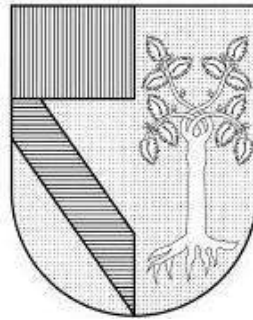


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN



**“ANÁLISIS SEMIÓTICO Y ÉTICO DE LA SERIE:
STATION ELEVEN”**

ANÁLISIS NARRATIVO

Q U E P R E S E N T A N

ALEJANDRO GONZÁLEZ RABADÁN

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E :

MAESTRO EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

DIRECTORA DE LA CARPETA:

Dra. María Teresa Nicolás Gavilán

Índice

1. Introducción	4
2. Aspectos previos al análisis	4
2.1. Datos generales de la serie	4
2.1.1. Sinopsis	5
2.2. Elementos narratológicos de la serie	8
2.2.1. El narrador y la focalización	8
2.2.2. Estructura dramática	9
2.2.3. Estructura de los episodios	10
2.2.4. Estructura de la temporada	12
2.2.5. Espacio fílmico	13
2.2.6. El lenguaje audiovisual	16
2.2.7. Análisis audiovisual	21
2.2.8. Diseño de producción	23
2.3. Análisis intertextual	24
2.3.1. Relaciones intertextuales implícitas en Station Eleven	24
2.3.2. Relaciones intertextuales explícitas en Station Eleven	25
3. Análisis ético	26
3.1. Análisis antropomórfico de Tyler Leander	26
3.1.1. Construcción como persona	26
3.1.2. Construcción como rol	26
3.1.3. Construcción como actante	27

3.1.4. Toma de decisiones	28
3.1.5. Virtudes y vicios	28
3.1.6. Metanoia	29
3.1.7. Empatía	30
3.2. Análisis antropomórfico de Kirsten Raymonde	31
3.2.1. Construcción como persona	31
3.2.2. Construcción como rol	31
3.2.3. Construcción como actante	32
3.2.4. Toma de decisiones	32
3.2.5. Virtudes y vicios	33
3.2.6. Metanoia	33
3.2.7. Empatía	34
4. Conclusiones	35
4.1. ¿Qué le hubiera cambiado a Station Eleven?	36

1. Introducción

La ciencia ficción, ese universo donde las fronteras de lo posible se expanden hacia nuevos horizontes, nos invita a sumergirnos en realidades alternas y a explorar la imaginación. Aunque a menudo se asocia con la fantasía y la exageración, este género nos presenta dilemas y cuestionamientos que resuenan con la existencia humana.

¿Quiénes somos?, ¿cuál es nuestro propósito?, ¿cómo reaccionaríamos ante ciertas situaciones? Estas preguntas, planteadas en las grandes obras de ciencia ficción, nos invitan a indagar en la esencia de nuestra humanidad, como bien menciona Jorge Volpi en su obra *Leer la mente: El cerebro y el arte de la ficción*, “la ficción nos enseña a ser más humanos”¹

La ciencia ficción y la ficción en general no solo nos entretienen; también activan las neuronas espejo, permitiéndonos empatizar con personajes y situaciones que, aunque ficticios, reflejan aspectos de nuestra realidad. A través de estos géneros podemos experimentar la vida desde otras perspectivas y ver el mundo con nuevos ojos.

En este contexto surge *Station Eleven*, una miniserie de ciencia ficción distópica creada por Patrick Somerville y basada en la novela homónima de Emily St. John Mandel². La historia está centrada en mundo postapocalíptico, donde los supervivientes de una pandemia luchan por reconstruir sus vidas en lo que queda del mundo.

El estreno de esta serie durante la pandemia de COVID-19 añadió relevancia a su narrativa. En medio de la incertidumbre, *Station Eleven* emergió como un espejo de nuestra propia realidad, ofreciendo una mirada sobre la vida, la humanidad, la resiliencia y el futuro. Su impacto trascendió el entretenimiento, convirtiéndose en un vehículo para la reflexión y la introspección.

2. Aspectos previos al análisis

2.1. Datos generales de la serie

Station Eleven

Producción: HBO Max/ Paramount Television Studios

¹ Volpi, Jorge (2007) *Leer la mente: El cerebro y el arte de la ficción*. Ciudad de México: Alfaguara.

² St. John Mandel, Emily (2015) *Estación once*. Madrid: Kailas Editorial.

Tipología: Miniserie

Género: Ciencia ficción

Canal de difusión: HBO Max

Años de transmisión: 2021-2022

Temporadas: 1

Episodios: 10

Creadores: Emily St. John Mandel (guionista), Patrick Somerville (productor)

Personajes principales

Mackenzie Davis	Kirsten Raymonde (joven)
Matilda Lowler	Kirsten Raymonde (niña)
Himesh Patel	Jeevan Chaudhary
Nabhaan Rizwan	Frank Chaudhary
Julian Obradors	Tyler Leander (niño)
Daniel Zovatto	El profeta (Tyler Leander de adulto)
Gael García Bernal	Arthur Leander
Danielle Deadwyler	Miranda Carroll
Caitlin Fitzgerald	Elizabeth
David Wilmot	Clark Thompson

2.1.1. Sinopsis

A continuación de manera cronológica se relatan los sucesos más relevantes de la historia para una mejor comprensión, ya que la miniserie está contada por medio de una narrativa no lineal.

Todo comienza en el 2005, cuando Arthur Leander, un famoso actor, y Miranda, empleada de una empresa de logística se conocen en un café, mientras ella dibuja un cómic: *Station Eleven*; este es uno de sus pasatiempos. Arthur invita a Miranda a la fiesta de cumpleaños de uno de sus mejores amigos, Clark; ahí comienza el romance entre la pareja.

Unos años después, en el 2007, Arthur y Miranda se casan, pero ambos son infelices. Miranda descubre que Arthur la está engañando con Elizabeth, la coprotagonista de su más reciente película. Miranda decide terminar con Arthur e incendia el estudio donde dibuja su cómic.

En el 2020, Miranda y Arthur se reencuentran en el camerino de un teatro en Chicago, donde Arthur protagonizará la obra de teatro: *El Rey Lear*. Miranda le da dos copias del cómic a Arthur, quien a su vez se las regala a Kirsten, una joven actriz de 8 años y a Tyler, el hijo que tuvo con Elizabeth. Posteriormente, Miranda toma un vuelo a Malasia para un viaje de negocios.

Unos días después, en el día 0, surge la gripe y se desata la pandemia. Jeevan y su novia, asisten al teatro para ver la obra de Arthur: *el Rey Lear*. Arthur sufre un ataque al corazón en el escenario y Jeevan sube para ayudarlo, aunque no es médico, ni sabe de medicina. Arthur muere instantes después.

Jeevan sale del teatro, descubre que su novia se fue y que Kirsten está sola. Aunque casi no se conocen, Jeevan acompaña a Kirsten a su casa; en el trayecto descubre por medio de su hermana que la gripe es mortal y que debe resguardarse en el departamento de su hermano, Frank. Al no encontrar a los padres de Kirsten, Jeevan decide llevarla con él y comprar provisiones para algunos meses.

Mientras tanto, Clark llama a Miranda para avisarle que Arthur falleció. Posteriormente, vuela a Chicago para encargarse del funeral de Arthur, en el avión se encuentra con Elizabeth y Tyler, quienes están ahí por la misma razón.

El avión es desviado al aeropuerto de Severn City en Michigan, donde deciden resguardarse del virus, ya que es demasiado peligroso salir. Meses después, Frank muere a manos de un bandido; Kirsten y Jeevan deciden dejar el departamento y alejarse de lo que queda de la civilización.

En el aeropuerto, Clark propone a todas las personas presentes formar una pequeña comunidad y establecerse ahí. Tyler no logra adaptarse y se sumerge en el contenido del cómic: *Station Eleven*. Una noche, Tyler ve a un sobreviviente salir de un avión que estaba varado, lo ayuda y lo introduce al interior del aeropuerto; la comunidad enloquece, asesinan al sobreviviente y obligan a Tyler y a Elizabeth a estar varios meses en cuarentena.

En la cuarentena, Tyler se obsesiona con el cómic y se aprende de memoria los diálogos, siente una conexión poderosa con el contenido. Después de escuchar a Clark decir que él y su madre deben irse, Tyler provoca un incendio y le hace creer a todos que está muerto, para que no expulsen a su madre.

En el año 1, Jeevan es atacado por un animal, Kirsten piensa que fue abandonada o que algo malo le pasó a su amigo. Jeevan es salvado por una doctora, cuando regresa por Kirsten, ya no está.

20 años después, Kirsten forma parte de una compañía teatral nómada llamada la sinfonía viajera, donde es miembro fundamental. Mientras viaja por varias ciudades, conoce a un extraño misterioso llamado el profeta, un gurú espiritual con muchos seguidores.

El profeta busca llevarse a los jóvenes de su compañía teatral; Kirsten apuñala al profeta por miedo a ser separada de las personas que más ama, después el profeta desaparece.

Días después, un hombre secuestra a la compañía teatral y los lleva al museo de la civilización: la comunidad formada por Clark; busca que hagan una obra de teatro en su ciudad. Mientras tanto, Kirsten sigue los pasos del profeta, descubre que es el hijo de Arthur Leander y que se sabe de memoria los diálogos de *Station Eleven*: ese contenido es lo que va predicando en cada pueblo.

Tyler y Kirsten ya no se ven como enemigos, unen fuerzas para salvar a la compañía de teatro y atacar al museo de la civilización. Kirsten descubre que los actores son bien tratados, y que han decidido montar la obra de teatro: Hamlet. Elizabeth se percata de que el profeta es su hijo, Tyler; ella le pide que no la abandone. Tyler interpreta a Hamlet en la obra de teatro, tiene una catarsis y decide abandonar sus sentimientos de venganza; abre nuevamente su corazón a Elizabeth.

Al concluir la obra de teatro, Kirsten se reencuentra con Jeevan, ambos se sorprenden al verse, se abrazan y se agradecen por haberse cuidado mutuamente en el pasado.

Kirsten le promete a Jeevan visitarlo seguido y continúa su camino junto a la sinfonía viajera. Tyler y Elizabeth dejan el museo de la civilización y emprenden una nueva aventura.³

2.2. Elementos narratológicos de la serie

Se describen enseguida los elementos narratológicos analizados en la serie: Narrador, focalización, temporalidad, estructura dramática, espacio fílmico, lenguaje audiovisual y relaciones intertextuales

2.2.1. El narrador y la focalización

Se puede observar que la serie cuenta con una sola instancia narrativa, el narrador extradiegético, es decir, “aquel que se sitúa fuera de la historia narrada”, o como lo llaman Gaudreault y Jost⁴, el gran imaginador, quien a su vez es un narrador implícito, ya que habla por medio de imágenes y sonidos. Esto se puede observar, en la gran mayoría de las escenas donde la cámara, narra y atestigua todo lo que ocurre en la diégesis.

Focalización

Se ha concluido que los sub relatos que componen la serie, corresponden a la de un relato en focalización interna variable⁵ “ya que el personaje focal cambia a lo largo de la novela”. El objetivo de esta miniserie coral, es que el espectador una los diferentes fragmentos de la historia para entenderla en su totalidad.

El relato audiovisual está narrado en diferentes tiempos y líneas temporales; es decir entre momentos de analepsis y el tiempo presente. Este tipo de montaje fue diseñado así, para que el espectador vaya descubriendo puntos clave de la trama, de una forma dosificada.

Para una mejor comprensión en este apartado, se dirá que en la trama A, Kirsten vive en carne propia el inicio de la pandemia a lado de Jeevan cuando aún es una niña, hasta

³ Amondarain, Carlos. 2021. Línea temporal de station eleven.

<https://www.lacasadeel.net/2021/12/linea-de-temporal-station-eleven.html>

⁴Gaudreault y Jost. 1995. El relato cinematográfico: Cine y narratología. Barcelona: Paidós.

⁵Gaudreault y Jost. 1995. El relato cinematográfico: Cine y narratología. Barcelona: Paidós.

que son separados por azares del destino. Posteriormente, Kirsten se convierte en adulta y en miembro de la sinfonía viajera.

En la trama B, Jeevan, después de separarse de Kirsten, se une a un grupo de mujeres embarazadas y construye una familia a lado de una de ellas. En la trama C, Miranda conoce a Arthur Leander, se casa con él, crea el cómic: Station eleven y muere por la pandemia.

En la trama D, Tyler de niño recibe el cómic, escapa del museo de la civilización y se convierte en el profeta. En la trama E, se observa la relación entre Arthur y Clark y como el último, se convierte en una de las cabezas del museo de la civilización.

En la trama F, Elizabeth se enamora de Arthur, provoca que él termine con Miranda y conciben a un niño juntos: Tyler. Ella también se convierte en una miembro importante del museo de la civilización.

Temporalidad

La temporalidad del relato, en este caso la miniserie, es de 10 capítulos de 45 minutos. El tiempo de la historia es de 35 años aproximadamente. Todo empieza cuando Arthur y Miranda se conocen en el 2005 y la miniserie acaba cuando Kirsten y Jeevan se reencuentran en 2040, aproximadamente.

Los espacios fílmicos son reutilizados para dejar claro que ha pasado mucho tiempo; en las analepsis observamos lugares bien preservados, y en el presente, las mismas locaciones pero deterioradas.

2.2.2. Estructura dramática

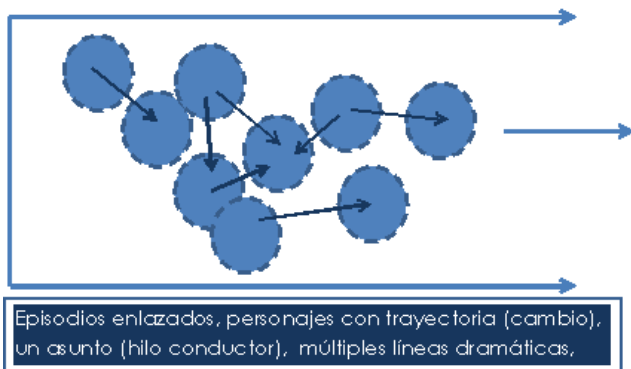
La disposición de los elementos narrativos de la serie corresponden al modelo tradicional de tres actos: crisis, clímax y resolución⁶.

Cabe mencionar que la estructura dramática ha sido diseñada en función de crear conflictos ascendentes, definidos por Lajos Egri, “como el resultado de una premisa bien diseñada y bien orquestada, de personajes tridimensionales, entre quienes está bien

⁶ Egri, Lajos. 2009. El arte de la escritura dramática: fundamentos para la interpretación creativa. México: UNAM.

establecida la unidad de opuestos”⁷, es decir, los conflictos no surgen espontáneamente, no son repentinos y son creados en función de la premisa de la serie.

Station Eleven corresponde al siguiente modelo narrativo propuesto por Angela Adjani (Adjani, 2005) a partir de los estudios de Omar Calabrese:



En este modelo se puede encontrar: “el complejo itinerario de los arcos dramáticos, la convivencia de unidades temporales y espaciales y el entrelazado de las múltiples subtramas hacen de esta serie una suerte de rompecabezas narrativo al que se le han dedicado múltiples esfuerzos desde la academia para desentrañar su propuesta estructural”.⁸

2.2.3. Estructura de los episodios

A continuación, se describe la estructura del episodio piloto, que es extrapolable a toda la serie, ya que se mantiene una estructura consistente.

Acto 1	Acto 2	Acto 3
00-11'30"	11'30"- 35'30"	35'31"- 44'05"
6 secuencias	12 secuencias	7 secuencias
Créditos de entrada		Créditos de salida

⁷ Egri, Lajos. 2009. El arte de la escritura dramática: fundamentos para la interpretación creativa. México: UNAM.

⁸ Gutiérrez, María Lourdes. 2019- *Construcción de un modelo para el análisis semiótico de series televisivas. Caso: The good wife*. México. Up.

Descripción de las acciones principales por segmento:

Acto 1

En el presente, un par de puerquitos buscan comida entre la maleza, al fondo se puede apreciar un escenario teatral corroído por el tiempo.

En el pasado, Arthur Leander actúa en la obra de teatro: el rey Lear. Jeevan se percata que tiene un ataque al corazón y sube al escenario para ayudarlo. Arthur muere, la joven actriz Kirsten está impactada, Jeevan se preocupa por ella y la consuela. Afuera del teatro, Jeevan y Kirsten se reencuentran, la niña no sabe nada de sus padres. Jeevan ofrece acompañarla a casa.

En el pasado, días antes de la obra de teatro, Arthur y Miranda hablan sobre la relación que tuvieron. Miranda le enseña el cómic que acaba de terminar: *Station Eleven*.

Acto 2

En el pasado, Jeevan y Kristen esperan el vagón del metro. Jeevan descubre que una gripe está asolando a la humanidad. Jeevan preocupado lleva a Kirsten a casa, pero los padres de la niña están desaparecidos. Jeevan decide llevarla con él al departamento de su hermano.

En el pasado, esa misma noche, Clark, uno de los mejores amigos de Arthur, le notifica a Miranda que Arthur murió.

Aún en el mismo tiempo, Jeevan compra provisiones con Kirsten antes de comenzar la cuarentena. Posteriormente, en la calle se encuentran a un hombre infectado por el virus y huyen de él.

Acto 3

Aún en el pasado, Jeevan y Kirsten llegan al departamento de Frank. Frank los recibe a regañadientes. Más tarde, un avión explota cerca del edificio de Frank, ninguno de ellos lo puede creer.

Unos meses después del día 0, Jeevan y Kirsten temerosos, salen del edificio de Frank.

En el presente, 15 años después del día 0, Kirsten recostada en el pasto, lee el cómic de *Station Eleven*.

2.2.4. Estructura de la temporada

La estructura narrativa del piloto es la misma que en todos los capítulos de la miniserie, se alterna entre diferentes líneas temporales que van del pasado al presente, donde la audiencia tiene el reto de armar el rompecabezas que deja cada trama.

La tensión que se crea al generar tantas incógnitas y misterios, es uno de los mayores atractivos del relato audiovisual, sobre todo para la audiencia que gusta de las narrativas no lineales y disfruta los desafíos mentales.

A continuación, se mencionan los actos más importantes de la miniserie:

Temporada 1
<p>Acto 1</p> <p>Arthur muere. Jeevan y Kirsten se conocen al inicio de la pandemia y comienzan su aventura juntos.</p> <p>20 años después, Kirsten viaja con la sinfonía viajera para presentar obras de Shakespeare, el profeta asiste a una de ellas y amenaza a Kirsten. Kirsten descubre que el profeta sabe de memoria los diálogos del cómic. Kirsten lo apuñala.</p> <p>El peligro acecha a la sinfonía viajera; el profeta sigue con vida, asola a los pueblos.</p>
<p>Acto 2</p> <p>Elizabeth, Tyler y Clark quedan varados en un aeropuerto, así nace el museo de la civilización. Tyler finge su muerte y escapa.</p> <p>El culto del profeta ataca a la sinfonía viajera, Kirsten rastrea al líder: Tyler Leander.</p> <p>La sinfonía viajera es secuestrada por gente del museo de la civilización.</p>
<p>Acto 3</p> <p>Kirsten pierde el conocimiento al ser atacada por un grupo de asaltantes, tiene un sueño donde recuerda los últimos días que vivió a lado de Jeevan y Frank. Jeevan es atacado por un animal y salvado por mujeres. Kirsten no lo encuentra y se va del pueblo.</p>

Tyler lleva a Kirsten al museo de la civilización, unen fuerzas pero tienen diferentes objetivos. Kirsten quiere salvar a la sinfonía y Tyler, vengarse de Clark y Elizabeth.

Tyler, personifica a Hamlet en una obra de teatro y consigue hacer catarsis; perdona a su madre y le pide que abandone el museo de la civilización. Jeevan y Kirsten se reencuentran.

2.2.5. Espacio fílmico

La construcción de los espacios está subordinada a la acción que ocurre en los mismos; funciona como un vehículo semiótico que dota a las escenas de valores estéticos y da verosimilitud a la diégesis.

Chicago, teatro en ruinas



El relato audiovisual comienza en Chicago, podemos observar las ruinas de un gran teatro; ya que la imagen constituye relato y contexto⁹, la audiencia puede percibir por medio de la imagen, que un evento aún desconocido llevó a la humanidad a la distopía.

Chicago, teatro

⁹ Gaudreault y Jost. 1995. El relato cinematográfico: Cine y narratología. Barcelona. Paidós.



La paleta de colores es análoga primordialmente, sobresale generalmente el verde, sin embargo en ocasiones, podemos observar colores complementarios: rosa y rojo, estas combinaciones le dan contraste a la escena.

Museo de la civilización, alrededores



El relato audiovisual nos muestra una clara división entre espacios abiertos y cerrados, hay un debate entre la sensación de libertad y la asfixia. El verde y el rojo están presentes constantemente, según la rueda de las emociones de Robert Plutchik, estos colores simbolizan confianza e ira¹⁰, respectivamente.

Chicago, calles

¹⁰ Plutchik, Robert. 1930. Emotion: A psychoevolutionary synthesis. Miami. Harper & Row.



Los espacios abiertos y las tomas cenitales le dan mayor dramatismo a la escena, se puede observar los pequeños que son Jeevan y Kirsten; se amplifica la sensación de devastación y soledad.

Chicago, departamento de Frank



Una paleta de colores neutros que contrasta con el rojo de la chamarra de Kirsten y las lámparas, una vez más la presencia del rojo, refuerza la idea de irritación y enfado.


Chicago, casa de Kirsten en ruinas








La casa de Kirsten es un vestigio de tiempos felices, un espacio en decadencia desde la perspectiva del desarrollo urbano. Las hierbas y la maleza devoran la arquitectura, señal de que un nuevo mundo está aflorando; las fuerzas del orden y el caos confluyen en esta poderosa imagen.

2.2.6. El lenguaje audiovisual

A continuación, se detalla en un esquema lo más destacable en cuestión audiovisual en la serie:


Escena/Secuencia	Códigos icónicos	Códigos sonoros	Códigos sintácticos/ Tipos de transición
	<p>Iconicidad: Un par de puercos buscan comida en las ruinas de un teatro.</p> <p>Estética: Claroscuro.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Full shot</i>, angulación neutra, sin movimiento.</p>	<p>Incidentales.</p> <p>Puercos chillando.</p>	<p>Tipo de asociación:</p> <p>Por transitividad.</p>

	<p>Elementos de significación: Acabados del teatro y sillones cubiertos de maleza.</p> <p>Iconicidad: Un teatro moderno repleto de gente, Arthur está en el escenario.</p> <p>Estética: Colores fríos.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Long shot</i>, sin movimiento, picada.</p>	<p>Voz : Con emoción, Arthur da un monólogo del Rey Lear de Shakespeare.</p>	<p>Tipo de asociación: Corte directo. Asociación por proximidad.</p>
	<p>Iconicidad: Kirsten usa atuendo teatral, está consternada por la muerte de Arthur.</p> <p>Estética: Espacio frío. Uso de colores complementarios.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Medium shot</i>, sin movimiento, angulación neutra.</p>	<p>Voces: Jeevan se preocupa por Kirsten y le pregunta cómo está.</p> <p>Incidentales: Gente caminando. Barullo.</p>	<p>Tipo de asociación: Transitividad. Corte directo.</p>
	<p>Iconicidad: Arthur hojea el cómic de Miranda: <i>Station Eleven</i>.</p>	<p>Voces: Arthur y Miranda platican sobre el cómic.</p>	<p>Tipo de asociación: Transitividad.</p>

	<p>Estética: Colores complementarios. Arthur está fuera de foco.</p>	<p>Música: Canción de los 50's de fondo.</p>	<p>Corte directo.</p>
	<p>Movilidad/Planos: <i>Over shoulder</i>, picada, sin movimiento.</p>	<p>Voces: Kirsten y Jeevan hablan sobre sus vidas.</p>	<p>Tipo de asociación: Por transitividad. Corte directo.</p>
	<p>Iconicidad: Jeevan y Kirsten esperando el metro, Jeevan luce preocupado.</p>	<p>Incidentales: Helicóptero. Barullo</p>	
	<p>Estética: Paleta de colores neutros en su mayoría.</p>		
	<p>Movilidad/Planos: Plano americano, angulación neutra, sin movimiento.</p>		
	<p>Iconicidad: Jeevan recibe una terrible noticia, se ve asustado.</p>	<p>Voces: Siya le dice a Jeevan que la gripe es mortal y debe refugiarse.</p>	<p>Tipo de asociación: Por transitividad. Corte directo.</p>
	<p>Movilidad/Planos: <i>Medium shot</i>, sin movimiento de cámara, angulación neutra.</p>		
	<p>Estética: Colores fríos, fondo fuera de foco.</p>		
	<p>Elementos de significación: Un cuadro dentro de un cuadro, simboliza que Jeevan está atrapado.</p>		

	<p>Iconicidad: Clark hace una llamada.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Full shot</i>, angulación neutra, sin movimiento.</p>	<p>Voces: Clark le dice a Miranda, que Arthur falleció.</p>	<p>Tipo de asociación: Por transitividad.</p>
	<p>Estética: Claroscuro.</p> <p>Iconicidad: Jeevan está a punto de sufrir un ataque de pánico.</p> <p>Estética: La luz es dura y genera sombras.</p>	<p>Voces: Kirsten le pregunta a Jeevan si se siente bien.</p>	<p>Tipo de asociación: Corte directo. Por transitividad.</p>
	<p>Movilidad/Planos: <i>Medium shot</i>, sin movimiento de cámara, angulación neutra.</p> <p>Iconicidad: Decenas de autos esperan afuera del hospital, la pandemia está en su peor momento.</p> <p>Estética: Contraste entre luces rojas y azules de las patrullas.</p>	<p>Música: Intradiegética, radio del supermercado.</p> <p>Música: Extradiegética, tensa.</p> <p>Incidentales: Barullo.</p>	<p>Tipo de asociación: Corte directo. Por transitividad.</p>
<p>Iconicidad: Persona contagiada intenta bajarse el auto.</p>	<p>Movilidad/Planos: Cenital, <i>travel</i></p>	<p>Voces: Persona le pide ayuda a Jeevan.</p>	<p>Tipo de asociación: Corte directo.</p>

	<p>Estética: La luz es dura y genera sombras.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Over shoulder, dolly in</i>, angulación neutral.</p>	<p>Incidentales: Auto acelerando.</p> <p>Música: Tensa, en segundo plano.</p>	<p>Por transitividad.</p>
	<p>Iconicidad: Kirsten, Frank y Jeevan observan como un avión cae cerca de ellos.</p> <p>Estética: Colores neutrales, luces duras y suaves se mezclan el espacio. Frank y Jeevan están fuera de foco.</p>	<p>Voces: Jeevan y Frank hablan del fin del mundo, cuando el avión se estrella.</p> <p>Incidentales: Avión a punto de chocar.</p>	<p>Tipo de asociación: Transitividad Corte directo.</p>
	<p>Movilidad/Planos: <i>Medium shot</i>, sin movimiento de cámara, angulación neutra.</p> <p>Iconicidad: La ciudad de Chicago cubierta de nieve, Jeevan y Kirsten a lo lejos.</p> <p>Estética: Espacio frío y desolado.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Cenital, dolly back</i>.</p>	<p>Música: Canción pop, intradiegética, en segundo plano.</p> <p>Música: Canción country, extradiegética, en primer plano.</p>	<p>Tipo de asociación: Transitividad. Corte directo.</p>
	<p>Iconicidad: Kirsten en el pasto, leyendo <i>Station Eleven</i>.</p>	<p>Voces: August le dice a Kirsten que ya empezaron a</p>	<p>Tipo de asociación: Transitividad.</p>

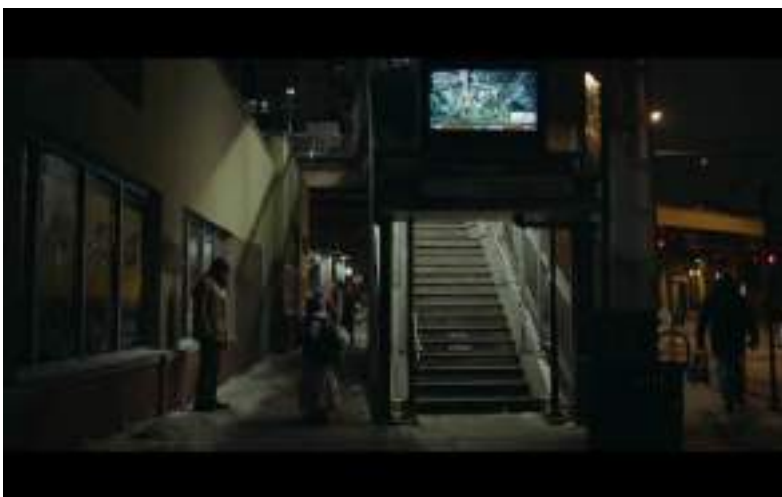
	<p>Estética: Luz natural, espacio abierto, colores cálidos.</p> <p>Movilidad/Planos: <i>Long shot</i>, sin movimiento de cámara, angulación neutra.</p>	<p>ensayar una obra de teatro.</p> <p>Incidentales: Viento soplando.</p>	<p>Corte directo.</p>
---	---	--	-----------------------

2.2.7. Análisis audiovisual

En cuestión de emplazamientos, se puede apreciar el uso de encuadres abiertos para provocar una constante sensación de distanciamiento y soledad. Cuando se usan encuadres cerrados, generalmente *medium shots*, es para mantener al espectador cerca de la acción.

El uso de *long shots* y *full shots* son usados en los exteriores, para admirar la imponente devastación y ubicar al espectador en los espacios.

En las angulaciones, la cámara prioriza a los entornos más que a los personajes, por lo menos en las primeras tomas de cada escena; podemos percibir un constante realismo y aislamiento.



La movilidad de cámara es casi nula, el objetivo es crear una sensación estática, como si fuéramos un testigo que observa a lo lejos y no forma parte de la puesta en escena, a excepción de algunos *travels* donde la intención es estar cerca de los personajes.

La paleta de colores, generalmente está conformada por colores análogos, excepto cuando se desea destacar algún elemento y se utilizan colores complementarios. En relación a la profundidad de campo, se puede decir que el punto focal casi siempre está en los personajes y el entorno, es decir, podemos apreciar la escena con gran nitidez.



Códigos sonoros

El sonido en el lenguaje cinematográfico y televisivo es tan importante como el visual, los códigos sonoros enriquecen la narrativa y son capaces de acentuar escenas importantes y generar emociones en el espectador.

Los sonidos incidentales en la serie dan una impresión de realismo, hacen que el espectador se sienta en un espacio congruente.

El *soundtrack* complementa esta ambientación rica en sonidos, donde se da prioridad a lo que ocurre a nivel intradiegético. Dicho *soundtrack* fue creado por Dan Romer, productor y compositor estadounidense, que ha sido nominado cuatro veces a los premios Óscar por mejor banda sonora: *Beasts of the southern wild*, *Beasts of no nation*, *Chasing Coral*, *Gleason* y *Good doctor*.

Códigos sintácticos

En relación al montaje, se puede observar que predomina una narrativa no lineal, donde se mezclan eventos del pasado y del presente con el objetivo de generar tensión y deseos de descubrir el final de la historia.

Además, se puede identificar el uso de montajes paralelos donde se entrelaza el pasado y el presente en una misma secuencia, esto permite conectar escenas con mayor fluidez. También se pueden identificar elementos de transitividad, como el corte directo, que le da cohesión a las secuencias cuando se requiere narrar momentos lineales.

2.2.8. Diseño de producción

El diseño de producción es una de las apuestas más interesantes de la serie. En *Station Eleven*, los creadores lograron generar un futuro distópico sin recurrir al uso de tecnología avanzada, lo que resulta en una visión única y refrescante del género.

Generalmente, en las películas y series de ciencia ficción se proyectan futuros ultra tecnológicos y aquí es todo lo contrario; se muestra un mundo donde la tecnología ha quedado en el olvido y la humanidad debe adaptarse a una nueva realidad.

Una de las características más llamativas es el uso de ropa de nuestra época, pero descontextualizada y adaptada a las nuevas circunstancias del mundo postapocalíptico. Los personajes usan prendas que han sido reutilizadas y transformadas para servir a nuevos propósitos. Esto no solo refuerza el tema de supervivencia y adaptación, sino que también añade un elemento visualmente interesante y coherente con la narrativa de la serie.

Diferentes personajes utilizan técnicas de *upcycling*, es decir, toman elementos viejos o usados para construir algo totalmente nuevo y funcional. Por ejemplo, chalecos decorativos confeccionados a partir de materiales reciclados, autos desmantelados que se transforman en carrozas llevadas por caballos, y otros artefactos reinventados para satisfacer las necesidades de este nuevo mundo.

Además, el diseño de los escenarios y los objetos cotidianos refuerza esta estética de reciclaje y reutilización. Este cuidado meticuloso en la ambientación no solo crea un mundo creíble y tangible, sino que también enriquece la narrativa audiovisual.

2.3. Análisis intertextual

Según Lauro Zavala, (1996) “todo producto cultural, puede ser considerado como un texto, es decir, literalmente, como un tejido de elementos significativos que están relacionados entre sí”¹¹, en este sentido, analizaremos la intertextualidad de la miniserie.

2.3.1. Relaciones intertextuales implícitas en *Station Eleven*

En cuanto al contexto histórico, podemos identificar una situación parecida a la del 2020, cuando comenzó la pandemia a causa del COVID-19 y sus variantes, la única diferencia es que el virus de la miniserie mata al 99% de la población en tan solo unos días, un escenario más drástico y devastador que el coronavirus en el mundo real.

Si bien la pandemia representada en *Station Eleven* puede parecer extrema y distante, no podemos ignorar la posibilidad de eventos catastróficos similares en el mundo real y la importancia de estar preparados para hacer frente a tales desafíos.

Al observar escenarios apocalípticos en la pantalla, podemos aprender valiosas lecciones sobre la capacidad humana para sobreponerse a la adversidad, la importancia de la solidaridad y el renacimiento de la esperanza en medio de la oscuridad. Esta historia nos recuerda la resiliencia humana y la necesidad de mantenernos unidos frente a las pruebas que la vida nos presenta.

Además, nos brinda una oportunidad para reflexionar sobre nuestra capacidad para adaptarnos, darle significado a nuestra vida en los momentos más difíciles, y valorar las relaciones que tenemos con nuestros familiares y amigos.

Station Eleven nos invita no solo a contemplar el fin del mundo, sino también a considerar qué tipo de sociedad queremos construir después de la devastación. Nos desafía a imaginar nuevas formas de organización social, valores y sistemas que puedan surgir de una civilización destruida.

Otra relación intertextual implícita en la serie, es la ciencia ficción; el relato audiovisual plantea un futuro apocalíptico donde quedan pocos sobrevivientes y todos luchan por mantenerse con vida.

La novela de Emily St. John Mandel, también tiene una relación intertextual implícita, ya que la miniserie está basada en dicho libro; la autora y Patrick Somerville adaptaron

¹¹ Gutiérrez, María Lourdes. 2019. *Construcción de un modelo para el análisis semiótico de series televisivas. Caso: The good wife*. México: Up.

la obra para darle mayor impacto por medio de un relato audiovisual.

2.3.2. Relaciones intertextuales explícitas en Station Eleven

La banda sonora es uno de los elementos de intertextualidad explícita que se pueden identificar más fácilmente, como ya hemos mencionado anteriormente, Dan Romer, le imprimió al *soundtrack* un estilo folk y country, que se fusiona con elementos de tensión y misterio, generando una atmósfera ecléctica. Cabe destacar que en varias escenas de la serie la música es contrapuntística, es decir, parece no corresponder emocionalmente con las imágenes que se ven en pantalla, esto, aunque es arriesgado ayuda a agregar capas de significado y acentuar los conflictos internos de los personajes.

La sinfonía viajera representa solo obras de William Shakespeare, según el filósofo e historiador, Arnold Hauser, Shakespeare es uno de los mayores representantes del teatro isabelino, “se colocaba siempre de parte del buen sentido humano, de la justicia y del sentimiento espontáneo, donde quiera que estas virtudes burguesas entraran en colisión con los oscuros motivos de un romanticismo caballeresco irracional”¹² Es por eso que Kirsten y la sinfonía viajera llevan esta idea del deber ser, a lo que queda del mundo.

Otra relación intertextual explícita es el cómic, el poder que tiene en la historia y fuera de ella es relevante. En el caso de la miniserie, se puede decir que el contenido de *Station Eleven* es abstracto y enigmático; esto lo vuelve más atrayente y hace que se preste a diferentes interpretaciones.

El cómic que leen los personajes narra una historia sencilla, trata sobre un astronauta que estuvo a la deriva, regresa a su estación espacial y vive alienado por las cosas cotidianas. Al regresar a la tierra, busca una manera de reconstruir la civilización a lado de unos niños, ya que el planeta sufrió destrucción por un evento catastrófico.

El cómic contiene frases que Arthur le decía a Miranda: No quiero vivir la vida incorrecta y luego morir, algunas características del astronauta están relacionadas con Arthur.

La fe y la religión, también tienen una relación intertextual explícita, se puede observar que, al haber una ausencia de libros religiosos, la humanidad se ve impulsada a buscar consuelo y orientación en personas dentro de la comunidad, como el caso de Débora, una ciudadana que fue santificada por su buen proceder; los sobrevivientes se dicen unos a otros: Qué el espíritu de Débora te cuide.

¹² Hauser, Arnold. 1998. Historia social de la literatura y el arte I. Cataluña: Penguin Random House.

Este acto de santificación refleja la necesidad humana de buscar una conexión con lo divino, a pesar de haber perdido sus antiguas estructuras. La ausencia de textos religiosos no debilita la espiritualidad de los supervivientes, por el contrario, los impulsa a encontrar nuevas formas de expresar su religiosidad y aferrarse a creencias que les proporcionen esperanza y sentido en medio de la adversidad.

3. Análisis ético

3.1. Análisis antropomórfico de Tyler Leander

Tyler de niño tiene aproximadamente 8 años, tiene el cabello lacio de color castaño, ojcafé y tez blanca. Es introvertido, inteligente y amable. Sus padres son los actores, Arthur Leander y Elizabeth. Años más tarde se convierte en el profeta.

3.1.1. Construcción como persona

Tyler pertenece a un medio social alto, sus padres son actores consagrados que gozan de fama mundial. Su padre, Arthur sufre de un ataque al corazón cuando aún es un niño, esto lo vuelve más aislado; se refugia en los videojuegos y la tecnología para evadir el duelo y la realidad.

Personalidad

Es un joven introvertido que disfruta la introspección, la lectura, la ficción y los cómics. De adulto, es un poco más extrovertido ya que se ha planteado la misión de llevar sus profecías al mundo. Tiene empatía con las generaciones más jóvenes; entiende los momentos por los que pasan los niños y adolescentes, ya que muchos adultos los obligan a adoptar ideas del pasado y vivir bajo los mismos preceptos.

3.1.2. Construcción como rol

Tyler es un personaje activo que influye en la vida de los demás actantes, es decir, “en los elementos válidos por el lugar que ocupan en la narración y la contribución que realizan para que esta avance”.¹³

¹³ Casseti, Chio. 1991. *Cómo analizar un film*. Milán: Paídos.

Al convertirse en profeta, desea generar un cambio radical en el mundo. Busca que las nuevas generaciones vivan el momento presente y puedan cambiar el rumbo de sus vidas. Ha vivido en carne propia las consecuencias de vivir con miedo, estuvo presente cuando en el aeropuerto mataron al pasajero que había sobrevivido al virus.

Arquetipo

La figura cambiante. Los atributos de este arquetipo de Vogler, pueden encontrarse a lo largo de la miniserie en Tyler: es catalizador del cambio y un símbolo de la transformación; genera dudas, a veces enemigo, a veces aliado, contribuye al suspenso del relato audiovisual.

Desde el punto de vista de Jung, podría ser relacionado con el arquetipo del rebelde. Un personaje que ve algo en el mundo que no funciona e intenta cambiarlo, tiene métodos poco convencionales y abandona las tradiciones por un deseo de crear nuevas reformas; su debilidad es obsesionarse con su búsqueda y llevar al extremo la rebelión.

Estereotipo

Aparentemente, Tyler es un individuo inocente y sumiso, pero conforme avanza la historia y se convierte en el profeta, cambian sus ejes semánticos.

3.1.3. Construcción como actante

A continuación, usamos el modelo actancial planteado por Julien Greimas¹⁴ para explicar la estructura relacional de los personajes y sus funciones como actantes en la diégesis de los capítulos más sobresalientes.

Cap	Sujeto	Objeto	Ayudante	Oponente	Destinador	Destinatario
2	Tyler	Reclutar a Alex	Niño	Kirsten	Tyler recibe una puñalada de Kirsten, después escapa.	Alex no es reclutada

¹⁴ Julien Greimas. 1966. Semántica estructural: investigación metodológica. Barcelona: Gredos.

6	Kirsten	Encontrar a Tyler y asesinarlo	N/A	Tyler	Kirsten perdona a Tyler descubre que secuestraron a la sinfonía	Tyler se une a Kirsten y decide ayudarla a salvar a la sinfonía.
9	Tyler	Destruir el museo de la civilización	Kirsten	Clark y Elizabeth.	Tyler destruye la torre de control del museo.	Clark lo encarcela.
10	Elizabeth	Hacer las paces con Tyler	Kirsten	Tyler	Tyler personifica a Hamlet y hace catarsis	Elizabeth y Tyler abren sus corazones y se perdonan.

3.1.4. Toma de decisiones

Normas y bienes

Erradicar los vestigios del pasado.

Llevar la profecía al mundo entero.

Construir un nuevo mundo.

Adoctrinar a las nuevas generaciones.

El fin justifica los medios.

Tyler toma decisiones basadas en su voluntad, imagina cómo podría ser un mundo diferente y actúa acorde a ello, sin ningún tipo de base científica o racionalidad, adopta el cómic como una profecía: *Voluntarismo*.

3.1.5. Virtudes y vicios

Independencia: Tyler es una persona independiente, actúa con conciencia y conocimiento de causa. Sin embargo, viola los preceptos de la libertad ya que sus acciones lastiman y afectan a otras personas.

Justicia: En la definición clásica del derecho romano justicia es: “constante y perpetua voluntad de dar a cada persona lo suyo”.¹⁵ En este sentido, Tyler no es justo, ya que se cree con un poder moral superior, al luchar por sus ideales.

Comprensión: Tiene empatía con las generaciones jóvenes, como ya se ha mencionado anteriormente. Sin embargo, no se pone en el lugar de los adultos que siguen anclados al pasado.

Tolerancia: Es intolerante y tergiversa la interpretación del cómic; no tiene objetividad y se deja llevar por los prejuicios.

Sinceridad: Tyler no es honesto, le miente a Kirsten para acercarse a los jóvenes de la sinfonía y reclutarlos.

Solidaridad: El personaje es solidario y actúa de forma generosa con niños y jóvenes, sin embargo, si la situación lo requiere, los convierte en instrumentos para conseguir sus fines.

Laboriosidad: Está totalmente comprometido con su misión y propósito: hacer de conocimiento público la profecía y generar un despertar en la sociedad.

Perdón: Tyler vive con rencor durante muchos años, hasta que hace una catarsis y perdona a su madre por querer formar parte del museo de la civilización.

Amistad: La amistad de Tyler es interesada, busca obtener alguna ganancia o favor de sus allegados.

3.1.6. Metanoia

Etapa 1: El cambio de batalla

Tyler ayuda al sobreviviente que estaba varado en un avión y lo lleva al aeropuerto. La gente se asusta al ver al hombre y lo asesinan porque piensan que está infectado; al presenciar esta escena, algo se quiebra dentro de Tyler y pierde la fe en la humanidad.

Etapa 2: Comienza la guerra

Tyler se refugia en el contenido del cómic y lo aprende de memoria. Le advierte a su

¹⁵ Gómez, Rafael. 2012. Vicio, virtud e hipocresía. Madrid: Rialp.

madre que la gente no los quiere y que su actuar es erróneo.

Etapa 3: Vencer al autoenemigo

Tyler escapa del museo de la civilización y finge que murió en un incendio. Esta muerte también es simbólica; el Tyler inocente ha muerto, surge el profeta.

Etapa 4: Sostener la lucha

El personaje lleva su profecía a cada rincón de la región, mantiene su lucha contra las ideas que hacen vivir a la gente en constante temor y amargura.

Etapa 5: Ganando terreno

Tyler recluta a niños en cada pueblo, cada uno de ellos está dispuesto a dar su vida por él y por lo que predica.

Etapa 6: Punto de inflexión

Kirsten hace reflexionar a Tyler sobre lo que le está enseñando a los niños y el camino que ha tomado. Tyler busca vengarse de Clark y de Elizabeth por hacer apología al pasado y porque deseaban que se alejara de ellos.

Etapa 7: La medalla del héroe

Tyler tiene una catarsis al personificar a Hamlet en una obra de teatro y hace las paces con su madre. Después comienza a abrir su corazón y la invita a emprender una aventura, donde no hay ideas del pasado que contaminen el presente.

3.1.7. Empatía

Empatía cognitiva

Una vez entendida la trama de Tyler, podemos entender su proceder, pero es difícil justificar su comportamiento ya que es muy radical.

Empatía emocional

Al inicio hay nula conexión emocional con Tyler, desconocemos la motivación de sus acciones, pero conforme avanza la trama y descubrimos que el profeta es él, deseamos que se reúna con su madre y hagan las paces.

Empatía valorativa

El personaje no genera emociones buenas o positivas, su comportamiento alienta a los niños de la miniserie a convertirse en bombas humanas, ya que no les dice que el contenido del cómic es mera ficción.

Empatía proyectiva

No hay momento en que uno como espectador desee convertirse en Tyler, sin embargo, partiendo de que los seres humanos tienden a la conciliación, podemos intuir que Tyler perdonará a su madre.

3.2. Análisis antropomórfico de Kirsten Raymonde

Kirsten es una niña de ocho años con cabello rubio y tez blanca. Es inteligente, tiene gusto por las artes escénicas y le gusta leer. De sus padres no se sabe nada, parece ser una niña solitaria que carece de afecto.

3.2.1. Construcción como persona

Kirsten parece ser de familia de clase media. Se desconoce de dónde viene su gusto por las artes, quiere ser actriz; es aprendiz de Arthur Leander, quien ve talento en ella y le tiene un cariño especial. Todo el tiempo está rodeada de personas adultas, esto la hace ser una niña madura para su edad.

Personalidad

Es una niña solitaria y madura. Disfruta de la lectura y del teatro. Al paso del tiempo se convierte en una mujer fuerte y hábil para defenderse ante cualquier amenaza. Es protectora, como lo fueron los adultos con ella cuando era pequeña. Es leal con su comunidad.

3.2.2. Construcción como rol

Kirsten es parte central de la historia, nos hace testigos del mundo post apocalíptico y lo atroz que puede ser. Su objetivo es mantener vivo el arte por medio de las obras de Shakespeare. Kirsten representa el pasado y el futuro, tras sus recuerdos nos genera la sensación de una vida cíclica y repetitiva. Busca en sí misma, paz y tranquilidad y hacia los demás, el bien común.

Arquetipo

El héroe, Kirsten lucha y enfrenta cada situación con valentía. Representa fuerza no solo en ella, sino para los demás. Aprende rápido a cómo enfrentar su nueva realidad.

Estereotipo

Una niña solitaria y madura. Con el paso del tiempo se convierte en una mujer fuerte, pero con temores del pasado.

3.2.3. Construcción como actante

A continuación, usamos el modelo actancial planteado por Julien Greimas¹⁶ para explicar la estructura relacional de los personajes y sus funciones como actantes en la diégesis de los capítulos más sobresalientes.

Cap	Sujeto	Objeto	Ayudante	Oponente	Destinador	Destinatario
1	Kirsten	Reencontrarse con sus padres	Jeevan	Pandemia	Kirsten no logra encontrar a sus padres	Jeevan decide hacerse cargo de ella
4	Kirsten	Encontrar a Jeevan en el bosque	N/A	Cazadores	Kirsten no encuentra a Jeevan y logra escapar de los cazadores.	Kirsten se une a la sinfonía viajera
6	Kirsten	Encontrar a Tyler y asesinarlo	N/A	Tyler	Kirsten perdona a Tyler descubre que secuestraron a la sinfonía	Tyler se une a Kirsten y decide ayudarla a salvar a la sinfonía.
10	Tyler	Ayudar a Kirsten para salvar a la sinfonía viajera	Kirsten	Museo de la civilización	Tyler se reencuentra con su madre y Kirsten con Jeevan	La sinfonía y el museo hacen la paz

3.2.4. Toma de decisiones

¹⁶Julien Greimas. 1966. Semántica estructural: investigación metodológica. Barcelona: Gredos.

Normas y bienes

Cuidar de su nueva familia.

Confrontar su pasado.

Mantener el arte vivo.

Luchar contra las amenazas.

Kirsten toma decisiones a partir de las emociones, o bien de lo que para ella pueda ser una amenaza, confundiendo lo bueno y malo. Carece de racionalismo y voluntad porque su estructura viene de lo que vivió en el pasado: *Sentimentalismo*.

3.2.5. Virtudes y vicios

Independencia: Kirsten no es independiente. Es libre de tomar decisiones, pero siempre necesita de los demás para sentirse segura.

Justicia: Se esfuerza en cumplir el deber a pesar de las circunstancias en las que se encuentra.

Comprensión: Juzga a partir de lo que ella vivió, creando una empatía con su nueva familia y todas aquellas personas que luchan por sobrevivir.

Tolerancia: Es intolerante hacia la injusticia y lo que parece ser una amenaza, para ella y su familia.

Sinceridad: Es honesta con todos, dice lo que piensa y siente.

Solidaridad: Es algo característico del personaje, siempre ve por los demás y el bien común, porque así lo hicieron por ella.

Laboriosidad: Lo refleja todo el tiempo, está en constante esfuerzo para salir adelante, hacer lo que le dicta el corazón y sus verdaderas pasiones.

Perdón: Kirsten se mantiene lejos del perdón, subsiste de sus recuerdos y su vida cíclica, pero al final logra comprender lo importante que es perdonar.

Concordia, amistad y paz: Es lo que busca Kirsten de las personas, pero sobre todo en su interior.

3.2.6. Metanoia

Etapa 1: El cambio de batalla

Kirsten ve morir a Arthur Leander en escena (una persona importante para ella), el mismo día que inicia la pandemia. Es ayudada por Jeevan para regresar a casa, desde entonces no volvió y lucha por sobrevivir.

Etapa 2: Comienza la guerra

En el resguardo se entera que sus padres están muertos y que está sola, en ese momento se refugió en la historia de un cómic.

Etapa 3: Vencer al autoenemigo

Kirsten siempre se sintió segura hasta que se separó de Jeevan, desde entonces lucha contra sus recuerdos y su pasado.

Etapa 4: Sostener la lucha

Enfrenta sus miedos (el pasado) y se vuelve protectora ante las amenazas hacia su nueva familia, no quiere perderlos.

Etapa 5: Ganando terreno

Kirsten conoce a Tyler (el profeta). Por temor de que pueda llevarse a los niños de su comunidad intenta matarlo, ese es su objetivo.

Etapa 6: Punto de inflexión

Kirsten ayuda a Tyler para salvar a su comunidad.

Etapa 7: La medalla del héroe

Kirsten vuelve a creer en las personas y en el cambio positivo que puedan tener a pesar de su pasado. Comienza de nuevo después de enfrentar sus miedos, dejando ir a aquellas personas que significaron algo para ella.

3.2.7. Empatía

Empatía cognitiva

Podemos entender desde el principio lo que vive Kirsten: una niña talentosa e inteligente, pero solitaria.

Empatía emocional

Kirsten desde el principio está sola, durante el desarrollo de la historia va perdiendo a las personas que quiere. Nos preocupamos por el personaje, ya que sabemos lo duro que puede ser para un niño crecer solo.

Empatía valorativa

Kirsten pasa por momentos difíciles, pero esto no la detiene a seguir adelante. Siempre ve por los demás, ante cualquier amenaza ella actúa sin importar el peligro. Nos identificamos con el personaje y le damos un valor positivo, ya que la mayoría de la gente haría lo que fuera por su familia.

Empatía proyectiva

Al principio nadie quiere ser la niña Kirsten, pero al pasar del tiempo se muestra una Kirsten diferente, se convierte en una mujer fuerte, hábil, determinante, protectora, empática y amorosa.

4. Conclusiones

Siempre que terminamos una serie debemos preguntarnos, de qué trata. En un nivel superficial, puede decirse que el amor es uno de los temas principales, y como este hace que perduren las relaciones humanas y una comunidad tenga cohesión. Sin embargo, si analizamos el subtexto e intentamos indagar a profundidad, se puede dilucidar que la premisa de la miniserie es: la ficción y la fe, son las piedras angulares de la civilización.

Según Arnold Hauser, el arte no nació como una mera forma de expresión, sino como un acto de magia. Las antiguas especies humanas, dibujaban escenas de caza, una sobre otra y es que seguramente creían que, al dibujar un deseo, este podía materializarse en el mundo real. Estos dibujantes, poseían un lugar especial en las tribus, poseían un conocimiento que otros no y una relación especial con lo místico; de ellos surgen los chamanes, los sacerdotes y los profetas.

Estos sucesos son los primeros antecedentes de la fe, de la necesidad vital del hombre de creer en algo, ya sea en sí mismo o un ser superior; las historias y la ficción son los instrumentos para compartir estas creencias que enraízan rápidamente en las comunidades.

Tyler, en su necesidad de creer en algo, adopta el contenido de *Station Eleven* como si fuera una verdad, una profecía por cumplir; su total aislamiento y falta de conexión humana lo lleva enfermizamente a creer en lo que sea.

Por su parte, Kirsten recurre a la ficción y al teatro isabelino de donde se desprenden valores y conductas éticas que pueden llevar a una nueva sociedad por el camino de la virtud.

El *tagline* de la miniserie es: *Survival is insufficient*, y es que ninguna civilización puede perdurar sin cultura, arte e historias; la ficción crea y destruye paradigmas, conecta a la humanidad de una forma profunda y es el verdadero fuego de la civilización, es la llama que robó Prometeo, es el Atlas que sostiene al mundo.

En cuestión temática también podemos apreciar que hay una contraposición entre pasado y futuro: el pasado está asociado a quienes conocieron el mundo antes de la pandemia y construyen el Museo de la civilización; el futuro está asociado a las generaciones que nacieron después de la pandemia y que con cierto fanatismo niegan el pasado.

En cuestión de narrativa, las tramas están interconectadas por la pandemia y por el cómic. El montaje de *Station Eleven* es un rompecabezas que debe ser resuelto para entender la historia en su totalidad.

Profundizando en la enunciación, podemos encontrar una gran cantidad de indicios, es decir, “signos que forman parte de su referente y que son fragmentos de un todo o efectos de una causa”¹⁷, qué en este caso tienen el objetivo de intrigar al espectador y despertar su interés para completar el rompecabezas.

En cuestión de actantes, podemos observar que Kirsten y el profeta son de los pocos personajes redondos, tienen un arco definido y se entiende bien el porqué de su transformación.

La focalización del relato está en los personajes principales, pero sobre todo en Kirsten. El diseño del espacio fílmico ha sido pensado con detenimiento, hay un gran manejo de colores análogos y complementarios, dependiendo de la situación y el entorno.

Los emplazamientos generalmente son repetitivos y en ocasiones, se corre peligro de que la puesta en escena se sienta estática, sin embargo, el objetivo es que el espectador atestigüe la escena con un observador y no como un participante de la misma.

4.1. ¿Qué le hubiera cambiado a Station Eleven?

¹⁷ Pierce, Charles. 1910. Obra filosófica reunida. México: Fondo de cultura económica.

La relación entre Arthur y Miranda es bastante superficial, no existe una gran pasión, ni un gran romance, no hay química entre los actores y sus personajes son planos. Un romance apasionante, un vínculo más poderoso hubiera generado mayor empatía con ambos.

Otro detalle que podría considerarse un error es que un virus jamás mata al 99% de los portadores, el objetivo de un patógeno de este tipo, es multiplicarse y sobrevivir, con una tasa tan alta no lograría. A pesar de este planteamiento, *Station Eleven* es un recordatorio de nuestra vulnerabilidad como seres humanos y de la interconexión que existe entre todos los organismos en este planeta. Nos enfrentamos no solo a la amenaza de enfermedades y pandemias, sino a la necesidad de comprender y respetar la naturaleza. Debemos reflexionar sobre cómo podemos coexistir de manera más armónica con nuestro entorno, y reconocer nuestra responsabilidad en la protección de la vida en todas sus variantes y formas.