

Ni que fuéramos ficción: la intersección ficticia del cotilleo

Ezta fikzioa ginenik ere: txutxu-mutxuaren fikziozko intersekzioa

Ni que fuéramos fiction: The fictional intersection of Gossip

Esaú Sánchez Hernández*, Antonio Becerra Bolaños
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

RESUMEN: En el conocido fenómeno de la llamada telebasura en España, el programa televisivo «Sálvame» ocupa un lugar destacado por su capacidad de liderar la audiencia durante un buen tiempo. Más allá de la información frívola que ofrece, se caracteriza por su capacidad de ser un producto autoconsciente que muestra las cualidades de la representación de la realidad. En «Sálvame» hay, por tanto, una intersección de lo ficticio tanto en las temáticas como en su tratamiento.

PALABRAS CLAVE: ficción; telerrealidad; cosmogonía; humor, *talk show*.

ABSTRACT: In the well-known boom of so-called trash TV in Spain, the television program “Sálvame” occupies a prominent place due to its ability to lead the audience for a considerable time. Beyond the frivolous information it offers, it is characterized by its capacity to be a self-aware product that showcases the qualities of reality representation. In ‘Sálvame,’ there is, therefore, an intersection of the fictional both in the themes and in its treatment.

KEYWORDS: Fiction; Reality TV; Cosmogony; Humor; Talk Show.

* **Correspondencia a / Corresponding author:** Esaú Sánchez Hernández. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria — esau.sanchez102@alu.ulpgc.es — <https://orcid.org/0000-0002-6109-8457>

Cómo citar / How to cite: Sánchez Hernández, Esaú; Becerra Bolaños, Antonio (2025). «Ni que fuéramos ficción: la intersección ficticia del cotilleo»; *Zer*, 58, 86-98. (<https://doi.org/10.1387/zer.27391>).

Recibido: 14 de marzo, 2025; aceptado: 14 de abril, 2025.

ISSN 1137-1102 - eISSN 1989-631X / © 2025 UPV/EHU Press

 Esta obra está bajo una Licencia
Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Introducción

El estreno en Telecinco del programa «Sálvame», el 19 de marzo de 2009, en horario de *late night*, ocupó el espacio posterior a la gala del *reality* «Supervivientes» con espíritu gamberro y debates candentes. Posteriormente dio el salto a las tardes de la cadena el 27 de abril de ese mismo año debido a su gran auge¹. El formato televisivo ha sido objeto de crítica a lo largo de sus 14 años de emisión, debido a sus peculiaridades. Cuando es cancelado en mayo de 2023, el diario *El Mundo* despide el programa con un elocuente «Adiós a la telebasura» (Terrasa & Mucientes, 2023).

Gustavo Bueno (2002) había considerado telebasura parte de la televisión de cambio de siglo. Con esta etiqueta, Bueno caracterizaba todo aquel producto audiovisual al que, siendo retransmitido por el medio televisivo, se le aplica la acción de zapeo (p. 20). Si atendemos a los porcentajes de cuota de pantalla alcanzados por este formato, se observa que los datos, en el contexto de una televisión cada vez más competitiva y atomizada, conseguían mantenerse gracias al compromiso de sus espectadores. Plantear el fenómeno como telebasura implicaría analizar el formato a partir de supuestos plenamente cuantitativos de audiencia y economía, desde una perspectiva mercantilista (Escudero & Gabelas, 2016) que convierte a los espectadores en meras cifras. Atendiendo así un análisis cualitativo del formato, focalizado en los datos de audiencia, supondría desestimar la relación que el espectador tiene con los contenidos que ofrece la televisión contemporánea y el uso que hacen de los mismos en las redes sociales.

Los objetivos del siguiente trabajo buscan explicar la intersección existente entre realidad y ficción en programas de infoentretenimiento para comprender la migración de contenidos plenamente televisivos al espacio virtual de las redes sociales. Para ello se abordará el fenómeno «Sálvame» a través de su calidad narrativa, audiovisual y la recepción del espectador, a partir de la identificación de las estrategias narrativas y metatelevisivas usadas por el formato para crear una realidad alterna.

Haremos uso de los estudios semióticos, la sociología de los medios y la teoría de la comunicación para abordar, a través de un enfoque multidisciplinar, el papel de la realización televisiva, la participación de la audiencia y la creación de una cosmogonía propia dentro de la diégesis del programa. Esto permitirá comprender la ficcionalidad como una herramienta necesaria para la fidelización de espectadores, así como para la adaptación de los contenidos en la era digital, cuyo espacio favorece una reconfiguración de las relaciones que el espectador genera con las imágenes. Se pondrá de manifiesto el impacto de la hiperrealidad televisiva en la percepción del espectador, presente en la capacidad que tiene el formato de diluir la frontera entre realidad y ficción donde prima la idea del simulacro como reconstrucción de la realidad, aunque los actantes no estén interpretando un papel (Escudero & Gabelas, 2016). Para ello los colaboradores hacen uso de la performatividad del comportamiento una vez la cámara se enciende. Este simulacro no se presenta como una realidad per se, se trata de una realidad reconstruida que reemplaza la experiencia a través de una representación que finge ser verdad (García Martínez, 2009), aunque no parte de los preceptos de autenticidad.

«Sálvame» se define por ser uno de los múltiples programas que han tratado la prensa rosa y crónica social en la televisión, pero su formato trasciende el mero «chisme» para convertirse en puro entretenimiento mediante la proyección de una realidad ficcionada, en que, por ejemplo, la periodista Mila Ximénez concitaba gran parte de las narrativas que se producían en el plató.

La autorreferencia juega un papel muy importante dentro de este formato diario al usarse como un elemento narratológico con el que se refuerzan las dinámicas, muchas veces bélicas, entre compañeros, y que se ven extrapoladas a concursos culinarios como «La Última Cena» o de convivencia al más puro estilo del *reality* «Gran Hermano», con «Sálvame Okupa».

Aunque estas dinámicas se insertan dentro de la diégesis del programa, las reacciones de los personajes logran trascender el riguroso directo para llegar a participar de las discusiones virtuales que se dan en redes sociales, especialmente en X, conocida como Twitter antes de la adquisición por parte de Elon Musk.

¹ En su primera temporada completa, su audiencia se disparó hasta el 17,9 % (Migelez, 2023).

El salto de paradigma, pasando de Mediaset a las plataformas *streaming* con su nuevo formato «Ni Que Fuéramos Shhh», ha generado una evolución formal en la manera que el programa se relaciona con su audiencia. De ahí, por ejemplo, que se desarrolle mucha de las tramas propuestas por los *viewers*².

1. Desde la órbita de Marte hasta el universo *Sálvame*

Hay un consenso social en que los contenidos del programa «Sálvame» transmiten una información frívola que indaga en las intimidades personales y cuyos temas son los «más comunes o vulgares, los menos valiosos, incluso los más abyectos» (Bueno, 2002: 117). Este planteamiento se relaciona de manera directa con otros programas dedicados a la prensa rosa, como en su momento «Tómbola» (1997-2004), «Sabor a ti» (1998-2004) o «¿Dónde estás corazón?» (2003-2011). Sin embargo, es «Crónicas marcianas» (1997-2005) el formato cuyos elementos exceden las características propias de los magazines televisivos o las meras entrevistas, siempre vinculadas a la calidad comunicativa del medio. Dichos aspectos formales de manera tímida son tomados por parte de Fabricantes³.

El programa marciano deja en herencia un modo de infoentretenimiento conducido por Javier Sardà y emitido en Telecinco en el que se hace necesaria la expresa colaboración del espectador. El programa, cuyo nombre remite al universo literario de Ray Bradbury (1950), parte de la premisa de ser una crónica social del planeta Tierra retransmitido desde Marte. Ello supone, respecto a la línea editorial irónica y satírica del programa, que el espectador «acepta “por juego” tomar por cierto y dicho “seriamente” aquello que es en cambio efecto de construcción fantástica» (Eco, 1999: 84). Más allá de sus cualidades informativas, el programa introducía pequeñas secciones en las que los marcianos (colaboradores habituales que encarnaban diferentes personajes ficticios o paródicos) interpretaban e improvisaban.

De las secciones que tuvieron una importante repercusión nos encontramos con la dirigida por Javier Cárdenas, que localizaba y entrevistaba a humanos de habilidades especiales en sus reportajes. Se hacen conocidos los frikis que seguirán dando juego televisivo tras la suspensión de «Crónicas». La filia que el espectador siente hacia los frikis se encuentra relacionada con la capacidad que estos tienen de alterar las «estereotipadas expectativas» (Eagleton, 2021: 101) que el espectador tiene sobre la conducta humana. Algunos de los que gozaron de gran reconocimiento dentro del formato fueron Toni Genil, Loli Álvarez, Leonardo Dantés o Tamara/Ámbar/Yurena. El programa hacía uso de estos personajes singulares, generando tramas y problemáticas en torno a ellos; así se embarcan en la producción de Planeta Tamara con la intención de retroalimentarse y generar adeptos al Tamarismo, un movimiento *fandom* alrededor de la intérprete del «No Cambié».

La retroalimentación con frikis será una constante en «Crónicas». Así también podemos encontrar ejemplos como el *reality* «Hotel Glam», un formato efímero creado por Gestmusic dentro de la diégesis del programa y dirigido por Jesús Vázquez. Con ello se pretendía generar un debate posterior al más puro estilo «Gran Hermano», pero con estos notorios personajes pertenecientes a la órbita marciana: desde una médium como la bruja Lola hasta un familiar de la familia Franco como Pocholo Martínez-Bordiú.

La ramificación del programa es determinante a la hora de analizar los elementos que hacen de «Sálvame» un formato de entretenimiento donde la verdad es sacrificada (la mayoría de las veces) en beneficio de la fantasía. De esta manera, los testimonios de sus protagonistas desarrollan las posibilidades poéticas

² El término, surgido de la contracción de las palabras inglesas *viewers* y *users*, para Harris (2002), define la figura del televiendente activo cuyo entretenimiento radica en la capacidad que tiene de influir en el desarrollo de nuevas narrativas a través de la interacción virtual. Este fenómeno también ha sido explotado por otros formatos como «Nadie sabe nada», un *talk show* de Andreu Buenafuente y Berto Romero inicialmente desarrollado en formato radiofónico para la Cadena Ser y, posteriormente, multiplataforma con la participación de HBO Max. En él, los oyentes/televiendentes plantean a los presentadores preguntas o proponen tramas sobre las que se improvisa.

³ Nombre de la productora (antes conocida como *La Fábrica de la Tele*) encargada de realizar los programas de «Sálvame», «Cazamariposas» y «Cámbiame», entre otros.

que tienen sus historias. Las informaciones dadas están trufadas de impresiones personales, juegos de palabras o recreaciones que juegan con los conceptos de verdad y mimesis⁴.

La temprana aparición de «Crónicas Marcianas», enmarcada en una época donde la viralidad se encuentra limitada a las cadenas vía *mail*, hace que mucho de ese material fuese única y exclusivamente propiedad de la cultura televisiva. Con el paso del tiempo muchas figuras que aparecieron en el programa de Sardá trascenderán este espacio proyectándose en plataformas como Twitter, Youtube o Instagram.

2. Sálvame de la realidad

«En la actualidad, el cine, la televisión e incluso la novela y las obras musicales de la industria de la grabación se han ido convirtiendo en un medio común de narración popular y de diversión. Unos medios trabajan para otros, adoptan productos unos de los otros, compiten. Esta fusión social y económica no puede si no homogeneizar las propiedades de forma y contenido gracias a las cuales cada medio ejerce su más pura influencia sobre la mente humana» (Arnheim, 1986: 10)

Fuera de consideraciones personales, no es intención de este análisis elevar el programa a la categoría de arte, pero en su seguimiento es inevitable tender lazos con la intencionalidad que éste tiene sobre la representación de la vida humana a través de sus tramas. Enmarcada en un contexto de «creación» audiovisual, podemos apreciar cómo la representación de la realidad se encuentra subyugada a la forma de un medio determinado (Arnheim, 1989) por la propia televisión, aunque con referencias a otros géneros audiovisuales: cine o videoclip.

Así, aunque se parte de la veracidad de los relatos que se ofrecen, la imposibilidad que los colaboradores tienen de conocer aspectos meramente íntimos de los personajes que forman parte de la escena diaria hace que las informaciones dadas, ya sea por vacíos narrativos o información abyecta, se acerque mucho más a una construcción fantasiosa que se ajusta a su vez a una verdad filtrada por la línea editorial del programa o por los propios prejuicios de los informadores.

En un inicio, podemos entender «Sálvame» como un programa de prensa rosa-social, conducido por unos directores que introducen temáticas a debatir por parte de los colaboradores. Pero a medida que avanza en las temporadas se hace notable una autoconsciencia transmedial: el formato se reconoce a sí mismo como un producto perteneciente a la cultura virtual, cuya viralidad es en uno de sus principales objetivos. Y es que la televisión se considera a priori un medio para la transmisión de la información, pero también cumple con una función lúdica de entretenimiento. Desde la dirección del programa se fomentan situaciones en que el flujo de información queda relegado ante la capacidad creativa propia de los medios filmicos.

Con la televisión podemos contemplar sucesos que acontecen en tiempo real o diferido, su característica principal es la «clarividencia» que nos desvela aquello que «se oculta detrás de los muros de una casa» (Bueno, 2002, 124). Las transmisiones televisivas son capaces de mostrar aquello que el ojo humano no puede contemplar en la lejanía, acercando así el espacio de acción al espectador sin necesidad de moverse del sofá.

Dentro de la taxonomía que Umberto Eco establece en *La Estrategia de la Ilusión*, en la que determina el uso que la televisión hace de las temáticas, podemos enmarcar el formato en la idea que el escritor tiene de la Neo Televisión. En ella «los personajes y las rúbricas son infinitos, no sólo porque nadie alcanza ya a recordarlos y reconocerlos, sino también porque el mismo personaje desempeña hoy diversos papeles según hable en las pantallas estatales o privadas» (1986: 83). En el Universo Sálvame podemos contemplar esta idea; tanto desde la perspectiva de una multitud de partícipes involucrados en distintas narrativas, como desde la perspectiva de los colaboradores que adquieren distintos roles dependiendo de factores varios.

⁴ Como señala Spang (1984: 156), para Aristóteles, «La mimesis de la praxis nunca es reproducción y reflejo servil de la realidad, sino representación de circunstancias individuales (ficticias o no) en la que se resalta la significación y validez universal».

Podemos ver cómo dentro de las temáticas del programa se atienden tanto a situaciones acontecidas tanto fuera como dentro de plató, por lo que hay una intersección ficcional en el tratamiento que se hace de ellas a través de distintos modos de narración y cuya ficcionalidad también se muestra formalmente al espectador. En el campo de la imagen esto se traduce en los múltiples juegos y rupturas del lenguaje audiovisual homogéneo de la televisión convencional.

2.1. REALIDAD REPRESENTADA

La realización de la mayoría de los programas se caracteriza por movimientos de cámara bastante pausados, con planos fijos que muestran las distintas intervenciones, pantallas partidas y en un espacio de acción delimitado para el ojo del espectador. En cambio, «Sálvame» y su universo⁵ hacen que este tipo de realización sea insuficiente. Las constantes amenazas de abandono de plató por parte de los tertulianos, así como la intercepción de personajes conocidos en los pasillos de las instalaciones de Mediaset, suponen que la cámara haya de llegar todos los espacios, incluso a aquellos reservados a la privacidad⁶ de los trabajadores y que han sido ocultados.

Formalmente se presenta como riguroso directo que induce al espectador el considerar como realidad lo que ocurre delante de la cámara. Para ello hace uso de elementos que desde los programas más convencionales intentan ocultar al televíidente. Se muestra constantemente todo el artificio que se encuentra tras la lente de la cámara; desde el puesto de dirección hasta las cámaras motorizadas y el propio teleprónter. Se llega incluso a elaborar un subformato vinculado a la elaboración del Diario. Titulado «Sálvame Pirata», su labor consistió en grabar durante las pausas publicitarias pequeñas entrevistas a los colaboradores y una especie de *behind the scenes* que desentrañaba todo el artefacto necesario para llevar a cabo la producción del programa.

Según Eco (2023), la televisión puede mostrarse como una «exposición fiel e incontaminada» (p. 404) de lo sucedido. Pero se pone en escena la importancia que tiene la figura del director de los programas, quien filtra la imagen y selecciona de entre varias pantallas aquella que se le quiere mostrar al espectador.



IMAGEN 1

Chelo oculta tras un monigote dibujado en un post-it

En el plano representacional de las tramas y los tertulianos, existe una extrapolación del lenguaje filmico que acerca el programa a una construcción ficticia por parte del espectador, quien visiona las intervenciones

⁵ A propósito del universo expandido del programa, Toro (2024) titula uno de sus artículos con un descriptivo «En España no tenemos Marvel, tenemos “Sálvame”».

⁶ Segundo Gustavo Bueno (2002) el término «privacidad» para hablar de la vida en grupo, reservándose el de «intimidad» para aquellas situaciones relativas a la vida individual.

desde la óptica de la cámara: capaz de deformar la imagen, mostrar inestabilidad mediante planos holandeses o aberrantes e, incluso, ocultar objetos/sujetos. Según Arnheim (1986), la importancia que tiene el objeto radica en la manera en que es representado, siempre bajo la «manifestación de una idea inherente» (p. 40). La idea de representación con coherencia artística (pues cabe recordar que el teórico audiovisual considera que el grado de artisticidad se encuentra en las múltiples maneras que tiene el creador de sobrepasar los límites impuestos por el medio) se ve reflejada en la manera de hacer televisión que se tiene desde «Sálvame». Un claro ejemplo es la no-representación de Chelo García-Cortés el día 11 de febrero de 2021, cuando se tomó la iniciativa de taparla bajo un pósit con un monigote (Imagen 1) y modularle la voz, ocultándola a los ojos del televíidente e imposibilitando poder comprobar la identidad de quien se halla tras ese trozo de papel.

Estos modos de representación, casi metatelevisivos, que hablan de los modos de producción necesarios para la retransmisión de un programa, juegan con los límites de la figuración ortodoxa que se tiene de hacer televisión, inducen al espectador que se encuentra en casa a desentrañar la idea connotada de la imagen. Se produce así una reformulación narrativa a partir de una mayor «implicación de los espectadores a la hora de consumir un determinado contenido» (García *et al.*, 2024: 4). Colocar a la colaboradora tras un monigote mientras interviene con preguntas a los invitados refuerza la idea canónica⁷ de ausencia que se tiene de Chelo García-Cortés.

La construcción ficticia y la impresión artística de este formato en la audiencia no depende tanto de la propia naturaleza del medio, sino de la recepción del espectador de las situaciones que se producen en un lugar concreto. Se trata, como señala Eco (2023: 405), de que el medio ha inducido en los televíidentes «nuevos hábitos receptivos». El análisis plenamente estético de la televisión no permite una comprensión completa del medio, por lo que es más acertado considerar que, desde la óptica sociológica, se presenta capaz de «instituir gustos y tendencias, de crear necesidades, esquemas de reacción y modalidad» incidiendo así en el «campo estético» (Eco, 2023: 407) a lo largo de la evolución cultural. Hay, por tanto, una relación importante entre cómo se presenta el formato y cómo es recibido por parte de una comunidad de espectadores que comparten contexto sociocultural y gustos similares. Esta recepción de la realidad transgredida por la ficción se consigue mediante fórmulas rescatadas de otros medios audiovisuales como el cine o las series.

La serialidad (*Stripping*) cumple una función importante a la hora de tratar los temas. Esta característica del formato, que deja problemáticas abiertas y que se resolverán en siguientes entregas, adapta a la prensa rosa recursos de las series de ficción (Mercado Sáez, 2007) y facilita la posibilidad de, aportando detalles sobre ciertas historias, proyectar el conflicto en el tiempo. Lydia Lozano, además de cumplir con el rol de *punching ball* a ojos de varios de sus compañeros, arrastra con ella una historia incompleta hoy día que sigue siendo recurrente en los programas dirigidos por Fabricantes: el caso Ylenia Carrisi. La recurrencia temática, que afecta de manera directa a los colaboradores, aunque cruel en su forma, se convierte en un recurso humorístico al enfrentarlos con problemáticas que se resuelven de manera repetitiva. Ante las posibles novedades del caso Ylenia, Lydia reacciona de la misma forma: llora y amenaza con salir del programa para acabar bailando un Chuminero⁸ sin haberse secado las lágrimas.

Esta intencionalidad de reacción, que se busca por parte de la directiva, acerca el programa a la definición que Vargas Llosa (1984) tiene del folletín, un género en el que prima la acción. No importa tanto el porqué de una situación, sino la situación en sí. Se trata pues de «un mundo de psicología elemental» (p. 144) donde el enfado y la tristeza irracional devienen elementos necesarios para el desarrollo del formato.

Esta técnica y otra serie de innovaciones, tanto desde el aspecto visual hasta el narrativo a la hora de atomizar en diferentes formatos el universo «Sálvame», se postula cómo una fórmula que consiga paliar los efectos del zapping. El carácter efímero de formatos como «Mediafest» o «La Última Cena» intenta luchar contra un aburrimiento causado por el exceso informativo (Rojas, 2000) que impulsa al espectador al zapeo.

⁷ Del canon referido en la ficcionalidad como todo conjunto de elementos pertenecientes a una obra y creador concreto (Romano, 2016), siendo «canónico» aquello que se ajuste a la lógica del mismo.

⁸ Tipo de baile realizado por Lydia Lozano que consiste en un movimiento específico de caderas y recurrente en los momentos que la colaboradora se expone a situaciones de estrés.

La cancelación del programa supuso una reformulación narrativa por la que se llegó a sustituir la primera hora del programa por un efímero formato que resultase amable y que no interrumpiera con gritos e improperiros la siesta del espectador. «Sálvame Algodón de Azúcar» (11 de mayo de 2023) se presenta como una sección educativa y apacible dedicada a los procesos de reproducción del pingüino emperador. Se pone de manifiesto un juego de la NeoTV (Eco, 1986) de mostrar una televisión que «cada vez habla menos del mundo exterior. Habla de sí misma y del contacto que está estableciendo con el público» (p. 151). Otras situaciones exploradas dentro del «Diario», una vez se confirma la desaparición del formato, serán poner un cartel de traspaso en la puerta de plató o las citas con orientadores laborales para que los colaboradores puedan actualizar su currículu e incluyan así las múltiples nuevas habilidades adquiridas dentro del universo Sálvame.

El *rebranding* cumple una función autorreferencial y consciente, siendo en un inicio «Ni Que Fuéramos Sálvame» una alusión directa al formato que ocupaba las tardes de Telecinco, pues tanto el modo de ejecutar las narrativas como las convenciones temáticas migran de Mediaset a Twitch y Youtube. La prohibición para hacer referencia al término «Sálvame» por parte del gigante audiovisual hace que se tenga que censurar el cartel de plató con un precinto policial (Imagen 2), que alude al secuestro de un Universo Narrativo; un tabú mediático.



IMAGEN 2

Cartel secuestrado de Sálvame

Esta autoconsciencia, cada vez más latente, nos hace analizar la verdadera naturaleza del formato y los elementos de su éxito, centrándonos en la división casi inexistente entre realidad y ficción dentro de su diégesis.

2.2. COSMOGONÍA Y PERSONAJES (ACTANTES)

Enfocar «Sálvame» bajo un relato cosmogónico nos servirá como hilo creativo que pueda atender a distintos aspectos que engloban sus temáticas: desde la creación de personajes hasta la expansión de un universo donde actúan siempre bajo el mandato de sus directores. Tras el conveniente pacto de ficción con la audiencia, los colaboradores son sometidos a un proceso de creación mitológica a través de iconografías propias y crónicas personales. Se convierten, así, en seres propios de la cosmogonía Sálvame. Como en el relato mitológico, se parte de una idea de «Caos Originario» que se caracteriza por la «indeterminación, oscuridad, inasibilidad racional e inestabilidad material del estado originario» (Toledo, 2011: 61).

Distintos formatos anteriores habían contado con la colaboración de los tertulianos pertenecientes al Universo Sálvame, pero estos elementos diseminados en un estado pre-originario en distintas cadenas se aúnan en el plató Mila Ximénez gracias a la «voluntad divina» de un Demiurgo. La voluntad de este ente, relacionado con la cúpula directiva, no solo se limita a la creación de una escaleta con las temáticas, sino que también genera y produce problemáticas dentro del programa entre los propios tertulianos. Ello lo aleja de una identidad teológica impasible y sus intervenciones son notables en los relatos protagonizados por los asistentes al plató.

Se pone en escena entonces una representación de la realidad misma, en que los distintos perfiles cumplen con la idea de identificación colectiva. Los colaboradores se convierten en una microsociedad que influye en la relación que cada espectador tiene con cada uno de sus integrantes, entablando así relaciones de empatía o antipatía según sus conductas y «estableciendo un sistema de preferencias en esta o aquella historia» (Rojas, 2000: 107). El televidente proyecta una serie de filias o fobias, pues la televisión no deja de ser una «fábrica de productos mediáticos» (Escudero y Gabelas, 2016: 12) y «la representación de situaciones cotidianas y personales suele tener cierta analogía con las vidas [...] de gran parte de la audiencia [...], y se genera una relación cognitiva y emocional» (2016: 19) entre el espectador y la representación de los colaboradores. Se responde a una construcción narratológica elaborada por la dirección del programa, que decide los roles representados y, conociendo que el conflicto es la aspiración inicial y finalidad dramática, quiénes son los encargados de portar el pinganillo.

El pinganillo se convierte en un artefacto con el cual intervienen los directores a través de los actantes. Su uso no será fijo, pues rota según los conflictos que se intentan propiciar en el plató y será portado por los personajes que encarnan un papel beligerante (respaldados y apoyados por los datos que la cúpula revela). Se introduce así el importante rol que adquiere el *trickster* en las narraciones; esto es, aquella persona que lleva puesto el pinganillo. Para Domínguez (2024), este se presenta como un personaje consciente, con alto grado de «conocimiento secreto», siempre dado por esta entidad cuasimetafísica que es la cúpula, con el que poder alterar las convenciones y el tejido social mediante el mismo. Se produce la revelación de un secreto que nunca debería ser desvelado, una verdad que tendría que permanecer oculta, pero no escapa a los ojos del Demiurgo.

Los colaboradores no cumplen con una función encorsetada. Lejos de comentar la actualidad social de una manera ajena a sus perfiles, se convierten en personajes con gran fuerza narrativa a través de la gran expresividad y vehemencia con la que reaccionan a sus propias problemáticas. Son protagonistas, personajes (Rojas, 2000) elaborados por parte de las decisiones que toma la dirección del programa, y que mayoritariamente suele involucrarlos en aquellos temas que rozan «lo morboso, lo sensacionalista y lo trágico» (p. 106), como las confrontaciones en plató o las múltiples entrevistas donde muestran su precariedad económica ante una deuda contraída con Hacienda.

Aunque hemos apelado a la veracidad emotiva con la que los colaboradores se enfrentan a sus realidades desveladas, cuando Lydia llora lo hace y lo siente real. La cualidad visual de estas reacciones es traducida por parte del espectador como fabricada. Son reacciones nada comedidas y exacerbadas que rozan la sobreactuación. Se trata de una característica *camp* (Sontag, 1969), que se vincula a la cualidad emotiva; se presenta una seriedad que falla, una emotividad que se intenta presentar como realidad y que entra en contradicción con el horizonte de expectativas del receptor, que lo percibe como artificio. De esta manera, la presentación en primer plano que muestra los rostros descompuestos, junto con la idea de victimismo impuesta por el código visual, acaba convirtiéndose en un engaño. El baile sufriente de la colaboradora tras la situación de estrés conjuga pasión y pantomima.

Aunque estos sentimientos sobresaltados y las expresiones vertidas por los colaboradores parezcan mostrar una realidad emocional, y denotan cierta autonomía de acción (Eagleton, 2021), vemos cómo se encuentra condicionada por dinámicas impuestas desde la dirección (en el caso de los temas), el equipo de arte y realización (que aporta todo el aparato visual de atrezo, caracterización y lenguaje audiovisual) y los espectadores (que esperan luchar contra el aburrimiento).

Chelo García-Cortés, más allá de cumplir con el rol de colaboradora, juega un papel significante en la construcción de los personajes, entendidos estos como un recurso propio de la ficción. Desde la dirección se hace uso de la periodista para rememorar eventos importantes en la historia popular por medio de los disfraces: Michelo Obama para encarnar a la exprimera dama de Estados Unidos, Chelo Winehouse, que rememora la pérdida de la artista, o Chelo del 8, en homenaje al estreno del Chavo del 8.

La colaboradora cumple una de las varias maneras que tiene el programa para interpelar a personajes que no participan directamente de su diégesis. Se entenderá esto bajo el afecto que lo *camp* siente por cosas «being-what-they-are-not» (Sontag, 1969: 208), pues la caracterización crea un halo de incongruencia formal al encarnar estética y figurativamente una celebridad, mediante atributos iconográficos específicos, pero sin abandonar la identidad propia de Chelo.

Lo contrario ocurre cuando los vacíos informativos a la hora de contextualizar obligan a los colaboradores a interpretar escenas probables sobre cómo han sucedido los hechos narrados. De ahí, por ejemplo, la capacidad que María Patiño tiene para reinterpretar situaciones tanto vividas como no. La colaboradora es capaz en algunas ocasiones de reconstruir situaciones con varios integrantes que ayudan a la comprensión de conflictos de los que no ha sido testigo el espectador. Para ello corre de un lado a otro según interprete a un personaje de la historia y adquiere una actitud corporal acorde con cada cual. Esta reinterpretación de los hechos se ofrece al espectador como una realidad fehaciente, pero la propia presentadora, al encarnar distintos perfiles mientras narra la escena hace que el «principio de realidad se relaje» (Eagleton, 2021: 109) y se tome como construcción fantástica, e incluso cómica. Se produce entonces un intento de suspensión de la credulidad necesaria en la ficción fallida, relajada, que se traduce en risa (p. 13).

Bajo esta idea de interpretación de situaciones concretas, está también implícita la idea que Mircea Eliade (1999). La cualidad performática vinculada al mito no se trata más que de una reparación de la vida, en este caso de un conflicto, que únicamente se puede llevar a cabo mediante la «recreación» (p. 37) del origen.

Sobre la construcción narratológica a la que los personajes son sometidos, hay que incidir en la cualidad fantasiosa que rodea la mayoría de las informaciones dadas en el plató. Fantasiosas pues, inicialmente, se basan en la declaración ofrecida por una de las partes del conflicto, y es, por tanto, «su verdad». El aparato narratológico que se vierte sobre ellos, además, se encuentra filtrado por los prejuicios y preconcepciones propias de la línea editorial del programa y de los propios colaboradores.

Ante un vacío informativo, los colaboradores recurren a la construcción fantástica, pero sin salirse de los parámetros de verosimilitud a los que las artes están acostumbradas. Se trata de contar un suceso de manera tal que sea coherente con las preconcepciones que se tienen de las *celebrities*. Sobre esta idea Arnheim (1986) comenta:

«en la vida real nos contentamos con captar los elementos esenciales; éstos nos aportan todo lo que necesitamos saber. [...] obtenemos una impresión global que es tanto más artística por estar tan poderosamente concentrada. Del mismo modo, en el cine o en el teatro, la ilusión se produce con tal que se presenten los elementos esenciales de cualquier acontecimiento» (p. 32)

A la hora de hacer la crónica de personalidades importantes en la prensa rosa de España la idea de verosimilitud está muy presente. En el mundo de las folclóricas podemos encontrar un gran ejemplo de cómo se lleva a cabo este principio de representación: Isabel Pantoja. Poco es lo confirmado de primera mano por la artista respecto a su vida íntima y mucha información se ha vertido por parte de terceros, que crean en torno a la figura de la tonadillera un halo de misticismo rasgado por la idea de verosimilitud. Así las informaciones aportadas a lo largo del tiempo que la describen como una persona avara y egoísta hacen que el espectador acepte como ciertas informaciones que rozan el absurdo. Se proyecta la imagen recurrente de una mujer dañada emocionalmente por las informaciones vertidas en el programa, hasta tal punto de que llega a desintonizar Telecinco de todos los televisores de su finca.

Las mitologías creadas por parte de los espectadores están vehiculadas mediante aquellos conflictos o situaciones que afectan directamente a los integrantes del programa. Para ello se recurre a la elaboración de crónicas especiales en torno a la figura de los colaboradores. Roland Barthes (1999) había señalado cómo el habla mitológica puede analizarse desde distintos enfoques, incluido el audiovisual.

Para el semiólogo francés la construcción mitológica parte de los conceptos de Significante, Significado y Signo, siendo este último el paso inicial desde donde se inicia el proceso del habla mitológica. El signo es aquel elemento que engloba los dos primeros desde los que parte. Ejemplifiquémoslo con uno de los momentos acontecidos durante el Diario; una aparatoso caída por parte de Chelo García-Cortés.

La colaboradora cae al tropezarse con la puerta de entrada al plató y se inicia el programa dando la noticia de que Chelo está siendo trasladada a urgencias. Para ello se escenifica la caída mediante una representación al más puro estilo *true crime*; con una cinta blanca que delimita la silueta en el lugar donde cayó. Podemos apreciar aquí cómo el Significante se materializa de forma figurativa a través de la representación

objetiva (la silueta que señala el acontecimiento). El programa vierte la idea de ausencia y los múltiples accidentes de la colaboradora, con lo que se añade un Significado a la imagen. El signo se materializa aquí mediante la creación de un cartel, como los de aquellos que señalizan las calles de las ciudades, donde se lee «Puerta Chelo G^a Cortés». Al ser la ausencia de la colaboradora (por distintos motivos) un recurrente para la dinámica del programa, aunque esta se encuentre presente, la puerta se convierte en el espacio menos transitado, siendo así el vestigio material de una idea inmanente a la imagen de la colaboradora.

La creación de estas mitologías contemporáneas, especialmente aquellas relacionadas con la cultura popular, no pretenden servir como información, pues su objetivo consiste en hacer uso de la misma para deformarla, se trata de una inflexión de la realidad (Barthes, 1999) que se construye a raíz de aquellos momentos que afectan a los sujetos en torno a los cuales se construye una historia. Nuestros personajes, como antes se ha explicado, no se limitan únicamente a comentar las historias de terceros, pues ellos mismos son víctimas de la construcción narratológica.

Belén Esteban ha influido mucho en la elaboración de su propia historia como cronista al contar, siempre de manera subjetiva y sesgada, los sucesos acontecidos en Ambiciones, la finca familiar de los Janeiro-Bazán. El «Deluxe» será el escenario ideal para esas inflexiones en la historia de la llamada princesa del pueblo. El *late night*, siempre más gamberro que su formato Diario, se presenta como el lugar principal de los Belenazos (las entrevistas que la Esteban da después de haber sufrido algún suceso relevante en su vida). Así podemos como espectadores hacer una cronología de la vida de la princesa del pueblo, desde sus adicciones hasta las conjuras económicas de su *manager* Toño Sanchís.

3. Las interacciones online

En un principio podemos enmarcar la participación directa *online* a partir de los tweets acompañados del hashtag #YoVeoSálvame, en los que los espectadores vuelcan sus impresiones sobre aquello que está aconteciendo en plató, pero no será la principal manera de interacción del fandom de este programa. La participación activa de usuarios en las redes sociales los acerca a la idea que se tiene de un *prosumer* (Escudero y Gabelas, 2016), esto es, como un espectador familiarizado con las narrativas del programa y creador de nuevos contenidos vía *online* que aporta riqueza narrativa y audiovisual a la idea que el programa ofrece. Este es el caso de las múltiples cuentas parodia, creación que parte de la apropiación identitaria de las celebridades.

Según Byung-Chul Han (2020), la selección del nombre adquiere una gran relevancia, ya que está emparentado con el grado de respeto que vas a recibir en el medio. «Al carácter nominal van unidas prácticas como la responsabilidad, la confianza o la promesa. La confianza puede traducirse como una fe en el nombre» (p. 15). De esta forma se puede enfocar la elección de un nombre de usuario en el mundo virtual, encontrándose una gran variedad de cuentas que «suplantan» la identidad de colaboradores queridos por el público como LABORRE (@camposborre), en el que se recurre a Carmen Borrego, o MJIMPERIO (@MJIMPERIO), dedicado a María Jesús Ruiz tras su paso por GHVIP y que se justifica por ser un club de fans con base en el imperio español del siglo XVII. Esta asimilación de identidades parodia genera una llamada para otros usuarios que comparten simpatía por la figura representada y, como práctica paródica, se centra en alterar la realidad de la representada cumpliendo con los principios de verosimilitud antes expuestos. Así pues, una cuenta paródica de Carmen Borrego interactuaría bajo la idea preconcebida (y a veces prejuiciosa) que se tiene sobre la representada.

Los usuarios que parodian otras identidades serán una vertiente no tan alimentada como los perfiles que se dedican a la recopilación y transmisión de audiovisuales *out of context*. Así, por ejemplo, se pone mayor énfasis en Sálvame Out Of Context (@salvameooc) como cuenta no-oficial especializada en el formato. La naturaleza de este perfil en Twitter consiste en verter casi diariamente los momentos más relevantes del programa, aunque la relevancia dada no será la informativa. Su criterio de selección se centrará en aquellos momentos que llevan la impronta Sálvame: peleas, bailes, disfraces, etc. Muchas cuentas también hacen uso del *out of context* y crean así una base de datos, aunque más generalizada al contenido audiovisual español de todo tipo, donde otros usuarios

encuentran reacciones de colaboradores en clips de cinco segundos o menos con los que poder generar un discurso virtual, como por ejemplo Cliptter (@cliptter) o Spain Reactions (@SpainReacti0ns).

«Sálvame» supone un producto audiovisual arraigado en lo que se denomina cultura pop/popular actual. Con las redes sociales repletas de vídeos descontextualizados del programa, su alcance llega a traspasar la frontera nacional española por ser sus personajes reconocidos como elementos meméticos⁹ empleados para la discusión o el intercambio de insultos entre *viewers*, que aparecen una vez las interacciones en redes sociales adquieren protagonismo y generan una «audiencia interesada en contribuir de forma activa a la generación y retroalimentación de contenidos» (García *et al.*, 2024: 3). Es este el caso de los vídeos de corta duración de Belén Esteban soltando alguna de sus frases más reconocibles como «Ni que fuese yo Bin Laden», o el ya más que usado «Hasta luego Mari Carmen». Esta interacción en el entorno virtual por medio de los vídeos descontextualizados de la princesa del pueblo se traduce en el reconocimiento de su figura fuera de España. Pero en este caso no como Belén Esteban colaboradora, en su lugar será conocida como «the lady that appears everywhere when you get cancelled by the spanish» (@escluuk, 2021).

Más allá de limitarse a un solo medio, «Sálvame» ha conseguido migrar sus contenidos y narrativas, que nacen en el medio televisivo, a otros espacios de acción con el paso del tiempo y en medida que la popularidad crece (Garrido, 2020). Esta conquista de otros medios de comunicación por parte de un producto permite que se expanda, involucrando al público y generando así un mayor compromiso y participación. La capacidad por parte de los espectadores de intervenir en la diégesis se produce de manera tímida en un primer momento mediante los datos de audiencia y las escasas encuestas que el programa lanza en la red social X. Este es uno de los elementos característicos que la telerrealidad tiene, su capacidad de «crear sus propios acontecimientos mediante la participación del espectador» (Escudero & Gabelas, 2016: 9). Durante el tiempo que «Sálvame» estuvo en emisión podemos considerar la participación como una impresión necesaria que incluye al televíidente en la diégesis, dada a raíz de considerarse un «material en toma directa» (Eco, 2023: 423) en el que la premeditación no influye tanto como lo fortuito y aleatorio. Así la dirección del programa podría reconducir la temática a través de la participación *online* de los usuarios que, bajo *hashtag* predeterminado, vierten opiniones y sugerencias.

Los espacios últimos que «Sálvame» buscaba ocupar fueron las redes sociales, por encima de la propia televisión. Será en espacios como X donde el programa conocerá nuevas fórmulas para interferir dentro de su diégesis, fomentando ciertas temáticas y reacciones por encima de otras. Esto se aprecia en la capacidad que tiene la interacción *online* de intervenir en las temáticas tratadas dentro del programa o cuando se hacen eco de hilos informativos (de carácter cómico mayoritariamente). Así se ha de entender el análisis que una espectadora elaboró a partir de las historias de Instagram de Kiko Matamoros en el que afirmaba haber sido momificado por su esposa Marta López Álamo.

La migración a plataformas *streaming* hace que la participación online sea más directa, existiendo una capacidad de alterar el orden del plató simplemente escribiendo por el chat de grupo. Ejemplo de ello son los cortes publicitarios durante los cuales los colaboradores leen comentarios y responden en directo, haciendo chumineros o visitando sus perfiles de Wikifeet¹⁰. Esto propicia que la comunidad *online* se sienta parte de la elaboración del programa, más allá de meros creadores de contenido dependientes de la viralidad. Son los creadores de la viralidad por medio de una comunicación directa con los colaboradores.

Su imaginario temático y estético se exporta a formatos dedicados a otros géneros, llegando incluso a existir una especie de «salvamización», como puede ser el caso de «El Chiringuito de Jugones», que, aunque dedicado al debate deportivo, comparte muchas dinámicas hostiles entre colaboradores enfrentados por la defensa de su club de fútbol y elementos formales en la realización. Esta influencia estética, vinculada a la recepción cultural por parte de un sector social diferenciado, también la encontramos en la música de Pantocrator, un grupo de punk español que lanzó en 2022 un EP titulado *Sálvame* que hace referencia directa, tanto en su título como en la temática audiovisual, al programa.

⁹ Relativo a la «memética» como procedimiento/idea sociológica que plantea una cultura transmitida por memes.

¹⁰ Base de datos online y colectiva donde fetichistas de pies puntúan los pies de celebridades.

4. Conclusiones

A lo largo de estas páginas se ha intentado desentrañar el fenómeno «Sálvame» desde su condición de programa híbrido, donde la telerrealidad, la ficción performativa y el cotilleo como forma cultural se entrelazan. Se ha rastreado su genealogía televisiva, desde los ecos marcianos hasta su formalización como universo narrativo autónomo, con sus propias reglas, mitologías y actantes. También se ha atendido a la estética del simulacro, a la performatividad forzada de sus colaboradores, a la función activa del espectador como prosumer y a la expansión transmedia que convierte al formato en algo más que un producto televisivo: un acontecimiento digital y cultural. En definitiva, se ha observado cómo el caos ordenado de su cosmogonía opera como una maquinaria narrativa en perpetua evolución.

Este pacto ficcional se renueva cada día también fuera del plató, en el terreno virtual, donde la audiencia no solo comenta, sino que reescribe, recorta, parodia y expande. La interacción digital, lejos de ser residual o marginal, se convierte en columna vertebral de la experiencia mediática. Las cuentas paródicas, los clips *out of context*, los hilos que reinterpretan caídas y trifulcas con tono conspiranoico, conforman un nuevo territorio narrativo en el que «Sálvame» no solo sobrevive, sino que muta. Lo que antes era zapping se convierte en scroll, y lo que era audiencia pasiva deviene comunidad productiva que encuentra en lo camp, lo excesivo y lo repetitivo un código compartido.

La viralidad, los memes y las interacciones virtuales han transformado la manera que tiene el consumidor de relacionarse con los contenidos, en un entorno mediático cada vez más atomizado y digitalizado. La comunicación transmedia cuenta una historia a través de múltiples plataformas. Este es el caso del formato aquí tratado: siendo conscientes de la repercusión *online* que se tiene de sus contenidos, fomenta dentro de plató dinámicas hostiles susceptibles de convertirse en clips a partir de los cuales se pueda interactuar en el espacio virtual. Con ello se busca una experiencia más activa y rica para el receptor-televiende, como bien conocen desde la dirección de «Sálvame Diario» y su posterior evolución en «Ni Que Fuéramos Shhh».

Distribución de trabajo y orden de autoría

Esaú Sánchez Hernández se encargó del análisis más audiovisual. Su labor se traduce en: determinación del objeto de estudio y las relaciones que éste tiene con el concepto de ficción; El estudio del formato a través de su visionado sistemático a lo largo de su emisión; La estructuración del marco teórico (con objetivos, hipótesis y metodología); La aplicación de los conceptos teóricos en los casos prácticos que se proponen; Redacción del cuerpo del artículo y su organización por temáticas; El análisis de la participación, interacción y difusión online mediante los contenidos audiovisuales. La contribución de Antonio Becerra Bolaños se encuentra en las aportaciones del análisis literario-narrativo, reflejado tanto en las múltiples correcciones formales y de adecuación del discurso a lo largo de la elaboración del artículo, como en las múltiples recomendaciones teóricas que se han incluido en el mismo. Asimismo ha contribuido en: La reestructuración y adecuación del resumen a la línea del artículo: Búsqueda y facilitación de terminología específica relacionada con el aspecto narrativo mediante recomendaciones bibliográficas: tanto en el apartado dedicado a las mitologías como con los términos «simulacro», hiperrealidad o verosimilitud y la inclusión de la idea de «Universo Expandido» para referir la atomización del formato Sálvame en distintos subgéneros.

Bibliografía

- Arnheim, R. (1986). *El cine como arte*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Barthes, R. (1999). El mito hoy (H. Schmucler, Trad.). En *Mitologías* (pp. 118-150). Madrid, España: Siglo XXI editores.
- Bueno, G. (2002). *Telebasura y Democracia*. Madrid, España: Ediciones B.
- Domínguez, I. (2024). *Bufones. Humor, censura e ideología en los tiempos de internet*. Barcelona, España: Editorial Planeta.

- Eagleton, T. (2021). *Humor*. Barcelona, España: Taurus.
- Eco, U. (2023). Los sonidos y las imágenes. En *Apocalípticos e integrados* (pp. 351-466). Barcelona, España: Penguin Random House.
- Eco, U. (1999). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, España: Editorial Lumen.
- Eliade, M. (1999). *Mito y realidad*. Barcelona, España: Editorial Kairós.
- Luuk [@escluuk]. (3 de junio de 2021). *Omg it's Gjon's Tears and the lady that appears everywhere when you get cancelled by the spanish* [Tweet]. X. <https://x.com/escluuk/status/1400417472629645312>
- Escudero Manchado, L; Gabelas Barroso, J. A. (2016). La realidad de la telerrealidad: escáner de una sociedad (hiper) televisiva. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 91-117. DOI: <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.6>
- García Martínez, A. N. (2009). *La hibridación de lo real: simulacro y performatividad en la era de la postelerrealidad*. Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura, (38), 237-251
- García Vega, A., Barrajón Lara, I., Martínez Borda, R. e Infante Pineda, S. (2025). Medios digitales e inmersión narrativa. Representación de los personajes de ficción mediante perfiles en redes sociales. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-19. DOI: <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-597>
- Garrido, M. C. (2020). Introducción: transmedialidad, interactividad y lo fantástico. *Brumal*, 8(2), 9-19. <https://doi.org/10.5565/REV/BRUMAL.745>
- Han, B.-C. (2020). *En el enjambre*. Herder Editorial.
- Harries, D. (2002). Watching the Internet. En D. Harries (Ed.), *The New Media Book* (pp. 171-182). Londres, Gran Bretaña: British Film Institute.
- Marco, J., Vargas Llosa, M., Puig, M., Gasca, L., Gubern, R., Savater, F., Monterde, J. E., & et al. (1984). El folletín por entregas y el serial. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 9, 143-166.
- Mercado Sáez, M. T. (2007, mayo). «Telerrealidad» y crónica rosa, ¿realidad o ficción? *Trípodos*, 279-290.
- Miguelez, X. (2023). «Sálvame», en datos: las mejores y peores audiencias del programa entre 2009 y 2023. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/televisión/programas-tv/2023-06-23/sálvame-datos-evolución-audiencias-2009-2023_3669804/
- Romano, A. (2016, junio 7). *Canon, fanon, shipping and more: a glossary of the tricky terminology that makes up fan culture*. Vox. <https://www.vox.com/2016/6/7/11858680/fandom-glossary-fanfiction-explained>
- Sontag, S. (1969). Notes on Camp. En *Against interpretation and other essays* (pp. 277-295). Nueva York, Estados Unidos: First Laurel.
- Spang, K. (1984). Mímesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria. *Anuario filosófico*, 17 (2), 153-159
- Terrasa, R., & Mucientes, E. (2023, marzo 6). Mediaset pone fin a Sálvame el 16 de junio y entrega las tardes de Telecinco a Ana Rosa Quintana. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/papel/historias/2023/05/05/6452a24ffdddf50688b459c.html>
- Toledo, D. T. (2011). El mito del caos primigenio y su vínculo con las cosmogonías filosóficas de Tales y Anaximandro de Mileto. *Stoa*, 2(4), 55-78.
- Toro, P. (2024). En España no tenemos Marvel, tenemos «Sálvame». *Serializados*. 2 de febrero. <https://serializados.com/en-espana-no-tenemos-marvel-tenemos-sálvame/>