

El discurso metatelevisivo y la sitcom en la televisión estadounidense: Estudio de caso de la serie de televisión WandaVision (Schaeffer, 2021) ¹

María José Higuera-Ruiz²

Recibido: 20 de enero de 2022 / Aceptado: 20 de septiembre de 2022

Resumen. En el siglo XXI la nueva comedia televisiva adquiere una mayor centralidad en los discursos mediáticos y académicos. Este es el caso de la serie de ficción producida por Marvel Studios y Walt Disney Company: WandaVision (Schaeffer, 2021). El objetivo de la investigación es determinar los parámetros audiovisuales de dicho proyecto en relación con la metatelevisión, y la representación de la sitcom. Se aplica una metodología cualitativa basada en la revisión bibliográfica y el análisis de las estrategias de producción, realización y narrativa de la serie. Los resultados revelan un ajuste de cada capítulo a las características del formato desde los años 50 hasta la actualidad. Para ello la narrativa acude a las herramientas de la metatelevisión y a las tramas del universo Marvel. Se concluye que WandaVision reformula los parámetros clásicos de la sitcom con una producción innovadora, atractiva para el público, y de interés académico y docente.

Palabras clave: Serie de televisión; sitcom; comedia; metatelevisión; Estados Unidos

[en] Meta-Television and Sitcom in American Television: Case Study of TV series WandaVision (Schaeffer, 2021)

Abstract. In the twenty-first century, a new comedy is prominent inside media and academic circles. It is the case of the fiction series produced by Marvel Studios and Walt Disney Company: WandaVision (Schaeffer, 2021). This paper aims to know the audiovisual factors used by the cited television project regarding the meta-television and the representation of sitcom format. A qualitative methodology is applied to review the literature related to and analyse the production, filmmaking, and narrative strategies in the TV series. Findings show an adjustment of each episode to the sitcoms' parameters along the time, from the 1950s to the present day. In so doing, the narrative uses meta-television tools and Marvel universe storylines. In conclusion, WandaVision changes the classic parameters of the sitcom with an innovative, attractive and interesting production for viewers and scholars.

Keywords: TV Series; Sitcom; Comedy; Meta-Television; United States

Sumario. 1. Introducción. 1.1. Marco conceptual: rasgos definitorios y evolución de la sitcom, 1.2. Marco conceptual: Rasgos definitorios y variantes de la metatelevisión, 2. Metodología. 3. Resultados. 3.1. Estrategias metatelevisivas en la serie WandaVision (Schaeffer, 2021). 3.2. Análisis de la serie de televisión WandaVision (Schaeffer, 2021). 3.2.1. #1 Filmed Before a Live Studio Audience. 3.2.2. #2 Don't Touch Dial. 3.2.3. #3 Now in Color. 3.2.4. #5 On a very Special Episode. 3.2.5. #6 All-new Halloween Spooktacular! 3.2.6. #7 Breaking the Fourth Wall. 4. Discusión. 5. Conclusiones. 6. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Higuera-Ruiz, M. J. (2023). El discurso metatelevisivo y la sitcom en la televisión estadounidense: Estudio de caso de la serie de televisión WandaVision (Schaeffer, 2021). *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 29 (1), 117-127. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.79957>

1. Introducción

El formato televisivo de la comedia de situación es un producto de gran presencia y tradición en la historia de la televisión estadounidense (Grandío & Bonaut, 2016), que en el siglo XXI ocupa un lugar predominante en los festivales y círculos del audiovisual (Padilla Castillo y Requeijo Rey, 2010). Las primeras *sitcoms* datan de finales de la década de los 40: *Pinwright's Progress* (1946), *Mary Kay & Johnny* (1947) o *The Goldberg* (1949). Sin embargo, *I*

Love Lucy (1951-1957) fue la comedia que estableció las características y el sistema de producción del formato.

La serie fue desarrollada por la productora independiente *Desilu Productions*, fundada por Desi Arnaz y Lucille Ball, que asimismo interpretaban a la pareja protagonista. El productor ejecutivo Jess Oppenheimer creó el proyecto y lideró su sala de guion. Con esta *sitcom* se modificó el sistema de realización, producción y narrativa en televisión: se grababa la representación con un sistema multicámara y público

¹ Este artículo se enmarca dentro del trabajo desarrollado en el Proyecto de Investigación de I+D de Plan Nacional «Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias» (2018-2021) (Ref. CSO2017-85965-P) Domingo Sánchez-Mesa Martínez y Jordi Alberich-Pascual.

² Universidad de Granada (España)
E-mail: mhiguer@ugr.es

en directo desde Los Ángeles, surge la figura del *writer-producer* que controla el proceso creativo, y se incorporan nuevas temáticas con relación a la mujer y la pareja interracial en Estados Unidos (Higuera-Ruiz, Gómez-Pérez, & Alberich-Pascual, 2018).

El modo de producción y realización de *sitcoms* ha ido evolucionando desde su creación y, aunque en la actualidad se mantienen algunos de los parámetros clásicos, aparecen integrados con nuevos factores (Grandío & Bonaut, 2010, p. 168). En el siglo XXI hallamos comedias que rechazan las normas de producción y las convenciones narrativas del género, explorando nuevas temáticas y estilos, y convirtiéndose en productos de índole cultural (Newman & Levine, 2012, p. 60).

Para ejemplificar esta nueva comedia podemos acudir al bloque de series que la cadena estadounidense NBC –*National Broadcasting Company*– programó para la noche del jueves bajo el eslogan “*Must-see TV*” a comienzos de siglo: *My name is Earl* (2005-2009), *The Office* (2005-2013), *Scrubs* (2001-2010) y *30 Rock* (2006-2013). También destacamos la producción de *sitcoms* de realización multicámara aclamadas por la crítica y la audiencia, como los proyectos del *showrunner* Chuck Lorre: *Two and a Half Men* (2003-2015), *The Big Bang Theory* (2007-2019) o *Mum* (2016-2019) (O’Connell, 2019).

Otras propuestas han explorado la creatividad y experimentado con el humor a través del episodio musical (*Scrubs*), el montaje con vídeos incluidos en pantallas de *tablets* y móviles (*Modern Family*, 2009-2020), el uso del blanco y negro y un idioma extranjero (*Master of None*, 2015-), la combinación de animación y ficción real (*Broad City*, 2014-2019), o la variedad de géneros y formatos en diferentes capítulos (*Community*, 2009-2015) (Yebra Romero, 2021, pp. 57-59). Por lo tanto, la nueva comedia no se encuentra encorsetada en los rígidos parámetros del formato de la *sitcom* tradicional.

En este panorama televisivo situamos la serie objeto de estudio de la investigación: *WandaVision* (Schaeffer, 2021). El proyecto es liderado por la *showrunner* Jac Schaeffer y dirigido por Matt Shakman, bajo la producción de *Marvel Studios* y *Walt Disney Company*. La pareja protagonista –Elizabeth Olsen y Paul Bettany³– comienza una nueva vida en el vecindario del pueblo ficticio de Westview. La serie fue estrenada mundialmente el 15 de enero de 2021, con un capítulo doble en la plataforma de VoD –Vídeo Bajo Demanda– de Disney+, a los que se sumaría una nueva entrega cada viernes hasta alcanzar los nueve episodios de su única temporada⁴ (Webster *et al.*, 2022).

WandaVision es la primera propuesta de *Marvel Studios* para televisión desde la compra de la franquicia por parte de *Walt Disney Company* en el año 2009. El proyecto combina los factores de produc-

ción, realización, estética, narrativa y temática propios de la *sitcom* estadounidense con los personajes y las tramas del universo Marvel. Para ello, los productores y guionistas se valen de discursos metatelevisivos que permiten ajustar seis de sus capítulos a los parámetros característicos del formato en cada década de la historia televisiva, desde los años 50 hasta la actualidad.

Este contexto justifica la pertinencia de la presente investigación. A pesar de que la nueva comedia recibe una mayor consideración en los discursos televisivos desde la perspectiva de la industria, la audiencia y la academia (Newman & Levine, 2012), la *sitcom* aún queda relegada en los enfoques académicos, a favor de otros formatos como el drama. Este trabajo busca contribuir a solventar esta circunstancia con el estudio de la serie *WandaVision* desde una perspectiva holística, aplicando una metodología cualitativa basada en el análisis de las características de la *sitcom*, tanto textuales como estéticas.

La contemporaneidad y popularidad del MCU –*Marvel Cinematographic Universe*– y el reconocimiento crítico del proyecto televisivo que nos ocupa –con un récord histórico de 23 nominaciones a los *Emmy Awards* en la categoría de serie limitada– (Couch, 2021), también avalan el interés del análisis de la serie *WandaVision* y su inclusión en un contexto más amplio dentro de los estudios televisivos contemporáneos (Derek, 2012).

1.1. Marco conceptual: rasgos definitorios y evolución de la *sitcom*

La *sitcom* o *situation comedy* es un formato televisivo de género cómico basado en la comedia física o *slapstick*. Este tipo de serie se caracteriza por la realización multicámara en estudio, generalmente con público en directo, un reparto coral de seis a ocho personajes, dos o tres localizaciones en decorados fijos e interiores, y tramas autoconclusivas sobre situaciones de la vida familiar o laboral que provocan el humor gracias al *gag* visual y sonoro (Saló, 2003).

La puesta en escena es de herencia teatral y el origen de la narrativa se halla en la radionovela (Carrasco-Campos, 2010). El sistema de grabación multicámara con público es la característica más paradigmática del formato. Ello favorece la puesta en escena “en abierto”: los actores interpretan adoptando una postura que se dirige a la audiencia –en el plató o en sus casas–, a veces de forma exagerada (Gómez Martínez & García García, 2011). Se aplica una iluminación plana y uniforme que evita tener que ajustar la luz en cada plano (de la Torre, 2016), y se graba con tres o cuatro cámaras simultáneamente, de forma cronológica de acuerdo con el guion, y montando el metraje en la sala de control.

La inclusión de la risa extradiegética de la audiencia es otro parámetro exclusivo de la *sitcom*. En ocasiones estos sonidos deben editarse en post-producción porque no duran lo suficiente, o incluso son incluidos plenamente en dicha fase por razones

³ Los actores desarrollan el mismo papel de Wanda y Vision en la saga de *Avengers* del MCU –*Marvel Cinematographic Universe*–.

⁴ *WandaVision* se presenta como una miniserie.

económicas, lo que se denomina “risas enlatadas” (Toledano & Verde, 2007). La reacción del público permite conocer si los chistes funcionan y aportan frescura a la actuación (Padilla Castillo y Requeijo Rey, 2010), de manera que “no [es] solo un recurso que se pone de añadido, es un elemento más dentro del ritmo y la comicidad de la serie” (Yebrá Romero, 2021, p. 29).

Respecto a los personajes, responden a estereotipos que no evolucionan, lo que se conoce como estasis, de manera que pueden transformarse a lo largo del episodio, pero al final volverán a ser los mismos (Gómez Martínez & García García, 2011). En la *sitcom* los personajes destacan por su artificialidad y las relaciones entre ellos, provocando situaciones que crean conflicto y humor (Venis, 2013). Se suelen incluir seis personajes principales, de los cuales uno es el protagonista, que en ocasiones da nombre al *show*. También pueden aparecer secundarios o episódicos, y artistas invitados.

Aunque existen diferentes clasificaciones (Padilla Castillo & Requeijo Rey, 2010), la narración de la *sitcom* suele girar en torno al núcleo familiar, presentando situaciones dentro del hogar o del vecindario. Con una duración de 20-25 minutos se desarrollan una o dos tramas autoconclusivas organizadas en tres actos –introducción, desarrollo y desenlace– según la clásica estructura terciaria. Además, se puede incluir un prólogo o *teaser* inicial que introduce el tema, y un *tag* final que incorpora un último chiste a modo de epílogo (Puebla Martínez, *et al.*, 2012).

Estas características contribuyen a la estandarización industrial de la producción, con el correspondiente abaratamiento del proceso, que se planifica en siete días permitiendo la emisión semanal del capítulo y priorizando el trabajo de interpretación (López, 2012). La realización multicámara en estudio también facilita la estandarización, replicando un guion técnico en el que los personajes siempre se mueven dentro de sus tiros de cámara, proporcionando el mismo tipo de plano. Asimismo, los cánones narrativos del formato en relación con la estructura, tramas, personajes o temáticas, favorecen dicha casuística.

En el siglo XXI los estándares de la *sitcom* tradicional se ven alterados por nuevas formas de crear humor con juegos visuales y personajes complejos, y con la hibridación de géneros –drama, telenovela y documental– (Grandío & Bonaut, 2010, p. 162). Esta nueva comedia permite libertad creativa a los creadores para explorar otras opciones humorísticas con mayor carácter autoral (Mittell, 2015). A ello también contribuyen los canales de cable y las plataformas OTT –*Over-The-Top*– que buscan romper “las reglas de la *sitcom* clásica para contar nuevas historias de otro modo” (Yebrá Romero, 2021, p. 48).

Asimismo, en la comedia contemporánea la técnica monocámara brinda mayor libertad a la realización. Por su parte, los personajes son más realistas, existe un mayor número de escenarios, especialmente exteriores, y es frecuente que alguna trama se extienda a lo largo de la temporada. Además, el humor

se halla justificado por el desarrollo de la historia, incluyendo situaciones divertidas que permiten que ésta avance.

Finalmente, advertimos el cambio en el tratamiento temático del formato desde su creación hasta la actualidad de acuerdo con el contexto social e industrial de cada momento histórico. Especialmente en relación con la familia, la mujer y la diversidad racial y étnica podemos señalar la evolución cualitativa y cuantitativa de su representación en la comedia estadounidense (Yebrá Romero, 2021), hallando dinámicas de género cambiantes en la esposa de la *sitcom* de cada década (Gagliardi, 2022).

1.2. Marco conceptual: Rasgos definitorios y variantes de la metatelevisión

En este contexto situamos el proyecto objeto de estudio de nuestra investigación, la serie de televisión *WandaVision*, que acude a la metatelevisión como principal diferencial y atractivo. Varios autores han estudiado este concepto y sus variantes: la noción de intertextualidad (Scolari, 2013), cuando las referencias se dirigen a otros textos de la misma tipología; y el término intermedialidad (Peñalba-García, 2014), para aquellas que se sitúan en otros medios. Si llevamos estas ideas a la ficción audiovisual nos detenemos en el concepto de metaficción que, en palabras de Alberto Nahum García-Martínez (2009), se caracteriza por:

la contraposición de mundos diegéticos, la presencia de un narrador que manipula el relato, la propia televisión como semilla temática para nuevas ficciones, el juego híbrido de la autoconsciencia y, por último, la apelación directa al espectador como el mayor alarde reflexivo que se permiten las series anglosajonas (p. 654).

Tras revisar las diferentes aportaciones en torno al término, el citado autor concluye que la metaficción no es un género, sino una función del lenguaje que relaciona la ficción con la realidad desde la autoconsciencia, cuya característica principal es “su intento de desnudar la ilusión ficcional, las convenciones propias del realismo artístico, el artificio fabricado de la ficción” (García-Martínez, 2009, p. 655). La metaficción revela los componentes de la narrativa, su propia textualidad, haciendo evidente su funcionamiento interno de forma reflexiva (Dennehy, 2022, p. 9).

Al focalizarnos en el medio televisivo, nos detenemos en el concepto de metatelevisión, que es definido por Scott R. Olson (1989) como un “television programming which contains hidden references to song lyrics, movies, television, and other elements of popular culture”⁵ (p. 1). El autor también incluye nociones de intertextualidad y autoreflexión, características asociadas con la madurez televisiva en

⁵ Traducción propia: “Programa de televisión que contiene referencias ocultas a canciones, películas, televisión y otros elementos de la cultura popular” (Olson, 1989, p. 1). Original en el texto.

el siglo XXI (Tous-Rovirosa, 2009). En estos casos, la autoreflexividad es signo de calidad y distinción: “el medio se enaltece, su disfrute se convierte en una actividad bien vista y su contenido en conocimiento valioso” (Gómez-Morales, 2014, p. 68).

Lo “meta”, tanto en el audiovisual como en la literatura (Schlick, 2022), habla de sí mismo, generalmente desde una perspectiva crítica o paródica, así como con fines creativos y con el objetivo de crear otros significados más complejos (Tamura-Ho, 2022). Toni Pape (2011) añade que la metatelevisión se refiere a la industria de los medios y a la producción audiovisual, y reflexiona sobre el interés académico desde una perspectiva transmedial:

One can easily observe a pronounced increase of interest in all things “meta” over the last few years. The merit of this considerable body of work is that the involved scholars unanimously pursue a transmedial approach in order to study meta-phenomena across various media, including TV series⁶ (p. 92).

En relación con el caso que nos ocupa, Gagliardi (2022) acude a “la categoría de ‘architextualidad’ propuesta por Ginette (1988) para designar la relación de un texto [...] con el género en que se inscribe” (p. 11). Aunque esta característica está presente en todas las ficciones, se destaca el tratamiento temático que se hace en torno a la comedia en el proyecto de *WandaVision*, entre otros. De acuerdo con la autora, estas series “vuelven sobre la historia de un género televisivo que ha conformado parte de esa imaginación pública” (Gagliardi, 2022, p. 29).

2. Metodología

Este trabajo presenta el doble objetivo de (1) conocer la estrategia metatelevisiva aplicada en la producción de la serie *WandaVision*, y (2) determinar la representación del formato de la *sitcom* y su evolución histórica en el contexto estadounidense.

Desde una metodología cualitativa se revisa la literatura relacionada con el fin de establecer el

marco conceptual y el diseño de la investigación. Acudimos a trabajos que estudian las características de la producción, realización y narrativa de la *sitcom* (Gagliardi, 2022; Gómez Martínez & García García, 2011; Padilla Castillo & Requeijo Rey, 2010; Puebla Martínez, *et al.*, 2012), textos que indagan en el desarrollo y cambios del formato desde su origen hasta la actualidad (Grandío & Bonaut, 2010; Yebra Romero, 2021), y artículos que definen la metatelevisión y sus particularidades (Dennehy, 2022; Gómez-Morales, 2014; Pape, 2011; Schlick, 2022).

En primer lugar, en el examen de las estrategias metatelevisivas establecemos las cuestiones conceptuales imprescindibles para comprender este tipo de discurso y cómo se articula a lo largo de la serie. Posteriormente, aplicamos a la ficción objeto de estudio las variables para analizar la “obra dentro de la obra” propuestas por Beatriz María Gómez-Morales (2014):

[R]elación entre el relato metadieético, o de segundo grado, y relato primero (televisiva o temática); aspecto sobre el que el relato inserto llama la atención (producción, autoría, procedimientos textuales, recepción, etc.); frecuencia (puntual o recurrente) y orden (se avanza al relato, lo acompaña o lo prosigue) (p. 56).

En segundo lugar, con el fin de determinar los parámetros de la *sitcom* y sus variantes, elaboramos una ficha de análisis de acuerdo con los resultados teóricos y los ítems utilizados previamente por los autores para definir la ficción televisiva contemporánea (Hidalgo-Marí *et al.*, 2022; Mateos-Pérez & Sirera-Blanco, 2021). Las categorías de análisis hacen referencia a las estrategias de producción, realización y narrativa, y se aplican a los seis capítulos⁷ de *WandaVision* que responden al formato de la *sitcom*.

Esta herramienta permite guiar el estudio durante el doble visionado de la serie desde una óptica crítica y reflexiva. Elaboramos la Tabla 1 para presentar los resultados que serán desarrollados posteriormente. Además, se atenderá al material audiovisual complementario en Disney+: el documental *Marvel Studios: Assembled: The Making of WandaVision* (Baruh, 2021).

⁶ Traducción propia: “Uno puede observar fácilmente un aumento pronunciado del interés en todas las cosas “meta” en los últimos años. El mérito de este considerable cuerpo de trabajo es que los académicos involucrados persiguen unánimemente un enfoque transmedial para estudiar los meta-fenómenos en varios medios, incluidas las series de televisión” (Pape, 2011, p. 92).

⁷ Los tres capítulos restantes no son analizados en su relación con la *sitcom* porque no se ajustan a la comedia televisiva. Sin embargo, es esencial considerarlos para comprender la totalidad de la serie y el sentido de la metatelevisión: El episodio 4. *We Interrupt This Program* muestra por primera vez la diégesis externa a la *sitcom*, al situar al espectador en el universo Marvel; en el episodio 8. *Previously On* se presentan los acontecimientos previos a la creación de la serie de Wanda y Vision, y se explican las razones que motivan dicho hecho; y en el episodio 9. *The Series Finale* se deshace el hechizo y se presenta un desenlace para la serie.

Tabla 1. *Parámetros de la comedia televisiva y su evolución en la serie WandaVision*

Capítulo	Formato Color	Espacio	Personajes	Sonido	Realización	Humor	Temática	Series de referencia
#1 <i>Filmed Before a Live Studio Audience</i> (Años 50)	4:3 Blanco y negro	Interiores: Salón Cocina Oficina	Wanda Vision Agnes Sr. Hart Sra. Hart Norm Compañeros de oficina	Risas en directo Música y sonido que marcan la acción y la magia	Multicámara Transiciones clásicas y plantillas con formas Fundido a negro: paso a publicidad	Diálogos (juegos de palabras) Gag visuales y sonoros: gestos faciales, objetos	Vida familiar y laboral	<i>The Dick Van Dyke Show</i> (1961-1966) <i>I Love Lucy</i> (1951-1957)
#2 <i>Don't Touch That Dial</i> (Años 60)	4:3 Blanco y negro	Interiores: Dormitorio Salón Cocina Biblioteca Exteriores: Jardines Vecindario Plaza	Wanda Vision Agnes Geraldine Dottie Beverly Phil Mrs. Hart Herbert Norm Vecinos Grupo patrulla vecinal	Risas en directo y enlatadas Música y sonido que marcan la acción y la magia	Multicámara Transiciones clásicas y plantillas con formas Fundido a negro: paso a publicidad	Diálogos (juegos de palabras) Gag visuales y sonoros: gestos faciales, objetos	El vecindario	<i>BeWitched</i> (1964-1972) <i>I Dream of Jeannie</i> (1965-1979)
#3 <i>Now in Color</i> (Años 70)	4:3 Color	Interiores: Salón Cocina Dormitorio bebés Exteriores: Vecindario	Wanda Vision Agnes Geraldine Herbert Dr. Nielsen	Risas en directo y enlatadas Música y sonido que marcan la acción y la magia	Multicámara Transiciones clásicas y plantillas con formas Fundido negro: paso a publicidad	Diálogos (juegos de palabras) Gag visuales y sonoros: gestos faciales, objetos	El embarazo	<i>The Brady Bunch</i> (1969-1974) <i>Good Times</i> (1974-1979) <i>The Mary Tyler Moore Show</i> (1970-1977)
#5 <i>On a Very Special Episode...</i> (Años 80 y 90)	16:9 Color	Interiores: Salón Cocina Oficina Exteriores: Vecindario	Wanda Vision Agnes Tommy Billy Pietro Norm Compañeros de oficina	Risas en directo y enlatadas Aplausos cuando entra un personaje Música y sonido que marcan la acción y la magia	Multicámara Transiciones clásicas y plantillas con formas Fundido negro: paso a publicidad	Diálogos (juegos de palabras) Gag visuales y sonoros: gestos faciales, objetos	La crianza	<i>Family Ties</i> (1982-1989) <i>Growing Pains</i> (1985-1992) <i>Roseanne</i> (1988-1997) <i>Full House</i> (1987-1995)
#6 <i>All-New Halloween Spooktacular!</i> (Años 90 y 2000)	16:9 Color	Interiores: Salón Cocina Exteriores: Vecindario Afueras	Wanda Vision Agnes Tommy Billy Pietro Herbert Vecinos	Música y sonidos incluidos en posproducción	Monocámara <i>Flashback</i> de pensamiento con transición de ráfagas	Humor no explícito: visual (disfraces) acción (gamberradas)	<i>Halloween</i>	<i>Malcolm in the Middle</i> (2000-2006) <i>Gilmore Girls</i> (2000-2007)
#7 <i>Breaking the Fourth Wall</i> (Años 2010)	16:9 Color	Interiores: Dormitorio Salón Cocina Casa de Agnes (Salón y sótano) Exteriores: Vecindario Circo.	Wanda Vision Agnes Billy Tommy Pietro Darcy Monti Geraldine Vecinos Miembros del circo	Música incluida en posproducción	Monocámara Ruptura de la cuarta pared	Humor satírico basado en el diálogo	Un mal día	<i>Modern Family</i> (2009-2020) <i>The Office</i> (2005-2013) <i>Happy Endings</i> (2011-2020)

Fuente: Elaboración propia

3. Resultados

3.1. Estrategias metatelevisivas en la serie *WandaVision* (Schaeffer, 2021)

Para iniciar el estudio del discurso metatelevisivo de la serie *WandaVision* debemos señalar las referencias que la ficción hace a otros textos del universo Marvel –intertextualidad–, y aquellas que se sitúan en otros medios –intermedialidad–. Estas pueden ser más o menos explícitas, hallando citas directas –Aghata pregunta a Vision si ella está muerta, añadiendo que él sí lo está⁸– o indirectas –los disfraces de *Halloween* de los protagonistas son los trajes de superhéroes que visten en los cómics–.

Siguiendo esta línea, la ficción también incluye los parámetros de la *sitcom* con el fin de homenajear el formato televisivo. Para explicar esta causalidad, la complejidad de *WandaVision* se resuelve cuando el espectador comprende que los capítulos responden a una producción realizada por uno de los personajes como resultado de un hechizo. En este punto comienzan a desarrollarse dos líneas narrativas distintas: la *sitcom* de Wanda y Vision, y la investigación de los agentes de *S.W.O.R.D.*⁹ para deshacer el conjuro.

En esta segunda trama, los personajes hacen indicaciones al medio televisivo en general –los agentes ven cada episodio de *WandaVision* en el tipo de televisión característico de la década–, y en relación con el universo Marvel –la agente encargada del visionado se sorprende porque el actor elegido para interpretar al hermano de Wanda en la *sitcom* no es el mismo que desarrolla el papel en la saga de *Avengers*–. Además, hallamos otras referencias metatelevisivas, como los DVDs de algunas de las series homenajeadas que aparecen en la casa de la infancia de Wanda.

El examen de esta estructura dramática nos dirige a revisar las cuestiones referentes a la metaficción. A pesar de las premisas y particularidades de la serie de televisión que nos ocupa, en *WandaVision* podemos hallar las características anteriormente señaladas, destacando la existencia de dos mundos y la autoconsciencia de los personajes. Asimismo, los factores definitorios de la metatelevisión también están presentes en el proyecto, aunque en este caso la motivación satírica funciona como un homenaje al formato televisivo de la *sitcom*.

De forma genérica, observamos como los títulos de los episodios remiten a la industria de la televisión, dando pistas sobre los factores audiovisuales presentes en cada uno de ellos. También destacamos las secuencias de apertura de cada capítulo, cuya realización, sonorización y montaje son referencia directa de las *sitcoms* de cada década; y los comerciales que se incluyen, explícitamente o a través del emplazamiento publicitario, que se presentan como *easter eggs* del universo Marvel.

Sin embargo, en el estudio de la serie *WandaVision* las nociones teóricas deben ser matizadas porque el artificio de la metatelevisión cobra sentido como resultado de un hechizo vertido sobre los vecinos del pueblo de Westview, que les motiva a comportarse como personajes de una *sitcom* estadounidense. Dicha narración no es presentada como un relato de segundo grado desde el inicio, sino que el espectador sospecha que se halla ante un microuniverso interno dentro de la serie al final de los créditos del primer episodio, cuando se le muestra una televisión en una sala de mandos donde alguien también está visionando el capítulo que acaba de ver.

Siguiendo la metodología indicada, acudimos a las variables establecidas por Gómez-Morales (2014, p. 56) para analizar la “obra dentro de la obra”: (1) la relación del relato metadieético con el primero es televisiva al aplicar los parámetros característicos de las *sitcoms* de las diferentes décadas de la historia de la televisión en Estados Unidos, (2) dichos factores de producción y realización son los aspectos sobre los que el relato inserto llama la atención, (3) la frecuencia del relato de segundo grado es recurrente, señalando la alteración de ambos niveles y, finalmente, su confluencia; y (4) el orden de ambas narrativas permite construir dos tramas diferentes de forma independiente, que acaban interrelacionándose y resolviéndose en su conjunto.

3.2. Análisis de la serie de televisión *WandaVision* (Schaeffer, 2021)

El equipo técnico de *WandaVision* indagó en la historia de la *sitcom* estadounidense con el fin de conocer la realización, puesta en escena, iluminación y montaje característicos de las series de cada década, e imitarlos para conseguir la estética de las mismas. Así lo explica la productora ejecutiva Mari Livanos (Baruh, 2021):

We knew that when we started this show, the way that we were going to sell it authentically to an audience would be with every level of recreation. So, that includes the camera lenses, that includes the set decoration, era-accurate lighting¹⁰.

A continuación, nos detendremos específicamente en los seis capítulos que responden a la comedia televisiva para analizarlos de acuerdo con los parámetros estudiados y las *sitcoms* de referencia.

3.2.1. #1 *Filmed Before a Live Studio Audience*

El primer episodio de *WandaVision* se rueda con público en directo de acuerdo con el sistema de realización multicámara:

¹⁰ Traducción propia: “Cuando empezamos esta serie sabíamos que la forma en la que íbamos a vender esa autenticidad al público afectaría a todos los niveles de recreación. Y eso incluye los objetivos de la cámara, la decoración del plató, la iluminación de la época” (Livanos, entrevistada en Baruh, 2021) Original en el texto.

⁸ Vision muere al final de la película *Avengers: Infinity War* (2018).

⁹ Agencia ficticia en contra del terrorismo creada por Marvel Comics.

We are starting in the 1950s, so it was always our dream that if we did a true multi-camera show, we would have a live audience. And we knew it was a risk, we knew it would be an expense, almost an indulgence, but for the actors, for the energy, and for the crew, it will be really exciting¹¹ (Schaeffer, entrevistada en Baruh, 2021).

Las series de referencia de este capítulo son *I Love Lucy* (1951-1957), apreciando la semejanza entre los vestidos de novia de ambas protagonistas; y *The Dick Van Dyke Show* (1961-1966), cuya secuencia de apertura muestra a Van Dyke entrando en su casa y tropezándose con una butaca, lo que es imitado por Vision, quien atraviesa el mueble con sus poderes mágicos para evitar la caída.

El director de *WandaVision*, Matt Shakman, y el presidente de *Marvel Studios*, Kevin Feige, se reunieron con Van Dyke durante la preproducción del episodio para conocer los detalles de la puesta en escena, la realización, el rodaje con público. Los productores optaron por proporcionar una experiencia lo más auténtica posible, incluyendo sillas de madera y barandillas a juego propias de la época, y pidiendo al público y al equipo que asistiera al rodaje vestidos con trajes de los años 50. Asimismo, el decorado del set, vestuario, maquillaje y peluquería responden a dicha década (Baruh, 2021).

La trama del capítulo se basa en el absurdo de una situación cotidiana: Vision ha invitado a cenar a casa a su jefe y a su esposa, pero Wanda piensa que lo que debe preparar es una velada romántica ya que en el calendario el evento aparece indicado con un corazón –una abreviatura del apellido del matrimonio invitado: Hart–.

Se incluyen los roles de género tradicionales representados por el matrimonio: Vision trabaja en una oficina y Wanda prepara la cena. No obstante, advertimos cierta sátira en su representación, así como en el *spot* publicitario del capítulo, que anuncia una tostadora dirigiéndose específicamente a las mujeres.

Además, hallamos chistes que también buscan evidenciar los micromachismos: Agnes –Agatha Harkness– (Kathryn Hahn), que adopta el papel de la vecina cotilla de Wanda, le cuenta que ha leído un artículo titulado “¿Cómo tratar a tu marido para conservarlo?” y añade que a su marido le vendría mejor saber “¿Cómo complacer a tu mujer para no perderla?” (Schaeffer y Shakman, 2021, 05:20-05:35).

El resultado es un capítulo que, al igual que el siguiente, presenta un formato de 16:9 y es emitido en blanco y negro. El episodio, basado en el humor absurdo del diálogo y la comedia física del movimiento de los actores, contó con la participación de Debra Jo Rupp, reconocida actriz de este formato en Estados Unidos.

3.2.2. #2 *Don't Touch Dial*

El segundo capítulo de *WandaVision* se contextualiza en los años 60 y rinde homenaje a *BeWitched* (1964-1972), especialmente en la secuencia de apertura, cuando se utiliza la animación característica de Hanna Barbera.

A pesar de que el tono del episodio no cambia en exceso respecto al anterior, sí apreciamos que el personaje de Wanda es una mujer más moderna, alejándose del prototipo de esposa perfecta; y se potencia el carácter de matrimonio cómplice, divertido y encantador, que fácilmente recuerda al formado por Samantha y Darrin en *BeWatched*. Otro detalle de la evolución en las relaciones matrimoniales es la unión de las dos camas donde duermen Wanda y Vision, previamente separadas como ocurría en *I Love Lucy*, para acabar transformándose en una de matrimonio.

Wanda ahora usa pantalones, y así lo celebra su vecina Geraldine –Monica Rambeau– (Teyonah Parris): “Oye, esos pantalones son una cucada”. A lo que esta responde: “¿Lo dices en serio? Todas llevan falda, estaba preocupada” (Schaeffer y Shakman, 2021, 10:20-10:28). Asimismo, se incluyen chistes basados en los roles de género: Dottie (Emma Caulfield), la jefa de la comisión de fiestas del pueblo, le dice a Wanda: “¿Cómo una ama de casa consigue sacar una mancha de sangre de las sábanas blancas? Haciéndola ella misma” (Schaeffer y Shakman, 2021, 16:16-16:26).

Con el objetivo de ser fiel a la década en el empleo de los efectos especiales, la producción del proyecto incorpora a Daniel Sudick como supervisor, cuya carrera se inició trabajando precisamente en *BeWatched*, donde aprendió a utilizar cables para conseguir que las cosas flotaran o trucos basados en el montaje al corte. Estos también se incluyen en la escena del primer episodio en la que Wanda prepara la cena, referencia de la serie *I dream of Jeannie* (1965-1979).

La trama gira en torno a la organización benéfica del Festival de Jóvenes Talentos donde Vision, bajo los efectos de un chicle que ha tragado, muestra magia real a sus vecinos, que Wanda transforma en descarados trucos para así salvar la identidad de su matrimonio. Y al final del episodio Wanda de repente está embarazada.

Nuevamente el *spot* publicitario incluye una sátira machista al anunciar un reloj específicamente dirigido a los hombres. Por otra parte, también destacamos la inclusión de personajes afroamericanos: la vecina Geraldine o el presidente de la patrulla vecinal, Herbert (David Payton).

Este episodio, junto con el 3 y el 5 mantiene la realización multicámara y se rueda en el mismo plató, que va cambiando el decorado, así como en los exteriores de los estudios de Warner Bros, cuando se incluyen risas enlatadas. Además, en la última escena ocurre un hecho que disgusta a Wanda y le motiva a rebobinar lo que acaba de ocurrir para volver al inicio de la misma. Este suceso alerta al espectador de las

¹¹ Traducción propia: “Empezamos en los 50 y lo que teníamos muy claro era que si hacíamos una verdadera serie multicámara tendríamos público en vivo, y sabíamos que era un riesgo y un gasto casi innecesario, pero para los actores y para el equipo sería muy emocionante” (Schaeffer, entrevistada en Baruh, 2021) Original en el texto.

estrategias metatelevisivas que se van a desarrollar en la serie.

3.2.3. #3 *Now in Color*

Como su propio título indica, el tercer episodio se emite en Technicolor, gracias a la magia de Wanda al final del anterior. En este caso, nos situamos en los años 70 y en las series familiares de la década: *The Brady Bunch* (1969-1974), *Good Times* (1974-1979), *The Mary Tyler Moore Show* (1970-1977), o *The Partridge Family* (1970-1974).

Apreciamos especialmente la comparativa entre la secuencia de apertura y la introducción de *The Brady Bunch*: las imágenes se disponen en un montaje que presenta a cada protagonista en una figura cuadrangular y al lado otras imágenes más pequeñas de Wanda y Vision, simulando el *collage* creado para cada miembro del matrimonio y sus correspondientes hijos e hijas en la citada serie.

La cultura *hippie* es la protagonista del capítulo y así se aprecia en el cambio de vestuario y peinado de los personajes. En este caso asistimos a todas las fases del embarazo de Wanda influenciadas por la magia: al romper aguas llueve en el interior de la casa o las contracciones provocan problemas técnicos en el vecindario, hasta dar a luz a sus hijos mellizos. A pesar de lo extraordinario del evento, los personajes lo asumen con cierta normalidad, aunque al final del episodio Vision comienza a sospechar del comportamiento de sus vecinos que cuchichean sobre la procedencia de Geraldine.

En este capítulo el espectador cuenta con dos claves más sobre la metatelevisión de la serie: el cuadro de la pantalla se transforma desde un formato de 16:9 a otro de 21:9 o CinemaScope cuando se presenta la diégesis del mundo exterior de la *sitcom*, y se muestra a la vecina Geraldine atravesando una nube o barrera digital a las afueras del pueblo.

3.2.4. #5 *On a very Special Episode*

El quinto episodio rinde homenaje a las *sitcoms* de los años 80 y principios de los 90. Podemos hallar algunas referencias en el vestuario, como las camisas de cuadros de *Roseanne* (1988-1997); o en la peluquería, como los peinados de *Family Ties* (1982-1989).

La secuencia de apertura comienza con un dibujo en papel de la familia que se va coloreando, exactamente como en *Family Ties*, insertando en montaje fotos antiguas de cada miembro, como ocurre en *Growing Pains* (1985-1992), y volviendo al retrato inicial. También se incluye un plano de la familia corriendo y una merienda en el césped, a través de movimientos de cámara realizados con grúa que recuerdan al comienzo de *Full House* (1987-1995).

En este capítulo el espectador asiste a diversas situaciones familiares protagonizadas por las travesuras de los mellizos que crecen rápidamente por arte de magia. Nuevamente estas situaciones no sorprenden a los vecinos de Westview. Por otra parte, al final

del episodio aparece Pietro (Evan Peters), el hermano de Wanda, que se incluye en la *sitcom* interpretando el rol de tío cómplice de sus sobrinos, que desquicia a su hermana y no encaja con su cuñado.

Otro detalle que nos refiere a la metatelevisión ocurre cuando Agnes le pregunta a Wanda si quiere que repita su toma, pues considera que no ha salido perfecta. Esto crea un momento de confusión, especialmente para Vision, que cada vez desconfía más de su esposa. Al final del episodio él y Wanda discuten mientras se inserta una plantilla con los títulos de créditos finales.

En este capítulo se entrelazan escenas propias de la *sitcom* de Wanda y Vision con otras de la realidad del universo Marvel, por lo que ahora el espectador es plenamente consciente de estas dos líneas narrativas y de cómo pueden llegar a intercalarse.

3.2.5. #6 *All-new Halloween Spooktacular!*

El sexto episodio de *WandaVision* responde al especial de *Halloween* que podemos hallar en numerosas series de finales de los años 90. La coincidencia en el lugar del rodaje —exteriores de los estudios de Warner Bros— y en los decorados nos permite hallar notables semejanzas entre este capítulo y el correspondiente de dicha temática en *Gilmore Girl's* (2000-2007). Sin embargo, la principal serie de referencia es *Malcolm in the Middle* (2000-2006), destacando las similitudes en la secuencia de apertura: música, tipografía *punk*, movimientos rápidos, colorimetría, interfaz de cámara de vídeo de la época.

El capítulo narra el día de *Halloween* de la familia, que se disfrazan para la ocasión y salen a pedir caramelos a las diferentes casas del vecindario. Los mellizos hacen travesuras con su tío y Wanda los acompaña. Vision, por su parte, finge que va a vigilar que no haya altercados en la zona con la patrulla vecinal.

En este episodio apreciamos el protagonismo de los mellizos que, como hacía Malcolm en *Malcolm in the Middle*, se dirigen al espectador en algunas ocasiones para confesar sus inquietudes acerca de la relación de sus padres. Además, el anuncio del capítulo también gira en torno a la temática infantil y presenta con muñecos de plastilina un yogurt nutritivo.

Por otra parte, se incluyen un mayor número de exteriores y se opta por la realización monocámara propia de las comedias de la década y, al igual que en el episodio anterior, se intercalan las escenas de la *sitcom* con las del universo Marvel. Ambos relatos confluyen cuando los personajes del exterior son absorbidos por el hechizo y pasan a formar parte de esta comedia convertidos en miembros de un circo ambulante.

3.2.6. #7 *Breaking the Fourth Wall*

Finalmente, la serie nos dirige a la primera década de los años 2000, donde encontramos una clara referencia a *Modern Family* (2009-2020) a través de las

confesiones que Wanda hace al espectador rompiendo la cuarta pared. Estamos ante una aproximación al falso documental o *mockumentary*, que utiliza las herramientas del género documental (zoom, cámara al hombro, planos generales) con una finalidad humorística a través de la grabación monocámara.

En estos proyectos, de acuerdo con García-Martínez (2009) “los personajes no son conscientes de su condición diegética, pero sí capaces de diferenciar los dos lados del espejo y, en algunos casos, de traspasarlos a conciencia” (p. 656). De hecho, Wanda hace una referencia explícita a que no deberían hacerle preguntas desde la cuarta pared.

Por su parte, en la introducción del capítulo podemos advertir notas de la melodía de la versión estadounidense de *The Office* (2005-2013), la composición de imágenes de la serie *Happy Endings* (2011-2020), cambiando el título “*Happy*” por el de “Wanda”, que aparece en diferentes lugares; y una tipografía final similar a la de *Modern Family*, incluyendo por primera vez en *WandaVision* el título “*created by*”.

La trama del episodio gira en torno al mal día que ha tenido Wanda, y Agnes se lleva a los mellizos a su casa para dejar a la madre descansar. Wanda experimenta un retroceso al pasado en el *atrezzo* y decorado de la casa, que justifica diciendo que es lunes y no se encuentra bien. Esta actitud desenfadada e irónica de la protagonista recuerda a la de Claire Dunphy, la madre de una de las familias de *Modern Family*. Además, en sintonía con el tono del episodio, se incluye satíricamente un anuncio de antidepresivos.

En este capítulo también aparece la secuencia de apertura “*Agatha All Along*” que funciona como introducción de un hipotético *show* en el que la vecina de Wanda es la protagonista. En esta escena apreciamos la similitud en la melodía, planos y tipografía con la apertura de *The Munsters* (1964-1966).

4. Discusión

El estudio de las estrategias metatelevisivas llevadas a cabo en la serie de ficción *WandaVision* y el análisis de los parámetros de la *sitcom* y su evolución en el contexto de la televisión estadounidense nos permiten extraer las siguientes ideas.

En relación con la metaficción, la incorporación de la serie *WandaVision* al contexto más amplio del universo Marvel favorece la inclusión de elementos intertextuales que hacen referencia a dicha marca. Coincidiendo con García-Martínez (2009), estamos ante una función del lenguaje basada en la autoconciencia que, además, añade cuestiones netamente televisivas de la cultura popular.

Gracias a la metatelevisión la serie es capaz de hablar de sí misma y, específicamente, del género al que pertenece, como señala Lucas Gagliardi (2022). Sin embargo, en este caso “lo meta” no busca la crítica o sátira, sino que la parodia se transforma en un particular homenaje a la *sitcom* de la televisión estadou-

nidense. Por otra parte, compartimos el interés por lo transmedia expresado por Pape (2011), especialmente atractivo en el universo Marvel, y proponemos ampliar la investigación con las opciones transmediales de la serie *WandaVision*.

Respecto a los episodios examinados, la ficha de análisis propuesta ha permitido alcanzar los objetivos indicados. Para este trabajo, los textos revisados establecen la base conceptual y metodológica. Sin embargo, los ítems seleccionados se ajustan al formato que estudiamos, y favorecen cuestiones de índole estética y visual, así como referentes al humor. El resultado es una herramienta de análisis que podría replicarse en series de género cómico, tanto *sitcom* como nueva comedia, e, incluso, funcionar como tabla clasificatoria de las características del formato y su evolución histórica, contribuyendo a ampliar el correspondiente campo de investigación.

En el análisis de los seis capítulos destacamos una evolución a nivel técnico y narrativo de acuerdo con los factores propios de la *sitcom* de cada década. En primer lugar, el tamaño del fotograma y el color cambian de forma explícita, haciendo patente la importancia de dichos factores en la historia de la televisión. Por su parte, la técnica de realización multicámara es sustituida por una grabación monocámara que incluye una tipología de planos más amplia. Además, los espacios son decorados artificiales en todos los capítulos, pero advertimos un mayor número de exteriores conforme avanza la temporada.

Los chistes evolucionan desde los juegos de palabras y los movimientos de los personajes, hasta un humor más complejo basado en la ironía y la apelación directa a la audiencia. Las risas extradiegticas y otras reacciones del público que presencia en directo la representación desaparecen a partir del capítulo seis, contextualizado a finales de los años 90. Además, resulta destacable la incorporación de diferentes anuncios comerciales en la narrativa de cada capítulo. Con ello se alude a la importancia de los patrocinadores en este formato, especialmente en sus orígenes.

Por otra parte, apreciamos la evolución de los personajes y las temáticas, especialmente dentro de los estereotipos del ámbito familiar: Wanda se presenta como una ama de casa feliz en un perfecto matrimonio donde su marido es el referente, al que ayuda para favorecer esa imagen. A medida que avanza la trama la estructura de la familia cambia con el nacimiento de los hijos mellizos, primero, y la aparición del hermano de Wanda, después. Ello supone un núcleo familiar complejo donde ocurren problemas más realistas, y la idílica relación de la pareja comienza a verse alterada.

Desde un enfoque de género, a pesar de la transformación que experimenta el personaje de Wanda a lo largo de la narrativa, advertimos que siempre ocupa una centralidad destacable en la trama: esposa inteligente y resolutiva, cuidadora de sus hijos, mujer vulnerable, causante de problemas o madre coraje. Dichos resultados coinciden con los alcanzados por

Gagliardi (2022) en su investigación sobre la evolución del papel de la esposa en las *sitcoms*.

Finalmente, las limitaciones espacio-temporales, así como en el acceso a bases de datos audiovisuales, impiden reunir todas las referencias de la *sitcom* presentes en *WandaVision*. Asimismo, se anota el interés de valorar la comparativa de los resultados con proyectos de comedia producidos en otros contextos, como el europeo.

5. Conclusiones

En conclusión, resulta notable la innovación aplicada en la producción, realización, narrativa, estética y temática de la ficción objeto de estudio. El resultado es un proyecto de gran acogida por la crítica, la industria y la audiencia del mercado audiovisual. Los crea-

tivos y productores de *Marvel Studios* y *Walt Disney Company* han apostado por un producto novedoso para ambas marcas, lo que conlleva un riesgo a nivel productivo y estético con el fin de ofrecer una serie de televisión atractiva tanto para el fanático de la franquicia como para cualquier usuario de Disney+.

Con esta serie de televisión Marvel presenta un juego televisivo basado en redirigir las tramas y personajes propios de la franquicia hacia las posibilidades metatelevisivas, proponiendo un homenaje a la comedia de la televisión estadounidense. Tras el análisis concluimos que los parámetros de producción y realización de los diferentes episodios hallan un referente específico en la estética de las *sitcoms* de las diferentes décadas, lo que convierte *WandaVision* en un producto de interés académico y docente en el seno de los estudios televisivos contemporáneos.

6. Referencias bibliográficas

- Baruh, B. (director). 2021. *Marvel Studios Assembled: The Making of WandaVision* [película]. Marvel Studios & Walt Disney Company.
- Carrasco-Campos, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernández Communication Journal*, 1 (9), 174-200. <https://bit.ly/32fj6wc>
- Couch, A. (2021, 13 de julio). ‘WandaVision’, ‘Falcon and the Winter Soldier’ Nab 28 Emmy Nominations. *The Hollywood Reporter*. <https://bit.ly/3qFOW8p>
- Dennehy, T. (2022). “...will you show that on your British television?” Acceptable Levels as Historiographic Metafiction Problematising Historical Reconstruction. *Research in Film and History. Audiovisual Traces*, (4), 1-14. <https://doi.org/10.25969/mediarep/18104>
- Derek, J. (2012). Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence. *Cinema Journal*, 52 (1), 1-24. <https://doi.org/10.1353/cj.2012.0108>
- Gagliardi, L. (2022). Las esposas de la *sitcom*: ilusiones del género en *WandaVision* y *Kevin Can Fuck Himself*. *Imagofagia*, (25), 8-32. <https://bit.ly/3DgloeG>
- García-Martínez, A. N. (2009). El espejo roto: La metaficción en las series anglosajonas [The Broken Mirror: Metafiction in Anglosaxon TV Series]. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, 654-667. <https://doi.org/10.4185/rllcs-64-2009-850-654-667>
- Gómez Martínez, P. & García García, F. (2011). *El guion en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*. Editorial Fragua.
- Gómez-Morales, B. M. (2014). Televisión “en abyme”. La televisión estadounidense de “prime time” como espejo de sí misma. *Área Abierta*, 14 (2), 53-71. https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2014.v35.n2.45756
- Grandío, M. M. & Bonaut, J. (2016). La creación de humor en la nueva *sitcom*. En A. Salgado Losada (Ed.), *Creatividad en Televisión* (pp. 161-182). Editorial Fragua.
- Hidalgo-Marí, T., Segarra-Saavedra, J., & Palomares-Sánchez, P. (2022). Hacia un nuevo canon televisivo: La historia reciente de la ficción española creada para el VOD (2016-2020). *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 119-134. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1533>
- Higuera-Ruiz, M. J., Gómez-Pérez, F. J. & Alberich-Pascual, J. (2018). Historical Review and Contemporary Characterization of Showrunner as Professional Profile in TV Series Production: Traits, Skills, Competences, and Style. *Communication & Society*, 31 (1), 91-106. <https://bit.ly/3jwMqVp>
- López, N. (2012). El humor en televisión. En M. Ríos San Martín (Ed.), *El guion para series de televisión* (pp. 211-244). Instituto RTVE.
- Mateos-Pérez, J. & Sirera-Blanco, R. (2021). Taxonomía de las series de televisión españolas en la era digital (2000-2020). *Profesional de la información*, 30, (6), e300608. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.nov.08>
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York University Press.
- Newman, M. Z. & Levine, E. (2012). *Legitimizing Television. Media Convergence and Cultural Status*. Routledge: Taylor and Francis Group.
- O’Connell, M. (2019, 14 de mayo). The Candid Chuck Lorre: Post-‘Big Bang’ Plans, ‘Kominsky’ Season 2, “Hostile” Stars and Exec Fights. *The Hollywood Reporter*. <https://bit.ly/3Iq4b1R>
- Olson, S. R. (1989, 31 de octubre). *Reading Meta-Television: A New Model for Reader-Response Criticism* [ponencia]. Annual Meeting of the International Communication Association. Dublin, Ireland.
- Padilla Castillo, G. & Requeijo Rey, P. (2010). La *sitcom* o comedia de situación: Orígenes, evolución y nuevas prácticas. *Fonseca, Journal of Communication*, (1), 188-218. <https://bit.ly/3eli0yM>

- Pape, T. (2011). "Cut the Shitcom": Meta-television in *Entourage*, *Extras* and *30 Rock*. En M. A. Pérez-Gómez (Ed.), *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 91-104). Universidad de Sevilla.
- Peñalba-García, M. (2014). Intermedialidad e intertextualidad en la serie *The Spirit* de Will Eisner. *AdVersus, Revista de Semiótica*, X (25), 150-176. <https://bit.ly/3fEzU2H>
- Puebla Martínez, B., Carrillo Pascual, E. & Iñigo Jurado, A. I. (Eds.) (2012). *Ficcionando: Series de Televisión a la española*. Editorial Fragua.
- Saló, G. (2003). *¿Qué es eso del formato?: Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*. Gedisa.
- Schaeffer, J. (productor ejecutivo) (2021). *WandaVision* [serie de televisión]. Marvel Studios & Walt Disney Company.
- Schlick, Y. (2022). *Metafiction*. Routledge.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto-Grupo Planeta.
- Tamura-Ho, A. (2022). Medicine, Memoir, and Metafiction: Speculative Realities in Contemporary Transgender Knowledge Production. *Intersect*, 15 (3), 1-19. <https://stanford.io/3eFLCx1>
- Toledano, G. & Verde, N. (2007). *Cómo crear una serie de TV*. T & B Editores.
- de la Torre, T. (2016). *Historia de las series*. Roca Editorial.
- Tous-Roviroa, A. (2009) Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses. *Comunicar*, XVII (33), 175-183. <https://doi.org/10.3916/c33-2009-03-009>
- Yebra Romero, J. (2021). *De Friends a Fleabag. La evolución de la comedia de ficción televisiva*. Laertes.
- Venis, L. (2013). *Inside the Room Writing Television with the Pros at UCLA Extension Writers' Program*. Penguin Group US.
- Webster, L., Leaver, T., & Sandry, E. (2022). Transmedia storytelling during the COVID-19 pandemic: Marvel's *WandaVision* and Zack Snyder's *Justice League*. *First Monday*, 27 (7). <https://doi.org/10.5210/fm.v27i7.11784>

María José Higueras-Ruiz. Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad de Granada, donde ejerce como profesora del Departamento de Información y Comunicación. Forma parte del equipo de investigación ComuniCAV "Procesos de creación, producción y postproducción audiovisual y multimedia" (PAIDI SEJ-585) y del Proyecto de Investigación de Excelencia Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias (Ref. CSO2017-85965-P). Ha publicado artículos en destacadas revistas científicas internacionales, como *International Journal of Communication*, y nacionales, como *Communication & Society*. Asimismo, ha participado en congresos sobre comunicación y producción audiovisual de renombre internacional. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6849-3433>