acaso *soy real*?

La sociedad digital crea una cultura de ser otros (...) porque hay una tradición de la encarnación de la otredad, del extrañamiento, del deseo de ser quien no se es y de controlar a quien no se puede controlar que las últimas décadas de obras de ficción reflejan solo como resultado de una

¹¹⁹ Escandell reflexiona sobre este aspecto, sentenciando que este es solo el comienzo de un nuevo formato de vida *real* que está por llegar: “Ese mundo de la «era de las reproducciones» no es sino la era de la reproducción técnica enunciada por Benjamin. [...] Hoy se han dado lógicamente todavía más pasos en la calidad de la emulación. Ya no es la era de la litografía, sino la de la cámara de 360°, del paseo virtual, de la emulación del salto en paracaídas en YouTube [...]. La era de las reproducciones es la de las simulaciones y, por tanto, es la época de las experiencias vividas en simulacro con el anhelo todavía presente de que la tecnología dé más pasos hacia la virtualidad [...]” (Escandell 2016: 247).

preocupación humana que es parte de una extensa y antigua tradición presente en nuestras culturas. (Escandell, 2016: 263)

Las nuevas herramientas digitales facilitan enormemente la acción de *ficcionalizarse* a uno mismo y *compartirse* en la inmensa red que es Internet (*publicarse*, como insiste Morán en su artículo, 2018), compartiendo desde las hazañas más impresionantes (como premios en campeonatos, viajes de ensueño, graduaciones o celebraciones de bodas a lo grande, etc.) a lo más anodino del día a día (como el café de las mañanas, el paseo con el perro, la compra en el supermercado, las visitas al centro comercial o al cine, etc.), que suele ser, de hecho, el enfoque —aunque edulcorado— más habitual en este tipo de narrativas. Mediante el proceso de exhibición *online*, facilitado por un formato cómodo, actualizado, inmediato y simple, el usuario se convierte a sí mismo en contenido, y por tanto en el producto principal con el que negocian los grandes propietarios y creadores de la red.¹²⁰ Un ejemplo extremo de esta transformación del usuario en producto de mercado es la red social de Tinder,¹²¹ donde la auto-exposición del individuo roza el límite más absurdo de la cosificación: cientos de escaparates de diferentes perfiles que se deslizan hacia la derecha o izquierda, dependiendo de la afinidad del “comprador”. Un Amazon de las relaciones amorosas, del que solamente echamos en falta un apartado de opiniones y puntuación del producto.¹²² Pero el nuevo formato de red social fomenta no solo el exhibicionismo del propio individuo, sino ese afán de control que prometió la telerrealidad años antes y sobre el que se basa la dinámica de los videojuegos de simulación: el control sobre el otro, la orden acatada y la participación en el espacio ajeno. “La búsqueda máxima de la identidad propia e individual se obtiene muchas veces mediante la filiación explícita o no a la subcultura escogida por una persona

¹²⁰ La oferta gratuita de todo el divertimento social que encontramos de manera virtual en múltiples plataformas basa su negocio principalmente en la publicidad y, por tanto, en la compra-venta de datos personales. El usuario, a través de las cookies aceptadas, el algoritmo colectivamente compinchado (como es el caso del tráfico de datos personales en Facebook, propietaria actual de la mayoría de las redes sociales más utilizadas), y su propia colaboración voluntaria, ofrece en internet un verdadero croquis de datos al completo para el mercado de todo tipo.

¹²¹ Aplicación popular de citas que basa su funcionamiento en la estrategia del *like*: cuando dos personas se dan “me gusta” recíprocamente pueden optar a la mensajería y así conocerse, de manera presencial o virtual.

¹²² Sobre este tipo de comunicación interpersonal podemos encontrar un indicio en los tratados sociológicos de las nuevas generaciones y el contexto social (Bauman 2019), en los que el individuo modifica su modelo de relaciones interpersonales de un compartir recíproco y comprometido a un “conectarse” y “desligarse” rápidamente, reinventarse, actualizarse y concebir el mundo, así como al resto de personas, de manera relativamente efímera e inconstante. Así también, Babayev e Israfilzade corroboran este aspecto sociológico del individuo en su artículo sobre el uso de las redes sociales: “There is also a new standard in how “I define relationships with others” (inclusion against relationships; acquaintances with friends/relatives; now against later; direct value against long-term value)” (Bayayev et al., 2020: 138).

dada, colectivizándose, uniéndose como individuo al conjunto uniformado”, nos dice Escandell (2016: 13) sobre esa búsqueda del *yo* a partir del reconocimiento del otro ajeno, y nos recuerda en páginas más adelante que “ese aprendizaje de la conducta por la observación de personas reales o de ficción es el más fácil que puede darse, pues al fin y al cabo [...] si nuestra forma de comportarnos ante el mundo se deriva de la sociedad de lo que hemos aprendido en nuestro entorno (familiar, escolar, laboral, etc.), la ficción es solo una esfera más” (2016: 20). Morán añade:

La cultura se concibe en términos de producto (de ahí que la figura del autor comience a confundirse con la de “creador de contenidos”) siendo el producto no solo la obra por la que se perciben emolumentos, sino la propia imagen pública de su autor convertido en activo líquido. (Morán Rodríguez 2019: 134)

El principal afán del individuo promedio en ingerir relatos anodinos y cotidianos de personajes anónimos se relaciona ampliamente con la búsqueda y el aprendizaje del *yo* dentro del entramado sociocultural del sujeto.¹²³ Consumimos compulsivamente relatos de nosotros mismos porque la identidad del sujeto social del siglo XXI está destrozada, destartalada entre tanto proceso de cambio vertiginoso, tanta conexión e información a raudales, tanta destrucción del *yo* creador y creado. El nuevo ser de la nueva era de la reproductibilidad está cansado, atiborrado, insensibilizado, y se mueve a partir de conexiones fáciles de uso rápido, a través de un presente cambiante, mutante, precario y bajo constante amenaza. Existen tantos factores, tantas excepciones, tanto detalle subdividido que necesitamos no solo saber que formamos parte de un colectivo concreto (raza, orientación sexual, nacionalidad; incluso estudios, signo zodiacal, gusto musical, etc.) sino de una generalidad, de un espacio abierto, que nos resuma a todos en el mismo nivel, que nos pluralice. De esta manera, buscamos en el contenido ficcional al otro que nos falta, que complementa nuestra narrativa perforada, que nos refleja.

Pam’s likability is the same reason *The Office* continues to have such enduring resonance with audiences. This show proves that, actually, audiences want stories that investigate, study and celebrate normal, without caving to the temptation that almost all onscreen stories do to make life more exciting. (The Take 2019)

Esto explica las cifras de los relatos ficcionales más consumidos durante el año pasado, entre las que *The Office* se sitúa en indiscutible primer lugar como la serie más

¹²³ Gómez Trueba y Morán Rodríguez hablan de la cultura de masas como “una máquina de producir recuerdos falsos y experiencias impersonales”, a través de la cual “todos recordamos lo mismo [...] y lo que recordamos no es realmente lo que hemos vivido” (2020:118).

vista en todo 2020, con un total de 57.100 millones de minutos de reproducción, seguida de *Anatomía de Grey* (39.400 millones de minutos) y *Mentes Criminales* (35.400 millones de minutos).¹²⁴ No se trata de estrenos, ni de campañas publicitarias masivas para la obtención de este resultado: “En unas semanas que han convertido la posibilidad de gastar horas dentro de una oficina casi en un lujo paradisiaco y una delicia nostálgica, la gente de Dunder Mifflin Scranton son algo más que unas caricaturas de sitcom” (Ceballos 2020). Durante el periodo de cuarentena, el consumo de relatos ficcionales cotidianos se vio multiplicado de manera exponencial, lo que impulsó a todo tipo de usuarios a relatar de manera creativa la anodina realidad del mundo cerrado: vídeos motivacionales, deportivos y artísticos inundaron la web en todo tipo de formatos. Y no solo en forma de narrativa *online* a través de *instastories*, *tweets* y vídeos rutinarios de YouTube; un ejemplo ilustrativo aún mayor puede ser el boom del videojuego *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020), estrenado al inicio del encierro de la mayoría de los países europeos y muy cercano a la cuarentena norteamericana y latinoamericana, un nuevo formato del clásico *Animal Crossing: Wild World* (Nintendo, 2005) original, que basa todo su atractivo en la recreación de una vida tranquila y pacífica (al estilo “mundo abierto”) en una isla de vecindario animal.¹²⁵

Como puede observarse, el entorno incita a la elección del tipo de ficción que tiende a consumirse, lo que nos sitúa una vez más en línea con el pensamiento del consumo ficcional normativo y regular como consecuencia a una vida acomodada, una identidad perdida y una clara influencia de las nuevas tecnologías invasoras en la vida privada del individuo, a través de la grabación, simulación y persecución del discurso masificado.

¹²⁴ En estos tres ejemplos podemos encontrar, si llevamos a cabo un breve y rápido repaso de los principales sucesos históricos del año (enfocados principalmente en el contexto estadounidense, dado que se trata de tres series norteamericanas), una búsqueda de contenido específico: pérdida de empleo y cuarentena, sobre el entorno laboral rutinario (que bien podríamos explicar con la tan odiada y tan querida a la vez estrategia del teletrabajo); muertes y contagios masificados, con un claro afán por la temática hospitalaria (dada la crisis sanitaria global; el visionado de películas postapocalípticas con temática epidémica también subió); y por último la polémica gestión policial corrupta a cargo del cuerpo de seguridad estadounidense (movimiento global *Black Lives Matter*), reflejada en el formato policiaco de investigación.

¹²⁵ Tanto el original como su secuela presentan un formato que puede jugarse de manera interactiva *online* o de forma cerrada en el juego. Algunos de los objetivos principales dentro de la historia son pagar la hipoteca de la casa, cuidar las plantas de la isla, pescar, ayudar a los vecinos con sus quehaceres o comprar productos en las tiendas del pueblo.

5. Conclusiones

En este trabajo se ha tratado de realizar un repaso general de las principales estrategias meta-narrativas que se llevan a cabo en las ficciones que, actualmente y cada día con más regularidad, abordan la cotidianidad y la rutina diaria del sujeto medio como eje principal de su desarrollo argumentativo, con el objetivo de acotar las características de este género. Para ello, se ha propuesto un estudio analítico de la serie *The Office* como modelo, ya que ha demostrado ser sumamente completa en juegos con el formato y reiteración de la temática central, y claramente ilustrativa en ambos aspectos.

Para el análisis formal del corpus textual, se ha decidido optar por un enfoque estructuralista centrado en los métodos de ruptura de la cuarta pared, mediante la metalepsis y el uso de los elementos metaficcionales. El primer capítulo se ha dedicado enteramente al análisis teórico-práctico de *The Office* desde la teoría de los Mundos Posibles de Martín Jiménez (2015) y la narratología de Genette (2001, 2006). Se ha demostrado que, a pesar de los prejuicios que suelen mantenerse sobre las series televisivas de tipo comedia claramente enfocadas a un público de masas, *The Office* posee una estructura temática y formal muy compleja con una alta sofisticación en cuanto a parámetros literarios y culturales se refiere. Además del obvio aspecto crítico de su mensaje, esta obra nos muestra una gran profundidad en cuanto a la construcción psicológica de los personajes, al jugar con las voces narrativas y las diferentes perspectivas de la obra, reconstruyendo el texto narrativo a través del cambio de mirada, de la manipulación de la forma y de la ruptura entre sus múltiples mundos posibles internos.

En la segunda parte del trabajo, relativa al segundo y tercer capítulo, se ha optado por una metodología más cercana a la sociocrítica, a través de la cual se han valorado los aspectos comunes de las obras pertenecientes al género según un repaso contextual y una revisión de los topos más comunes (como es la tendencia a la estética de la impostura, la estética del simulacro, la performatividad y el elemento de la *viralidad*, la fama o la cultura de masas). Las conclusiones extraídas del primer análisis formal han sido comparadas y estudiadas en las manifestaciones formales de *Niebla*, *The Truman Show*, *Gran Hermano*, *The Sims* y varias plataformas digitales, con especial hincapié en Instagram. Por supuesto, en la revisión general de algunas de las manifestaciones literarias más destacables en las obras a tratar, se ha seguido una serie de pautas

estructurales en la puesta en común de estas *hiperficciones normativas*, establecidas como características generales compartidas en la construcción del relato y la puesta en escena.

Se ha podido observar una alta experimentación formal en la estructura narrativa del texto artístico, con frecuentes rupturas de espacios entre el enunciador del relato, el narrador propiamente dicho y el personaje hacia el destinatario, el receptor final de dicho mensaje y, en muchos de los casos, personajes inmersos en el relato que pertenecen a un nivel ficcional superior-externo. Este aspecto se cumple en todos los formatos narrativos revisados, desde la interacción activa en redes sociales, videojuegos y votaciones de programas televisivos, hasta la recepción de obras literarias impresas y obras audiovisuales cerradas, en cine o televisión. Los personajes que ejercen el rol dominante dentro de la narrativa (como presentadores, protagonistas o narradores del relato) suelen presentar una alta influencia performativa, marcada por la burla, los elementos lúdicos y la ridiculización de diversos aspectos, mientras que los personajes que personalizan aspectos más normativos u ocupan un espacio secundario suelen representar el aspecto más realista o coherente del relato, con el que el receptor se ve reflejado (así como sucede con Don Quijote y Sancho Panza). Este patrón se repite en todas las obras del corpus, generando una tensión necesaria para el avance del relato, puesto que la temática aborda, como queda dicho, lo cotidiano y por tanto la ausencia de acción fantástica en su desarrollo habitual. Elementos fundamentales en el género, como la mediocridad intrínseca del argumento de las obras o el carácter de los personajes (que no sobresalen en nada en particular), se mezclan con ese constante afán performativo de generar interés en la nada del absurdo, al ficcionalizar todo aspecto de la vida y transformarlo en elemento artístico, literario y narrativo. Para esta transformación, la aparición de cámaras, grabadoras u oyentes y espectadores testigo es fundamental; estas narrativas suelen enfocarse a un fin mediático, una transformación en espectáculo, que desemboca en todo tipo de elementos relativos a la popularidad y la fama. Los personajes y el narrador, al saberse observados en todo momento, *pretenden* vivir una vida sobresaliente de alguna forma. El ojo testigo vigilante se corona como uno de los aspectos más comunes en estas narrativas, acorde con la performatividad y la paranoia generalizada de espionaje en la trama. La concepción que mantiene el personaje sobre su existencia como *hipervisibilizada* (expuesta a ese ojo o a ese espectador, de manera voluntaria o no) le lleva a construir todo tipo de relatos ficcionales dentro de la obra, lo que cerrará el círculo

de mundos enfrascados en mundos de manera cíclica, a modo de metáfora del eterno retorno en la rutina, la cotidianeidad y la vida real.

La mayoría de las narrativas de este género manifiesta un notorio aspecto tragicómico, que tiende hacia la banalización de los hechos y el chiste fácil sobre la miserabilidad y el sinsentido de la vida (algo previsible, dada la temática), aunque hemos visto que no se da en todos los casos: la parodia funciona de manera excelente como ridiculización y denuncia de un discurso, y en el caso de nuestra obra principal, *The Office*, encontramos una firme carga burlesca del capitalismo emprendedor profundamente euro-centralizado y del patriotismo patriarcal ario norteamericano, que no hace sino caricaturizar enormemente cada uno de los aspectos de la sociedad estadounidense a partir de las estrategias identificativas, el humor del absurdo y la falsa promesa del añorado final feliz. La conclusión a la que nos llevan todas estas narrativas sobre la vida *per se* no es otra que la confrontación del mundo al desnudo: el ser humano es en el fondo homogéneo en los aspectos habituales y la forma de afrontar las minúsculas particularidades del día a día. Con aquello común, de todas formas, puede hacerse también literatura: *The Office* nos dice que la belleza puede encontrarse en la rutina, y que vivir una vida anodina y corriente también puede ser emocionante en múltiples aspectos.

Estas son las características que se han obtenido para la composición de las *ficciones cotidianas*, *ficciones de la mediocridad* o *ficciones normativas ordinarias*,¹²⁶ que tienden a una estructura metaficcional, con diversas rupturas metalépticas recurrentes en su discurso, de una alta permeabilidad entre medios y géneros (debido a su propiedad generalizada de literatura expandida) y con enormes características teatrales y literarias (performatividad y simulación artística). Podemos añadir, como aspectos generales, la marcada inclinación al engaño de los personajes, una clara actitud lúdica narrativa y expositiva y, además, una notable presencia de la relevancia social dentro de la obra, aunque fuera del relato inserto, que distancia al sujeto con el que el lector lleva a cabo un proceso de conexión, simpatía e identificación, y que generalmente todavía se sostiene. Como podemos ver, este género se ha visto sobre todo propulsado en la segunda mitad del siglo XX y los primeros años del XXI, de la mano de una transformación literaria y

¹²⁶ Queremos insistir en la delimitación del género, diferenciado de las “narrativas costumbristas”, pues su objetivo no es plasmar las costumbres de un determinado periodo o época, sino el devenir del día a día más habitual.

artística narcisista y enfrascada en los múltiples aspectos del Yo creador, las consecuencias del vertiginoso avance tecnológico y la fascinación por la búsqueda de una identidad social cada vez más fragmentaria. Con la transformación del enfoque televisivo y la llegada de internet, estas narrativas invaden también los espacios del lector y espectador del relato, transmutando su papel receptivo y pasivo a interactivo y narrativo, y contagiando esta ansia por narrar y hacer de la vida arte, y del arte, relato, y por consiguiente literatura.

6. Bibliografía

- ALBALADEJO MAYORDOMO, Tomás (1986): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Alicante: Universidad de Alicante.
- (1992): *Semántica de la ficción: la ficción realista*. Madrid: Taurus.
- ALÉS, Dani (2020): “En un lugar de Scranton, Pensilvania: la belleza de las cosas normales en los personajes de The Office”. *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, monográfico 4: 466-484.
- BABAYEV, Najaf y ISRAFILZADE, Khalil (2020): “Millennial versus non-millennial users: context of customer engagement levels on Instagram Stories (extended version)”. *Journal of Life Economics*, vol. 7: 135-150.
- BAUDRILLARD, Jean (1978): *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- (1996): *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- BAUMAN, Zygmunt (2019): *Vida Líquida*. Barcelona: Austral, 11ª edición.
- BONAUT IRIARTE, Joseba y GRANDÍO PÉREZ, María del Mar (2009): “Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI”. *Revista Latina de Comunicación Social*, nº64: 753-765.
- BORGES, Jorge Luis (1957): *El libro de los seres imaginarios*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- CARRIÓN, Jorge (2011): *TELESHAKESPEARE*. Madrid: Errata Naturae.
- CEBALLOS, Noel (2020): “Tres o cuatro cosas que convierten a The Office en una obra maestra para tiempos de zozobra”. Revista *GQ*. Recuperado de: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/the-office-serie-estados-unidos-comedia> [24/04/2021]
- COA, Vincent V. y SETIAWAN, Johan (2017): “Analyzing Factors Influencing Behaviour Intention to Use Snapchat and Instagram Stories”. Revista *IJNMT*, vol. IV, nº2: 75-81.
- DEL RÍO, Laro (2019): “La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual”. Revista *Caracteres* vol. 8, nº2: 401-431.

- DETWEILER, Eric (2012): “*I Was Just Doing a Little Joke There: Irony and the Paradoxes of the Sitcom in The Office*”. *The journal of popular culture*, vol. 45, nº4: 727-748.
- ECO, Umberto (1985): *Obra abierta*. Barcelona: Ariel S.A.
- (1996): *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- ESCANDELL MONTIEL, Daniel (2016): *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Madrid: Delirio.
- (2020): *Cardo de nodo. Cartografía fragmentaria de la escritura en red*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Colección Fractales.
- ESTUPIÑÁN ESTUPIÑÁN, Óscar Javier (2010): *La narrativa de los realities show en España: representaciones de la hiperrealidad y la hiperficcionalidad*. Tesis doctoral a cargo de Francisco García García, Universidad Complutense de Madrid.
- FERRÉ, Juan Francisco (2011): *Mímesis y simulacro. Ensayos sobre la realidad (del Marqués de Sade a David Foster Wallace)*. Málaga: E.D.A. Libros.
- FOSTER WALLACE, David (2001): “E unibus pluram: televisión y narrativa americana”, en *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*. Barcelona: Mondadori: 33-100.
- GARCÍA-CARPINTERO, Manuel (2016): *Relatar lo ocurrido como invención. Una introducción a la Filosofía de la Ficción Contemporánea*. Madrid: Cátedra, Colección Teorema.
- GENETTE, Gérard (1993): *Ficción y dicción*. Barcelona: Lumen.
- (2001): *Umbrales*. México D.F./Buenos Aires: Siglo XXI.
- (2006): *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Barcelona: Reverso Ediciones SL.
- GIL ALBARELLOS, Susana y GÓMEZ TRUEBA, Teresa (2006): “Sueño, literatura y cine: evasión de la realidad o estrategia narrativa”. Revista *ANTARIA: A través de los sueños*, nº4: 144-167.
- GÓMEZ TRUEBA, Teresa (2004): “Literatura e internet”. *La Audiencia Imaginaria 2*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

- (2006a): “El mundo hecho pedazos: *multiplicidad* en la novela y el cine contemporáneos”. *Anales de la literatura española contemporánea*, vol. 31, nº1: 93-117.
- (2006b): “Personajes en busca de autor y posmodernidad: de *Niebla* a *El show de Truman*”. *Hesperia. Anuario de filología hispánica*, IX: 87-106.
- (2006c): “QUE ESTO SEA REAL: El mundo como simulacro en la narrativa norteamericana contemporánea”. *Revista Quimera*, nº274: 53-59.
- (2012): “Nuevos espacios míticos para la última narrativa mutante: el ‘no lugar’ y la estética del simulacro.” *Revista de Alces XXI*, nº0: 55-85.
- (2017): “Sobre la estética de la impostura: se buscan falsificadores de la novela actual”. *Revista Artes de Ensayo*, nº1: 23-42.
- GÓMEZ TRUEBA, Teresa; MORÁN RODRIGUEZ, Carmen (2017): *Hologramas. Realidad y relato del siglo XXI*. Asturias: Ediciones Trea.
- HUTCHEON, Linda (1984): *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. Londres, Nueva York: Routledge.
- IMBERT, Gérard (2008): *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra.
- IMÍZCOZ BEÚNZA, Teresa (1999): “De la “nivola” de Unamuno a la metanovela del último cuarto del siglo XX”. *Del 98 al 98. Literatura e historia literaria en el siglo hispánico. RILCE*, XV, vol. 1: 319-333.
- INSTAGRAM (2016): “Introducing Instagram Stories”. *Instagram Blog*: About.instagram.com. Disponible en: <https://about.instagram.com/blog/announcements/introducing-instagram-stories> [18/05/2021]
- JOST, François (2005): *Comprendre la télévision*. París: Armand Colin.
- KOZLOFF, Sarah (2013): “Algunas cuestiones sobre el mostrar y el decir”. *Revista Cinema Comparat/ive Cinema*, vol. 1, nº3: 38-48.
- LANDOW, George P. (1995): *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.

- LONGO, Alessandro (2020): “Reincantamento. Episodio 3. La farmacología di Stiegler”. *Medium.com*, 29/04/2020. Disponible en <https://alessandrolongo-1883.medium.com/reincantamento-episodio-3-la-farmacologia-di-stiegler-500470a5ecf9> [23/05/2021]
- LOZANO, Alejandro (2017): “Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad y narrativa en *The Stanley Parable*”. *Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 6 n°1: 34-58.
- MARTÍN JIMÉNEZ, Alfonso (2015): *Literatura y ficción. La ruptura de la lógica ficcional*. Neûchatel: Peter Lang.
- (2016): “Mundos imposibles: autoficción”. *Actio-Nova: Revista de Teoría de la literatura y Literatura Comparada*, n°0: 161-195.
- MARTÍNEZ BONATI, Félix (1983): *La estructura de la obra literaria*. Barcelona: Ariel.
- MORA, Vicente Luis (2012): *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- (2013): “Televisión por otros medios”, *Diario de lecturas*, 27/01/2013. Disponible en http://vicenteluis Mora.blogspot.com/2013_01_01_archive.html [22/05/2021]
- (2015): “La edad de la pantalla: ciberidentidad y narración performática”. *Revista Anthropos 241*: 173-190.
- MORÁN RODRÍGUEZ, Carmen (2019): “Publicar(se) en breve: apuntes sobre la escritura en Facebook”. *Pasado, presente y futuro del microrrelato hispánico*. Berlín: Peter Lang: 133-154.
- NAVARRO-MANCILLA, Álvaro Andrés y RUEDA-JAIMES, Germán Eduardo (2007): “Adición a internet: revisión crítica de la literatura”. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, vol. XXXVI, n°4: 691-700.
- NÚÑEZ-PACHECO, Rosa; CASTILLO-TORRES, Daniel y NAVARRETE-CARDERO, Luis (2019): “Videojuegos y literatura. Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos”. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 31, n°3: 527-542.
- ORTEGA Y GASSET, José (1982): *Ideas sobre el teatro y la novela*. Madrid: Alianza Editorial.

- ORWELL, George (2013): *1984*. Barcelona: Debolsillo, 9ª edición.
- PARDO GARCÍA, Pedro Javier (2015): “Hacia una teoría de la reflexividad filmica: la autoconciencia de la literatura al cine”. *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Sial Pigmalión, colección Litecom: 47-94.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio y GIL GONZÁLEZ, Antonio Jesús (2017): *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*. Madrid: Sial Pigmalión.
- PETERSEN, Anne Helen (2020): *Can't Even: How Millennials Became The Burnout Generation*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- PLATÓN (2020): *Diálogos IV. República*. Madrid: Gredos.
- SHAVIRO, Steven (2003): *Connected, or What It means to live in the Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- THE OFFICE US (2019): “Threat Level Midnight – Full Movie (EXCLUSIVE) – The Office US”, 10/12/19. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=7iPyz6Yqwl4&ab_channel=TheOffice [30/05/21]
- THE TAKE (2019): “The Office: Pam Beesly – The Perils Of Being Normal” en *YouTube.com* [27/07/2019]. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=j3p0JMTYZT8&ab_channel=TheTakeTheTakeVerificada [04/06/21]
- UNAMUNO, Miguel de (1984): *Niebla*. Madrid: Sarpe.
- VIGÓN, Teresa (2010): “¿Qué fue de Second Life?”. En *Futuver.com* [04/04/10]. Disponible en <https://www.futuver.com/actualidad/blog/item/ique-fue-de-second-life> [08/06/21]
- ZAVALA, Lauro (2018): *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- ZÚÑIGA SINSAY, Tamara (2009): *Jóvenes y la realidad de los reality show*. Trabajo de Fin de Licenciatura. Santiago de Chile: Universidad Andrés Bello.

7. Filmografía

ANDEM, Julie & FUREVOLD-BOLAND, Marianne (2015-2017): *SKAM* [serie de televisión]. Oslo: NRK P3.

BARTHELET, Luc; WRIGHT, Will & MAXIS (2000-2021): *The Sims* [videojuego]. Emeryville, CA: Electronic Arts.

BRADBEER, Harry & HAMPSON, Lydia; HAMMOND, Sarah (2016-2019): *Fleabag* [serie de televisión]. Londres: BBC Studios y Amazon Studios.

BYRNE, Shane; HARCOUT, Tim; LILLEY, Daisy; PRICE, Susy; FENSTER, Chet; FOSTER, Richard; IRELAND, Tony & Stephen Lambert (2020-2021): *The Circle* [programa de televisión]. Los Gatos, CA: Netflix.

CABALLERO, Laura; GARRCÍA HEMONE, Eric; IBORRA, Juan Luis & MORENO, Jose Luis (2003-2006): *Aquí no hay quien viva* [serie de televisión]. Madrid: Antena Tres.

DANIELS, Greg; LIEBERSTEIN, Paul & CELOTTA, Jennifer (2005-2013): *The Office* [serie de televisión]. Hollywood, CA: NBC.

DE MOL, John; DÍAZ, Álvaro & BLASCO, Pilar (2000-2017): *Gran Hermano* [programa de televisión]. Madrid: Zeppelin TV y Mediaset España.

ESTRUCH, Meritxell; GONZALO, Juan Ramón & CARDONA, David (2020-2021): *La Isla de las Tentaciones* [programa de televisión]. Madrid: Cuarzo Producciones y Mediaset España.

GERVAIS, Ricky; MERCHANT, Stephen & ASH ATALLA (2001-2003): *The Office* [serie de televisión]. Londres: BBC.

GILBERT, Craig (1973): *An American Family* [programa televisivo]. Los Ángeles, CA: Public Broadcasting Service (PBS).

GURIDI, Luis & NOCETTI, Paolo (2002-2004): *Camera Café* [serie de televisión]. Madrid: Magnolia TV.

HIERRO, Carlos & EIREOS, Jacobo (2015-2021): *Los Gipsy Kings* [programa de televisión]. Madrid: Cuatro y Mediaset España.

- KÄßBOHRER, Philipp; MURMANN, Matthias & MONTAG, Lars (2019): *How to Sell Drugs Online (Fast)* [serie de televisión]. Los Gatos, CA: Netflix.
- LINDEN RESEARCH INC (2003): *Second Life* [videojuego]. San Francisco, CA: Linden Research Inc.
- LLOYD, Christopher & LEVITAN, Steven (2009-2020): *Modern Family* [serie de televisión]. Los Ángeles, CA: 20th Century Fox Television.
- NOGAMI, Hisashi & KYOGOKU, Aya (2020): *Animal Crossing: New Horizons* [videojuego]. Kioto: Nintendo.
- NOGAMI, Hisashi; EGUCHI Katsuya & TEZUKA, Takashi (2005): *Animal Crossing: Wild World* [videojuego]. Kioto: Nintendo.
- PARSONS, Charlie (2000-2021): *Supervivientes* [programa de televisión]. Madrid: Bulldog TV y Mediaset España.
- PRIETO, Raúl (2016-2018): *Las Campos* [programa de televisión]. Madrid: La Fábrica de la Tele.
- SCOTT, Michael (2011): *Threat Level Midnight: The Movie* [película]. Scranton, PA: A Great Scott! Productions.
- SCHNEIDER, Dan (2007-2012): *iCarly* [serie de televisión]. Hollywood, CA: Nickelodeon.
- SEACREST, Ryan & MURRAY, Jonathan (2007-2021): *Keeping Up With The Kardashians* [programa de televisión]. Los Ángeles, CA: NBC.
- WACHOWSKY, Lana; WACHOWSKY, Lina & SILVER, Joel (1999): *Matrix* [película]. Los Ángeles, CA: Warner Bros.
- WEIR, Peter & SCOTT, Rudin (1998): *The Truman show* [película]. Los Ángeles, CA: Paramount Pictures.

8. Anexos

8.1. The Office (2001-2003)

La versión británica original de *The Office* fue creada por Ricky Gervais y Stephen Merchant, producida por Ash Atalla y distribuida por BBC Two y BBC One, entre el 9 de julio de 2001 y el 27 de diciembre de 2007. Ha sido ganadora de dos globos de oro y reeditada a múltiples países: *Os Aspones* (Brasil, Rede Globo 2004), *Stromberg* (Alemania, Prosieben 2004-2012), *Le Bureau* (Francia, Canal+ 2006), *La Job* (Canadá, Bell Satellite TV 2006-2007), *La Ofis* (Chile, Canal 13 2008), *HaMisrad* (Israel, Yes Comedy 2010-2013), *Kontoret* (Suecia, Jarowski 2012-2013), *The Office* (India, BBC Studios India 2019); siendo la versión norteamericana la más exitosa y longeva de todas ellas. Puede clasificarse dentro de los géneros de comedia cringe, mockumentary, sitcom y docusoap. Al igual que en la versión americana, los productores y guionistas participan en la serie de manera activa, como es el caso del creador Ricky Gervais, con papel protagonista.

La sinopsis de la serie trata las aventuras de una empresa papelerera llamada Wernham Hogg, en Slough, en Berkshire, a través de la premisa de un falso documental filmado sobre la vida en una oficina inglesa mediana. La sucursal está bajo mando de David Brent (R. Gervais), acompañado por el líder del equipo y asistente del manager regional Gareth Keenan (Mackenzie Crook) y acompañado por los personajes principales de Tim Canterbury (Martin Freeman), compañero de ventas y Dawn Tinsley (Lucy Davis), la secretaria, comprometida con Lee (Joel Beckett), mozo del almacén. Como personajes secundarios tenemos a Jennifer Taylor-Clarke, jefa inmediata de David; Ricky Howard, becario recién contratado por la empresa; Chris Finch, agresivo representante de ventas externo; y Neil Godwin, jefe de la sucursal de Swindon y finalmente superior de David, representa el aspecto positivo, paciente y sensato de jefe en la oficina. Las características principales de los personajes se repiten en la reescritura americana, como la arrogancia y torpeza social del jefe (con una clara visión distorsionada de sí mismo), la rareza y ansia de poder del repelente ayudante o el amorío incipiente pero imposible entre los dos protagonistas Tim y Dawn. La primera temporada de la reescritura estadounidense se adapta fielmente al desarrollo y enfoque de su original.

Contó con dos temporadas de seis episodios cada una más un especial navideño doble, en dos partes. Los episodios tienen una duración de aproximadamente una media hora, y son catorce en total (seis en la primera y ocho en la segunda, contando el especial navideño).

8.2. The Office (2005-2013)

The Office (NBC, Estados Unidos, 2005-2013) es una reescritura de la conocida serie británica *The Office* (BBC, Inglaterra, 2001-2003) descrita en el apartado anterior, que se presenta como un documental de carácter ficcional dentro de un mundo ficcional cerrado. La trama aborda el desarrollo social y laboral entre los diferentes personajes de la serie dentro de la oficina de la sucursal de Scranton, de la empresa Dunder Mifflin (*Dunder Mifflin INC Paper Company*, temporadas 1-6; *Sabre Corporation*, 7-9), en el estado de Pensilvania, Estados Unidos. Contó con un total de 188 episodios oficiales, repartidos a lo largo de las nueve temporadas de la serie, que se emitieron a través de la NBC en los Estados Unidos entre el 24 de marzo de 2005 (estreno del capítulo piloto) y el 16 de mayo 2013 (estreno del capítulo final); y un total de 38 episodios apócrifos repartidos en las diferentes mini-temporadas web de la serie, con una duración de entre tres y dieciocho minutos, de los que se hablará más adelante. La serie aborda principalmente la vida y el desarrollo del personal de la oficina y el funcionamiento de la empresa, pero sobre todo la dirección del jefe protagonista, el personaje Michael Scott (Steve Carell), hasta el abandono de la serie en el final de la séptima temporada (2010).

La reescritura norteamericana del éxito británico se presenta como una perfecta adaptación más acorde al estilo hollywoodiense, y no tanto al clásico humor inglés que caracteriza a la primera y que supuso un absoluto fracaso para la segunda compañía. Este *remake* se basa en la levísima modificación del escenario (más amplio y completo, y con una luz más cálida y luminosa que su precedente inglés) y los nombres de los personajes (Tim Canterbury por Jim Halpert, Dawn Tinsley por Pam Beesley; o de forma tan radical como Gareth Keenan por Dwight Schrute y el protagonista David Brent por Michael Scott) en un primer principio: dado que el contexto de recepción no es el mismo, la serie no tuvo una buena recepción por parte de este nuevo público tan poco acostumbrado al habitual humor absurdo, incorrecto y crítico que caracteriza Gran Bretaña. La primera temporada, que funciona en realidad como un solo episodio piloto de dos horas de

duración, es un absoluto fracaso. Esto hace que el enfoque cambie de manera radical en su sucesora americana, que da el salto de la primera temporada de seis capítulos (estos de veinte minutos de duración, como suelen serlo en las sitcoms) a la segunda de veintidós, mucho más adaptada a su público local —e internacional hollywoodiense— y mucho más eficaz en el funcionamiento de sus personajes, que se nos presentan menos agrios y cínicos, y con una doble cara (no siempre visible en cámara). El escenario de la oficina, además de la sala en sí donde se encuentran los personajes trabajando (que incluye el despacho del protagonista Michael Scott y la sala de conferencias, la sala del almuerzo, o los baños), incluye el almacén de dicho edificio, el ascensor, las escaleras, el aparcamiento y la puerta principal, donde el guardia de la nave vigila la entrada y salida de trabajadores.

8.2.2. Motivo del *mockumentary*

Tras la aparición de la grabación documental “An American Workplace” en la última temporada de la serie, los grupos fanáticos de la serie han reflexionado y debatido fervientemente sobre los motivos que llevarían a esta productora ficcional a realizar un documental televisivo sobre la oficina de Dunder Mifflin Paper Company, entre todas ellas. ¿Por qué motivo se grabó en un primer momento dicho documental y por qué motivo finaliza donde lo hace? La razón por la que se lleva a cabo el seguimiento del personal de la oficina de Scranton en la serie, según las conspiraciones de los seguidores de la producción y la información que se ha dejado caer a lo largo de las entrevistas a sus directores, pues este asunto no ha sido resuelto tras el final de la grabación de la serie, podrían deberse a varios motivos.

El más sencillo de suponer es el innegable éxito de la sucursal regional en el mercado, aún a sabiendas de la terrible dirección y administración por parte del incompetente jefe: a pesar de mostrarnos un día a día cubierto de escaqueos y distracciones en los que lo último que se lleva a cabo es un seguimiento del programa laboral, Michael consigue mantener a flote una empresa que está al borde de la desaparición, como es el negocio del papel en la era de la digitalización. Esta puede ser una razón más que suficiente para ilustrar dicho docusoap dentro del mundo ficcional del relato.

Un segundo motivo podría deberse a la investigación del suicidio de uno de los trabajadores a causa de una grave depresión descuidada por parte de la empresa (“El examen de resultados” 2x8). Esta sospecha se sustenta con la resignación y descontento de los empleados y alguno de los superiores de Michael frente al documental (en ese mismo episodio, 2x8, sobre el reciente intercambio amoroso con Michael, Jan dice a cámara: “Look, I know it’s your job. I know you have to ask, but I promise you, I’m not going to discuss it with him. I’m certainly not going to discuss it with you”) y los límites de este a la hora de reconstruir el relato; en la última temporada, al verse a sí mismos en el documental, los personajes descubren que las cámaras, efectivamente, grababan confesiones, secretos o acciones que no pretendían ser plasmadas dentro del documental (y por lo tanto publicadas o relevantes en el entramado de la historia).

Por supuesto, siempre puede considerarse la razón del docusoap desde un punto de vista publicitario para la empresa (Dunder Mifflin mostró interés por dar a conocer su empresa y la industria), o por pura casualidad. El impulso a la empresa de papelería en un contexto que cada vez se aproxima más a lo digital podría comprenderse como un último acto desesperado de salvación de la compañía que, al final, no funciona.

8.2.3. Resumen argumental por temporadas

Primera Temporada

Contó con seis episodios, y se mantuvo muy ligada a la primera temporada británica original. Comienza con la llegada del nuevo becario a la oficina, Ryan Howard, y se centra mucho en la figura de Michael Scott como jefe terrible en un entorno laboral asqueado y cansado de su trabajo. Ya en el primer episodio podemos observar la amenaza latente de precariedad a través de la reducción de plantilla, cierre de sucursales y bancarrota, que será recurrente a lo largo de toda la serie. Se nos presenta, de manera muy marcada, el arquetipo que representa cada uno de sus personajes.

Respecto a la trama amorosa entre Pam y Jim: podemos ver como Pam está prometida a Roy y ambos mantienen una relación muy tóxica, en la que además el no se decide a casarse. En el último episodio de la temporada llegará a la oficina una vendedora ambulante de bolsos, Katy, que será la novia de Jim durante un pequeño periodo.

Segunda Temporada

En esta temporada se lleva a cabo la adaptación a lo que será la serie el resto de las temporadas: episodios cinco minutos más largos y en mayor cantidad. Contó con veintidós episodios. Comienza con la celebración de los primeros premios dundies en escena, episodio en el que Pam se emborracha y le da un beso a Jim. A su vez, Michael comienza una tortuosa relación con su jefa Jan, y un breve amorío con Carol, la mujer que le vendió su piso. Roy fija una fecha para la boda con Pam, y la relación amistosa de esta con Jim cambia, hasta el punto de que este termina confesándole sus sentimientos por ella y marchándose a la sucursal de Dunder Mifflin en Stamford. Descubrimos la relación amorosa secreta entre Dwight y Angela, que se mantendrá durante toda la siguiente temporada. Ryan y Kelly comienzan también una relación intermitente que se mantendrá a lo largo de todas las temporadas.

En esta temporada se da un tratamiento mucho más profundo de la personalidad de cada uno de los personajes, rompiendo el molde plano de arquetipo sobre el que se movían en la primera temporada. La característica más importante es, quizá, la doble cara que se muestra de Michael en estos episodios, donde la cámara lo sigue fuera de la oficina y ve realmente el Michael que es, y no el Michael que siempre se aparenta en ser.

Tercera temporada

Contó con veinticinco episodios, introduciendo por primera vez los episodios dobles, de una hora de duración.

La temporada comienza con Jim en Stamford, donde se nos presenta a nuevos personajes, como Karen y Andy, quien permanecerá hasta el final de la serie. Andy intentará romper la confianza entre Michael y Dwight, provocando el despido del segundo por un tiempo, y acabará teniendo un ataque violento de rabia en el trabajo que le obligará a seguir un programa de control de ira durante unos meses. Ryan ha sido ascendido a vendedor. Pam rompe con Roy pocos días antes de la boda y durante toda la temporada Roy tratará de recuperar a Pam, quien vuelve con él por unas semanas, hasta que este destroza parte del mobiliario de un bar en un ataque de ira al enterarse de que ella y Jim se besaron. Se cierra la sucursal de Stamford, provocando el regreso de Jim a Scranton, al absorber esta a algunos de los trabajadores de la anterior. A su vez, Jim mantiene una

relación amorosa con Karen, que mostrará un comportamiento desconfiado y receloso frente a Pam. Michael rompe con Carol y comienza una relación con Jan, rompe con ella y regresa de nuevo cuando ella aparece por la oficina con una operación de pechos. Jan es despedida y se muda con Michael. Ryan obtiene el puesto de jefe que Jan ha dejado libre. Phyllis se casa con Bob Vance, de Frigoríficos Vance. Se organiza una excursión a la playa donde Pam confiesa su amor a Jim y le pide explicaciones por su relación de amistad rota. La temporada termina con Jim rompiendo con Karen y pidiendo salir a Pam.

Cuarta Temporada

Contó solamente con diecinueve episodios. Comienza con el atropello de Meredith por Michael. Karen se marcha a otra sucursal. Jim y Pam confirman su relación de novios, que irá en aumento a lo largo de toda la temporada. Debido al estilo de vida derrochador que lleva Jan, en paro, Michael comienza a endeudarse, viéndose obligado a pluriemplearse por las noches. Gracias a una grave discusión, Michael se atreve por fin a romper con Jan. Pam descubre un programa de diseño gráfico en Nueva York a través del cual piensa que podría dedicarse al arte, como siempre ha querido. Ryan asciende en la empresa hasta codearse con los más altos ejecutivos, comienza a portarse de forma ególatra y abusiva con sus excompañeros, pierde el norte entre el mundo de la noche y los estupefacientes, e impone una nueva web de la empresa con la que más tarde llevará a cabo un fraude frente a los accionistas, registrando cada venta dos veces, por lo que será despedido y encarcelado durante un tiempo. Kelly comienza una breve relación amorosa con Darryl. Dwight mata al gato enfermo de Angela, lo que provoca el final de su relación. A su vez, Andy comienza a salir con Angela y acaba proponiéndole matrimonio al final de la temporada, justo el día que Jim pensaba proponérselo a Pam. Angela dice que sí. Toby se marcha a Costa Rica y llega una nueva sustituta, Holly, de quien Michael se enamorará hasta el final de la serie.

Quinta temporada

Contó con veintiocho episodios, la temporada más larga de todas ellas. Comienza con Pam marchándose a Nueva York para seguir el programa de arte y diseño gráfico del Pratt Institute, en el que dura solo tres meses al abandonar antes de conseguir el título, y

regresa a Scranton. Jim le pide matrimonio a Pam, que dice que sí. Michael y Holly comienzan una relación y al enterarse la compañía, redirigen a Holly a una sucursal en Nashua, a ocho horas de trayecto de Scranton, lo que provoca su ruptura. Toby vuelve de Costa Rica. Angela y Andy rompen el compromiso, al enterarse él de que Angela ha seguido manteniendo en secreto una relación amorosa con Dwight durante su noviazgo. Jan está embarazada, pero no de Michael, sino de un banco de esperma, y tiene una hija a la que bautiza como Astrid. En un viaje de negocios por todas las sucursales de Dunder Mifflin del país, donde Michael da una serie de charlas sobre el éxito de su sucursal (aquella que más vende de todas) descubrimos que Karen, jefa de la sucursal de Albany, se ha casado y está embarazada. Una nueva iniciativa de la empresa impone una codirección por parte de Charles, un nuevo jefe muy estricto que choca con la dinámica de liderazgo de Michael. Michael dimite y crea su propia compañía, The Michael Scott Paper Company, donde también trabajan Pam y Ryan, que vuelve a la serie de nuevo con esta nueva incorporación. La nueva empresa dura cuatro semanas y es comprada por Dunder Mifflin, dada la habilidad de Michael con las ventas al robarles todos los clientes importantes a sus antiguos compañeros de oficina. Con la compra de la empresa y la reincorporación de los tres personajes a Dunder Mifflin, volvemos a ver a Michael como jefe y a Ryan como becario, pero Pam ha dejado de ser recepcionista y se ha unido al equipo de ventas. Ryan y Kelly retoman su relación.

Sexta Temporada

Contó con veintiséis episodios. Comienza con el anuncio del embarazo de Pam y la organización de la boda de ella y Jim en las cataratas del Niágara. Se descubre que Stanley le pone los cuernos a su mujer a causa de Michael. Jim es ascendido a codirector junto a Michael, por lo que ahora ambos comparten puesto en la oficina y ejercen como jefes. En la boda de Jim y Pam, Michael conoce a la madre de Pam, Helene, y comienza una breve relación amorosa a escondidas de su subordinada; Dwight decide poner distancia en su relación con Angela al conocer a Isabel, la mejor amiga de Pam y su dama de honor en la boda. Pam y Michael se pelean, y este rompe con su madre. Dunder Mifflin se declara en banca rota y David Wallace es despedido; Sabre Corporation, una empresa que vende impresoras y escáneres, compra a Dunder Mifflin y la sucursal incluye estas impresoras en sus ventas. Se descubre que las impresoras resultan defectuosas y se incendian, lo que da muy mala imagen a la empresa, y Michael decide dar la cara como

representante, en lugar de su jefa (la propietaria de Sabre Corporation, Jo). Jim vuelve a ser vendedor. Nace la hija de Jim y Pam, Cece. Michael mantiene un breve romance con Donna, una mujer casada. Andy y Erin comienzan una relación que ella finaliza muy pronto, al descubrir que Andy estuvo prometido con Angela.

Séptima Temporada

Contó con veintisiete capítulos. Comienza con la adquisición de propiedad del edificio por parte de Dwight, que decide comprar la oficina y hacerse con el cargo administrativo. Erin ha comenzado una relación con Gabe, ayudante de Jo y jefe administrativo de Sabre en Scranton, que se prolongará durante toda la temporada, hasta la ruptura y la marcha de él a Florida. Pam lleva a cabo una estafa con la nueva empresa cambiando su puesto de vendedora a encargada administrativa de la oficina. Ryan crea la aplicación móvil “WUPHF”. Angela comienza una relación con el senador estatal y se comprometen, pero Oscar tiene sospechas de la homosexualidad de este. Holly vuelve a la oficina en sustitución de Toby, que debe marcharse unas semanas para formar parte del jurado en el caso del Estrangulador de Scranton. Michael y Holly retoman su antigua relación y se prometen, pero Holly debe volver a Colorado a cuidar de sus padres así que deciden marcharse juntos. Michael deja su puesto y lleva a cabo una búsqueda de un nuevo jefe para la sucursal, donde se nos presenta a Deangelo, que durará un breve periodo al mando antes de ingresar en el hospital. Dwight ejerce de jefe durante un breve periodo de tiempo mientras buscan a uno nuevo, pero su mandato dura poco debido a que dispara un arma en la oficina y deja sordo de un oído a Andy. Es en esta temporada cuando se estrena la película de Michael *Threat Level Midnight*.

Octava Temporada

Contó con veinticuatro episodios. Comienza con la incorporación de Robert California como presidente de la compañía Sabre Corporation. Andy es contratado como jefe de la sucursal y comienza una relación amorosa fuera de la oficina. Pam está embarazada de su segundo hijo Phillip, al igual que Angela, que bautiza al suyo con el mismo nombre. Se da a entender que el padre del hijo de Angela podría ser Dwight y no el senador. Dwight es nombrado jefe del proyecto de la primera tienda de productos Sabre

en Tallahassee, Florida, bajo la coordinación de Nellie, y que resulta ser una trampa para despedirlo. Jim detiene a Dwight en la presentación del proyecto y consigue evitar su despido: Packer suplanta su puesto de vicepresidente y es despedido por él. Gracias a esto, Jim y Dwight comienzan una relación de amistad y tolerancia progresiva que irá aumentando hasta el final de la serie. En este viaje, Cathy, la becaria sustituta de Pam en su baja por maternidad, intentará seducir a Jim de múltiples formas, sin éxito. Erin, quien no puede soportar seguir trabajando con Andy si no pueden estar juntos, decide no regresar a Scranton y quedarse trabajando de cuidadora en casa de una anciana. Andy viaja hasta Florida para recuperarla y retomar la relación, y en su ausencia Nellie es trasladada a Scranton y le roba el puesto de jefe. En su segundo ataque de ira en la oficina, Andy es despedido. Kelly rompe con Ryan y comienza una relación amorosa con Ravi, el pediatra de los hijos de Jim y Pam. Darryl también comienza una relación con Val, la jefa del almacén.

Al final de la temporada, Andy convence a David Wallace para comprar Dunder Mifflin y acabar con Sabre Corporation, recupera su puesto de jefe en la sucursal y consigue que Robert California se marche.

Novena Temporada

Contó con veintisiete episodios, incluyendo entre ellos cuatro episodios especiales dobles de casi una hora de duración. El suceso de más relevancia argumental es la publicación del documental “The Office: An American Workplace” dentro de la serie, que altera la vida de algunos de los personajes de manera independiente. Comienza con Andy de nuevo al mando de la sucursal, aunque durará poco pues, debido a que su familia se ha arruinado, decide embarcarse en un viaje por el Caribe con su hermano para vender el velero familiar y salir adelante. Kelly se marcha a Ohio con su prometido Ravi y Ryan huye tras ella. En sustitución de ambos se incorporan a la oficina dos jóvenes becarios, Clark y Pete, apodados como joven Dwight y joven Jim respectivamente, dado su parecido. En ausencia de Andy, que se escaquea de su puesto durante tres meses, Erin comenzará una relación amorosa con Pete. Empujado por el desengaño amoroso y la publicación del tráiler del documental, Andy decide dejar su empleo para entregarse de lleno a su carrera artística. Óscar comienza una relación amorosa en secreto con el senador estatal, quien se proclama abiertamente gay en la prensa poco antes de que el documental

se estrene. Cuando Angela descubre la infidelidad intenta matar a Óscar, pero Dwight consigue disuadirla. Óscar, sintiéndose culpable por su relación con el senador, ofrece a Angela su casa para quedarse, pues esta toca fondo al ser desahuciada tras el divorcio. Dwight hereda las hectáreas de terreno de la familia Schrute y comienza una breve relación con Esther, la hija de un granjero vecino, que romperá al darse cuenta de que aún tras todo este tiempo sigue enamorado de Angela. Al proponerle matrimonio, Angela confesará que Dwight es el padre de su hijo Philip. Además, Dwight hereda el puesto de jefe regional que Andy ha dejado libre.

Con Dwight al cargo, Darryl se marcha a trabajar a Filadelfia, a la nueva empresa de Jim. Stanley se jubila. Kevin y Toby son despedidos. Creed es arrestado por la policía, que lo descubre a raíz del documental. Se lleva a cabo un encuentro público con los protagonistas del documental un año después de su publicación en televisión, donde Erin conoce a sus padres. Andy consigue un empleo en su antigua universidad a raíz de su fama en internet como meme internacional. Óscar se presenta a las elecciones estatales, en competencia con el senador. En la boda final de Dwight y Angela vemos aparecer de nuevo a Michael como padrino de boda. Al encontrarse, Kelly y Ryan retoman su relación y huyen juntos, abandonando a Ravi y al hijo de Ryan, que Nellie decide adoptar.

Quizá la subtrama más importante de esta temporada sea el desengaño amoroso de Jim y Pam. Jim funda la empresa de marketing deportivo *Athlead* con un amigo de la universidad y se marcha a trabajar a Filadelfia algunos días de la semana. Llega a un acuerdo con David Wallace para seguir trabajando en Dunder Mifflin a media jornada y poder hacer más horas en este nuevo trabajo, mientras Pam se hace cargo de los niños y la casa, pero empieza a pasar cada vez más tiempo fuera y toma una serie de decisiones arriesgadas sin consultar a Pam (como invertir todos sus ahorros para el futuro en esta nueva empresa y hacer planes para mudarse a Filadelfia, incluyendo con esto buscarle a ella varias entrevistas para un nuevo empleo), lo que debilita progresivamente su relación. Pam no puede ocuparse de la casa y los niños ella sola, y comienzan a discutir mucho. La relación se va enfriando hasta que deciden acudir a un consultor matrimonial. Jim decide prescindir del trabajo por un tiempo, en pos de una mejora en su matrimonio. Un año después, gracias a la publicación del documental, Pam reflexiona sobre la trayectoria de sus vidas y decide vender la casa y mudarse con toda la familia a Austin, donde se encuentra la sede más importante de la empresa de Jim.

8.2.4. Webisodios y contenido apócrifo

La serie contó también con una serie de subtramas apócrifas que se publicaron de manera intercalada a las temporadas de la serie, en formato web en su mayoría y a través de plataformas como YouTube o la página web de la NBC.

The Accountants (2006)

Una mini-temporada de diez breves webisodios en torno a los dieciocho minutos en los que se abordaba la desaparición de 3000 dólares en las cuentas de la empresa. Aunque contó con la aparición secundaria de los protagonistas originales de la serie, el casting se centró principalmente en torno a los contables de la oficina: Angela, Oscar y Kevin. Se publicaron entre la finalización de la segunda y el inicio de la tercera temporada, y se incluyeron en el DVD de la segunda como contenido extra.

Kevin's Loan (2008)

Contó con cuatro episodios solamente, de duración entre tres y diez minutos, que abordaban las deudas de juego de Kevin y su pedida de préstamo bancario para abrir un negocio de helados. Fueron publicados entre el final de la cuarta temporada y el principio de la quinta, y se centraron principalmente en los personajes de Kevin, Oscar y Darryl.

The Outburst (2008)

Contó con cuatro breves episodios en torno a los cinco minutos de duración, donde la oficina trata de averiguar el motivo del misterioso arrebato de ira que tiene Oscar hablando por teléfono. Fue publicada al final de la quinta temporada.

Blackmail (2009)

Contó con cuatro episodios de entre tres y quince minutos en los que Creed se dedica a hacer chantaje a sus compañeros de trabajo (especialmente Oscar, Kelly y Andy). Fue publicada al inicio de la sexta temporada.

Subtle Sexuality (2009)

Contó con cuatro episodios de entre cinco y ocho minutos de duración en los que se narra la creación del grupo musical pop ‘‘Subtle Sexuality’’, con la participación de Kelly, Erin, Andy y Ryan. Se publicaron a lo largo de la sexta temporada.

The mentor (2010)

Contó con cuatro episodios de entre cinco y ocho minutos de duración en los que somos testigos de la transformación metamórfica de Erin en Angela, al pedirle consejo a esta para convertirse en contable. También fueron publicados a lo largo de la sexta temporada.

The podcast (2011)

Contó con tres episodios de entre tres y diez minutos en los que se narra la creación del podcast de Gabe. Esta mini-temporada fue publicada a lo largo de la séptima temporada.

The 3rd floor (2011)

Contó solo con tres episodios de unos tres minutos de duración en los que Ryan trata de grabar una película de terror en la oficina. Fueron publicados en el verano entre la séptima y la octava temporada.

The girl next door (2011)

Se trata del segundo debut musical del grupo ‘‘Subtle Sexuality’’, que fue publicado en forma de dos webisodios de cuatro y seis minutos al inicio de la octava temporada.