



Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Adventure Series de Tracey Moffatt y la TV Star

María V. Caro Cabrera¹

1) Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Málaga. España

Date of publication: February 3rd, 2015

Edition period: February 2015 - June 2015

To cite this article: Caro Cabrera, M. (2014). *Adventure Series de Tracey Moffatt y la TV Star*. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 3(1), 73-88. doi: 10.4471/brac.2015.05

To link this article: <http://dx.doi.org/10.4471/brac.2015.05>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License \(CC-BY\)](#). The indication must be expressly stated when necessary.

Tracey Moffatt's *Adventure Series* and the *TV Star*

María V. Caro Cabrera
University of Málaga

(Received: 30 June 2014; Accepted: 24 November 2014; Published: 3 February 2015)

Abstract

This research project explores the structural, conceptual and aesthetic ties that Tracey Moffatt's *Adventure Series* (2004) has to TV series. The paper arrives at three basic conclusions. First, by sequencing images Moffatt provides a temporal and episodic dimension to the plot, similar to that of TV series. Second, the main character in both TV series and *Adventure Series* is an archetype that remains unmodified, despite the progression of time. And third, the serial structure, the redundancy and the anticipation in present in *TV series* and *Adventure Series* help the main character support both the narrative and the aesthetic discourse of the piece.

Keywords: Tracey Moffatt, TV series, archetype, intertextuality, narrative

Adventure Series de Tracey Moffatt y la *TV Star*

María V. Caro Cabrera
Universidad de Málaga

(Recibido: 30 Junio 2014; Aceptado: 24 Noviembre 2014; Publicado: 3 Febrero 2015)

Resumen

Esta investigación se realiza en torno a la obra de Tracey Moffatt *Adventure Series* (2004) y a los vínculos estructurales, conceptuales y estéticos que le unen al serial televisivo. Deducimos de estas conexiones tres principios básicos: primero, que la secuenciación de sus imágenes aporta una dimensión temporal, episódica, al argumento que de ellas se supone; segundo, que el protagonista de ambas obras –del serial y de *Adventure Series*– es un arquetipo que se mantiene claro, sin las distorsiones que pudiera acarrearle el acontecer; y tercero, que es este personaje el que sostiene, junto a la estructura serial, la redundancia y la anticipación, tanto el relato de la obra como el discurso estético y plástico que de esta obra se desprende.

Palabras clave: Tracey Moffatt, serial televisivo, arquetipo, intertextualidad, narrativa

La artista multidisciplinar Tracey Moffatt (Brisbane, 1960) considerada como una de las figuras con más proyección dentro de las artes plásticas australianas-, realiza *Adventure Series* en el 2004, una obra fotográfica secuencial compuesta por diez piezas, cada una de las cuales combina en sí misma tres fotografías separadas por un espacio en blanco (o *gutter*), tal y como lo harían las viñetas de un cómic o de una fotonovela -a esas piezas las llamaremos “páginas” por su gran parecido con estos formatos y por la necesidad de diferenciarlas de las imágenes fotográficas que en ellas se insertan. Lo importante de su estructura secuencial, lo que le confiere peculiaridad y lo que la convierten en nuestro objeto de estudio, es que a la hora de su exposición, la autora no requiere que estas páginas respeten su orden numérico. Ciertamente, Moffatt no impone la jerarquía en sus series, además de que, según le comenta a Susan Brighth (2005), “cada pieza formada por tres imágenes es una historia individual” (p. 92). De ello deducimos que no hay vinculación narrativa entre una y otra página -más adelante refutaremos esta proposición.

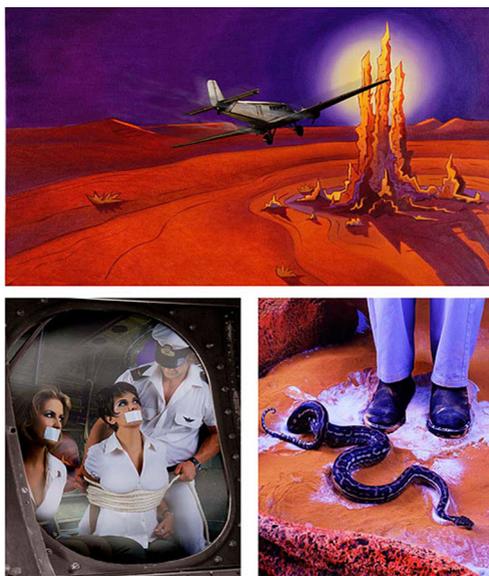


Figura 1. “Adventure Series” 1. ©

La estética, iluminación, colorido, disposición escénica y compartimentado de *Adventure Series* conecta además con la telenovela o la serie de televisión revelándose como un texto serial en tanto que comparte con estos formatos las características que iremos desgranando de intertextualidad, indeterminación, inestabilidad y recurrencia. Utilizaremos por lo tanto este artículo con dos objetivos claros: por una parte para mostrar que Moffatt utiliza las estructuras del serial televisivo para dotar de tiempo a la imagen; para, como dice ella en su conversación con Gerard Matt (1998), “añadirle otras posibilidades” (p. 14) y crear la ilusión de narración –que, por otra parte, transgrede de inmediato en su acepción clásica al suspender indefinidamente el final del supuesto relato. La configuración formal y el conocimiento del código de lectura que ésta implica podría hacernos pensar que, para obtener un significado claro, sólo tenemos que interpretar los signos; llegamos así a nuestro segundo objetivo que no es otro que el de frustrar este axioma y cualquier propuesta teórica que vincule una trama clásica¹ a la estructura formal de la seriación (es por eso que nos interesa de manera especial esa ruptura de las jerarquías narrativas –basadas en la causalidad- que sucede al no vincular cada página a un orden determinado). Y por último, dilucidaremos qué elementos concretos han hecho falta para que, en el caso de *Adventure Series*, las estructuras secuenciales no vehiculen una diégesis tradicional y, sin embargo, el discurso estético ocurra precisamente en y por esa indefinición.

La metodología que aplicamos se basa en el análisis textual de la obra desde una perspectiva narratológica, en los paralelismos formales entre las estructuras lingüísticas y, en una extensión del concepto “texto”, las estructuras fotográficas seriadas y las de las series televisivas. La manera en la que esta estructura lleva aparejada el devenir temporal nos da pie a revisar los desarrollos narrativos y a cuestionar la idea preconcebida de un maridaje estable entre tiempo y estructura a nivel textual. Dentro de este análisis formal consideramos también el factor estético y ese componente que en *Adventure Series* carga en sí mismo con todas las posibilidades narrativas: el personaje (prolongación del prototipo televisivo). Realizamos, además, un estudio de los contenidos, para el que nos hacemos eco de referentes televisivos de la propia Moffatt, nos servimos del concepto Bajtiano de *intertextualidad*, y de recursos de cierta fotografía posmoderna reivindicativa de la ficción, el drama y la producción previa del modelo fotográfico. Como base de este análisis dialógico entre formatos plásticos y mediáticos utilizamos las teorías estructuralistas y postestructuralistas lingüísticas –tomando en cuenta autores como Barthes y Kristeva. En el campo de la estética, el enfoque escogido es

el de las teorías de la Estética de la recepción² y los Estudios visuales³ que apuestan por el proceso de “lectura” de la imagen, y que nos permiten dejar atrás el “giro lingüístico” Mitchelliano (la experiencia está filtrada por medio del lenguaje), enfrentándola a la idea de que la percepción permite un acceso directo a lo sensible cotidiano, eludiendo así la función mediadora del lenguaje.

Comenzaremos el corpus de esta investigación haciendo una leve revisión histórica de la evolución del personaje, elemento que nos será clave para relacionar la serie televisiva con *Adventure Series*. Desde antes de los años 50 (la época de mayor éxito de la fotonovela), en México ya se utilizaban artistas encumbrados para protagonizar formatos narrativos que combinaban fotografías y relatos, nos referimos más concretamente al foto-drama de Ramón Valdoserá *Póker de Ases* aparecido en 1942 y protagonizado por los ídolos cinematográficos del momento (Curiel, 2001, p. 39), más tarde el flujo de famosos tomará también el camino inverso, propiciando la fotonovela oportunidades a sus actores para dar el salto al cine (Rojas y Cruz Soto, s/f). Los seriales televisivos y las fotonovelas llevaron a sus protagonistas a la fama de tal manera que estas novelas quedaron relegadas a meros documentos que alimentaban el morbo de la vida privada de la diva o el divo que los protagonizaba. Según Jan Baetens (2009), la fotonovela se transforma gradualmente “en lo que podría llamarse un relato fotográfico “disfrazado”. [...] Una variación de la fotografía de las grandes estrellas” (p. 240) donde los sucesos que éstos protagonizan ocupan un segundo plano. En estos formatos el personaje está tan unido al actor que lo encarna que en la telenovela mejicana de 1993 *Valentina* la presión del público obligó a rehacer la obra, a tirar a la basura entre 70 y 100 capítulos ya grabados –capítulos que mostraban un argumento muy distinto a lo que visualmente se relacionaba con la actriz principal (Verónica Castro) y a mostrarla de nuevo encarnando el tipo de personaje que la gente esperaba de ella (Blanca de Lizaur, 1995, p. 133).

Roland Barthes (1977) acota aún más las características de este personaje al compararlo con lo que a él se refiere en la poética aristotélica, la cual lo trata de manera secundaria sometiéndolo irremediablemente a la noción de acción:

El personaje, que hasta ese momento no era más que un nombre, el agente de una acción, tomó una consistencia psicológica y pasó a ser un individuo, una «persona», en una palabra, un «ser» plenamente constituido, aun cuando no hiciera nada y, desde ya, incluso antes de actuar; el personaje ha dejado de estar subordinado a la acción, ha encarnado de golpe una esencia psicológica; estas esencias podían ser

sometidas a un inventario cuya forma más pura ha sido la lista de los «tipos» del teatro burgués (la coqueta, el padre noble, etc.) (p. 32).

Ciertamente, un par de personajes con una rígida caracterización arquetipal (figuraciones primarias, actualizaciones del mito) aportan en sí mismos todas y cada una de las relaciones posibles que existen entre ellos, por lo que tendrán el poder de evocar una narración, cualquier narración, aún sin pasar a la acción. Este “halo mítico” (Tous, 2010, p. 226) es la base de la recurrencia serial por la que el componente de novedad se ve sustituido por la combinación novedosa de los mismos ingredientes. La permanencia, o sea el contacto con lo mítico, asegura al espectador qué se puede esperar; y el cambio y la novedad garantizan el interés renovado por el producto.

En cuanto al componente temporal de las series, tenemos que diferenciar cualquier *sit-com* familiar de los años 50 -en las que se reproducían de manera idílica la *american way of life* y la consecuente felicidad doméstica sin conflictos significativos (Tous, 2010, p. 171), y en las que el tiempo no parece precipitarse hacia ningún final en concreto- de la telenovela, o series del tipo *Dallas* o *Dinasty* (*Dallasty*), en los que la continuidad de la historia y la evolución de los personajes se convierten en centrales (Zunzunegui y Zubillaga, 1988, p. 6).

Nos interesa de manera especial el caso de una serie de corte más dramático que apareció junto a algunas otras *cop-shows* a partir de 1975, nos referimos a la norteamericana *Hill Street Blues*⁴ (1980-1987 exhibida por la MBC), y nos interesa porque encontramos en ella un detalle análogo a *Adventure Series* en su componente temporal. El peculiar desarrollo de *Hill Street Blues* permite visionar la serie sin atender a una progresión dramática, hasta tal punto que en Gran Bretaña fue proyectada en desorden sin que al parecer acarreará este hecho grandes perjuicios comerciales (Zunzunegui y Zubillaga, 1988, p. 21). La razón esgrimida por Zunzunegui y Zubillaga a esta elasticidad en las conexiones episódicas se basa en que la temporalidad de esta serie es irrelevante con respecto a los aspectos básicos sobre los que está construida –los cuales serían: la oposición exterior/interior, el corporativismo, los límites de lo constitucional, los *affaires* que se suceden...- Los conflictos, o bien se solucionan en unos pocos capítulos y son de tipo anecdótico, o bien permanecen estancados sin solución, ni avanzan ni retroceden sino que se reproducen a sí mismos. Lo que nos interesa acentuar es que su cronicidad se asienta sobre un modelo estacionario que refuerza “la sensación que se transmite de que nada tiene arreglo” (p.22). Este modelo estacionario

también queda reflejado en las fotografías de *Adventure Series*: los personajes protagonizan escenas congeladas en un punto de su desarrollo por la falta de evidentes conexiones entre la imagen posterior y/o anterior (en esto se basa la insubordinación a la jerarquía que impone su orden numérico), además de que estos personajes se multiplican en lo que pudieran ser microrelatos (que no se resuelven y que vienen a sumarse al suspense de su hipotética trama principal).

Otro aspecto temporal de las series digno de mención es consecuencia de su larga duración, secuelas, precuelas y temporadas que se suceden sin descanso: las imágenes y la memoria se van urdiendo con la propia cotidianeidad del espectador. No es difícil que esta unión ocurra en la formación de los recuerdos teniendo en cuenta lo que puede llegar a suponer en la vida cotidiana un serial televisivo periódico y constante –algunos duran decenios (por lo que bien se merecen el adjetivo de culebrón)⁵ y sus personajes envejecen ante nuestros ojos (que envejecen a su par)-, además del hecho de que proporcione a la realidad cotidiana estereotipos morales, de comportamientos y situacionales, añadiendo personajes ficticios a nuestro entorno familiar. Las influencias entre las series y la cotidianeidad del espectador también realizan un cambio de sentido, M^a Isabel Menéndez (2008) constata lo siguiente: “Los seriales son los productos televisivos que mantienen más relación dialógica con el público ya que es frecuente que se escriban casi simultáneamente a su emisión, de manera que es posible recoger datos de la recepción en el público para incorporarlos a guiones y personajes” (p. 38). Es la identificación⁶ del espectador en el personaje y la aceptación, o no, de las resoluciones ideadas para los problemas planteados en la trama serial, lo que finalmente va moldeando el desarrollo de la ficción televisiva, por lo que, aún no ajustándose este entramado a la cotidianeidad, sí se mueve en los parámetros del deseo constatado del espectador.



Figura 2. Serie “*Dynasty*” 1981-1989. ©

Figura 3. “*Adventure Series*” 2 (fragmento, autorretrato). ©

A partir de aquí nos gustaría dejar claras las consecuencias que tienen estos aspectos configuradores de las series -el personaje, la temporalidad, recurrencia y suspense-, en la obra de Moffatt *Adventure Series* para posteriormente dilucidar sus posibles consecuencias narrativas en la fotografía secuencial. La pertenencia de Moffatt a una generación para la que la televisión ha ocupado un aspecto central en la infancia –y, por supuesto, su interés personal por los formatos televisivos-, hace que los modelos aportados por este medio sean muy abundantes en su obra fotográfica. La idea de la referencia textual como base de la obra plástica sin merma alguna en la novedad de ésta, nos lleva a revisar el concepto de intertextualidad. En “La palabra, el diálogo y la novela”, Julia Kristeva (1978) acuña por primera vez esta noción: “(...) todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad” (p. 190). Para Kristeva, la intertextualidad⁷ caracteriza a toda la literatura del siglo XX, ya que todas las historias han sido contadas previamente; las narrativas contemporáneas más que producir nuevas historias buscan modos originales de narrar las mismas que, en definitiva, remiten a los clásicos. Como espectadores de la obra de Moffatt, y desde esta intertextualidad, se nos hace patente su conexión con narrativas, formatos y estéticas precedentes de amplia difusión universal, lo cual no significa en absoluto que su punto de vista, a la hora de narrar una historia o

de formalizarla, no sea inequívocamente personal.



Figura 4. Serie “T.J. Hooker”. 1982-1986. ©

Figura 5. “Adventure Series” 4 (fragmento, autorretrato). ©

Tracey Moffatt tiene una peculiar manera de definir el serial televisivo poniendo en relevancia ciertos factores los cuales veremos, de manera obvia, reflejados en su obra. Comenzaremos, por lo tanto, nuestro análisis textual de *Adventure Series* transcribiendo la conversación con Gerard Matt (1998-1999) en la que especifica los componentes de estos formatos que le atraen tanto.

Dramas televisivos americanos y australianos de bajo presupuesto donde el término “aventura” significaba saltar a una lancha motora o a un pequeño avión para atrapar a un ladrón y donde las historias suceden en lugares estupendos. [...] Respecto a la moda, la gente salía muy arreglada. Algunos personajes iban con uniforme de piloto o de guarda forestal, o con trajes de buceo, tanto hombres como mujeres daban la sensación de ser muy profesionales, como si estuvieran haciendo algo muy importante, pero al mismo tiempo se miraban con deseo (p. 92).

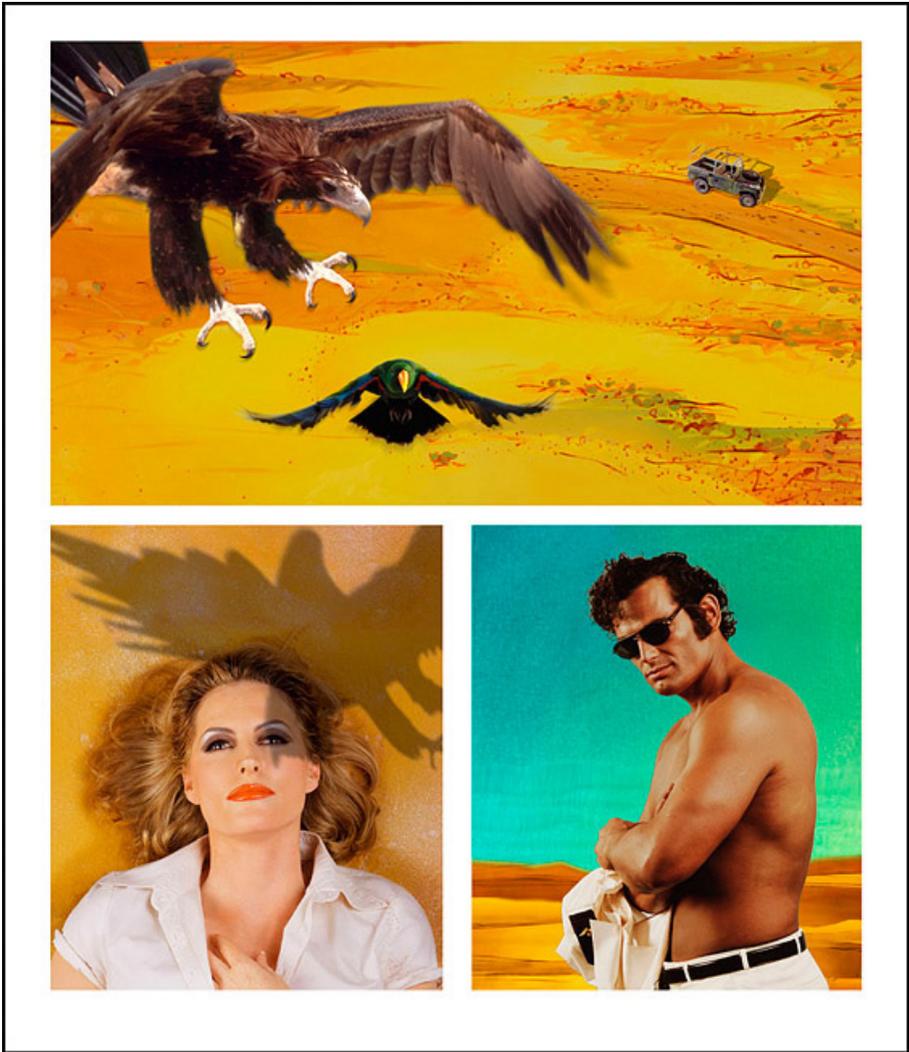


Figura 6. “Adventure Series” 3. ©

Moffatt reconoce que le encantan los dramas televisivos americanos y australianos de bajo presupuesto, es más, en la nota de prensa que escribe para la inauguración de la exposición de *Adventure Series* en la galería Roslyn Oxley9 de Brisbane (Moffatt, 2004), especifica que la serie de la que se hace eco en esta obra es *Los Rovers*⁸ pero, además, Moffatt también menciona

como referente el cómic *Flying Doctor*, tira cómica creada por John Dixon que aparece en el periódico australiano *Perth's Weekend Mail* en 1959. Este cómic viene al caso porque lo que comenzó siendo una tira cómica, fue adaptada al cine como *Airhawk* en 1981 (dirigida por David Baker), y más tarde en la serie televisiva *The Flying Doctors* que fue emitida en la cadena australiana Nine Network desde 1986 a 1984. Estas series están profundamente enraizadas en Australia, mostrando sus paisajes y obviando, por su carácter amable y aventurero, sus problemáticas raciales y colonialistas. Es la relación entre la memoria de hechos acontecidos en la cotidianeidad y la ficción televisiva que aportan estas series, la que se ve activada cuando Moffatt rompe las barreras entre realidad y ficción, enlazando lo visto en la pequeña pantalla con la realidad objetiva de su pasado⁹. En este sentido tenemos que destacar de manera especial el papel que ella misma desempeña en su obra *Adventure Series* como una de las protagonistas de la ficción que narra, más concretamente, tal y como lo reconoce a Susan Brighth (2005), como el de la “morena intensa” (p. 92). Moffatt se incluye en las aventuras televisivas, apropiándose de aquello que les da entidad como recuerdo, confiriéndole realidad a lo que es una imagen en la memoria.



Figura 7. Serie “Los Rover”, 1969-1970 (fotograma). ©

Figura 8. “Adventure Series” 5 (detalle, autorretrato). ©

En cuanto a contenidos narrativos, nos gustaría dejar claro que el primer sustrato de cualquier narración, la *fábula*, está obligada a regirse por las leyes de la realidad sensible y cotidiana; pero, al no ser capaces de encontrar una *fábula* con una lógica temporal/espacial como base para la obra de Moffatt *Adventure Series*, deducimos que la autora solventa este condicionante convirtiendo el nivel fabular en una fuente de aquello que ejercerá como eje central del relato: el arquetipo. Efectivamente, Moffatt enumera a Bright (2005) todos y cada uno de los personajes que ha usado en *Adventure Series*: “Todos los personajes son prototipos, por ejemplo el prototipo de rubia, el del hombre moreno y atractivo, el de chica guapa y asiática, y el hombre tosco, acostumbrado a la vida al aire libre...” (p. 92). Es el personaje (figura primordial, mítica) el que detenta el mayor poder narrativo en la obra, aunque ninguno de estos personajes está vinculado a la acción, sino que están plenamente constituidos, como dice Barthes, “incluso antes de actuar”. Esta anticipación, este saber ya de antemano los comportamientos y las relaciones, es lo que propicia en el espectador de *Adventure Series* la ilusión de relato: el relato está, incluso antes de su consecución.

Por lo tanto es, de manera indudable, la relación entre los arquetipos que desempeñan un papel en *Adventure Series* -y todo aquello que reportan: sus polaridades, determinaciones y ambigüedades- lo que soporta la historia desde el sustrato fabular y, de esta manera, la clásica diégesis se ve sustituida por la evocación de un universo estacionario, basado en un conflicto que no evoluciona sino es reproduciéndose a sí mismo -como decían Zunzunegui y Zubillaga (1988) sobre el conflicto entre los personajes *Furillo* y *Fay* de *Hill Street Blues*- y cuya suspensión transmite la idea de que nada tiene arreglo.

Aparte de los numerosos personajes, el uso del episodio apoya en *Adventure Series* otra característica de los seriales, la fragmentariedad narrativa. La obra de Moffatt necesita de las diez páginas que la componen para crear esa estructura en episodios y apropiarse así de la característica de repetición y multiplicación que poseen las series. Pero el hecho más importante es que el amplio contexto que despliegan estas diez páginas permite una descripción de la obra de modo puramente espacial, apoyando así el comportamiento estacionario de esa temporalidad. Refutamos de esta manera la suposición que hacíamos al principio del artículo de que las diez páginas de las que consta la obra no estuvieran vinculadas narrativamente a un proyecto global.

Frente a este relato se hace patente la necesidad de un lector/espectador determinado. La intertextualidad de *Adventure Series* y el reconocimiento que ésta promueve, provoca un acto evocativo, el cual realizará una mejor labor

al espectador en el fracaso, o sea, cuando éste no consiga recordar bien y tenga que echar mano de aquellos elementos virtuales que permitan la fluidez evocativa¹⁰. Así, las imágenes fotográficas en *Adventure Series* funcionan como resortes de una memoria que no concreta las situaciones, y como resultado de ello, los significados de cada elemento de la historia narrada no toman asiento fijo.

Para finalizar nos gustaría dejar claro que no sólo existen similitudes entre *Adventure Series* y el serial televisivo, sino que además esta obra saca provecho narrativo de todas esas afinidades estructurales y estéticas. Es dentro de la nube referencial en la que se ve envuelta esta obra, donde funciona como narración, sin que su estructura sintagmática necesite una traslación a estructuras lingüísticas ni, por supuesto, una decodificación bajo las normas morfosintácticas. Por lo tanto, confirmamos que el relato propuesto por Moffatt desde *Adventure Series*, gracias a las figuras primordiales, especulares del mito, que protagonizan su obra, a la intertextualidad a la que apela, y al tiempo en suspensión en el que se desarrolla, no sólo queda sujeta únicamente a sus propias indeterminaciones, sino que se desarrolla de forma narrativa y plástica gracias a ellas.

Como conclusión general constatamos que, la narratividad suspendida que forma parte del serial televisivo se adapta de manera particular a la imagen fotográfica secuenciada. Si el espectador ordena cada detalle de la obra -de tal manera que todo encaje en una historia que ya existe a priori como experiencia o memoria de ese mismo espectador-, el suceso que estos personajes protagonizan no estará únicamente sostenido por las imágenes fotográficas que componen formalmente la obra plástica, sino que terminan de surgir gracias al proceso de intertextualidad que se pone en marcha desde el espectador, a su memoria y a las relaciones que ésta desata. Si es el re-conocimiento, por parte del espectador, de las posibilidades argumentales que soporta el personaje arquetípico, lo que asegura la existencia de una historia, esta historia se reconocerá aunque no esté argumentalmente completa, no esté referida en un tiempo lógico/lingüístico y se constituya únicamente como evocación de una historia. Por lo que concluimos que la narración fotográfica secuencial es una nube de forma variable desvinculada semántica y sintácticamente de la arbitrariedad del orden lingüístico, libre de la esclavitud de sus estructuras y dotada de posibilidades argumentales que no atienden exclusivamente ni a la causalidad, ni a la temporalidad. Las herramientas narrativas son, de esta manera, una generosa y extraordinaria fuente de posibilidades para la imagen fotográfica.

Notas

¹ Nos referimos al concepto de trama completa, compuesta por inicio nudo y desenlace, propuesto ya por Aristóteles (2009): “Todo (entero) es lo que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que de suyo no es necesariamente después de otro: antes bien, después de sí exige naturalmente que otro exista o sea factible. Fin es al contrario lo que de suyo es naturalmente después de otro, y después de sí ningún otro admite. Medio lo que de suyo sigue a otro y tras de sí aguarda otro” (p. 25).

² Wolfgang Iser y Hans Robert Jauss entre otros, plantean que la interacción entre el receptor y el texto, entre recepción y efecto, se da de forma dinámica; no en un sentido unidireccional, sino como un proceso dialéctico de construcción de sentido por medio de los interrogantes planteados por el lector al texto (Warning, 1989).

³ Anna María Guasch (2003) nos aclara que “por *Cultura visual* o *Estudios visuales* entendemos un cambio fundamental en el estudio de la historia tradicional del arte en el que [...] el concepto de “historia” es sustituido por el de “cultura”, y el de “arte” por lo “visual” jugando a la vez con la “virtualidad” implícita en lo visual y con la “materialidad” propia del termino cultura. En este sentido, la imagen es para los estudios visuales lo que el texto para el discurso crítico postestructuralista” (p. 8).

⁴ En España se tradujo como *Canción triste de Hill Street* y fue exhibida entre 1986 y 1987.

⁵ El serial televisivo de mayor duración hasta el momento ha sido *Guiding Light* con 15.762 episodios desde su estreno el 30 de Junio de 1952 en televisión por la cadena americana CBS.

⁶ Nos gustaría recordar aquí la gran variedad de tipos de identificación con el héroe de la narración existentes y que han sido catalogados por Jauss (1992). Estos son: Identificación asociativa, admirativa, simpática, catártica e irónica.

⁷ Queremos dejar claro que la *intertextualidad* es un concepto derivado del dialogismo que creó Mijail Bajtín (1986) Éste observó que los escritores responden en sus textos a textos literarios anteriores, siendo la obra un resultado de ese diálogo.

⁸ Serie australiana de 39 episodios, en la cual un periodista, un fotógrafo de la fauna salvaje, el capitán de una goleta llamada *Pacific Lady* y su hijo, corren diferentes aventuras. Fue emitida originalmente en la televisión australiana durante los años 1969-70.

⁹ Cabe destacar que Moffatt pertenece a lo que ha venido a llamarse *The Lost Generation*, generación de la cual forman parte más de 100.000 niños australianos de raza aborigen, que entre 1869 y 1976 sufrieron el secuestro por parte del gobierno australiano y su posterior “integración” dentro de familias blancas. De manera más o menos manifiesta, la obra casi al completo de Moffatt se hace eco de este hecho, de las costumbres colonialistas, del racismo encubierto y de la idílica cotidianeidad propuesta por los medios.

¹⁰ Recordamos las teorías de las imágenes- recuerdo de Deleuze (2004): “no son la imagen recuerdo o el reconocimiento atento los que nos dan el justo correlato de la imagen óptica-sonora, sino más bien los trastornos de la memoria y los fracasos del reconocimiento” (p. 80).

Referencias

- Aristóteles. (2009). *El arte poética*. Barcelona: El Cid Editor.
- Baetens, J. (2009). Alrededor de la narración fotográfica: el ejemplo de la fotonovela. En F. Scianna y A. Anson. (Eds.), *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*, (230-53). Madrid: Ministerio de Cultura.
- Bajtin, M. (1986). *Problemas de la poética de Dostoevski*. México: FCE.
- Barthes, R. (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de America Latina.
- Bright, S. (2005). *Fotografía Hoy*. Donosti: Nerea.
- Curiel, F. (2001). *Fotonovela rosa, fotonovela roja*. México: Textos de difusión cultural Unam.
- De Lizaur, B. (1995). La telenovela como literatura popular. *Anthropos. Revista de documentación Científica De la Cultura*, 166-167, 133-35.
- Deleuze, G. (2004). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Guasch, A. M. (2003). Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales*, 1, 8-16.
- Jauss, H. R. (1992). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus.
- Kristeva, J. (1978). La palabra, el diálogo y la novela. En: *Semiótica I* (187-225). Madrid: Fundamento.
- Matt, G. (1998). Tracey Moffatt- Gerard Matt: una conversación. *Arte y Parte*, 18, 8-17.
- Menéndez Menéndez, M. I. (2008). *Discursos de ficción y construcción de la identidad de género en televisión*. Palma: Universidad de las Islas Baleares.
- Moffatt, T. (2008). The Story of Tracey Moffatt's *Adventure Series* Photo Shoot in Brisbane. Nota de prensa de la exposición de *Adventure Series*. Galería Roslyn Oxley9. Recuperado de: <http://www.roslynnoxley9.com.au/news/releases/2004/07/09/75/>
- Rojas Rojas, R. & Cruz Soto, R. (s/f). La fotonovela en México. *Comunicación e Ideología*, 4, 39-79.
- Tous, A. (2010). *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: UOCpress.
- Warning, R. (ed.). (1989) *Estética de la Recepción*. Madrid: Visor.

Zunzunegui, S. & Zubillaga, J. (1988). *Tengan mucho cuidado ahí dentro. “Hill Street Blues” o los variados matices del gris*. Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo.

María V. Caro Cabrera: Profesora de la Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Málaga.

Contact Address: Facultad de ciencias de la Educación. Bulevar Louis Pasteur, 25. Campus de Teatinos. 29010 Málaga.

E-mail address: carocabrera.maria@gmail.es