

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

De crímenes y castigos

Narrativa y personajes en la serie policíaca americana

Nicolás Alejandro Menéndez Heerlein

Cuerpo B del PG

21-07-16

Licenciatura en Dirección Cinematográfica

Ensayo

Historia y Tendencias

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Escritura y estructura de una serie policial	11
1.1. Acercamiento a la narrativa del género policial	11
1.2. Elementos centrales en la escritura de ficción televisiva	14
1.3. Estructuración de una serie televisiva	17
1.3.1. Estructura de la temporada	18
1.3.2. Estructura del capítulo	19
1.4. Construcción del personaje.....	21
Capítulo 2. Evolución de la serie policíaca americana	28
2.1. Segunda edad de oro: realismo y relato policial	28
2.2. David Lynch. Innovación en la narrativa policíaca.....	35
2.3. Entrada al nuevo siglo: nuevas miradas.....	45
2.3.1. El ascenso del antihéroe.....	47
2.3.2. El procedural: tras la técnica criminal y judicial	56
2.4. El discurso posmoderno: diversidad e hibridación.....	61
Capítulo 3. Las dos caras de la moneda: anatomía del personaje	74
3.1. Arquetipos y héroes: el personaje clásico	75
3.2. El antihéroe: complejidad del personaje.....	79
3.3. El personaje y el mundo policial.....	84
3.4. Representación femenina en el policial contemporáneo	91
Capítulo 4. Estructura y recursos narrativos en el policial televisivo	97
4.1. Construcción dramática de un producto audiovisual	99
4.2. Funcionamiento de la estructura televisiva.....	107
4.2.1. Estructuras alternativas.....	108
4.2.2. Fragmentación del guion televisivo: escritura en bloques	114
4.2.3. Líneas argumentales y tipos de argumento.....	118
4.3. Recursos narrativos del guion televisivo policíaco	120
Capítulo 5. La serie policíaca en la actualidad: proyección hacia el futuro	132
5.1. Aires de nostalgia: el regreso de propuestas pioneras	134

5.2. Personajes: tendencias en construcción de caracteres.....	142
5.3. Múltiples pantallas: nuevas plataformas y modos de visionado.....	149
5.3.1. Productos multimedia: narrativa en el siglo XXI	150
5.3.2. Contenido serial y modos de visionado	153
Conclusiones	159
Lista de Referencias Bibliográficas	165
Bibliografía	173

Introducción

El presente proyecto, titulado *De crímenes y castigos*, abordará el tratamiento del género policial sobre un grupo de series norteamericanas. Se analizará su construcción en cuanto a estructura narrativa y personajes, la evolución en el formato de serie entrado el nuevo siglo y su profundización en la tendencia del antihéroe. Por último, se planteará una reflexión a propósito de estos conceptos y su proyección hacia el futuro.

El policial puede ser considerado, dentro del campo audiovisual, una de las apuestas más exitosas dentro de la industria norteamericana a lo largo del tiempo, tratándose de un género que - a la par de inevitables mutaciones en los modos de consumición y visionado audiovisuales - mantiene códigos y patrones fácilmente identificables, sin perder su masividad. ¿Cómo ha influido la televisión norteamericana, medio convergente de múltiples técnicas narrativas y experiencias de visionado, en la formación de nuevas tendencias pertinentes al campo de la escritura policial?

El objetivo general que guiará el proyecto será, en consecuencia, detectar y analizar el impacto de determinadas tendencias narrativas contemporáneas en series de televisión pertenecientes al género policial norteamericano. Para la concreción de dicho objetivo se han planteado objetivos específicos, entre los que se hallan estudiar el proceso de estructuración de una serie televisiva, observar la evolución y tendencia rupturista de la serie policial contemporánea, indagar sobre la tridimensionalidad del personaje televisivo actual, ahondando en la figura del antihéroe, evaluar la importancia práctica que cumplen los diferentes elementos de escritura de guion en la concepción y recepción de una serie policial y, finalmente, reflexionar sobre la aplicación a futuro de las innovaciones actuales. Dada la posibilidad de aportar con este proyecto una reflexión personal sobre una temática relacionada con el mundo audiovisual, a partir de una argumentación y análisis enraizados en la escritura, éste se inscribirá en la categoría de Ensayo.

La línea temática que explorará es la de Historia y Tendencias, hallándose el proyecto relacionado con el estudio de un género particular (el policial) sujeto históricamente a

nuevas propuestas y perspectivas; proceso que este trabajo documentará y sobre el cual reflexionará.

La vinculación de este proyecto de graduación a la disciplina (Licenciatura en Dirección Cinematográfica, rama de Guión de Cine y Televisión) surge desde la inclusión de diferentes áreas de conocimiento relacionadas a ésta; el estudio de un género audiovisual íntegro como el policial, el cual se relacionará con la estructura y creación de personajes en series televisivas - en las cuales, a su vez, intervienen diversos aspectos psicológicos y narrativos estudiados a lo largo de la carrera.

El desarrollo de este proyecto resulta significativo por el intento de éste de profundizar en un objeto de estudio - la serie de televisión policíaca – que, dada su actualidad, ha sido poco explorado académicamente, así como integrar en sí mismo diversos tópicos (desde el guion, la narrativa de las series televisivas y la popularización del personaje antiheroico) estudiados a lo largo de la carrera, buscando generar vínculos y plantear similitudes y diferencias entre éstos. El proyecto se justifica a través de la reflexión crítica - a partir de un conjunto de series policíacas norteamericanas, de las cuales destacan *24* (Joel Surnow y Robert Cochran, 2001-2010), *True Detective* (Nic Pizzolatto, 2014-presente) y *The Killing* (Veena Sud, 2011-2014) - sobre las hibridaciones e innovaciones que, aplicadas a la escritura y desarrollo de una serie televisiva, pueden desembocar en propuestas audiovisuales más íntegras y profundas en contenido.

En la escritura del presente proyecto resultaron de utilidad proyectos de graduación pertenecientes a alumnos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se considera valuable el proyecto de Rossito (2014), que aborda el cambio generado en la producción de series televisivas estadounidenses. Resulta relevante la mirada reflexiva aportada por la autora, así como el detallado análisis provisto en relación a la figura del antihéroe en productos televisivos contemporáneos.

De asistencia resulta también el proyecto de Di Pietro (2012), quien analiza al antihéroe en el contexto del cine hollywoodense, proveyendo una mirada reflexiva sobre la

contraposición de éste con el arquetipo del protagonista heroico, así como los motivos detrás de la popularidad que esta controversial figura adquiere entrada la nueva “generación” del audiovisual; concepto que, en el caso del particular proyecto, puede traspasarse a las series televisivas.

Por su parte, Totaro (2012) postula una relación hipotética entre los discursos cinematográfico y televisivo contemporáneos, planteando una evolución expresiva y estructural de las series televisivas con la entrada al nuevo siglo; dicho planteo resulta relevante al estudio de las series policiales. El autor analiza la producción de cadenas como HBO, cuyo avance tecnológico permite la construcción de un modelo de representación diferente y más profundo en contenido.

Destaca, a su vez, el proyecto de Cuk (2009), quien postula la creación de un programa de TV ficcional, de 45 minutos de duración, emulando la forma de transmisión semanal americana. Dicho antecedente será de utilidad por su indagación en conceptos de definición de la temática y escritura del guion, así como la importancia de la estructura y el diseño de personajes atractivos.

El proyecto de Cárdenas (2009) será de utilidad al resaltar conceptos importantes en el armado del esqueleto y escritura de un guion. Proponiendo la creación de un largometraje cinematográfico, el autor revisa principios de la creación de una estructura dramática y personajes, tales como las diferencias en los modos de exponer acontecimientos según su orden temporal (linear, circular, anacrónica), la clasificación de personajes según su función narrativa, los diferentes conceptos o tópicos a tener en cuenta a la hora de generar una identificación de dichos personajes con el público, etc.

El concepto del enemigo como una fuerza antagónica que simboliza la criminalidad, destrucción o amenaza resulta uno de los arquetipos más sólidos en la confección de un policial clásico. Teniendo esto en cuenta, es considerado relevante el proyecto de Marguery (2011), que enfoca su hipótesis en la rotación, a través de los años, de antagonistas cinematográficos según el enemigo político de turno, diseccionando las

diferentes influencias que el cine posee en la sociedad (particularmente, la norteamericana) y la ideología que se halla engranada y motiva a sus diferentes producciones.

Los proyectos de Diaz Iacovello (2010) y Chong Salcedo (2009) analizan, paralelamente, fenómenos desatados en la cinematografía contemporánea. El primero brinda atención a la separación del cine hollywoodense de determinados códigos clásicos, tanto genéricos como actorales, en pos de un discurso más significativo y estilísticamente innovador, desarrollándose en paralelo una nueva figura espectral, que logra identificarse con los deseos y temores del personaje en pantalla. Si bien la autora contextualiza el tema en el ámbito cinematográfico, en el ambiente de las series televisivas este fenómeno se desarrolla de forma similar, por lo cual se estima relevante como aporte.

En su análisis de directores contemporáneos, Chong Salcedo postula una evolución del cine como lenguaje, la cual desemboca en patrones innovadores y de ruptura con lo clásico. Entre sus diversos tópicos, el autor resalta la independencia autoral de las propuestas contemporáneas, el aprovechamiento de los nuevos directores del montaje, composición y uso de colores, así como la influencia de diferentes movimientos literarios, corrientes de vanguardia o hábitos culturales en la mutación del cine como proceso artístico. Estas diferentes variables son reconocibles, paralelamente, en productos televisivos actuales como *True Detective*, razón por la cual se considera relevante este proyecto.

Los proyectos de Giardino (2009) y Zicarelli (2010) analizan el estado del panorama televisivo argentino. Ambos proyectos no responden a nuestra contextualización (la serie norteamericana), pero en cambio brindan conceptos sobre el funcionamiento de un sistema televisivo, los cuales resultan de utilidad. El primero desarrolla diferentes aristas de la producción de un programa televisivo: entre los temas tratados se halla la historia de la televisión en Argentina, la composición y funcionamiento de un sistema televisivo a nivel general y los patrones de creación y formateo de un guión televisivo, ampliando

conceptos como la idea argumental (estructura básica y puntualizada del proyecto a realizar). Zicarelli, por su parte, plantea la problemática de una sociedad inmersa en el consumo masivo de programas televisivos, y la consecuente carencia de productos que empujen valores culturales. Se considera como principal aporte de este autor su inmersión en el modo de funcionamiento de un canal televisivo, así como la dicotomía entre la necesidad de consumo buscada por el productor y aquel mensaje o concepto que el espectador puede extraer más allá del momento único de visionado.

El abordaje del presente proyecto de graduación se llevará a cabo a lo largo de cinco capítulos. El primero, titulado *Escritura y estructura de una serie policial*, funcionará como marco introductorio al proyecto. Abarcará una definición del término 'género', esencial para su desarrollo, así como conceptos relacionados a la narrativa del género policial, brindados por autores clásicos como Boileau y Narcejac (1968) y Hoveyda (1967). Se estudiarán, a su vez, elementos centrales en la escritura de una serie televisiva, tales como su cualidad de discurso interrumpido, su relación a las tendencias actuales y su particular estructura. En pos de dicho análisis se introducirán conceptos de autores como Comparato (1993) y Seger (1997), si bien se recurrirá principalmente a la autora Schrott (2014) dada la contemporaneidad de su material. Finalmente se indagará en el concepto de antihéroe; este se relacionará en posteriores capítulos a los caracteres del género policial.

El segundo capítulo, *Evolución de la serie policíaca norteamericana*, documentará la evolución que el discurso policíaco televisivo ha experimentado, teniendo en cuenta su creciente tendencia rupturista. Se abordará inicialmente la corriente realista que impactó la serie policíaca en los años 80, a través de *Hill Street Blues* (Scott Brazil y Steven Bochco, 1981-1987). Seguidamente se analizará el fenómeno de *Twin Peaks* (Mark Frost y David Lynch, 1990-presente), serie cuyo estilo, construcción de personajes y planteo episódico representan un tipo de propuesta narrativa inédita. El caso de *24*, serie innovadora por su estructura y personaje antiheroico, será analizado como un cambio de

paradigma para el género policial del nuevo milenio; paralelamente se estudiará el fenómeno de la serie policíaca procedural, la cual introduce elementos de lenguaje relacionados al campo forense y criminalístico. Se ejemplificará con el caso de *CSI: Crime Scene Investigation* (Anthony Zuiker, 2000-2015). Finalmente se llegará al análisis de la serie actual, destacable por su heterogeneidad de estructuras narrativas y personajes; se reparará en el policial contemporáneo *The Killing*.

El tercer capítulo, titulado *Las dos caras de la moneda: anatomía del personaje*, indagará el concepto de antihéroe y la profundización que hacen de éste directores y guionistas contemporáneos. Se realizará un breve estudio del personaje arquetípico en el contexto de un género tan sólidamente establecido como lo es el policial; seguidamente se estudiará al antihéroe, que representa la ruptura de lo convencional. Ambos conceptos se definirán según la terminología propuesta por Vogler (1998). Se procederá a analizar el rol del personaje en el policial contemporáneo, profundizando en los protagonistas antiheroicos de *The Shield* (Shawn Ryan, 2002-2008), *24* y *True Detective*. Finalmente se ponderará sobre el rol que la mujer representa en las propuestas policíacas. Una creciente porción de series de este género se halla actualmente liderado por detectives, forenses o investigadoras femeninas: su ejemplificación contemplará las series *True Detective* y *iZombie* (Rob Thomas y Diane Ruggiero-Wright, 2015-presente).

El cuarto capítulo, titulado *Estructura y recursos narrativos en el policial televisivo*, ahondará en conceptos ligados a la estructuración y manejo narrativo de un producto serial. En primer lugar se reflexionará sobre el concepto de estructuración clásica de un relato; noción implementada por teóricos dogmáticos como Seger (1997) o McKee (2002) y recuperada por autores contemporáneos. Al ingresar en el terreno de la serie televisiva se analizarán modos de estructura alternativos, a partir de la teorización propuesta por Del Teso (2011). La fragmentación del relato en bloques y su ramificación en múltiples líneas argumentales se analizarán, seguidamente, como variables innatas a la estructuración de una serie televisiva. Finalmente se indagará en los mecanismos y

recursos narrativos de la serie policíaca; conceptos vinculados a la edificación dramática y dosificación de información (tales como la pista falsa, el subtexto, la mentira, etc.), así como la manipulación de la tensión y relajación narrativa.

La serie policíaca en la actualidad: proyección hacia el futuro, quinto y último capítulo, tomará en cuenta las tendencias estudiadas, proyectando su aplicación futura en un panorama tan vertiginoso como aquel de la serie televisiva. Se planteará una tendencia actual ligada al retorno de formatos exitosos, tales como la serie *The X Files* (Chris Carter, 1993-presente); paralelamente se preverá el retorno de las aclamadas series *Twin Peaks* y *24* a comienzos de 2017. En segundo lugar se observará la aplicación de recursos narrativos en la construcción de personajes contemporáneos, ligados al mundo del crimen. Proseguirá un estudio sobre el crecimiento de las narrativas multimedia: creadas para ofrecer al espectador una experiencia de entretenimiento interactiva, contará con numerosas plataformas en las cuales inscribir la historia. Se aplicará el estudio de esta tendencia a series policíacas contemporáneas, que a través de su éxito han llegado a ramificarse en videojuegos, cómics o libros, *merchandising*, etc.

Finalmente se incursionará en un análisis sobre los modos de visionar el contenido seriado en la actualidad, así como la readaptación de la labor del guionista a los nuevos modelos. Habiendo sucumbido a la producción original plataformas de distribución de contenidos vía *streaming* como Netflix, el visionado de series ha abandonado su previa ritualidad - marcada por la fragmentación televisiva - para transformarse en una experiencia dinámica y selectiva, siendo capaces los usuarios de escoger cuántos capítulos consumir, la secuencialidad en la cual lo hará, etc.; paralelamente se remarcará el retorno de guionistas y productores hacia el antiguo formato de antología, característico por la autoconclusividad de sus historias y flexibilidad de su visionado.

Capítulo 1. Escritura y estructura de una serie policial

El presente capítulo planteará conceptos relacionados a la problemática de estudio, con el objeto de profundizar en éstos posteriormente. Se realizará, en primer lugar, un acercamiento a la narrativa policial en su forma literaria, estableciendo separadamente las nociones de género y de relato policial. El análisis luego se dirigirá a la serie televisiva, abarcando diferentes técnicas de estructura de la misma, en las cuales el ritmo y la tensión dramática cumplirán un rol predominante en llamar la atención del espectador; se diferenciarán la estructura de una temporada completa y aquella de un capítulo. Como último tópico, se indagará sobre la construcción, esencial para una serie contemporánea, de personajes narrativamente profundos y complejos, introduciéndose el concepto de antihéroe, que será particularmente relevante en las series abocadas al crimen y la búsqueda de justicia.

1.1. Acercamiento a la narrativa del género policial

Desde sus comienzos, la sociedad se ha visto expuesta a relatos orales, fábulas e historias folklóricas de todo tipo; con la aparición de la literatura, éstas comienzan a divergir en conjuntos que delimitan un entorno particular para su desarrollo, un tipo de personajes, un modo de actuar y concebir el mundo que les rodea por parte de éstos. Sus autores se ven influenciados por un determinado panorama socio-cultural, así como tendencias regentes y sucesos históricos prevalentes en su época; en el caso de un film o serie de televisión, estos códigos se aplican, paralelamente, al espectro estético, moldeándose la imagen visual en función a ellos. Dicho fenómeno decanta en la formación de géneros y sub-géneros; dado que no se trata de un concepto menor a la hora de analizar la escritura, se dedicará una primera instancia a reflexionar sobre él.

Con respecto a una clarificación del concepto de género, resulta relevante la posición de Carreter (1979), quien observa el nacimiento del género en la intención del autor de determinar un prototipo en lo ya realizado, para a partir de este construir un nuevo

producto. Se trata de una observación factible de ser aplicada a cualquier tipo de modelo genérico: la construcción de una expresión artística sobre la base de un número de presupuestos ya establecidos. Teniendo en cuenta la noción planteada por Altman del “género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público” (2000, p. 35), puede interpretarse a los géneros como movilizados de un determinado sistema de verosimilitud, apegado a las tendencias sociales y culturales de la época, que ha de comunicarse al receptor, el cual a su vez espera recibir un discurso con determinadas características. Las técnicas de transmisión variarán de acuerdo al dispositivo de representación de su elección, sea este el papel, la pantalla de cine o la de televisión.

El hecho de que dichos géneros partan de una base sólida y una concepción particular de su entorno circundante no garantiza su invulnerabilidad, como plantea Cerezo:

Y en cualquier caso, es conveniente no olvidar que los géneros no son algo ni automático ni estático. Sus rasgos y características evolucionan, desaparecen, cambian, se mezclan, en ocasiones de un género se desprende una pequeña rama que a su vez acaba por producir un género nuevo (2006, p. 22)

Puede argumentarse que los géneros clásicos, dando a este término la connotación de superación del paso del tiempo, serán aquellos que logren dominar el balance entre el respeto a determinadas normativas atemporales y la adaptación a tendencias o corrientes narrativas y estilísticas de su propio tiempo; uno de ellos es el policial. De acuerdo a Hoveyda (1967), se trata de un género cuyo desarrollo está fuertemente vinculado a aquel de la sociedad; el avasallante efecto de la revolución industrial en el siglo XIX marca el comienzo de la era policial moderna. Del mismo modo, la novela *noir* halla su epicentro en medio de la crisis económica y social ligada a la gran depresión norteamericana.

¿Cómo puede caracterizarse este vasto género? El presente proyecto selecciona un número de conceptos planteados por los autores Hoveyda (1967) y Boileau y Narcejac (1968), cuyo análisis permitirá afrontar la navegación por la intrincada construcción de la narrativa policial desde un punto de vista crítico.

Frente a la explicación del género, dichos autores sugieren dirigir la atención a dos conceptos pilares a todo relato policial: el misterio y la investigación. La investigación engloba los desafíos a afrontar para llegar al descubrimiento de un ente difícilmente comprensible, el misterio, cuya cualidad mística aterroriza tanto como excita. Hoveyda (1967) señala a la muerte como el misterio primordial para todo ser viviente, dado su carácter expresivo de las perturbaciones sociales: “Hasta el hombre perfectamente racional siente la necesidad de experimentar estremecimientos de misterio, de verse sumergido en el mar de la indivisión original. Este es el motivo de que vaya a buscarla en una historia de muerte” (Hoveyda, p. 214-215).

Otro concepto que se considera relevante destacar es el de miedo. El miedo del que hablamos no se trata de uno relacionado a los peligros físicos, sino a la ambigüedad de nuestra misma identidad; el temor a la muerte puede interpretarse como un temor a perder nuestra identidad - aquella construcción que, en el momento de peligrar la vida, parece ficticia. Si se relaciona esta concepción metafísica con la narrativa de un relato policial, es notable cómo la vida y la muerte pueden considerarse en ella meros hilos que cuelgan; cómo el crimen, acto de alta barbaridad y violencia, horroriza al hombre, y cómo, al mismo tiempo, su carácter prácticamente inhumano genera en éste una cierta intriga (Boileau y Narcejac, 1968).

El miedo acecha al hombre desde sus mismos comienzos; es a partir de la escritura de relatos, su derrame en palabras, que puede alivianarse su peso (Boileau y Narcejac, pp. 15-17). Así como los sueños o experiencias negativas pierden parte de su connotación al expresarlas, la cualidad terrorífica plasmada en el papel llega a ser agradable. El miedo y la investigación son dos componentes que, en el contexto del género policial, se atraen y repelen al mismo tiempo, pudiendo trazarse un paralelo con la contraposición dionisiaco-apolínea que propone Nietzsche (1995), en la cual Dionisio, dios de la embriaguez y la danza enfática, y Apolo, dios de la simetría y equilibrio, representan fuerzas antagónicas que se necesitan entre sí para mantener el equilibrio en la humanidad.

El temor y la seguridad se necesitan mutuamente, contrarrestándose su efecto al balancearse; en palabras de Boileau y Narcejac, “el miedo provoca la investigación y la investigación hace desaparecer el miedo” (1986, p. 17). Este balance debe ser dosificado; es en esta tarea que entran en juego los diferentes estilos del autor, los cuales, a su vez, varían según el período temporal y contexto en que se encuentre. Dicho concepto de dosificación se recuperará al estudiar el proceso de estructuración de una serie televisiva policial, donde cumple un importante rol.

1.2. Elementos centrales en la escritura de ficción televisiva

A lo largo del último siglo y, más particularmente, la última década, la ficción televisiva ha ganado inmenso terreno como medio narrativo. Una popularidad que puede atribuirse a numerosos factores, tales como la cercanía experimentada por el espectador con el personaje televisivo (siguiendo su historia en un largo número de capítulos, el espectador debe involucrarse con este personaje, comprender la razón de sus acciones y el ajuste de éstas a su universo propio), el nivel de producción y creatividad artística aportados por los canales *premium*, etc. Claro está que la turbulenta innovación tecnológica afectará a los medios de producción, hallándose consolidado hoy en día, con el éxito de plataformas de *streaming* como Netflix, el traspaso del producto meramente ‘televisivo’ hacia nuevas pantallas.

El campo de la escritura televisiva norteamericana es profusamente tratado desde la década del 90 por autores como Comparato (1993), Seger (1997) y Douglas (2007). Si bien se recurrirá a dichos autores para la explicación de conceptos generales (vinculados al conflicto, construcción de personajes y estructura narrativa) que traspasan las barreras temporales, se ha decidido, de acuerdo a los parámetros del presente ensayo y su vinculación a la contemporaneidad, recurrir a la autora Schrott (2014) como fuente bibliográfica base.

La escritura de una ficción televisiva se diferencia particularmente de aquella de un producto cinematográfico. Puede rescatarse la distancia planteada por Comparato, quien nota la divergencia entre el discurso televisivo y el cinematográfico en el método aplicado para desarrollar la historia, definiendo aquel de la televisión como “interrumpido y polimórfico” (1993, p. 42). Según este autor, se considera un discurso polimórfico ya que surge de la variedad de propuestas que existen en un mismo horario de programación: un mismo canal de televisión puede guarecer en su parrilla de programación productos tan heterogéneos como dramas, comedias románticas, series de acción y *reality shows*.

Se trata, además, de un discurso interrumpido, ya que su construcción está planificada con el objeto de sostener la atención del espectador en un mismo nivel, durante una pausa publicitaria y luego de ésta. Este tipo de escritura, que según Schrott (2014) puede definirse como fragmentada, resulta una parte integral de cualquier propuesta televisiva, determinando los cortes de bloque no sólo el ritmo y flujo de las acciones dramáticas, sino la atención del espectador - la cual, a diferencia del cine, es de menor pregnancia; el desinterés con el producto puede desatar algo tan simple como un cambio de canal. Retornando al concepto de escritura fragmentada, Schrott plantea la disección del programa televisivo, a partir de la publicidad como generadora de diferentes bloques de acción, los cuales determinan un número de normativas influyentes en la escritura: el correcto manejo del tiempo y la relación entre el lapso de atención del espectador y la importancia de mantenerle asido (2014, pp. 20-21). En el piloto, episodio que enseña el conflicto, los personajes y el entorno en que éstos se desarrollarán, dicha relación es de vital importancia; el espectador debe poder comprender e identificarse con el mundo que se plantea delante de él.

En relación a las temáticas desarrolladas por los nuevos productos ficcionales, muchos de los límites establecidos por las series antiguas han sido desterrados, funcionando las nuevas propuestas de un modo altamente complejo. Explica Schrott al respecto: “En lo argumental, las nuevas series se apropian de los géneros y dan lugar a personajes

impensados, temas y problemas, planteando un punto de vista y funcionando como telón de fondo de los relatos que se producen” (2014, p. 29).

La flexibilidad innata de los géneros permite en el día de hoy la generación de propuestas frescas e innovadoras, que inicialmente comprenden y luego reconfiguran las reglas. Para Schrott, la actualidad e intencionalidad de aquello que se desea contar son elementos esenciales a la hora de dar forma a una serie televisiva: propondrá el concepto de marca generacional, el cual engloba la capacidad de la ficción televisiva de manifestar tanto las características del momento cultural en que es gestada como los conflictos de su época (2014, p. 29). Esta noción, si bien presente desde los comienzos de la televisión, comienza a manifestarse con mayor vehemencia en la actualidad, dada la incorporación de innumerables tipos de personajes e historias. El género policial exhibe actualmente temáticas como el balance entre trabajo y maternidad, la corrupción interna, la búsqueda de venganza a mano propia, etc.; representación de un mundo en el que la seducción del poder se refleja en la corrupción y deshonestidad del individuo.

24 (2001) será una de las series pioneras de esta nueva concepción, tratándose de una propuesta ficcional matizada y teñida por el ataque terrorista de 2001, una realidad vívidamente implantada en el imaginario de todo norteamericano. La identificación del espectador está íntimamente relacionada a la representación de tendencias y hechos culturales actuales, las cuales le permiten sentir el entorno de los personajes como palpable, y sus actitudes conflictivas o moralmente cuestionables como identificables en el contexto de la historia. Ejemplo por antonomasia de dicha tendencia es *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008-2013), serie cuyos personajes y valores, fuertemente enraizados en un sistema social decayente y hambriento de poder, hacen eco en múltiples sociedades y culturas alrededor del globo.

1.3. Estructuración de una serie televisiva

A lo largo del tiempo, las series televisivas que han logrado marcar el panorama cultural y social lo han hecho, entre otras razones, por su dominio de la estructura. La estructura puede definirse, en términos generales, como una división de las diferentes partes de la historia en piezas dramáticas, que luego se conjugarán en escenas (Comparato, 1993, p. 119). El orden y ritmo con que se distribuyan estas escenas será fundamental, dado que el objetivo es lograr una pulsión dramática que absorba completamente al espectador.

Schrott (2014) establece, como primera herramienta de estructuración televisiva, al *beat*. En palabras de la autora: “*Beat* es un término anglosajón que quiere decir ‘golpe’ y designa el elemento dramático central de la situación” (2014, p. 89). De este modo, puede designarse a los *beats* como herramientas auxiliares para la estructuración, tratándose de eventos dramáticos que permiten el avance de la historia, y que eventualmente podrán decantar en diferentes escenas. Esta herramienta resulta particularmente útil en relatos basados en acción continua, en los cuales puede perderse fácilmente el hilo progresivo de la historia.

Otro elemento primordial en la estructura del relato son las líneas argumentales, concepto que se comprende como “el tejido que se produce luego de entrelazar las diferentes líneas argumentales (o argumentos) de un capítulo o capítulos” (Schrott, 2014, p. 90); mediante los sucesos que se desenlazan en estas líneas, la historia cobra impulso. Dichas líneas argumentales se organizan en torno a la estructura de bloque postulada anteriormente, debiendo dosificarse y balancearse su contenido. Esta dosificación resulta esencial en los seriales policíacos: propuestas como *Twin Peaks* (1990) y *The Killing* (2011), cuyo concepto central y circundante se encuentra en la resolución de un asesinato, requieren un manejo preciso de las diferentes pistas y cortinas de humo, que forman parte intrínseca de la narración y generan, a su vez, la tensión dramática.

1.3.1. Estructura de la temporada

Se ha desarrollado ya el concepto de línea argumental, así como su aplicación al relato televisivo. De acuerdo al nivel de importancia narrativa que cumplan dichas líneas en la progresión del relato, éstas podrán proyectarse a largo o corto plazo. La proyección y organización de los argumentos que confeccionan el relato a un largo plazo y con continuidad definen la macroestructura de la temporada, y, según Schrott (2014) representan el momento clave en el desarrollo de una serie, tratándose de una actividad compleja que el guionista debe llegar a dominar. El trabajo de estructura de una temporada se halla íntimamente relacionado, en primer lugar, a una idea que en su generalidad (investigación de un asesinato, persecución de un secuestrador) brinda cohesión a la propuesta; es también relevante el concepto de regulación de la información, ya que debe plantearse entre la serie y el espectador una comunicación precisa, donde éste se halle permanentemente hambriento de información, pero obtenga de vez en cuando un pedazo succulento de ésta. En el caso de producirse la serie conjuntamente con su exhibición, los personajes adquirirán mayor flexibilidad, pudiendo ser re-trabajados, adquiriendo mayor preponderancia o, incluso, introduciéndoseles en un arco importante a largo plazo; al recorrer la delgada línea de vínculos entre personajes se debe, sin embargo, tener en cuenta la continuidad de estos, asegurándose una interconexión entre cada personaje y las diferentes líneas argumentales (Schrott, 2014). En la primera temporada de *The Killing*, tres líneas argumentales conviven entre sí: la investigación de los detectives Linden y Holder, el tormentoso proceso de duelo de sus padres y la candidatura a alcalde del concejal Richmond; estas tres líneas se entrecruzarán constantemente, generándose vínculos entre los cinco personajes y funcionando todos como piezas del *puzzle* que representa el asesinato de Rosie.

Cabe aclarar, a su vez, que el formato con mayor propensión a aplicar arcos de largo plazo es la teleserie: dicho concepto se refiere a series que, tras plantear un evento detonante que funcione como epicentro del relato, construirán vínculos continuos entre

los personajes y su entorno, progresando éstos a lo largo de sus capítulos (Douglas, 2007). Las series de no continuidad, por el contrario, presentan casos aislados que se interrelacionan a través de su temática, género o estilo, divergiendo los personajes y locaciones. Douglas (2007) define como antología a este tipo de serie; un modelo popular en los primeros años de la televisión, tal como evidencia *The Twilight Zone* (Rod Serling, 1959-1964). Un tercer caso es aquel de las series con resolución, que fusionan situaciones fijas (en el caso de los relatos policiales, el arquetípico caso de la semana) con vínculos entre personajes que se plantearán y moldearán a largo plazo: “Cuando una serie está bien desarrollada, los guionistas y los fans siguen a los personajes y les cuesta no entrar en sus vidas, que inevitablemente van conociendo poco a poco” (Douglas, 2007, p. 29).

1.3.2. Estructura del capítulo

Mientras la estructura de una temporada observa el relato como un conjunto de líneas argumentales y vínculos de relación, los cuales generan sinapsis entre sí, la estructura de un capítulo representa una construcción aún más profunda y detallada. Si el relato cinematográfico se circunscribe a la arquetípica estructura de tres actos, desarrollada por autores como McKee (2002) - erigida en base a introducción, nudo y desenlace, cuenta con dos puntos de giro que aportan los cambios de ritmo, un punto medio que redirige la acción y un clímax en el cual se cierra todo cabo suelto – la televisión, postula Douglas (2007), se especializará en la estructura de cuatro actos por capítulo, divididos por bloques publicitarios; según la autora dichos bloques forman parte intrínseca de la estructura televisiva (teniendo en cuenta lo previamente estipulado sobre su cualidad interrumpida), llegando la acción a un punto álgido pocos segundos antes de cada corte y finalizando en un gran giro. La televisión contemporánea experimenta con diferentes modelos (o bien los suprimirá enteramente, siendo éste el caso de cadenas pagas como HBO), tales como la estructura de dos bloques en programas de media hora de duración

que plantea Schrott (2014); sin embargo, dicha autora coincide con el planteo de cuatro bloques como modelo arquetípico.

En el análisis de series policíacas a desarrollar serán relevantes dos de los conceptos técnicos propuestos por Schrott: *teaser* y *tag*. El primero funciona como una entrada a los títulos, planteándose el problema a tratar en el capítulo. En el caso de un programa piloto, puede representar el inicio de la historia o la introducción del personaje; no está necesariamente subordinado, sin embargo, a la historia principal, pudiendo tratarse de una escena aislada que comunique al espectador el clima o tono de la serie y le persuada a continuar su visionado. Su duración puede ser extensa, llegando a acaparar la duración aproximada de un bloque total, o reducirse a unos pocos segundos, en que el espectador es rápidamente aclimatado a la historia (2014, pp. 77-78). Si bien esto dependerá del estilo que la particular serie requiera, el *teaser* funciona siempre como un anzuelo dirigido al espectador, manteniéndolo en suspenso desde los títulos hasta el comienzo del capítulo. Se menciona la importancia del *teaser* en la estructura de una serie policial dado que en este breve interludio se definirá, generalmente, el descubrimiento de un crimen, principal acción dramática que desencadenará la historia.

El *tag* funciona como un corto segmento de cierre, colocado al final del capítulo, el cual devuelve a los personajes a su estado neutral o presenta una pieza de información aislada, manteniendo al espectador expectante de conocer su relevancia en el futuro. Si el *teaser* es aquella herramienta que atrae al espectador al capítulo en cuestión, el *tag* tiene la función de generar en éste el suficiente interés para volver a sintonizar el programa (Schrott, 2014, p. 79). Puede relacionarse, en el caso de las series de acción y policíacas, con el término *cliffhanger*: este hace referencia a los últimos segundos de un capítulo, en los cuales se plantea un dilema o evento dramático al cual no se otorga desenlace concreto, dejando al espectador enganchado y moviéndole a sintonizar el programa la próxima semana.

Con respecto a la cantidad de argumentos o líneas argumentales que pueden coexistir en la misma trama de un capítulo, Douglas (2007) plantea la división en tres tramas (trama principal, subtrama y trama alternativa), con la posibilidad de inclusión de tramas adicionales según la cantidad de personajes expuestos. El presente proyecto se inclina por la categorización provista por Schrott (2014), quien observa seis tipos de argumentos, de acuerdo a su preponderancia narrativa y el tipo de personaje que les acarrea. Estos argumentos pueden desarrollarse, en diferentes niveles, a lo largo de un mismo capítulo: será necesario que la información se dosifique correctamente, permitiendo que cada pieza argumental, más allá de su rol (profundizar en el personaje principal, plantear una relación romántica secundaria, funcionar como alivio a la tensión dramática) encaje en el conjunto y ocupe su determinado espacio.

Así, es posible encontrar un argumento cero, el cual funciona como sostén principal del capítulo, hallándose latente a lo largo de toda su duración. El argumento principal conduce las acciones dramáticas, siendo principalmente movilizado por el protagonista. El argumento principal alterno exhibe un punto de vista alternativo sobre el tema principal, siendo llevado a cabo por co-protagonistas. El sub-argumento principal introduce a los personajes secundarios; brinda soporte al argumento principal pero permite, a su vez, la distracción del espectador de la constante acción que se desarrolla en éste. El sub-argumento alterno desarrolla, a partir de un personaje secundario, una línea argumental análoga a aquella en primer plano, mientras que el relato de complemento funciona como una herramienta opcional, sin un conflicto determinado, que brinda sazón al capítulo (Schrott, 2014, pp. 82-83).

1.4. Construcción del personaje

La clave de la construcción sólida de una serie televisiva, cualquier sea su género o estilo, se halla en construir un personaje que posea tridimensionalidad, cuyas acciones y decisiones estén justificadas en el entorno en que se desenvuelve. Se trata de caracteres

que hablan al espectador y conectan con éste, más allá del cuestionamiento moral que sus acciones o palabras puedan provocar.

Si bien todos los personajes presentes en una serie con continuidad deben involucrarse en las sucesivas tramas y adoptar, en particulares momentos, el centro de atención, será el protagonista aquel que represente la fuerza mayor, siendo sus acciones aquellas que hacen avanzar la historia. Con respecto a este punto, es importante resaltar el concepto de carácter dominante, para lo cual resulta útil la definición provista por DiMaggio: “Todo lo que el personaje es, existe inherentemente en una fuerza dominante o algo que es lo que motiva al personaje” (1992, p. 187). De este modo, el carácter dominante determina aquella característica o rasgo que lleva al personaje a destacarse en la gran plétora de individuos similares a él. Un ejemplo conciso de este carácter se halla en la serie *24*, a través del personaje de Jack Bauer, cuyo rasgo o carácter dominante es su intrepidez. Bauer no juega bajo las mismas reglas que el policía típico, insertándose en situaciones peligrosas que ponen en riesgo su vida, la relación con sus compañeros y familia, con tal de cerciorar el cumplimiento de sus objetivos.

La definición del personaje se halla marcada, a su vez, por lo que Seger (1997) identifica como su espina dorsal. Ésta se compone de motivación, acción y metas.

La motivación es el empuje interno que lleva al personaje dentro de la historia: una llamada telefónica, un asesinato o la aparición de un extraño pueden catalizarla; la motivación siempre debe verse y no decirse, ya que corre el riesgo de no empujar la historia hacia adelante, tal siendo el caso de los flash-backs (eventos que retrotraen al pasado del personaje, disparados por una determinada memoria). La meta es la dirección en la cual dirigirá al personaje su motivación; demuestra en una acción o lugar concreto lo que el personaje necesita o desea. Se basa en tres requisitos: algo debe estar en juego, generándose una pérdida si el personaje no consigue llegar a la meta (en la primera temporada de *24*, la vida de la familia de Jack se halla en peligro); la meta del protagonista deberá entrar en conflicto con aquella del antagonista, que intentará

detenerle (en el caso de un conflicto interno se generará una dualidad, en la cual el protagonista será su propio enemigo); finalmente, la meta debe poseer cierto grado de dificultad, desencadenándose a partir de ello el arco de transformación del personaje, el cual será requisito para llegar a la meta. En el caso de *24*, Jack logra acabar con los Drazen a partir del cambio que los sucesos del día generan progresivamente en él. La acción, por su parte, representa lo que el personaje está dispuesto a hacer para lograr su objetivo principal (Seger, 1997).

Continuando en la línea de construcción de personajes sólidos, cabe destacar otros dos conceptos brindados por Schrott (2014): la pena del personaje y la construcción de su universo. La pena puede comprenderse como el motor que mantiene al personaje involucrado en la historia y, paralelamente, introduce al espectador en su dilema moral, permitiéndole entender y empatizar con su modo de actuar y tomar decisiones. En *The Killing*, el personaje del detective Holder personifica esta concepción, tratándose de un hombre que carga con la pena de su ex adicción a las drogas y el alcohol, intentando, con sus altos y bajos, salir de dicha situación y limpiar su nombre ante su familia.

Todo personaje ficcional se desarrollará y evolucionará en un determinado entorno o universo: es esencial mapear con claridad las reglas que este mundo poseerá, quedando delimitadas aquellas situaciones o tareas en que el personaje puede verse impliado, así como aquellas que resultan inverosímiles o corren el riesgo de alienar a la audiencia.

Explica McKee:

Cada mundo ficticio crea una cosmología única y establece sus propias «normas» respecto al cómo y al porqué de lo que ocurre en su interior. No importa cuán realista o extraña sea su ambientación porque una vez se han establecido sus principios causales no se pueden cambiar (2002, p. 96).

El pasado del cual dicho personaje surge, cuál es su trayectoria personal, es otro componente esencial a la hora de su construcción. Cuanto más pueda el guionista retrotraerse en la historia previa de su personaje, mayor y más rica será la fuente de información que se poseerá para plantear, en el presente, las diferentes situaciones y entornos que le rodean.

El presente del personaje, según la clasificación de Schrott (2014), se divide en tres facetas: la faceta personal, relacionada a su vida familiar y romántica; la faceta profesional, relacionada a su trabajo y los vínculos que éste genera; y la faceta privada, la cual representa el momento íntimo, aquel en que no es visto o juzgado por nadie. Estas tres facetas trabajan en conjunto, y estará a merced del personaje mismo cuál faceta mostrar ante el mundo. En el caso de una serie de televisión, existen casos en que un guionista decide jugar con todas estas facetas, enseñando dos caras o reflejos de un mismo personaje.

Un concepto relevante en el estudio de la serie policíaca es aquel de las duplas de personajes: según explica Schrott (2014), en estas parejas los personajes se complementan entre sí, más allá de la disparidad que pueda existir entre sus caracteres individuales: el enlace que se forma entre ambos debe ser lo suficientemente sólido para durar la totalidad de una temporada. Vínculos de este tipo no son extraños a series policiales contemporáneas como *The Killing* o *True Detective* (2014): es observable en las relaciones entre sus parejas de detectives un fuerte componente de atracción y repulsión, siendo los motivos o modos de actuar entre éstos incompatibles, pero necesitándose, a su vez, las habilidades y fortalezas de cada uno para llevar a cabo la investigación. Tal como Dionisos y Apolo, mencionados anteriormente a partir de la teoría de Nietzsche (1995), ambos integrantes de la pareja forman un ente indisoluble, siendo las contribuciones que ambos realizan a través de sus angustias, miedos y vulnerabilidades igualmente necesarias en la experiencia de identificación del espectador. En el contexto de la escritura de personajes y el proceso de identificación de la audiencia con éstos, resulta imperante introducir el concepto de antihéroe, contrapuesto a aquel de héroe, prevalente en el discurso del cine clásico norteamericano. Carrara (2014) brindará importancia al trabajo de Campbell (1998), quien plantea el paso de los héroes clásicos por diferentes etapas, las cuales solidifican y legitiman su trayecto, jornada que denominará el camino del héroe; será Vogler (1998) quien sintetice en doce pasos lo

propuesto por Campbell. Puede resumirse esta jornada circular como la salida, inicialmente reticente, del héroe de su entorno cotidiano, embarcándose en una aventura que incluirá la ayuda de un mentor, la adquisición de aliados y antagonistas, una ordalía que le lleva a perder el rumbo pero, a su vez, le otorga un conocimiento o habilidad nuevo, con el cual logra completar su misión, volviendo a casa como un individuo totalmente reformado.

Esta jornada heroica comienza a transformarse; los tiempos de hazañas valerosas y finales esperanzadores son progresivamente desplazados, particularmente en géneros como el drama criminal, por la desesperanza y la corrupción. Estos productos comienzan a pintar la figura del policía o detective, empero heroica, con tonos mayormente grises, zonas oscuras y recovecos cuestionables. Se rescata, al respecto, la siguiente afirmación de Mora-Álvarez: “Por consiguiente, el antihéroe es víctima de sus propios errores, como de sus cualidades personales porque se muestra con sus defectos y virtudes. Especialmente, puede ser víctima de su entorno porque el error puede ser rebelión contra lo establecido” (2008, p. 14).

Una figura antiheroica se balancea en la delgada línea entre aquello que se considera, según las normas de un determinado momento y sociedad, moral o inmoral. No se trata de figuras definidas por un único rasgo definitorio sino, por el contrario, plagadas de contradicciones. Mora-Álvarez (2008) comprende a este personaje como uno que se halla en claro descontento con los valores sociales del entorno que le rodea, no aceptándolo y, en consecuencia, evitando acatarlo. Se entiende al antihéroe de televisión, según los conceptos de construcción de personajes revisados, como la representación de una figura con un latente costado vulnerable, que actúa de acuerdo a su propio código moral, hallándose sus intenciones en un lugar no tan discerniblemente correcto como aquel del héroe: este es el caso de figuras como el “vigilante”, recurrente en series y miniseries de temática criminal, que hallándose en un determinado contexto socio-cultural, en el cual la justicia no lleva a cabo sus tareas eficientemente y la corrupción se filtra por cada orificio

posible, decide tomar justicia y saldar cuentas por mano propia. Si bien no se trata de una conducta que pueda considerar moralmente correcta, el espectador llegará a identificarse con el entorno corrupto y ambicioso en que dicho personaje intenta sobrevivir, derivando esto en su apoyo de las controversiales decisiones que toma.

Pérez Fernández (2012) identifica el desarrollo y popularidad del medio televisivo, alrededor de la década de 1960, como un factor influyente en el posterior establecimiento de la figura antiheroica. Se trata de una época fuertemente marcada por las imágenes de la Guerra de Vietnam, imágenes que llegan al público a través de los reportajes de guerra televisivos - programas que exhibirán una realidad bélica radicalmente diferente a aquella empujada por el poder político, y que harán utilización de su influencia masiva, “desenmascarando sin recato alguno los embustes de la propaganda militar y política” (Pérez Fernández, 2012, p. 290). Esta nueva faceta de la realidad generará en el espectador, a su vez, una reacción diferente, que se relaciona con la pérdida de la ingenuidad y el progresivo aumento del temor, la desigualdad y segregación, que marcaron en el imaginario colectivo la aceptación de que, en un contexto tan hostil y dificultoso, no existen los “buenos” o “malos” como tales (Pérez Fernández, 2012).

Un segundo concepto de interés es aquel del nuevo antagonista; un personaje que, alejándose del concepto estereotípico de villano, es sazonado con pizcas de humor, seducción e ironía, pudiendo incluso criticar, a través de su carácter, alguna característica de la sociedad (Pérez Fernández, 2012). Este nuevo criminal podrá tener razones legítimas para llevar a cabo sus acciones éticamente incorrectas: este preconcepto se relaciona con aquel de Schrott (2014), quien mencionaba la importancia de otorgar cualidades redentoras al personaje antagonista; del mismo modo que el “héroe”, en contraste, podrá emplear todo tipo de tácticas o técnicas de dudosa calidad moral con el objetivo de imponer su visión de justicia y lograr su objetivo. No se trata de un mero cambio de roles, sino de una complejización de ambos caracteres y una progresiva difusión de la línea entre lo correcto e incorrecto.

El planteo y escritura de una serie televisiva en la actualidad representa un proceso complejo. Al tratarse de una experiencia de venta fragmentada, no sólo en un capítulo (a través de los bloques comerciales) sino en la temporada completa, una serie debe construir personajes y situaciones que atrapen el interés del espectador y le mantengan en vilo. El conocimiento del funcionamiento interno del género al que se apela y las estrategias de retención del espectador como el *teaser* cumplen un rol esencial; mantenerse al corriente de las cambiantes tendencias del mercado, particularmente en lo que respecta a la figura del antihéroe, es otra tarea sumamente necesaria para el guionista televisivo. El análisis propuesto se abocará, en el próximo capítulo, al estudio histórico de la serie televisiva policial; género que, como se ha visto, atrae tanto por su clasicismo como por la complejidad de sus historias y caracteres.

Capítulo 2. Evolución de la serie policíaca americana

Habiéndose planteado en el capítulo inicial la importancia del concepto de género en el planteamiento de una narrativa, así como las diferentes herramientas de escritura aplicables a la ficción televisiva, el análisis se dirigirá a un género particular: el policíaco. Se comenzará analizando una serie considerada como antecedente primordial en la evolución del género: *Hill Street Blues*, argumentándose la introducción, a partir de dicho producto, de un tono realista, así como personajes y situaciones de mayor profundidad. El próximo punto de giro se identificará en *Twin Peaks*, notada como una de las propuestas definitorias en la historia de la ficción televisada, a partir de su inédita propuesta estética, fuertemente influenciada por el estilo cinematográfico provisto por David Lynch, así como su profundización en líneas argumentales y arcos de personajes superpuestos. *24* y *CSI: Crime Scene Investigation* serán estudiadas de acuerdo a su rol en el progreso del policial contemporáneo. Dicha revisión crítica desembocará en la actualidad, donde una serie televisiva, *The Killing*, sobresale de un panorama saturado de propuestas a partir de su concepción estilística y profundización en la construcción de personajes.

2.1. Segunda edad de oro: realismo y relato policial

Como parte del acercamiento a la narrativa policial, fue mencionada la afirmación de Hoveyda (1967) sobre la pulsante cualidad social del relato policíaco: puede hallarse entre la vinculación del desarrollo social y aquel de la novela policial un nexo similar a aquel que lleva a las audiencias americanas a identificarse con la serie dramática policíaca, contribuyendo su temática y personajes (encarnados por detectives, policías y forenses) a la construcción de su imaginario mediático.

Dicha conexión al policial como relato identificativo de las pericias experimentadas por una sociedad en crisis es particularmente visible a finales de la década del 60, marcada por una afición hacia los relatos policíacos enfocados al realismo, decisión que afectará

en gran medida a los productos a venir en próximas décadas. Dicha preferencia intencional por el realismo afecta no sólo decisiones estéticas tales como el trepidante uso de la cámara en mano, la gran cantidad de personajes presentes en cuadro y la confusa mezcla de sonidos ambiente y voces, sino a la construcción misma de los personajes, el desvelamiento sucesivo de sus diferentes capas (Berciano, 1999, p. 243). En un análisis sobre la caída de gracia del héroe clásico hollywoodense a favor del detective del cine negro, argumenta García Gual (2000):

La larga marcha que nos encamina desde el aventurero fulgurante, juvenil, sonriente, peterpanizado de los capítulos iniciales, hasta el nostálgico fumador melancólico de los finales, expresa muy bien, creo, ese desarrollo de la sensibilidad, ese desgaste de los ideales épicos, el desencanto, el descrédito de la retórica idealista, el escepticismo y su reflejo en la narrativa actual (García Gual, p. 10)

Es posible hallar en las palabras del autor una correlación al fenómeno realista experimentado por la ficción dramática policíaca, que encontró su hogar en el drama policíaco *Hill Street Blues*, persistiendo debido a su gran influencia en la pantalla televisiva actual. Su importancia en el panorama televisivo reside en su cortante terminación del período oscuro transitado por el drama televisivo, que durante la década de los setenta se halla fuertemente marcada por el formato de la comedia de situación (particularmente aquella ligada a conflictos sociales como la incorporación de la mujer al panorama laboral), así como su particular aporte al establecimiento de una segunda edad dorada televisiva, en el período circunscripto por las décadas de los ochenta y noventa (Cascajosa Virino, 2009, p. 11).

La serie, estrenada en 1981, se destaca por explorar un formato poco convencional en su momento: la serie dramática episódica, con tramas y personajes continuos. *Hill Street Blues* será una de las primeras propuestas, postula Thompson (1997), en desarrollarse como un proyecto televisivo artístico de alta complejidad. Su novedosa estructura narrativa, la complejidad de sus personajes y una clara visión estética harían del programa uno de los más exitosos en los ojos de la crítica y la audiencia norteamericana,

construyendo personajes identificativos en los cuales ésta ve reflejados los cambios experimentados en su misma sociedad.

El policíaco se considera un género que, desde los comienzos estandarizados e industriales de la ficción televisiva, destaca por su facilidad de producción de relatos, a través de una estructura formularia y relegada a lo episódico. Productos como *Charlie's Angels* (Aaron Spelling y Leonard Goldberg, 1976-1981) o *Hawaii Five-O* (Leonard Freeman, 1968-1980) se hallan definidos por la unicidad de sus capítulos, permitiendo esta misma que el visionado de sus capítulos pueda realizarse en un orden disparejo, sin afectar esto la comprensión que se posee de la serie. Si bien dicho régimen de visionado otorga a las audiencias del momento una vinculación casual para con los programas que consume, es a partir de series como *Hill Street Blues* que comienza a estabilizarse como modelo un régimen de visionado semanal, nutrido por la implementación de arcos de trama multiepisódicos, añadidos a los arcos con inicio y terminación en un mismo episodio. Dichos arcos afectan no sólo las acciones y decisiones de los personajes, sino a estos mismos, transformándolos en seres vulnerables y conflictivos. En palabras de Berciano:

La humanización de sus policías, al mostrarlos preferentemente en el ámbito de sus preocupaciones personales o familiares, en su laberinto existencial, consigue sacar al policíaco del género policíaco para meterlo en una nueva fórmula que, como hemos dicho, rompe con las restricciones narrativas de la precedente televisión (1999, p. 243).

O'Connor (1981) postula en su crítica a la serie que esta no se trata de un típico *whodunnit* (subgénero basado en la investigación de un asesinato, cuyos orígenes se remontan a la novela clásica); de este modo, puede argumentarse que el corazón dramático de la serie no se halla en la investigación y resolución de casos (si bien éstos ocupan una cuota en pantalla cada semana) sino en la constante evolución de los personajes en escena, que cada semana desvelan diferentes capas de su ser ante el espectador.

El clima que rige el universo de *Hill Street Blues* es rasposo, duro, realista; la aherrumbrada estética del departamento policial, la vertiginosa cámara en mano, los estridentes sonidos de sirenas o helicópteros mezclándose con las voces y gritos de los personajes. Según Berciano (1999) este estilo no sólo planteará una renovación estética para con las estilizadas producciones precedentes, sino la capacidad del espectador de conmoverse con los personajes, identificando en ellos mayor credibilidad gracias a su anonimidad, falta de integridad o afición a determinados vicios.

La serie se halla protagonizada por el capitán Francis Furillo (ver Cuerpo C, figura 1, pág. 3), el cual se halla marcado por lo que Seger (1997) define como la tridimensionalidad del personaje, compuesta de pensamientos (un modo de pensar, reflejado en actitudes ante la vida), acciones y emociones (las reacciones emocionales ante dichas acciones). Se observa, en primera instancia, una clara oscilación de Furillo por determinadas creencias, las cuales dictan el modo en que actúa frente a su trabajo y vida personal: puede destacarse, en este caso, su creencia sobre la evitación de la violencia por parte del cuerpo policial. En el segundo episodio de la primera temporada dos oficiales son atacados tras una alarma de robo que resulta ser falsa; luego de dicho ataque los compañeros del precinto buscan vengarse, lo cual Furillo contrarresta con un apasionado discurso, convenciendo a sus oficiales de no rebajarse al mismo nivel que las pandillas, siendo ellos la única fuerza en que el ciudadano común puede confiar. Esta actitud de Furillo permite, a su vez, observar su carácter emocional: la pasión que presenta por su labor y, paralelamente, un ligero desencanto con el modo en que se emplea el poder autoritario de la policía; Berciano (1999) menciona esta ambivalencia y desilusión del policía frente al sistema como un tópico ampliamente recurrente en las series policíacas desde los ochenta.

Su política laboral destila amplios desacuerdos con Daniels, jefe del precinto, así como Hunter, director del equipo de emergencias que trabaja conjuntamente al precinto; dicha lealtad a su trabajo provee un rico contraste con sus relaciones extra-laborales, debiendo

sortear su tempestuoso vínculo con Faye, ex esposa y madre de su hijo, así como su romántico vínculo a Joyce Davenport, una abogada que trabaja frecuentemente para el precinto; siendo su relación oculta hasta la segunda temporada, ambos personajes dudan por momentos sobre el futuro a largo plazo de la relación. El tercer aspecto que forma parte de su caracterización es el privado, tal como observaba previamente Schrott (2014). En el caso de Furillo, dicho aspecto privado se halla caracterizado por una previa adicción al alcohol, de la cual se halla en proceso de recuperación. La privacidad de dicho suceso, perteneciente al pasado de Furillo, se verá entremezclada con su vida profesional cuando el detective LaRue, quien trabaja junto a Furillo y cae en un progresivo vicio con dicha sustancia, asiste a la misma reunión de Alcohólicos Anónimos que éste - siendo este uno de los diversos ejemplos de líneas argumentales colindantes a lo largo de la serie.

La caracterización mantendrá patrones similares en los demás integrantes del precinto. Esterhaus, sargento del precinto y mano derecha de Furillo, funciona como una figura paterna para el resto de los oficiales, dada su calidez y nivel de experiencia. Detrás de esta figura laboral respetable y afable yace un gran tumulto romántico, siendo el sargento cortejado por dos mujeres. El detective LaRue, un hombre ambicioso, aficionado de las mujeres y la bebida, funciona como un prototipo primigenio de antihéroe, hallándose involucrado durante los primeros capítulos de la serie en actividades ilícitas, de las cuales rápidamente se arrepiente; posteriormente caerá en una espiral de alcoholismo y depresión, las cuales abandonan el círculo de lo privado para pasar a intervenir directamente con su desempeño laboral y sus relaciones.

Los oficiales Hill y Renko ejemplifican la dupla policíaca; su relación es representada, en este caso, por temáticas subyacentes como la convivencia racial, la fidelidad o el compañerismo frente a situaciones de rigor (ambos oficiales resultan heridos en una balacera durante el primer episodio; esta línea argumental se explorará en los siguientes

dos episodios, experimentando Hill y Renko fricciones debido al accidente, y siendo finalmente reprendidos por Furillo dada la ineficacia de su disputa).

Resulta importante notar el papel cumplido en la serie por el personaje femenino; de acuerdo a Berciano parte de la vena realista que impactó la televisión de la segunda edad de oro fue la actualización de ciertos conceptos relacionados a los ambientes familiar y laboral, “y a través de una ósmosis creciente entre los espacios donde se produce, perfectamente segregada hasta los sesenta, la actividad masculina y femenina” (1999, p. 245), siendo la aparición de la mujer policía uno de sus efectos. De este modo es que hallamos en *Hill Street Blues* a personajes femeninos tan intensamente caracterizados como Joyce Davenport y Lucy Bates, principal personaje femenino en el precinto. Joyce, ambiciosa e impulsada por un fuerte código ético, se desenvuelve ferozmente en su ambiente de trabajo; su relación con Furillo permite al espectador observar la caída de esta máscara, evidenciándose su anhelo por un compañero. Bates representa aquella figura femenina que busca abrirse camino en un círculo predominantemente masculino, conviviendo con ellos pero, a su vez, atreviéndose a cuestionar sus insensibilidades (tal como ocurre en el segundo episodio de la primera temporada, donde Bates se muestra firme con dos oficiales que bromean sobre un violador frente a un grupo de víctimas de éste, reunidas en la estación).

O'Connor postula, meses después del estreno de la serie: “Más que cualquier otra cosa, ‘Hill Street Blues’ alcanza un balance confortable entre comedia y drama. El tono es casi siempre convincente” (1981, s.p.). Esta hibridación entre discurso cómico y dramático, destacada también por Cascajosa Virino (2009), se establecerá como característica primigenia de los relatos producidos por la segunda edad de oro televisiva. *Hill Street Blues* utiliza facetas de sus personajes para introducir determinados gags cómicos, los cuales funcionan a nivel de repetición, recurso que según Seger (1997) permite reiterar imágenes o ideas que se consideran relevantes estética o narrativamente en un guión. Puede destacarse como ejemplo la ineptitud de Hunter en el manejo de objetos de baño

o las inoportunas llamadas de la madre del detective Belker durante la toma de datos de un sospechoso.

Más allá de la implicación cómica, puede argumentarse que la repetición de particulares muletillas, piezas de diálogo o actitudes permite un grado mayor de identificación por parte del público con la serie; estos motivos recurrentes, según los define Seger (1997), profundizan en el argumento y pactan un código particular y único con el espectador que, fiel a las diferentes tramas y personajes, vuelve semana a semana al mismo canal y horario. El *teaser* introductorio que da comienzo a cada episodio es un pase de lista matutino, llevado a cabo por Esterhaus: se discuten, en medio de un ambiente estridente y activo, temáticas a ser exhibidas en el capítulo semanal. Esterhaus finaliza cada pase de lista con un mismo eslogan: *Let's be careful out there* (frase que, más allá de su cotidianeidad, provee un indicio a la premisa planteada por Bochco: hombres y mujeres que, paralelamente al manejo de sus propios problemas personales, amorosos, etc., llevan a cabo una de las labores más física y psicológicamente arriesgadas).

Se ha mencionado previamente el rol clave que la búsqueda de un realismo pseudo-documentalista ha cumplido en esta generación de series televisivas. En el planteo de Bochco pulsa una intención rupturista con el visionado desapegado de la TV clásica, generándose una experiencia diferente y mayormente inclusiva. Berciano (1999) plantea la posibilidad, a partir de las puestas en escena realistas de los ochenta y noventa, de dar paso a un modo de manifestación narrativa individual, mayormente ligado a la noción de autor. El fracaso de *Cop Rock* (Steven Bochco, 1990), un híbrido entre tramas policíacas y números musicales, cancelado tras dura recepción crítica y pobres números de audiencia, demuestra para Berciano la intención pobremente inspirada de Bochco de “abandonar un terreno familiar y llevar el mestizaje de géneros hasta relaciones contranatura” (1999, p. 251). No resulta casual que 1990 sea el año escogido por Bochco para navegar aguas desconocidas con un proyecto único; año en que David Lynch,

director cinematográfico de ascendente popularidad, hará su transición a la pantalla pequeña, desafiando sus límites a partir de un particular proyecto titulado *Twin Peaks*.

2.2. David Lynch. Innovación en la narrativa policíaca

La década de los noventa se establece, en el panorama televisivo, como un puente de transición entre el paradigma rupturista de la segunda edad de oro y aquel de comienzos del siglo XXI. Se trata de una época de ajustes e innovaciones, notable por el establecimiento de una clara marca generacional, tanto desde el frente narrativo como desde el tecnológico y productivo. Proyectos como *The X Files*, liderada por dos agentes (Mulder y Scully) en contacto con casos paranormales, logran una aceptación masiva a nivel crítico y de audiencia, manteniendo un ávido seguimiento de culto hasta la actualidad gracias a su innovador empleo de la estructura narrativa; se trata de una de las primeras ficciones que emplea el uso de una mitología (siendo su base aquella de una conspiración global, vinculada a secretos políticos y contacto con seres extraterrestres) como base unificadora del relato, balanceando dicha idea rectora con capítulos de resolución unitaria, así como una frecuente recurrencia al teaser introductorio (Manzotti, 2014, pp. 33-34).

De acuerdo a Cascajosa Virino (2009) la fragmentada televisión moderna se ha beneficiado por una rica posibilidad de experimentación, difícil de alcanzar para medios artísticos de estricta unicidad como el cine o el teatro. Esta experimentación ha desencadenado la aparición de formas narrativas novedosas, así como una evolución trepidante del relato serializado. La autora puntualiza como catalizador de este movimiento al capítulo de concepto o *gimmick TV*. Se comprende el concepto como aquella herramienta que permite la innovación, una calidad llamativa y excitante en lo que se propone al espectador. "Siguiendo ese planteamiento, la *Gimmick TV* pone la historia al servicio de la exploración de fórmulas narrativas o estilísticas vanguardistas caracterizadas por el riesgo, la novedad o la provocación" (Cascajosa Virino, 2009, p. 21).

Una de las series que con mayor fineza aplicará dicha herramienta del concepto a su producción será *Twin Peaks*. La logia negra, un espacio fantástico que hace su primera aparición en una secuencia onírica, impacta el dominio de una línea narrativa realista con un elemento sobrenatural, deshaciendo lo que hasta aquel momento el espectador creyó una línea de espacio y tiempo enraizada en el presente. El sueño de Cooper introduce al Hombre de otro Lugar, un espíritu encarnado en la figura de un enano danzante, así como al espíritu de Laura Palmer, ambos interactuando con Cooper en un registro absurdo e inconexo. A través de la utilización de esta escena altamente conceptual Lynch subvierte las expectativas de un relato policial clásico, otorgando pistas y profundizando en la historia a partir de herramientas narrativas y estilísticas no convencionales.

El estreno de *Twin Peaks* en 1990 establecería un cambio tanto para la serie televisiva como constructo narrativo como para las expectativas que un espectador posee ante la serie misma (Cascajosa Virino, 2009). La premisa introductoria a la serie es concisa: “¿Quién mató a Laura Palmer?”. Detrás de la aparente sencillez de su planteo se oculta un profundo universo de vínculos personales, motivos secretos y demonios internos – llegando a verse, en ojos de ciertos críticos, el evento detonante (la búsqueda del asesino de Laura) como un dispositivo de narración:

En realidad la búsqueda de su asesino es una excusa, un MacGuffin [un elemento de suspense que hace que la trama avance pero carece de importancia], para desgranar los misterios de *Twin Peaks* en base a las relaciones que sus habitantes tenían con la corrupta adolescente (León, 2016, s.p.).

La serie emplea una estructura narrativa continua, variante que atrapa al público del momento, acostumbrada al paradigmático *case-of-the-week*. La duración de un episodio comprende el período de un día completo – a excepción de sus episodios piloto y final, cuya duración es doble a aquella de un episodio común (Calatayud Pedrós, 2013, p. 58). Las líneas argumentales se dividirán entre aquellas vinculadas al misterio detonante (el crimen de Laura) y las vinculadas a las relaciones y acontecimientos vividos diariamente por los habitantes del pueblo; respetando la naturaleza narrativa del *soap opera*, toda línea argumental planteada – a excepción del ocasional relato de complemento – es

recogida y clausurada en un episodio posterior. La segunda temporada abandona el formato de un gran arco narrativo principal, dando paso a cuatro arcos principales de corta duración: la desaparición de Audrey Horne, el descubrimiento del asesino, la venganza de Jean Renault y, finalmente, la confrontación entre Cooper y Earle y el adentramiento en la logia negra. Cada arco es conclusivo, lo cual permite el desencadenamiento del que le sucede (Ángel, 2012).

El mantenimiento de tal numerosa cantidad de situaciones y vínculos requiere, como se ha planteado en el primer capítulo, particular fineza en la dosificación de información: una de las herramientas predilectas en *Twin Peaks* será la utilización del cliffhanger o *tag*. El episodio piloto finaliza con una perturbada Sarah Palmer, despertando de una visión que involucra al espíritu Bob; dicha imagen es inmediatamente seguida por el plano detalle de una mano enguantada, extrayendo de la tierra la mitad del pendiente que James y Donna enterraron previamente con el fin de evitar la acusación de James, habiendo sido la otra mitad hallada en la mina donde Laura fue asesinada.

Twin Peaks se halla habitado por una compleja red de personajes: símil a exitosas telenovelas como *Dallas* (Philip Capice, 1978-1991), la serie hace uso de un multitudinario elenco, a partir del cual se enraizan múltiples tramas principales y secundarias. Cada personaje se oculta, de acuerdo al clásico estilo *lyncheano*, detrás de diversas máscaras y secretos; las tres facetas del personaje mencionadas por Schrott (2014) se entremezclan y confunden de un modo sin paralelo hasta el momento.

Llevar a cabo un recuento de los excéntricos caracteres que poblaron el universo de *Twin Peaks* conduce, irremediablemente, al protagonista de la serie, aquel que subvertiría los códigos clásicos del detective para la pequeña pantalla: Dale Cooper. Se trata de un carácter único en su metodología de investigación. Según Ángel:

Twin Peaks presenta dos tipos de investigadores: uno intuitivo y más bien irracional (Dale Cooper) y otros más bien deductivos y racionales (los ayudantes de Cooper, así como otros que investigan por su lado como Donna, James, Maddy y Audrey). Lo que es particular en el caso de *Twin Peaks* es que en esta serie es el investigador intuitivo e irracional quien obtiene los mejores resultados (2012, s.p.).

Testigo de dicha afirmación es la prueba llevada a cabo por Cooper en el segundo episodio de la primera temporada – la cual justifica a través de un sueño vinculado a la liberación del pueblo tibetano, del cual recibió el conocimiento de una técnica deductiva, basada en una coordinación mental-corporal e intuitiva. Reunido en el bosque con el sheriff Truman y sus ayudantes, Cooper se dispone a lanzar una piedra contra una botella ubicada a una distancia predeterminada; previamente, el nombre de uno de los sospechosos es leído, significando el golpe de la botella que dicho sospechoso es de importancia en el caso. Dicha prueba dirige la investigación hacia Leo Johnson y el doctor Jacoby, antiguo psiquiatra de Laura, siendo revelada en el cliffhanger del episodio previo su posesión de casetes con grabaciones de Laura.

Se observa, de este modo, la peculiar dicotomía en el uso de procedimiento policial estándar (la marca de un pájaro en el cuerpo de Laura conduce a la visita a un veterinario, en el cual se hallan hilos similares a los utilizados para atar a la joven) junto con métodos deductivos e intuiciones oníricas por parte de Cooper. Puede identificarse en esta novedosa concepción del detective - agudamente inteligente y reflexivo, instigado por conflictos internos, peculiar en su trato social – una semilla para la creación futura de personajes como Fox Mulder o Gil Grissom. Su afición a lo metafísico acrecienta el contraste entre Cooper y el sheriff Truman. Habiendo crecido en Twin Peaks, Truman no es ajeno a las misteriosas historias sobre maldades indescriptibles en los bosques; a pesar de esto, su creencia en la evidencia comprobable dificulta su comprensión de los extraños sueños de Cooper, así como su comunicación con seres sobrenaturales. Más allá de sus desacuerdos, ambos hombres construirán un sólido compañerismo, adecuándose Truman a las innatas peculiaridades de Cooper.

Fuera de la estación Leland y Sarah Palmer, padres de Laura, sufren las consecuencias emocionales dejadas por la pérdida de su hija. Donna, mejor amiga de Laura, lleva a cabo su propia investigación a la par de James, antiguo novio de Laura. Entre ambos se desarrolla una tumultuosa relación romántica, en la cual intervendrá Maddy Ferguson,

prima y *doppelgänger* de Laura. Benjamin Horne, ambicioso propietario del Grand Northern Hotel, se verá involucrado en el crimen; *One Eyed Jacks*, el casino donde Laura trabajó previamente a su muerte, aportará una pieza clave a la resolución del misterio. Su hija Audrey, poseedora de estilo y perspicacia más allá de sus años, se halla rápidamente prendada a la misteriosa figura de Cooper.

Paralelamente a la red tejida por la muerte de Laura se hallan historias de conspiración, fraude y engaño amoroso, en las cuales se involucran personajes como Josie Packard, viuda del dueño del aserradero Packard (envuelta, a su vez, en una relación con el sheriff Truman), y Catherine Martell, su ambiciosa cuñada. Leo y Hank, dos criminales vinculados a Horne, se hallan románticamente vinculados a Norma y Shelly, empleadas del *Double R Diner*, quienes profesan relaciones extramaritales con Ed, esposo de Nadine, y Bobby, el rebelde ex novio de Laura – cuyo padre, el comandante Briggs, se halla vinculados a los misterios circundantes en los bosques de Twin Peaks. Los relatos de complemento, por su parte, permitirán introducir personajes con una inclinación mayormente temática, siendo el principal ejemplo la señora Lanterman, conocida como *The Log Lady*; mujer que mece un leño en sus brazos, funcionando éste como dispositivo para sus enigmáticas predicciones.

El componente sobrenatural que tiñe *Twin Peaks* halla representación en un grupo de personajes clave; Bob, una presencia demoniaca proveniente de los bosques y sólo vista en sueños, cuyo propósito es inhabitar cuerpos humanos – tomando aquel de Leland, padre de Laura, para llevar a cabo asesinatos. Este aspecto previamente relegado a lo onírico se torna aún más transparente en la segunda temporada, surgiendo un número de personajes que responden a la trama de la logia negra - el gigante, un ser etéreo que asiste a Cooper en su investigación mediante crípticas pistas, y Mike, espíritu compañero de Bob que inhabita el cuerpo de un vendedor; habiendo removido su brazo, previamente tatuado por Bob, anhela venganza contra el maligno espíritu.

El mayor aspecto en que *Twin Peaks* corrompe la concepción precedente es en la caracterización de estos personajes; el realismo y cotidianeidad tan fuertemente ligados al género policial se ve reemplazado por diálogos infrecuentes y metafóricos (ocasionalmente teñidos de *innuendo* o sarcasmo), una compleja interconexión de las líneas argumentales (tanto en relación al whodunnit de la trama principal como entre las tramas secundarias de cada habitante) y la subversión de la expectativa espectral, siendo gran parte de los personajes engranados a partir de un estereotipo, que eventualmente se corrompe para revelar un carácter radicalmente diferente. En palabras de Calatayud Pedrós: “Son personajes irremediabilmente desestabilizados y atormentados, el desequilibrio que les rodea atenaza su propia identidad” (2013, p. 29). Esta herramienta, que series previas exploran sólo tangencialmente, hace de *Twin Peaks* una experiencia de visionado impredecible y novedosa.

El enigmático personaje de Laura Palmer llegará a crear historia, tratándose *Twin Peaks* de la primera ocasión en que una teleserie se erige alrededor de un único asesinato y su investigación. El episodio piloto permite al espectador adentrarse en la vida de Laura, una joven gozosa de gran popularidad en el pueblo, cualidades que refuerzan los colapsos emocionales alrededor de su muerte: el oficial de policía Andy, su madre, su mejor amiga Donna e incluso el director de su escuela son enseñados, en primer plano, rompiendo en melodramático llanto ante el descubrimiento de su muerte.

Laura es novia del capitán del equipo de fútbol y reina del baile, funcionando la sonriente fotografía de la joven y su corona como un *leit motiv* visual (ver Cuerpo C, figura 2, pág. 3); participante del programa *Meals on Wheels*, reparte viandas a habitantes desvalidos del pueblo. Esta es la faceta pública de Laura, aquella que tanto los habitantes del pueblo como el mismo espectador son guiados a ver. La identidad de la joven se halla, naturalmente, compuesta de mucho más que lo notable a simple vista: del mismo modo que los habitantes de Twin Peaks, Laura se halla enfundada en secretos y enigmas. Su afición por las drogas, sus inicios en la prostitución a partir de su labor en *One Eyed*

Jacks y las terribles pesadillas que le azotaron desde su infancia, plasmadas en dos diarios (la dualidad como eje temático se ve representada incluso en detalles como el mantenimiento de Laura de dos diarios separados, uno de ellos siendo resguardados por el desvalido Harold Smith, uno de los pocos habitantes de Twin Peaks con quien Laura poseerá una relación pura y verdadera) son sólo algunas aristas de la compleja entidad que representa. Notable es la escena en que Bobby Briggs y el doctor Jacoby, antiguo psiquiatra de Laura, recuerdan la sádica presencia de la joven; Bobby reafirma la cualidad de Laura para ver el mal en las personas, así como los demonios internos que en su interior daban batalla, empujándole hacia los lugares más oscuros de su ser.

Laura no sólo quería morir, de acuerdo a Jacoby; fue conducida a constantemente tratar de hallar defectos en la gente, a aprovecharse de ellos, manipularlos, hacerles realizar cosas horribles y degradantes. Laura quería corromper a otros porque así era como se sentía sobre sí misma (Desmet, 1995, p. 96).

Quebrando en llanto por primera vez, Bobby afirma que fue Laura quien le introdujo en el negocio de vender drogas, sólo para tener acceso a ellas. Resulta claro que para desbloquear la respuesta a su premisa original (“¿Quién mató a Laura Palmer?”), Cooper y el espectador deberán indagar inicialmente en otro interrogante de gran complejidad: ¿quién es Laura Palmer?

La concepción de *Twin Peaks* como una serie de autor se desprende de un estilo individual y anticanónico, siendo su inicial éxito con las audiencias uno difícil de predecir. Sus límites se hallan más allá de la serie como producto, influenciando la marca generacional que la década del noventa imprimirá en la producción y escritura de mundos televisivos. Se comprende, de este modo, la importancia - en una propuesta tan ambiciosa como *Twin Peaks* - de un universo establecido, en el cual todo elemento artístico se halle al servicio de la narrativa.

Introducirse en el complejo universo de *Twin Peaks* conduce, en primer lugar, a valorar la innovación creativa aportada por sus títulos introductorios (ver Cuerpo C, figura 3, pág. 3). En contraste con la secuencia introductoria de *Hill Street Blues*, de rápida cadencia y enfoque en sus actores principales, *Twin Peaks* emplea una secuencia de imágenes

ligadas a la ambientación del alienado pueblo. Un pájaro posando en su rama, el icónico aserradero Packard y sus máquinas, el cartel de bienvenida a Twin Peaks con sus misteriosos bosques de fondo. Elementos que, unidos a la solemne y melodramática musicalización de Angelo Badalamenti, sitúan inmediatamente al espectador en un mundo radicalmente diferente a aquel áspero y vertiginoso mundo del policía o detective ciudadano.

Cabe mencionar el poder expresivo que la musicalización cobra en la serie de Lynch: afin a movimientos como el cine expresionista y el *film noir*, ésta abandona su usual rol de acompañamiento para funcionar como aliciente a los diversos climas narrativos. La versatilidad sonora que *Twin Peaks* es capaz de adquirir se observa desde el episodio piloto: la escena del descubrimiento de Laura es ambientada con una sombría y romántica tonada; la llegada del detective Cooper al pueblo, en contraste, se desarrolla con una vívida tonada de jazz. Kalinak define la propuesta sonora de la serie como desafiante, corrompiendo ésta las normativas del rol musical y la relación imagen-sonido en la sonorización clásica:

Como el film clásico, *Twin Peaks* recicla un número limitado de temas o leif-motifs distintivos; pero a diferencia del film clásico, que utiliza estos temas para fomentar la identificación entre el espectador y personajes, lugares o ideas abstractas, *Twin Peaks* usa los leif-motifs para romper la afectación identificativa convencional, estableciendo una expectativa que posteriormente confunde (1995, p. 87)

La autora procede a detallar instancias en las cuales piezas sonoras previamente introducidas como motivo de una determinada escena, tal como la relacionada al hallazgo del cuerpo de Laura y sus posteriores escenas en la morgue, comienza a utilizarse como acompañamiento de las escenas románticas de Donna y James o el momento de cortejo de Cooper por parte de Audrey. Este empleo capcioso de la sonorización, junto a la saturada coloración de las imágenes y el melodramático acento de situaciones y personajes (aquel de Nadine, esposa de Ed, siendo una clara representación del ribete melodramático), converge en una fascinante alienación, planteándose así un radical cambio en la relación espectador-producto a aquella establecida durante la serie clásica.

La capacidad de aportar expresividad y peso dramático (o, en el caso contrario, liviandad) a una escena resalta como una de las más llamativas características de la serie, así como una de las que mayor influencia tendrá en directores (y músicos) contemporáneos - los intervalos musicales en el bar de la segunda temporada de *True Detective* retrotraen a las esotéricas canciones, interpretadas por una rubia cantante, en el bar *The Roadhouse* de *Twin Peaks*.

Notable resulta la aparición de dicha cantante en diversos momentos de la serie (incluyendo su piloto y el capítulo siete de la segunda temporada, en que la identidad del asesino de Laura Palmer es revelado), tendencia que replica la utilización de piezas o efectos musicales en vínculo a un espacio del pueblo o a un tipo particular de acción, tal como el descubrimiento de una nueva pista. El juego de Lynch y Frost con la repetición alcanza el terreno de las temáticas recurrentes. La dualidad puede considerarse como la temática recurrente primigenia de *Twin Peaks*, visible desde alusiones claras, como la similitud entre Laura y su prima Maddy, así como desde sutiles indicios, tales como la identidad del asesino Bob como espíritu e individuo vivo a su vez, la doble personalidad de Mike (el hombre de un brazo) o la identidad dual que ciertos personajes como Josie Packard o Catherine Martell revelan poseer; lo que Lacalle Zalduendo (1999) identifica como “la dicotomía entre un espacio privado individual (personal) y un espacio privado colectivo (comunitario). Cada personaje construye su propia esfera narrativa (su identidad y sus características) navegando entre ambos espacios” (1999, p. 266).

Finalizada una primera temporada de gran promesa, los números de audiencia de *Twin Peaks* decaen, decidiendo la cadena ABC cancelar la serie tras su segunda temporada: una decisión tan controversial que llevó a sus fanáticos más ávidos a organizarse en un intento de recuperar el show (Carrión, 2014). Los mayores obstáculos a que esta temporada se enfrentó - tras la temprana revelación de Leland Palmer como el asesino en el séptimo capítulo - fueron la necesidad de Lynch de distanciarse de su escritura, debido al rodaje de un film, y la negación de Kyle MacLachlan (actor intérprete de Dale

Cooper) de llevar a cabo la relación planteada entre Cooper y Audrey Horne, lo cual requirió de los guionistas la introducción de un nuevo personaje, Annie Blackburne, que funcionaría de interés romántico a Cooper – así como la concentración en la trama protagonizada por Windom Earle, ex mentor de Cooper, cuya vuelta a Twin Peaks se resguarda en un plan de venganza hacia el *affair* llevado a cabo entre Cooper y su esposa Caroline, cuyo asesinato corrompió sus últimos retazos de cordura; el verdadero plan de Earle es destruir a Cooper a través del control de la logia negra, situada en una realidad espacio-temporal alternativa; el secuestro de Annie funcionará como anzuelo para vulnerar a Cooper y atraerle al campo de batalla. Earle será finalmente asesinado por Bob, y el cuerpo de Cooper hospedado por éste como retribución - siendo el detective derrotado por aquella misma fuerza que anhelaba detener. En su retorno a la serie para el episodio final, Lynch se muestra en desacuerdo con la predominancia de Earle y sus juegos mentales en la resolución del conflicto, reescribiendo el episodio para situarlo en el cuarto rojo, donde la onírica secuencia de la primera temporada tomó parte (Nochimson, 1995, pp. 155-156).

El tempestuoso destino de *Twin Peaks* puede vincularse a ciertas decisiones estratégicas de la cadena ABC y sus ejecutivos - particularmente aquellas ligadas a un punto crucial: la revelación del asesino (Ángel, 2012). Revelación que, siendo inicialmente promocionada como parte del episodio final de la primera temporada, afectó negativamente las expectativas de su audiencia, finalizando el octavo episodio con el disparo a Dale Cooper por parte de una figura desconocida; cliffhanger similar al utilizado por la telenovela *Dallas* en su tercera temporada. La posterior decisión de revelar la identidad del asesino en el séptimo capítulo de una temporada cuya longitud se extendió a lo largo de veintidós generó, de acuerdo a Ángel (2012), un profundo conflicto de interés entre Lynch y Frost, que anhelaban la extensión del misterio por un mayor margen de tiempo, y la cadena, cuya prioridad se centró en incrementar los pobres números de audiencia durante la época de *sweeps* (envío de diarios a una selección de hogares, en

los cuales se anota la totalidad de programas televisivos visionados en la última semana). “El resultado de este choque de intereses, artísticos y comerciales, fue el sacrificio del arco narrativo que sustentaba la serie” (Ángel, 2012, s.p.), lo cual, en efecto, distorsionó la experiencia de visionado del espectador.

Sobrepasando su temprano fin, el anticanónico universo de *Twin Peaks* ha garantizado la fama de la serie como producto de culto. Esta cualidad duradera otorga mayor credibilidad a la noción del crimen como un *macguffin*: si bien éste funcionó como detonante a la historia y avanzó la trama de su primera temporada, es en la fuerza de los vínculos, secretos y dualidades de sus personajes donde puede hallarse la esencia de su éxito; personajes que, más allá de sus peculiaridades, permanecen relevantes en el tiempo. La innovadora combinación de un relato de misterio e intriga policial con un formato de continuidad serial, influenciado por el melodrama y la crítica a una sociedad híper mediatizada, así como el desarrollo de un protagonista cuya única perspectiva ante el mundo iniciará la transición hacia un nuevo paradigma de concepción psicológica del personaje, se adicionan a la concepción de *Twin Peaks* como un hito importante en el enlace entre el pasado y futuro de la televisión policíaca.

2.3. Entrada al nuevo siglo: nuevas miradas

La serie gestada a partir del siglo XXI representa un producto multidimensional, cuyo análisis requiere la adquisición de códigos cada vez más complejos. La experiencia de visionado a comienzos de la década del 2000 va mucho más allá del producto televisivo como ente único, ramificando y extendiéndose en múltiples direcciones – *reboots*, salida a DVD, *merchandising*, etc. La experiencia de un producto ficcional se ha segmentado no sólo desde los posibles canales de entrada en contacto con éste, sino desde la multiplicidad de ofertas que posan ante el espectador, contando éste con más libertad que nunca antes para tomar las riendas. Dicha decisión se verá impulsada, según

Manzotti (2014), por el crecimiento global de la televisión por cable, incipiente en los noventa, y la diversificación brindada por sus producciones.

Según Carrión (2014), la primera década del siglo XXI marca la conquista de las teleseries de aquel espacio que Hollywood monopolizó, hasta la segunda mitad del siglo XX, con su cine. Será una serie particular, *The Sopranos* (David Chase, 1999-2007), la que plantee el comienzo de la considerada tercera edad de oro y separe, paralelamente, a las grandes series televisivas de la necesidad estigmática de rendir culto al séptimo arte. “La narratividad serial parece haberse emancipado, conservando multitud de elementos heredados, como hizo el cine con la pintura y la novela realista del siglo XIX, pero sin necesidad de hacer hincapié en esa deuda” (Carrión, 2014, p. 19)

¿Cómo afecta esta percibida emancipación del lenguaje televisivo ficcional al género policíaco? En primer lugar, cabe mencionar el apego, tras la experimentación híbrida de Chris Carter (*The X Files*) y David Lynch (*Twin Peaks*) en la década anterior, de la narrativa policíaca a un lenguaje mayormente realista: puede argumentarse que el éxito de la serie procedural en Norteamérica y la positiva recepción de productos como *24* y *The Wire* (David Simon, 2002-2008) marcan el interés del espectador y el guionista/director del nuevo siglo por un producto de estructura lineal e identificación tangible, en pos de eventos de gran magnitud social y cultural como el atentado del 11 de Septiembre. El legado de *Twin Peaks* y *The X Files* no se halla, a pesar de esto, sin mérito: el formato serial de múltiples tramas vinculadas o la utilización del *teaser* como herramienta de impacto narrativo ganarán popularidad desde su normalización en los noventa. Si bien no puede denominarse a un personaje como Jack Bauer heredero directo de Fox Mulder o Dale Cooper, sí puede argumentarse una base conceptual de dicho personaje en la detallada concepción psicológica, motivación y comprensión personal del mundo que hacen tan exitosos a sus predecesores en los noventa.

2.3.1. El ascenso del antihéroe

El día 11 de Septiembre del año 2001 un trágico evento en la ciudad de Nueva York define el panorama cultural y social de los Estados Unidos en la entrada al nuevo siglo; se trata del atentado contra las Torres Gemelas, cuya relevancia y distribución mediática es definida por Cascajosa Virino (2009) como la mayor de cualquier suceso histórico ocurrido durante el siglo XIX. El creciente poder adquirido por la serie televisiva como comunicadora de mensajes con pregnancia social le otorga un rol esencial en la transmisión de los contra-efectos que el atentado genera en la sociedad, particularmente en sus víctimas. El género policial, desde su tradicional rol como comunicador de la lucha contra el crimen organizado, se ve particularmente afectado:

La amenaza terrorista había sido tradicionalmente uno de sus temas predilectos, pero el hecho de que se hubiera materializado de una manera tan brutal en el propio suelo norteamericano, ante el descrédito de las fuerzas de seguridad e inteligencia, planteó una redefinición de su tratamiento para ofrecerlo en un marco liberado de clichés y maniqueísmos forzados (Cascajosa Virino, 2009, p. 26)

Existe ahora una mayor responsabilidad, por parte de este género, para reproducir con honestidad y sensibilidad situaciones pertinentes al accidente y su impacto emocional en la población. La representación de dichas repercusiones se dividirá en dos vías, según plantean Carrión (2014) y Cascajosa Virino (2009). Una de ellas se basa en las consecuencias metafóricas del 11-S, tales como el trauma y las heridas emocionales - sin recaer en la proyección de imágenes representadas en otros medios; es aplicada por series como *CSI: NY* (Jerry Bruckheimer y Anthony Zuiker, 2004-2013), en la cual el detective Mac Taylor enfrenta una parálisis emocional frente a la muerte de su esposa en el atentado.

La segunda implica una exposición central del acontecimiento, a partir de imágenes vinculadas a la problemática del terrorismo y su lucha contra éste. En dicho campo se halla *Third Watch* (John Wells, 1999-2005), serie que además de explorar el atentado desde su veta ficcional, da inicio a su tercera temporada con un evento único – un capítulo de estilo documental que explora las historias reales de bomberos, policías y

paramédicos involucrados en la búsqueda y tratamiento de sobrevivientes. La serie que con mayor vehemencia expondrá las alteraciones políticas, sociales y culturales ligadas al 11-S será *24*; ésta destacará, a su vez, por las herramientas narrativas de las que dispondrá para exponer la historia. Cabe aclarar que el posterior análisis de la serie se concentrará en su primera temporada – teniendo en cuenta que cada temporada introduce un nuevo dilema a resolverse por parte de Jack Bauer, se realiza dicho recorte con deseo de focalizar el estudio a una trama y grupo de personajes particular.

La primera temporada de *24* verá la luz en Noviembre del 2001, pocos meses después del atentado. La relevancia cultural de dicho acontecimiento provocó, según Cascajosa Virino (2009), que los creadores de la serie descartaran una orientación inicial hacia el período posterior a la Guerra Fría, situando el relato en el territorio norteamericano contemporáneo y basando su temática en la resolución de amenazas terroristas, siendo aquella de la primera temporada dirigida hacia el candidato a presidente David Palmer. El director de la CTU (*Counter Terrorist Unit*, una unidad ficcional operativa en California), Jack Bauer, será el encargado de proteger al candidato; este se verá personalmente involucrado en la conspiración como consecuencia de una misión previa, autorizada por Palmer, en la cual el terrorista Victor Drazen fue presuntamente asesinado. Una célula terrorista contratada por los Drazen se encarga de secuestrar a Teri y Kim Palmer, esposa e hija de Jack, siendo utilizadas como moneda de cambio para asegurar la ejecución, por parte de Bauer, del aspirante a presidente; el secuestro genera en ambas mujeres una cadena de reacciones inesperadas, en las que se involucrará Rick, el inicial secuestrador de Kimberly, buscando redimir sus acciones. Paralelamente a la búsqueda de su familia, Jack lidia con un posible topo, inserto en CTU para transmitir información; Nina Myers, Tony Almeida y Jamey Farrell, empleados de Bauer en el CTU, pasan a ser sospechosos, envolviéndose la CTU en un clima de constante desconfianza. En otra vena, la candidatura de Palmer a la presidencia genera tensiones en la familia del

senador, saliendo a la luz una oculta historia que David desea exponer y Sherry, su ambiciosa esposa, busca ocultar a toda costa.

Las tramas continuas que *24* expone circulan alrededor de estos cinco polos, superponiéndose y vinculándose entre sí. La constante comunicación e interacción entre Nina, Tony, Teri y Kim devendrá en una subtrama sobre la previa relación de Nina y Jack, tras su temporal separación de Teri; la mutua confianza entre Bauer y Palmer lleva a la falsificación de Palmer de su propia muerte con el fin de evitar la prosecución de Kim; el descubrimiento de la secreta vinculación entre Jamey e Ira Gaines desencadena en la trágica muerte de la joven. A diferencia de *Twin Peaks*, que dispone ante el espectador un elenco coral, *24* centra la mirada en Bauer, personaje encargado de movilizar la acción en el relato; sus antagonistas serán diversos a lo largo del día y ocuparán diferentes subtramas.

Mientras el secuestro de Kim y Teri por parte de Gaines y su plan para ejecutar el asesinato de Palmer mediante Bauer ocupan la primer mitad de la temporada, que halla su punto de giro en el episodio doce, con la llegada de Bauer al campo en que se encuentra su familia; la trama paralela, concerniente a Palmer y su familia, encuentra su punto de giro en el mismo episodio, descubriendo el senador que el psicólogo de su hijo Keith ha sido asesinado, estando en su posesión la prueba que delata a Keith como autor del accidente que causó la muerte del violador de su hermana, pudiendo ser responsables del hecho los mismos hombres que apoyan su campaña. Su segunda mitad se verá dominada por Andre y Victor Drazen, que logran secuestrar brevemente a Jack y posteriormente a Kim; Alexis Drazen, segundo hijo de Victor, fallece luego de ser apuñalado por la asistente de Palmer, con quien establece una relación romántica con el fin de obtener información. El cliffhanger del anteúltimo episodio revela la identidad de una tercera antagonista: Nina Myers, quien es descubierta como asesina de Jamey y fuente de información hacia los Drazen sobre las operaciones internas de CTU. Tanto

Nina como los Drazen son detenidos por Jack en el último capítulo; dicha conquista cobra su precio en Teri, testigo del escape de Nina y víctima de su intento de encubrimiento.

La serie hace utilización de la clásica estructura de cuatro actos (divididos en cuatro bloques), empleándose cliffhangers en el desenlace de cada episodio con el fin de aumentar la tensión e incentivar al espectador a retomar el visionado la semana siguiente; tomando como ejemplo el desenlace del segundo episodio, Jack recibe en los últimos minutos de éste la información de la tarjeta poseída por Walsh, agente del CTU asesinado por agentes vinculados al ataque de Palmer, cuyo contenido revela la implicación de Nina Myers en la distribución de información a dichos atacantes.

La innovación narrativa que *24* presenta ante series precedentes se halla en su formato, decidiéndose emplear el tiempo real (comprendiéndose esta noción como sucesivas acciones y situaciones ocurriendo al mismo tiempo en diferentes escenarios) como medida de ritmo y tempo. Propuestas como *Hill Street Blues* se erigieron en base a un tiempo fragmentado, en el cual las elipsis y cortes de tiempo resultaban necesarios para la fluidez de las tramas. *24* hace uso de trucos narrativos (la utilización del cuadro dentro de cuadro y las acciones simultáneas) para llevar al límite el juego de tensión y relajación, colocando al espectador en una posición de constante alerta y exigiendo de éste un visionado más atento. Las pantallas divididas, que dan comienzo a cada bloque y cierre a cada capítulo, funcionan como un veloz recordatorio de las diferentes historias que el capítulo sostiene; el recurso de pantalla dividida será frecuentemente utilizado para enseñar a ambas partes de la conversación durante una discusión tensa o telefónica, sin recurrirse al montaje paralelo. La posibilidad de la serie de introducir un gran número de tramas en una hora de duración episódica se halla relacionada, según VanDerWerff (2014), a la división de la tarea principal en micro-tareas, las cuales facilitan el proceso de digestión de la información por parte del espectador.

24 familiarizó a una audiencia masiva con la idea de visionar drama serializado. A diferencia de muchos de sus descendientes, era increíblemente sencillo entrar y salir de *24* voluntariamente. Cada episodio del programa se reduce a una o dos misiones

centrales; esa misión es usualmente concluida a lo largo de la hora (VanDerWerff, 2014, s.p.).

Paralelamente a la desmaterialización de la unidad de imagen en la pantalla, *24* se caracteriza narrativamente por su empleo de cada capítulo como una hora del día, comenzando a las doce su episodio piloto y finalizando su último episodio a las doce del día posterior. Con un formato más riguroso al empleado en *Twin Peaks*, cada capítulo anuncia en *voice over* la franja horaria de los eventos exhibidos, estresándose que estos se darán en tiempo real. El empleo constante de un cronómetro a lo largo de cada episodio responde al previamente mencionado forcejeo entre tensión y relajación, recordando al espectador periódicamente sobre la apuesta del episodio, aquello que se halla en juego. Carrión comprende esta aceleración narrativa como una respuesta a los vertiginosos cambios tecnológicos y culturales experimentados por la sociedad en la entrada al nuevo siglo. “Porque la aceleración de la historia contemporánea ha sido paralela a la aceleración de su lectura. *24* no es, desde un punto de vista artístico, una de las mejores teleseries, pero posiblemente sea la que mejor le tomó el pulso a la primera década del siglo XXI” (2014, p. 25).

El dicho “cada minuto cuenta” se halla engranado a la premisa de *24*: sus personajes son conscientes, del mismo modo que la audiencia, del riesgo que representa tomar una decisión incorrecta. El uso del relato de complemento y los momentos de respiración resulta disperso en una estructura que valora la acción constante, los múltiples puntos de vista y el sonido del cronómetro avanzando segundo a segundo.

Stevens plantea como punto de interés la falta de experimentación de otras propuestas con el formato de tiempo real introducido por *24*: “En la mimética industria televisiva, donde todo éxito instantáneamente genera docenas de imitaciones, ¿cuán revelador resulta que ninguna otra serie dramática halla siquiera intentado contar una historia en tiempo real?” (2010, s.p.). Su errático ritmo y utilización de la tensión serán, sin embargo, herramientas propensas a ser utilizadas por gran parte de las series policíacas o investigativas marcadas por un ritmo de acción constante.

La modernización de su forma narrativa, aún con la innovación que ésta implica, no será el mayor punto de venta de *24*; se cree en el personaje de Jack Bauer (interpretado por el actor cinematográfico Kiefer Sutherland) la verdadera clave al éxito y longevidad de la serie. Según Manzotti (2014) Jack Bauer representó, como arquetipo heroico, una importante ruptura con el paradigma, tratándose de un individuo cuyas virtudes son múltiples pero que, a su vez, puede ser juzgado por sus acciones o decisiones cuestionables. Se trata del primer antihéroe completamente realizado en una serie televisiva ficcional, potenciando un carácter moralmente complejo como aquel de Frank Furillo. Tal es la importancia de Jack Bauer como piedra angular a *24* que las sucesivas temporadas de la serie fueron construidas mayormente alrededor de su figura, modificándose los personajes y situaciones a su alrededor. Stevens refiere a la cualidad superheroica de Jack en un tiempo y espacio contemporáneos: “El primer superhéroe del siglo veintiuno, Jack es un héroe sin máscara, capa o traje a lo James Bond. Su disfraz es la anonimidad; su vestuario agresivamente genérico. Tal como Batman, Jack es un superhéroe sin superpoderes” (2010, s.p.).

Como definición al concepto de carácter dominante en el primer capítulo, se definió a Jack Bauer con el rasgo dominante de la intrepidez. Capaz de ir más allá de los límites impuestos por la ley con tal de servir al bien mayor y luchar las batallas correctas, Bauer se sumerge en una plétora de situaciones moralmente cuestionables; luchando contra el tiempo para mantener a salvo a su familia y al senador, Bauer se verá envuelto en actividades como liberar de prisión a un joven poseedor de información sobre el paradero de su hija, romper el protocolo del CTU en múltiples ocasiones al comunicarse privadamente con sus aliados, introducirse al campo de Gaines sin previo anuncio oficial al CTU, secuestrar a Nina por orden de Gaines (falsificando su asesinato), falsificar identidades para extraer información pertinente al caso y cometer un número de asesinatos, entre los cuales se hallan los mismos hermanos Drazen.

Como explica Seger (1997), la reacción emocional a las determinadas acciones del personaje resulta esencial para lograr una comprensión íntegra de éste. Esta reacción forma una parte importante del carácter de Bauer: separándose del arquetipo de héroe de la pantalla grande, Bauer es humano – forma conexiones con el resto de su círculo y se preocupa por ellos, de lo cual derivan connotaciones positivas (su convicción de mantener a Palmer a salvo en todo momento, llegando a salvar su vida) y negativas (la revelación de Nina, único miembro del equipo en quien posee confianza ciega, como traidora); si bien no se trata de un personaje dominado por la sensibilidad, la primera temporada de *24* establece que Bauer es capaz de ir más allá con tal de proteger a sus seres cercanos; el final de dicha temporada demuestra que Bauer es un solo hombre y su capacidad de protección no es infinita. La última imagen con que cierra *24* es aquella de Jack llorando sobre el cuerpo de su esposa; un marcado contraste con el hombre activo, decisivo y seguro de sí mismo cuyo vigor se ha experimentado a lo largo de los previos veintiún capítulos.

Cabe mencionar el papel del elenco restante en el desarrollo de la serie. Cada personaje brinda a *24* un rol efectivo, experimentando un arco a lo largo de la temporada y, paralelamente, brindando luz a una arista diferente de Jack. Nina Myers será uno de los personajes más controversiales; mano derecha de Jack en el CTU, se halla inicialmente en sospecha a través de los contenidos de una tarjeta, siendo prontamente descartada. Nina hace frente a las tempestuosas decisiones de Jack, tales como falsificar su muerte ante Gaines y cooperar con éste en procedimientos contrarios a la normativa del CTU. Será encargada con el cuidado de Kim y Teri, a la cual confiesa su previa relación con Jack; tras la posterior desaparición de ambas mujeres, Nina reniega de su incapacidad para comunicar a Jack lo ocurrido. Finalmente se revela la verdad detrás de la lealtad a toda prueba de Nina; habiendo ganado la confianza de Jack, ésta actúa como una doble agente, brindando información interna a los Drazen. Luego de mentir a Jack sobre la muerte de su hija y el fallo de su plan - siendo descubierto un video que le desenmascara

como asesina de Jamey – Nina intenta escapar, siendo descubierta por Teri, la misma mujer que impidió su relación con Jack. Debiendo borrar todas sus huellas, Nina asesina a Teri, siendo eventualmente atrapada por Jack, quien se retracta de matarle y caer a su nivel.

Teri y Kim Bauer permiten, por su parte, el desarrollo de una importante subtrama para Jack: su vida familiar y personal. Kim escapa de casa para salir con su amiga y dos jóvenes, que posteriormente les secuestran y revelan ser parte de la red de Gaines. Teri se embarca en la búsqueda de Kim junto al padre de su amiga; éste trabaja para Gaines, siendo su tarea llevar a Teri junto con su hija. Ambas mujeres son recluidas en el campo de Gaines, donde Kim se acerca a su previo secuestrador Rick, el cual expresa culpabilidad por sus acciones. Teri, caracterizada por su valentía, logra el acceso a un teléfono, con el cual Jack y el CTU puntualizan su locación; paralelamente, toma el lugar de Kim en una relación sexual no deseada con un esbirro de Gaines.

Aún buscadas tras su rescate, Teri y Kim deben volver a huir: son separadas por un accidente de coche, el cual causará amnesia en Teri – una de las subtramas más críticamente recibidas por la audiencia, dada su incapacidad de avanzar la narrativa. Kim busca la ayuda de Rick, viéndose involucrada en un negocio de drogas fallido, del cual saldrá utilizando la confianza que ha ganado a lo largo del día; tras ser recapturada por los Drazen, depende nuevamente de su propia tenacidad para escapar. Teri muere a manos de Nina, una de sus mayores protectoras a lo largo del día, generando este hecho un fuerte impacto emocional en Bauer.

Se observa la complejidad de la forma narrativa incorporada por 24 en la constante vinculación de líneas argumentales; las facetas laborales y familiares de Jack se hallan en constante correspondencia a lo largo de día, del mismo modo en que lo hacen aquellas del senador David Palmer. Como primer candidato afroamericano a la presidencia de los EE.UU., Palmer se enfrenta a una batalla cuesta arriba, la cual no es facilitada por la inminente amenaza hacia su vida y los conflictos internos de su familia.

Siendo su hermana víctima de una violación, Keith Palmer, hijo de David, confrontó al perpetrador, un joven blanco, causando el accidente que llevó a su muerte. Dicho evento es ocultado por Keith y la esposa de David, Sherry, quien se halla fuertemente vinculada a su carrera política. Bajo el mismo espíritu de su política Palmer anhela contar la verdad a sus seguidores, antes de la revelación de ésta por otras fuentes. Tanto Sherry como Carl Webb, asociado de Palmer en la campaña, intentan detenerlo, llevando esta necesidad de secreción a la muerte del Dr. Ferragamo, ex psicólogo de Keith; Palmer descubrirá que hay fuerzas mayores en juego, y que su honestidad será la única arma ante éstas. Paralelamente David debe remendar su relación con Keith, quien le culpa por no haber estado presente en los meses posteriores al accidente y se niega a revelar la verdad, asegurando que dada la naturaleza racial del incidente nadie oirá su versión. Tras descubrir que el Dr. Ferragamo ha sido silenciado, Keith impulsa a su padre a contar la verdad; evento que brinda mayor cercanía entre padre e hijo y separa definitivamente a David de Sherry, quien, cada vez más cegada por su hambre de éxito, recurre a acciones moralmente cuestionables con el fin de controlar a su esposo, perdiendo contacto - a causa de su ambición - con la persona que solía ser.

Finalmente, resulta de importancia en un análisis crítico de 24 brindar atención a sus innovadoras temáticas. En opinión de Stevens (2010), se trata de una de las pocas ficciones en televisión que ha circulado una temática tan políticamente controversial y relevante como el modo en que la nación americana pelea sus guerras; temática que ha generado, a su vez, polémica alrededor del crecimiento de la serie, ascendiendo con cada temporada los niveles de peligro. Carrión (2014) postula:

En los salvajes métodos de Bauer y en los ilógicos comportamientos de los terroristas a quienes perseguía, en el combate físico, mental y moral entre ambos bandos, se reflejó el telón de fondo psicológico y moral del enfrentamiento entre los Estados Unidos y Al Qaeda, la invasión de Afganistán y de Iraq, su ramificado e inacabable impacto (Carrión, 2014, p. 24).

La serie se volvería progresivamente controversial en su empleo de métodos moralmente dubitativos por parte de Bauer, tales como la tortura física para la obtención de

información, hallándose estos soportados bajo la premisa inicial de llevar a cabo cualquier tipo de acción con tal de mantener su país a salvo; premisa que comenzaría a flaquear una vez la serie coordinara, en sus séptima y octava temporadas, con el ascenso al poder de Obama (VanDerWeff, 2010).

La mención de Obama conduce a otro punto de interés en teóricos que han estudiado la serie y sus efectos en la cultura americana: la figura de David Palmer como el primer candidato a la presidencia afroamericano puede leerse como una preparación, por parte de la ficción televisiva, del inconsciente colectivo social en relación a cambios cercanos a suceder. Los confines de la ficción televisiva pueden permitir la comprensión y normalización por la masa (conformada por la audiencia de dicha ficción) de ciertas conductas o posturas ante un determinado hecho (Carrión, 2014, pp. 26-27).

24 representó en el contexto de las propuestas del nuevo siglo un producto llamativo y vertiginoso, a partir del cual el arquetípico héroe de acción y el clasicismo de la intriga policial evolucionaron y dieron lugar a concepciones novedosas. La figura de Jack Bauer fue inspiradora de gran polémica, siendo adorado y despreciado en símiles montos; es esta contradicción en su fuero interno lo que eventualmente conduce a su prevalencia e influencia en el medio televisivo. Más allá de la turbulencia que sus controversiales posiciones políticas pudiesen generar en la opinión pública, *24* destaca por ser una serie completamente relevante a su tiempo, aplicando el recurso de marca generacional para abrir y plantear, en un tiempo acentuado por los cuestionamientos concernientes al 11-S, el discurso sobre la guerra contra el anti terrorismo.

2.3.2. El procedural: tras la técnica criminal y judicial

Conforme a lo ya analizado, la primera década del 2000 destaca por la adaptación a una fórmula narrativa serial, a partir de propuestas como *24* y *The Wire*; si bien ambas series introducen nuevas locaciones y caracteres al comienzo de cada temporada, su premisa y personajes principales mantienen una clara linealidad, así como el apego a un estilo

crudo y documentalista. *The Shield* será otro proyecto responsivo a esta vena, introduciendo en el detective Vic Mackey un perfil de carácter de símil construcción a aquel de Bauer – un policía capaz de sumergirse en las acciones más moralmente bajas con tal de atrapar criminales y brindar orden al distrito de Farmington, trastornado por la corrupción y luchas de poder.

Un segundo tipo de narrativa comenzará a ganar terreno en el campo del género policial, conocido como drama procedural o de procedimiento (refiriéndose con este término a un relato de orden autoconclusivo que enfatiza el desarrollo técnico de un determinado campo laboral). En el campo del drama policial, el procedural se halla fuertemente ligado a propuestas de resolución de crímenes, desapariciones o situaciones ilícitas, desde investigaciones llevadas a cabo por detectives, forenses, abogados (*Law & Order* [Dick Wolf, 1990-2010], uno de los primeros procedurales, se basa en la investigación de un caso por detectives y la defensa de éste en la corte por abogados) o profesionales varios en colaboración con un departamento policial. Cabe aclarar que el formato procedural no se atendrá exclusivamente a este género: *House* (David Shore, 2004-2012) aplicará una narrativa procedural a la investigación, semana a semana, de fenómenos médicos diversos.

El mencionado formato autoconclusivo (que se diferencia del antológico, formato predilecto de la televisión clásica, en el sostenimiento de una línea narrativa consistente a lo largo del tiempo - así como un espacio definido) será la cualidad distintiva de estos productos, así como una de las estrategias de venta que convencerá a las cadenas televisivas sobre su potencialidad. La posibilidad de visionar capítulos de modo aislado permite apuntar el target hacia un público mayormente casual, cuyo interés radica en la resolución por sobre la continuidad. “La gente quiere que las historias se resuelvan, ver soluciones de las que carecemos en la vida real, cerciorarse de que al final de cada episodio atrapan al malo” (Douglas, 2011, p. 211).

Resulta capcioso, sin embargo, comprender a la serie procedural como simple. El requerimiento de determinado lenguaje técnico y situaciones verosímiles lleva a una constante necesidad de investigación y documentación por parte del guionista. Según Douglas (2011), la asunción inicial – por parte de las distribuidoras y de la misma audiencia – de una serie con resolución como un compendio de episodios alienados entre sí, sin una memoria institucional y relaciones con gravitas emocional significativo, nunca será constante si la construcción psicológica de los personajes y el planteo de las situaciones son lo suficientemente ricas: eventualmente, la audiencia se identificará con los personajes y deseará conocer más de ellos, entrando en contacto con sus miedos, represiones y deseos (tal como ocurrirá con la tensión romántica entre Mulder y Scully en *The X Files*).

Una de las series en navegar con mayor fineza el balance entre casos conclusivos y líneas argumentales de un grupo de personajes será *CSI: Crime Scene Investigation*; serie que, estrenada a comienzos de siglo, marcará un tono y estilo definitorios para la serie de temática procedural. Aspecto esencial en la base fundacional de dicho tipo de series es la descripción técnica de procedimientos forenses y tecnológicos, así como el empleo corriente de casos inspirados en el crimen real; parte de la innovación brindada por la serie se halla en la incorporación que ésta realiza al imaginario popular de terminología ligada al mundo de la ciencia criminalística, poco explorada por series precedentes.

Situada en la vertiginosa ciudad de Las Vegas, *CSI* coloca el foco en un grupo de investigadores criminalistas, empleado por la policía de dicha ciudad (ver Cuerpo C, figura 5, pág. 4). El equipo es liderado por Gil Grissom, supervisor del turno nocturno, un entomólogo ingenioso de rasgos peculiares. Amante de la recolección de insectos, hiperactivo y ampliamente inteligente, Grissom se enfrenta en la tercera temporada a una pérdida gradual del oído, lo cual le lleva a perder parte de su emoción ante la vida y el trabajo. Su caracterización se halla fuertemente influida, puede argumentarse, por

investigadores como Fox Mulder y Dale Cooper. Su mano derecha Catherine Willows es madre soltera, debiendo balancear el crecimiento de su hija con su carrera. Su pasado involucra una labor como bailarina exótica, hasta conocer a un detective que despertó su interés en la ciencia criminalística. Dedicada y eficiente, Catherine llega hasta el puesto de supervisora dentro del equipo CSI, funcionando como uno de los pilares del equipo hasta su partida en la doceava temporada. El equipo original es redondeado por las figuras de Nick Stokes, Warrick Brown, Sarah Sidle y Jim Brass (inicialmente supervisor de turno y luego denotado a detective de homicidios). Personajes se añadirán y abandonarán el equipo a lo largo del tiempo, siendo Sarah Sidle y Nick Stokes los únicos miembros originales presentes en la quinceava y última temporada; cada personaje encaja, generalmente, en un 'tipo' determinado, siendo D.B. Russell y Julie Finlay, personajes que ocupan los previos roles de Gil y Catherine, símiles en caracterización a sus predecesores.

Cada episodio de *CSI* comienza con un *teaser* cuya estructura particular, postula Bort Gual, responde a una fuerte marca estilística: imágenes aéreas de la ciudad de Las Vegas, sus gigantes casinos, hoteles y estridentes luces de neón, "fundidos con flashes y efectos de luz y sonido a un ritmo de montaje muy acelerado, y acompañados a su vez de un tema musical actual – no original – bastante enérgico y atractivo y estratégicamente buscado" (2010, p. 11). Sigue la revelación del caso semanal, a través de un breve plano que introduce las circunstancias de dicha muerte, y la posterior llegada del equipo CSI a la escena del crimen. El *teaser* usualmente finaliza con una frase sentenciadora, pronunciada elocuentemente por Gil Grissom (Bort Gual, 2010).

Los episodios se estructuran a través de una trama principal (o un número de tramas complementarias) y limitadas tramas secundarias; las tramas principales se abocan a la investigación de los diversos crímenes. El episodio piloto expone la investigación de tres sucesos: un hombre drogado y robado de sus pertenencias, un aparente suicidio en el cual la nota es grabada y dejada en la escena, pero cuya voz no coincide a aquella de la

víctima, y un asesinato que el perpetrador asegura ocurrió por defensa propia. La cantidad de crímenes podrá variar desde uno hasta tres por episodio, construyéndose las líneas secundarias alrededor de la reacción emocional de los detectives ante el caso y/o sus vidas personales. En el piloto se introduce la vida familiar de Catherine, la previa relación de Grissom con una técnica de laboratorio y la afición de Warrick por las apuestas. En el piloto se introduce un sub-argumento principal (definido en la categorización de argumentos llevada a cabo en el primer capítulo) protagonizado por Holly Gribbs, una joven CSI recientemente graduada, levemente ingenua y con difícil asimilación a ciertas partes del trabajo; tras revelar a Catherine que ser criminalista es el sueño de su madre y no el suyo, es persuadida por ésta a continuar en el puesto. Asistiendo sola una escena del crimen es víctima de múltiples disparos, muriendo al comienzo del segundo capítulo y siendo reemplazada por Sara Sidle.

La recopilación de evidencia, el análisis de ésta y la interrogación de sospechosos (en la cual los CSI frecuentemente participan) son los pilares en que el procedimiento de CSI/ resta: cada episodio verá diversas instancias de estas tareas, en ocasiones introduciéndose, a modo de giro, una segunda o tercera muerte en circunstancias similares. Las pistas falsas son otra de las especialidades brindadas por el subgénero procedural: un sospechoso cuya coartada o motivo causan sospecha pero es últimamente invalidado, una pieza de evidencia, huella dactilar o prueba de ADN que no dirige a ningún resultado concreto, etc.; caso en el cual entrará en juego el ingenio y capacidades deductivas de los CSI, que irán más allá de procesar la evidencia para estudiarla e intentar decodificar su mensaje.

El enorme suceso representado por *CSI: Las Vegas* llevó al establecimiento de una franquicia, compuesta no sólo por los spin-offs *CSI: NY* y *CSI: Miami* (Carol Mendelsohn y Jerry Bruckheimer, 2002-2012), sino por un gran número de procedurales que adaptaron su rigurosa estructura narrativa - llegando a construirse según Bort Gual (2010) un sub género íntegro alrededor de dicho formato, compuesto de propuestas

como *Cold Case* (Meredith Stiehm, 2003-2010) y *Criminal Minds* (Jeff Davis, 2005-presente), gozando esta última de gran popularidad al introducir un elemento innovador – orienta su investigación no hacia el crimen, sino hacia el perfil psicológico de los criminales.

La era dominativa de *CSI* parece haber llegado a su fin, siendo el más reciente spin-off de la serie, *CSI: Cyber* (Anthony Zuiker, 2015-2016), criticado por su incapacidad de innovar la franquicia. El procedural ha sido catalogado en los últimos años como una proposición formulaica y repetitiva, si bien continúa formando parte de las apuestas por parte de las cadenas generalistas, dada su relativa facilidad de producción (en contraste a una propuesta de continuidad episódica) y distribución internacional.

2.4. El discurso posmoderno: diversidad e hibridación

Al abordar un análisis del discurso televisivo posmoderno resulta importante, en primer lugar, relevar el estado del panorama audiovisual en que dicho discurso ha florecido y evolucionado. Bort Gual afirma:

Las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas se han erigido en los últimos años en un inspirado refugio de las apuestas formales y narrativas más rupturistas del cine hegemónico actual, caracterizado por un estancamiento de los cambios discursivos producidos por la quiebra del modelo clásico y el supuesto agotamiento de la modernidad cinematográfica (2010, p. 1)

No resulta inusual la noción del cine norteamericano como parte de un panorama audiovisual agrietado, en el cual Bort Gual (2010) identifica una recesión de ideas significativa: el cine comercial, particularmente, se ve afectado por una rutina cíclica de producciones que varían entre las secuelas, remakes, parodias y adaptaciones. La homogeneización creativa conduce al progresivo abandono de los espectadores de la sala cinematográfica y su predilección por la sala de estar doméstica, en la cual se enfrentan cara a cara con aquella excitación que la diversidad y calidad de las teleseries contemporáneas son capaces de aportar.

Se ha tratado previamente el rol de la televisión por cable en la diversificación de contenidos experimentada por las parrillas de programación norteamericanas; puede realizarse una distinción entre el servicio de cable básico, cuya financiación está ligada a la publicidad, y aquel de calidad *premium*, el cual requerirá un determinado abono por parte del consumidor y poseerá, entre sus ventajas, un mayor nivel de producción y la anulación de la publicidad entre bloques (Cascajosa Virino, 2009). Cabe resaltar aquí a uno de los primeros canales *premium* en presentar una incuestionable marca de valor a partir de sus productos: HBO. Este canal, que hará el salto a la producción de contenidos originales a mediados de los 90, destaca por la disrupción, a partir de sus propuestas, de normas estéticas o narrativas canónicas, respondiendo así a su reconocido slogan “No es televisión, es HBO”. Estas disrupciones surgen, a su vez, por la necesidad de brindar una experiencia de visionado íntegra y llamativa, que justifique el abono por parte de los consumidores. Para Cascajosa Virino (2009) éste será el mayor desafío al que se enfrenten canales como HBO o su contrapartida Showtime: considerar a la audiencia como una de clientes.

Este nivel de exigencia se compone no sólo del bagaje audiovisual que cada espectador brinda consigo al momento del visionado, sino a la necesidad - cada vez más imperante – de una experiencia interactiva. La hiperconectividad de la sociedad contemporánea ha permitido el traslado de la serie desde su epicentro televisivo a pantallas y medios alternativos. Esta capacidad de adaptación a los fenómenos multiplataforma y la evolución de las redes sociales no es exclusiva a canales *premium*; se trata de la respuesta a una demanda global, siendo la ficción televisiva el primer ámbito audiovisual en enfrentarse a un escrutinio de tal magnitud (Reviriego, 2011). Las redes sociales, blogs y foros de discusión otorgan el medio para que telespectadores de todo el mundo debatan sobre el destino de sus ficciones predilectas.

Carrión soporta este punto de vista, notando la progresiva mutación del relato ficcional televisivo hacia la interactividad y el involucramiento en éste del mismo espectador, como

agente secundario de cambio. “Se ha desestabilizado para siempre la separación entre el artista o artesano como productor y el lector o televidente como consumidor; ya no existen ámbitos de proximidad definidos exclusivamente por legislaciones locales” (2014, p. 33).

Entre las nuevas propuestas del género policial puede observarse una fuerte inclinación de los relatos hacia la hibridación. El concepto de hibridación es particularmente relevante al momento histórico-cultural en que se establece la tercera edad dorada: uno en el cual predominan el flujo de información constante y las interconexiones entre diferentes modos de discurso. Las sociedades se hallan más conectadas que nunca a través de las redes que simbolizan el mundo virtual – la capacidad de acceso a todo tipo de información y productos, como se mencionó previamente, permite la instrucción del espectador televisivo y su adquisición de un profundo bagaje cultural. La predisposición del espectador ante una serie televisiva se ha modificado severamente, siendo este cambio uno provechoso para los guionistas contemporáneos. La audiencia moderna - particularmente aquella en ciertos segmentos como los jóvenes adultos - se halla en posesión de múltiples referentes audiovisuales, lo cual permite a los autores profundizar en la mencionada hibridación de géneros, formatos, estructuras narrativas o pautas estilísticas.

iZombie hibrida códigos de la ciencia ficción, el policial y el *dramedy*, al plantear un accidente que transforma a la residente médica Olivia ‘Liv’ Moore en un zombi; Liv halla la oportunidad de trabajar en la morgue de una estación policial como asistente forense, extrayendo su fuente de alimentación de los muertos que allí ingresan. La consumición de sus cerebros otorga a Liv acceso a sus pensamientos, así como a los rasgos y actitudes característicos de dicha persona; esto le conducirá a resolver casos junto a un policía del departamento, lidiando paralelamente con los efectos que su nueva condición tendrá en su vida personal y privada. *Brooklyn Nine-Nine* (Dan Goor, 2013-presente) hibrida de forma innovadora un formato de *sitcom*, fuertemente anclado en las relaciones

personales de los personajes, con la resolución de casos y conflictos relativos al ambiente laboral de los detectives en el (ficcional) precinto 99 del NYPD.

La segunda mitad de los años 2000 evidencia una dominante presencia de formatos procedurales, algunos de los cuales fracasan en números de audiencia y/o recepción crítica – pudiendo señalarse los casos de *Andy Barker P.I.* (Conan O'Brien, 2007) o *Body of Proof* (Christopher Murphey, 2011-2013). Ante lo que puede percibirse como una sobresaturación del mercado en cuanto a dramas o dramedies investigativos, una serie particular repostula la trama continua de una temporada, a partir de una parejas de detectives cuya predisposición corresponde a aquella del héroe caído posmoderno: se trata de *The Killing*, producida por la cadena AMC y, tras su cancelación finalizada la tercera temporada, recuperada por Netflix para la producción de una cuarta y última entrega; enfocadas sus primeras dos temporadas en la resolución del asesinato de Rosie Larsen, *The Killing* demuestra, a través de su melancólico tono estilístico y antiheroica pareja de personajes, una clara referencia al *film noir*. El formato de *The Killing* responde a un modelo clásico de teleserie, contando cada temporada con 13 capítulos y una duración de 40 minutos (más pautas publicitarias) por episodio, si bien dicho formato se modificará bajo el mando de Netflix, productor de episodios para consumo lineal.

The Killing dará comienzo a la narrativa de sus dos primeras temporadas (a las cuales, dada la continuidad de locación y personajes, se abocará el presente estudio) a partir de un detonante: el asesinato de Rosie Larsen. La investigación, a cargo de los detectives Linden y Holder, ocupa la línea principal de acción en el relato; a raíz de ésta se desarrollan líneas paralelas, vinculadas a las consecuencias del asesinato en la familia Larsen y en un equipo electoral liderado por el político Darren Richmond, el cual se ve involucrado mediante la aparición de uno de sus coches de campaña en la escena. El avance de la investigación lleva a Linden y Holder a interactuar con los diversos estratos sociales de Seattle, entre los cuales se halla la comunidad india de la ciudad, regente de

un influyente casino. Un vínculo entre la administradora del casino y la campaña de Richmond saldrá a la superficie, revelando una compleja conspiración política.

Paralelamente, la familia de Rosie debe lidiar con la inminente pérdida de su hija; mientras su padre Stan busca retribución, su madre Mitch se ve incapaz de controlar sus emociones, decidiendo abandonar últimamente el hogar con el fin de re-hallarse a sí misma. Terry, hermana de Mitch y tía de Rosie, se halla involucrada en la investigación al descubrirse su pasado como acompañante en un sitio web, al cual Rosie se halla vinculada. Dicha línea de investigación lleva a la sospecha de Richmond como ejecutor del asesinato; éste será posteriormente incapacitado como motivo de un disparo. Viéndose la confianza entre Holder y Linden debilitada debido a una manipulación de pruebas llevada a cabo por Holder, así como los problemas personales de Linden, ambos deberán enfocarse en la evidencia; creándose, a partir de ésta, un camino que lidera al descubrimiento de lo ocurrido. Una serie de flash-backs aclaran lo ocurrido en la última noche de Rosie; ésta presencia por accidente el encuentro entre la administradora del casino, Jamie y Michael Ames, padre del exnovio de Rosie y parte de la conspiración llevada a cabo con el fin de asegurar la victoria de Richmond. Al intentar escapar, la joven es atrapada por Jamie y colocada en el baúl de su auto. Ames asiste a la escena con Terry, su amante; Jamie desea silenciar a la joven, en pos de la campaña de Richmond. Tras oír Terry que Ames se halla dispuesto a volver a su antigua vida con tal de evitar sangre en sus manos, ésta se dirige al automóvil, lanzándolo al fondo del lago con Rosie en su interior. Su implicación es revelada frente a los padres de Rosie; desesperada Terry se lanza hacia Mitch, la cual le abraza paralizada. Linden, escéptica de haber atrapado al “villano”, abandona a Holder para comenzar una nueva jornada.

El perverso y oscuro universo detrás de *The Killing* surge de la adaptación de *Forbrydelsen* (Piv Bernth, 2007-2012), una teleserie danesa. La versión norteamericana respetará los detalles básicos del crimen (mismo perfil de víctima, persecución, hallazgo del cuerpo en un automóvil), la dinámica de los personajes principales (una mujer poco

femenina, protagonista, y su compañero carismático; el *status quo* de Linden es el mismo en ambas versiones, hallándose ésta preparada para abandonar su puesto y mudarse con su prometido), así como aquella del equipo electoral y la familia de la víctima; ciertos personajes clave (compañero de Stan, mejor amiga de Rosie, profesor de Rosie) se repetirán en ambos formatos, si bien sus apariencias y roles serán diferentes.

Además de su localización en la lluviosa y gris Seattle, el mayor aporte que *The Killing* hará sobre su predecesor es el abordaje psicológico de los protagonistas, Linden y Holder (ver Cuerpo C, figura 6, pág. 4); dos individuos diferentes que, en el curso del relato, se descubrirán más similares de lo que imaginaban. Sarah Linden, una detective del departamento de policía de Seattle, se halla en proceso de abandonar la ciudad y trasladarse a California, junto con su prometido e hijo adolescente, Jack. Sus planes se ven frustrados por la desaparición de una adolescente local; dada la reciente llegada al departamento de su reemplazo, Stephen Holder, Linden es empujada por su jefe a operar como su compañera. Inicialmente escéptica del caso, Linden halla la pista que conduce al descubrimiento de un auto de campaña con el inanimado cuerpo de Rosie dentro. Linden se sumerge en la investigación; la determinación siendo su rasgo dominante, coloca a un lado sus planes de mudanza a California y aliena a su prometido, con quien eventualmente romperá lazos. En un efecto dominó las facetas de su carácter se entremezclan entre sí; al no contar con un lugar fijo en el que vivir, Sarah y su hijo se mudan constantemente entre moteles. Transitando por una difícil etapa de su adolescencia, Jack es propenso a la desobediencia, llevando esto a su desaparición en uno de los episodios (1x11), la cual tanto Linden como Holder investigan, revelando dicha jornada detalles de la vida pasada de ambos personajes.

Linden fue abandonada por su madre y ha vivido con muchas familias adoptivas (lo cual contrasta con su situación actual, debiendo mudarse de un lugar a otro). El caso en que Linden trabajó previamente fue aquel de un niño cuyo padre asesinó a su madre; tal fue su obsesión con el caso que mantuvo consigo un dibujo del niño. Su enfoque en el

trabajo se vincula, puede argumentarse, con un temor al compromiso con un modo de vida ordinario (tal como el que le esperaba con su prometido); el temor a dejar algo atrás será la cualidad que marca a todos los personajes de *The Killing*. Su relación con Holder es inestable a lo largo de ambas temporadas, hallándose frecuentemente friccionada por desacuerdos en sus modos de proceder; donde Linden se muestra analítica y cautelosa, Holder demuestra impulsividad y ambición. La temática prevalente en su relación, sin embargo, será aquella del compañerismo; ambos se necesitarán mutuamente, más allá de sus diferencias, para complementar sus habilidades y contrapesar sus demonios internos (en una reminiscencia a lo que previamente se denominó como la fuerza apolíneo-dionisiaca).

Stephen Holder trabajó previamente en Narcóticos, donde su rol de investigador clandestino desencadenó una adicción a la metanfetamina. La faceta laboral de Holder afectará su vida personal, llegando a robar a su familia para la compra de drogas; dicha situación creará un bache entre éste y su hermana, debiendo Holder ganar su confianza nuevamente. Tras asistir a reuniones de asesoramiento, Holder logra limpiarse; al llegar al departamento choca inicialmente con Linden, quien se muestra poco cooperativa. Carismático y trepidante, Holder es capaz de recurrir a métodos controversiales con tal de llevar a cabo su trabajo y lograr justicia; dicho rasgo de su carácter es puesto a prueba en el episodio final de la primera temporada, en el cual Holder enseña a Linden una fotografía tomada desde una cámara de seguridad, que vincula a Richmond con el automóvil de campaña hallado en la escena del crimen. Tras ser Richmond arrestado Linden aborda un avión, dispuesta a comenzar su nueva vida en California; paralelamente, Holder habla con un individuo desconocido, al cual le asegura que Richmond está acabado. Linden descubre que la fotografía ha sido falsificada por Holder, con el fin de presentar evidencia concreta que incriminase a Richmond. Tras descubrir las corruptas intenciones de su sponsor, Gil Sloane – el hombre que le convence de falsificar

la evidencia – Holder intenta ganar la confianza de Linden nuevamente, mientras se ve afectado por una posible recaída, la cual eventualmente elude gracias a ella.

La relación de Holder con su sobrino Davie representa un costado diferente a su personalidad. Inicialmente incapaz de verlo debido a los problemas existentes con su madre, Holder intenta acercarse a él. Eventualmente Holder logra impiar su consciencia y recuperar la confianza de Davie, otorgándole una moneda similar a aquella robada años atrás de su habitación.

El antiheroísmo característico de la serie posmoderna es notable en ambos personajes. Lejos de conformarse como héroes moralmente íntegros y laboralmente sobresalientes, Holder y Linden son seres humanos heridos, dictados por temores y opresiones - cuyas fallas en sus vidas personales afectan el modo en que conducen su trabajo y viceversa. Los desafíos y demonios internos de los personajes pueden remitir a aquellos de los telespectadores: el temor al compromiso, al fallo, al abandono del pasado o el incumplimiento de sueños y deseos son sensaciones que todo individuo ha experimentado. A través de un proceso similar a *The Wire*, la serie establece a sus personajes en un universo gris, habituado a la corrupción, la ambición y el desaliento; personajes como Holder, tal como remarcaba Mora-Álvarez (2008), buscan constantemente luchar contra el acatamiento de la norma, a través de decisiones (tales como la falsificación de evidencia o la utilización de marihuana falsa a fines de obtener información) moralmente cuestionables.

La investigación del asesinato de Rosie da luz a dos líneas argumentales, igualmente esenciales al desarrollo del relato: una de ellas pertenece a la familia de Rosie, la cual verá surgir a raíz del trágico evento un número de cóleras, inseguridades y temores ocultos bajo la superficie. Stan y Mitch, padres de Rosie parecen poseer una sana relación, exhibida ante el espectador en el primer episodio. Los días posteriores exponen la caída de estas máscaras. Stan busca investigar el asesinato de Rosie por cuenta propia, desconfiando de Bennet, profesor de Rosie. Conectado a la mafia polaca en su

vida pasada, Stan intenta abandonar el estigma relacionado a ésta; se ve en necesidad, sin embargo, de contactar a su antiguo jefe, quien le brinda ayuda financiera. Cuando nueva evidencia apunta hacia Bennet como el presunto asesino, Stan le secuestra, golpeándole violentamente con la ayuda de su asistente Belko. Arrepentido de su colérica respuesta, Stan asiste a prisión, siendo posteriormente abandonado por Mitch; tras la eventual vuelta de su esposa y resolución del caso, Stan es capaz de dejar ir su pasado, adquiriendo una nueva casa en la cual comenzar de cero.

Mitch, esposa de Stan, es emocionalmente disturbada por la muerte de Rosie. Casada con Stan a pesar de su complejo pasado, Mitch comienza a distanciarse de éste y sus hijos, apegándose al recuerdo de su hija - actitud que se refleja en su deseo de mantener su habitación intacta. Habiendo deseado viajar y conocer el mundo desde su juventud, Mitch creó un diario en el cual recopilaría sus experiencias; problemas financieros en su familia prohibieron la concreción de dicho sueño. Este interior deseo, así como la alienación que Mitch experimenta en su familia, le llevan a abandonar Seattle: este viaje puede vincularse al concepto de mito de curación, propuesto por Seger (1997), en el cual el abandono de un personaje de su nido, debido a un daño emocional, permite la adquisición de plenitud. Su vuelta a Seattle significa la superación de lo ocurrido y su preparación para un nuevo comienzo.

La segunda línea argumental corresponde a Darren Richmond y los miembros de su campaña electoral. Desde el comienzo Richmond se halla apegado a la muerte de Rosie - Jamie, uno de los administradores de su campaña, sugiere utilizar su asesinato como publicidad positiva, a lo cual Richmond se niega rotundamente. Anclado inicialmente en un sistema de valores vinculable a aquel del presidente Palmer en 24, Richmond demuestra una latente oscuridad interna; siendo la implicación de su campaña en el caso Larsen dañina a su imagen pública, deberá contrarrestar los ataques de Lesley Adams, ambicioso alcalde de Seattle que busca ser re-elegido. Viudo y en una relación con Gwen, su segunda administradora, Richmond se ve vinculado con el sitio de

acompañantes Beau Soleil. Admite a Gwen haber buscado a aquellas mujeres en un estado vulnerable tras la muerte de su esposa, pero haber abandonado dicha conducta tras comenzar su relación; desconfiando de él, Gwen cuenta la verdad a Linden sobre su desaparición la noche del asesinato, retornando horas más tarde completamente mojado (posteriormente se revelará que Richmond intentó suicidarse, siendo aquel día el aniversario de casamiento a su fallecida esposa, lo cual le exonera de sus cargos por asesinato). Habiendo sido disparado por Belko en un brote psicótico, Richmond se halla inmovilizado, siendo su único modo de transporte una silla de ruedas; tras una breve depresión, consecuencia del accidente, Richmond decide continuar su campaña política. Siendo victorioso en la elección, se enfrenta a la verdad detrás de dicha victoria: con el motivo de desbarrancar a su adversario político, Jamie arregló la plantación de huesos indios en el sitio de construcción de Adams sobre la línea de costa, aprobando Richmond como contribución la creación de un nuevo casino. Richmond insulta a Jamie por ir demasiado lejos, ante lo cual éste sentencia que como político debe aprender a ensuciarse las manos. Tras la muerte de Jamie Richmond sigue adelante; siendo visto últimamente en reunión con Jackson y Aimes, se sugiere un posible cambio de carácter en éste, descendiendo a los niveles de corrupción y ambición de sus clientes.

A través de su naturaleza como whodunnit policíaco, la serie combina un argumento cero a largo plazo (¿quién asesinó a Rosie Larsen?) con tres líneas argumentales recurrentes. Si bien Manzotti (2014) aprecia el entramado de clases sociales que aportan su parte a la investigación, Paskin, Dobbins y Lyons propondrán una crítica a la aplicación del formato serial por *The Killing*:

Si tiene una narrativa de tres cabos, úsela. Sabemos cómo funcionan las investigaciones policíacas gracias a millones de horas frente a procedurales; echen para atrás en ello y usen el tiempo para contar historias relacionadas a otras áreas de la vida de la víctima, no sólo su justificadamente devastada familia. ¿Quién más conocía a la víctima? ¿Cómo están llevando su muerte? (2011, s.p.)

Dicho juicio al empleo de las líneas argumentales secundarias postula un punto de interés: personajes relevantes al cosmos de relaciones de Rosie, tales como Sterling

(mejor amiga de Rosie) o Jasper (hijo de Ames y ex novio de Rosie) resultan únicamente funcionales a la historia en la develación de una pista o necesidad de una declaración; en la decisión de limitar el relato a un número determinado de líneas argumentales, el tratamiento de personajes secundarios (incluyéndose aquel de Regi, trabajadora social y figura materna de Sarah Linden) se ve diluido de aquella pregnancia que personajes como Donna, Audrey o la mujer del leño poseen en el desarrollo de *Twin Peaks*.

La aplicación de la tensión narrativa será otro elemento importante en la estructura de la serie: *The Killing* se caracteriza por la utilización de teasers y cliffhangers. En el capítulo piloto puede hallarse un llamativo uso del *teaser*; la primera secuencia intercala entre sí una escena de la detective Linden trotando en una reserva con una escena nocturna en que Rosie, la joven víctima, corre desesperadamente por un entorno similar, siendo finalmente hallada por su captor. Tras detenerse Linden descubre algo que, dada la alternancia de escenas y el planteamiento dramático anterior, insinuaría ser el cadáver de la joven, pero en cambio resulta ser el de un cerdo. Este montaje en paralelo responde a lo que Parker (2012) denomina edición de personajes:

Dos o más personajes son mostrados en la misma situación en paralelo. Esto implica la introducción de cortes en una misma escena para separar a los personajes y, en consecuencia, poner de relieve a cada uno de ellos ante el público según convenga (Parker, 2012, p. 159).

Mediante esta herramienta, los perfiles de Linden como investigadora y de Rosie como víctima son claramente delimitados. La secuencia logra mantener al espectador en suspenso, planteando el tono y ritmo narrativo que podrá esperarse de la serie.

The Killing destaca como una serie posmoderna dado el influjo de discursos y estilos que afectan a su narrativa y tono estilístico. Una clara influencia narrativa de *Twin Peaks* se halla en el planteo de un crimen continuo y líneas argumentales múltiples alrededor de éste, si bien la investigación y desarrollo del caso surcarán distintos caminos. La serie se verá, a su vez, influenciada por el discurso del neo noir, corriente posmoderna que absorbe su esencia del cine negro o *film noir*, predominante en las décadas del 40 y 50 en Norteamérica, siendo sus características primordiales el empleo de un detective

pesimista e introspectivo, la utilización del enigma (generalmente vinculado a un crimen) como eje central del relato y el empleo de una estética sombría. Para Conard (2007), el neo-noir representa propuestas que han evolucionado en su capacidad técnica y estética en relación al cine negro, pero que han mantenido en diferentes grados “la misma alienación, pesimismo, ambivalencia moral y desorientación” (Conard, 2007, p. 2).

Se justifica, a partir de la revisión histórica desarrollada, una clara evolución y mutación de la serie televisiva ficcional, particularmente aquella ligada al género policial. Estos cambios se hallan vinculados cronológicamente, más allá de la calidad o temática de cada una de las series revisadas. Así, a partir de la introducción de arcos multiepisódicos y complejidad psicológica de sus personajes, *Hill Street Blues* abrirá la puerta a creadores como David Lynch, que adoptando una noción de la teleserie como vía de exploración artística profundizará la ruptura, jugando con las expectativas espacio-temporales del espectador e introduciendo ribetes melodramáticos a la historia de un siniestro crimen. *24* y *The Killing* son, a su vez, productos radicalmente divergentes en relación a su uso del ritmo, construcción de personajes, herramientas narrativas, etc.; no puede negarse, sin embargo, que ambas provienen de una misma cadena, aquella de las series del nuevo siglo, la cual simboliza relatos permeado de conflictos sociales, el empleo de antihéroes envueltos personalmente en su labor, etc.

El modo de estructurar una serie televisiva y de introducir a sus personajes ha fluctuado a lo largo del tiempo, yendo más allá de sus límites iniciales para llegar a ser concebida como la forma discursiva de validez artística y cultural que es hoy. Paralelamente el modelo de visionado ha cambiado radicalmente; el previo ritual de visualización semana a semana en una única pantalla se ha expandido a múltiples tipos de dispositivos (computadoras, DVD, tablets e incluso smartphones) y en clara ruptura con el visionado fragmentado, pudiéndose consumir actualmente series a partir de un visionado continuo, el cual aprovechan para el planteo de una estrategia creativa productoras como Netflix. El interés progresivo de creadores y audiencias por las miniseries ha alcanzado un pico en

los últimos dos a tres años; *True Detective* y *Fargo* (Noah Hawley, 2014-presente), dos series policíacas en tener en cuenta este cambio de paradigma, introducen a partir de una propuesta reducida en capítulos (ocho y diez respectivamente) apuestas de producción más ambiciosas y similares a una experiencia cinematográfica (en el caso de *True Detective* cada capítulo se extiende por una hora de duración sin cortes publicitarios, lo cual incentiva este tipo de visionado, radicalmente diferente a aquel de una serie fragmentada). En este nuevo prototipo de serie el personaje, que muestra mayor complejidad en su carácter y toma de decisiones, deberá ser desarrollado con ductilidad, pudiendo estirarse su carácter hacia decisiones amorales y dificultosas sin que éste quiebre bajo la presión: es este el caso de los antihéroes que pueblan la pantalla pequeña durante los últimos nueve a diez años, al análisis de los cuales se abocará el precedente capítulo.

Capítulo 3. Las dos caras de la moneda: anatomía del personaje

Determinar la fuente del suceso que han experimentado en la última década las series televisivas ficcionales no resulta una tarea sencilla, dada la multiplicidad de factores (sociales, culturales, tecnológicos, etc.) que han influenciado el modelo de producción televisiva actual, su globalización y trepidante evolución desde la segunda edad de oro. De todos modos, si hay un factor que puede afirmarse ha brindado la atención de críticos, teóricos, ensayistas y audiencias por igual, es el personaje y su construcción. El vínculo espectador-personaje ha sufrido una modificación irreversible desde la popularización masiva de la serie televisiva, funcionando el personaje actual como una vía a la adicción; sus cualidades identificativas y la dicotomía que yace en su fuero interno generan que el personaje se sienta cercano a la vez que ajeno (Carrión, 2014, p. 20-21).

Dinámico y maleable al cambio, el personaje moderno se destaca por llevar a cabo un arco de transformación: el relato destruirá sus máscaras y enseñará las vulnerabilidades, temores y recovecos oscuros de su interior. Personajes como Jack Bauer, Rust Cohle, Marty Heart, Stephen Holder, Liv Moore, Cal Lightman, Gil Grissom y Dale Cooper cuentan con altos niveles de popularidad debido a su capacidad de dejar entrar al espectador en su mundo interno, exponiendo conductas morales ambiguas que se hallan justificadas al formar parte de su propio universo.

Teniendo en cuenta que el personaje antiheroico establecido en la modernidad halla sus raíces en los arquetipos de la literatura y el cine - los cuales eventualmente buscará desafiar - el presente capítulo se retrotraerá, inicialmente, a analizar la formación y establecimiento del personaje en la narrativa audiovisual televisiva; se proseguirá a observar el cambio en el proceso de identificación del espectador, entrado el nuevo siglo y la presunta tercera edad de oro, junto a la vindicación del personaje conocido popularmente como antihéroe. Se procederá a estudiar las repercusiones de dicha caracterización en un género particular, el policíaco, profundizándose en aquellos personajes que, de acuerdo a lo previamente pautado, presentan una construcción

tridimensional y dramáticamente profunda, empleándose los caracteres de protagonistas como Jack Bauer (24), Stephen Holder (*The Killing*) y Rust Cohle (*True Detective*) como ejemplificación. En última instancia se incursionará en una tendencia notable en la construcción contemporánea de personajes adscritos al género policíaco: la predominancia del rol de la mujer detective o investigadora, tomándose como referentes los personajes de Liv Moore, Sarah Linden y Joan Watson.

3.1. Arquetipos y héroes: el personaje clásico

¿Qué es un personaje? Desde un análisis teórico del término, Alba (1999) postula que su significado proviene del latín *persona* - este término y el de personaje provienen de una misma raíz griega, *prósopon*, cuyo significado es máscara. El personaje no sólo está compuesto de máscaras, como se ha visto anteriormente, sino que representa por sí mismo la apariencia enmascarada de un determinado mensaje o valores (p. 187-188). Gil Ruiz (2014) sintetiza la función del personaje: “un personaje es parte de la naturaleza humana; es un cúmulo de sensaciones que dan forma a un ser que no es corpóreo más allá de la pantalla a través de la que se le observa, pero que existe a nivel intelectual en los espectadores” (Gil Ruiz, 2014, p. 88).

Castilla del Pino (2011) focaliza en el concepto de un personaje público, como aquel cuyas acciones y rasgos identificatorios se proyectan hacia otros, permitiendo su establecimiento como símbolo de un grupo social. A esta denominación se subscriben diversos de los personajes introducidos en la era de oro de Hollywood, así como determinados personajes superheroicos, que traspasan su condición sobrenatural para edificarse como paradigmas de lealtad, valentía, etc.

Vinculado a la comprensión del personaje como un ente identificativo se halla el concepto de arquetipo, el cual posee relevancia ya en el primitivo círculo de los mitos y leyendas, tal como plantea Vogler (1998). De acuerdo al autor, el arquetipo representa a aquel personaje recurrente, cuyo prototipo de personalidad es universalmente compartido,

prevaleciendo a lo largo del tiempo en culturas vastamente divergentes. Éste resulta esencial, a su vez, para entender la intención que existe detrás de cada personaje: si alguien desea llevar a cabo una misión, apoyar o sabotear la misión de otro individuo, engañar, etc., dicho propósito deberá verse sólidamente determinado a través de su arquetipo. Todo escritor que busque la identificación del público con su material - ya sea éste guionista, dramaturgo o novelista - debe dominar el trabajo con arquetipos. “La universalidad de estos patrones posibilita la experiencia compartida de la relación de historias. Quienes cuentan historias instintivamente seleccionan personajes y relaciones con resonancias de los arquetipos, a fin de crear experiencias dramáticas que todos podemos reconocer” (Vogler, 1998, p. 61). Incluso un autor que desee romper conscientemente con ciertas nociones arquetípicas deberá hallarse, en primer lugar, familiarizado con el funcionamiento íntegro de éstos.

El arquetipo no debe concebirse únicamente como un rol determinado que un personaje lleva a cabo a lo largo del relato: estos pueden desarrollarse como funciones, que el personaje adquiere flexiblemente durante un tiempo determinado. Un personaje podrá verse afectado, de este modo, por diversos arquetipos en el transcurso de una narración, los cuales alternará como si fuesen máscaras (Vogler, 1998, pp. 61-62). Esta condición innata del personaje como apariencia alberga la posible decisión de un personaje aliado de cambiar su máscara, convirtiéndose en una figura de sombra (característica que definirá a los protagonistas de *thrillers* y géneros de misterio, tales como el cine negro, en el cual florece la figura de la *femme fatale*).

Son siete los arquetipos que Vogler (1998) considera de aparición frecuente. El mentor es la figura que aporta conocimientos, motivación y lecciones al héroe en relación a su incipiente jornada. El guardián representa a aquel individuo que, plantado en el umbral de entrada, busca detener al héroe y ponerle a prueba, funcionando generalmente como soporte al villano. El heraldo, figura que informa al héroe de un reto, altera el balance que éste ha hallado y le empuja a sortear el nuevo conflicto.

La figura cambiante es un individuo cuya forma varía constantemente y confunde al héroe, llevándolo a cuestionar su calidad como aliado o enemigo; su imagen física, estado de ánimo, creencias, etc. pueden cambiar, introduciendo un componente de suspenso o intriga al relato. La sombra abarca una figura más compleja, que representa aquellos demonios internos, supresiones y oscuridades de nuestro ser; puede verse materializada en el cuerpo de villanos y antagonistas. El embaucador es representado por personajes cómicos, los cuales brindan un necesario respiro a la trama, aliviando la acción dramática y aportando, a su vez, la dosis de energía necesaria para evitar el estancamiento del relato.

El último arquetipo es aquel del héroe; siendo éste de interés particular para el presente trabajo, se procederá a ahondar en él con mayor profundidad. Su motivación siendo la protección del otro, el héroe tenderá a sacrificarse y poner su vida, su carrera, etc. en juego.

En última instancia, un héroe es aquél capaz de trascender los límites y las ilusiones del ego, si bien, en un principio, los héroes son todo ego: el yo, el único, esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo. El viaje de muchos héroes describe precisamente la historia de esa separación de la familia o la tribu, algo equivalente a lo que siente un niño cuando se separa de la madre (Vogler, 1998, p. 66)

Personajes como Luke Skywalker o Harry Potter encarnan personajes capaces de abandonar el mundo ordinario y comenzar una jornada de transformación e indagación de su propia identidad; enduran un enfrentamiento a guardianes, sombras y figuras en su propio interior, ayudando estas experiencias a forjar su integridad como seres humanos.

En cuanto a sus funciones dramáticas, Vogler (1998) identifica cinco como las más relevantes al arco narrativo de un héroe: su identificación con el público, su crecimiento, su accionar, su capacidad de sacrificio y su enfrentamiento con la muerte.

La primera función se relaciona a la relación entre el espectador y un personaje heroico: se observa el mundo desde el punto de vista del héroe, siendo sus características y atributos lo suficientemente universales para generar el proceso de identificación. Gran parte de estas características poseen resonancia en el modo de actuar y afrontar el mundo del

espectador: el éxito, la supervivencia, la venganza, la expresión propia, el dolor o el engaño, entre muchas otras. La relación con los héroes clásicos es, así, una de proyección. Sus ojos pasan a ser los ojos de aquel al otro lado de la pantalla; el deseo de ser como esos héroes, poseer su valentía y su determinación, le impulsa a conectarse con él (Vogler, 1998, p. 66).

El aprendizaje y crecimiento son igualmente fundamentales en la formación del héroe. El avance del protagonista a lo largo de la historia implica la adquisición de conocimientos y habilidades que no sólo servirán una utilidad externa, añadiéndose al bagaje que el personaje acarrea consigo. “Así, el meollo de muchas historias no es sino la relación de aprendizaje que se establece entre el héroe y el mentor o entre el héroe y su amante o entre el héroe y el villano” (Vogler, 1998, p. 67). La riqueza de estas relaciones y el modo en que su aprendizaje a lo largo de la jornada las afecta y moldea será un punto de vínculo importante para con el receptor del relato.

Si bien la acción no es el solo factor determinante de un héroe no estereotípico, será esencial que la voluntad de decidir y accionar esté presente, empujando ésta el relato. Una falencia en muchos guiones es la caída en pasividad del héroe, cuya voluntad de accionar se desinfla en el último acto, punto de la historia donde éste debe tomar control de la situación y asumir responsabilidad en su solución; un héroe deberá estar dispuesto a dejar la vida o despojarse de algo de gran valor con tal de proteger sus principios y a aquellos que le rodean. En una vena similar el protagonista heroico se verá siempre enfrentado, durante un momento álgido de la narrativa, a un choque con la muerte, el cual podrá materializarse también como una amenaza (tanto a éste como a sus seres queridos) o un evento simbólico en el cual la derrota representa su fin (Vogler, 1998, p. 68).

Si bien se ha desarrollado a lo largo de este análisis la figura y armazón de un personaje arquetípico, dicha denominación no debe confundirse con aquella de un personaje estereotípico; tal como plantea Vogler “un personaje real, como cualquier persona real,

no es un simple rasgo, sino una combinación única de muchas pulsiones y cualidades, siendo así que algunas de ellas pueden entrar en conflicto” (1998, p. 67). El estereotipo se construye al *aggiornarse* un cierto personaje tipo (siendo un ejemplo el policía corrupto) a la cultura audiovisual, generándose en el espectador una inmediata sensación de reconocimiento; la cual, de no ser desafiada, corre el riesgo de tornar la narrativa previsible (Parker, 2012, p .139).

Las figuras cambiantes serán aliadas del guionista en la ruptura de estereotipos y la introducción de intriga al relato; a raíz del notable ascenso, en la tercera edad de oro televisiva, de aquella controversial figura conocida como el antihéroe, comienza a vislumbrarse la tendencia de construir personajes híbridos, en los cuales las condiciones de sombra, figura cambiante y héroe se enfrentan entre sí.

3.2. El antihéroe: complejidad del personaje

Fue introducida previamente la noción de antihéroe - personaje de estatuto interno debilitado, condición de alienado social y rebeldía contra el sistema. Se procederá a indagar con mayor profundidad en el proceso de identificación de un espectador con este tipo de personajes, así como la composición de su carácter.

Al adentrarse en la definición de un personaje antiheroico, resulta útil la siguiente explicación de Vogler (1998):

Antihéroe es un término resbaladizo que puede generar mucha confusión. Así, tan sencillamente expuesto, un antihéroe no es lo opuesto al héroe, sino un tipo de héroe muy concreto, uno que tal vez pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía (Vogler, 1998, p. 72)

Moralmente, el antihéroe encarna a un personaje que no puede situarse claramente en un lado del espectro; teñido de áreas grises y cuestionamientos, su estancia lleva al espectador a poner en juicio sus nociones preconcebidas sobre la bondad y la maldad. Pérez Fernández (2012) aludía a esto al hablar de la influencia generada en el panorama televisivo de los años 80 por las imágenes de la Guerra de Vietnam. Un evento histórico

tan devastador, segregante y, a la vez, revelador de ciertas estancias políticas y sociales (a este campo se vincula también el atentado del 11-S) abrirá los ojos de la audiencia a una diferente interpretación de los contenidos ficcionales: si se considera a éstos como una ventana a los vertiginosos cambios que se llevan a cabo en nuestra realidad, el espectador puede analizar la experiencia de visionado desde otro punto de vista, descubriendo que el carácter alienado y rupturista de las normas preestablecidas que exhiben sus personajes favoritos es uno no tan forastero a la realidad en la cual se encuentra.

24 hará un profundo trabajo de introspección sobre el estado en que la sociedad se encuentra post-atentado a las Torres Gemelas, planteando un dilema sobre el modo en que ésta reacciona a la guerra; si bien su postura política será puesta en tela de juicio, tal como se ha planteado en el posterior análisis de la serie, la introducción misma del debate en un horario de *prime-time* y a partir de un personaje tan identificable para la audiencia como Jack Bauer es una que, en sí misma, romperá un cierto estigma hacia el empleo narrativo de dichas temáticas.

Puede sortearse al antihéroe en dos categorías divergentes: uno de ellos es el personaje que respeta, generalmente, el paradigma de viaje del héroe clásico, pero cuyas experiencias le han vuelto cínico o, bien, le han malherido física o emocionalmente; el otro es un héroe trágico, cuyas acciones y decisiones pueden disgustar al espectador, llevándole a cuestionarle desde el primer momento (Vogler, 1998, pp. 72-73). El cine negro hará una profusa interpretación del primer tipo de personaje, encarnado en sus detectives melancólicos y emocionalmente paralizados o heridos; el segundo será un personaje ligado a géneros con grosor y ambivalencia moral, tales como el cine de gánsteres, siendo Tony Camonte de *Scarface* (Howard Hawks, 1932) el ejemplo paradigmático. Puede argumentarse que la televisión contemporánea oscila a un híbrido de ambas categorías. Personajes como Jack Bauer, Walter White o Dexter generan en el espectador un cierto grado de identificación, siendo sus debilidades y vulnerabilidades

expuestas a éste desde un estado inicial – su desenvolvimiento desemboca, sin embargo, en un progresivo oscurecimiento de su carácter, siendo sus acciones cada vez más difíciles de comprender o soportar moralmente.

Resulta relevante abordar el tratamiento de los previamente estudiados arquetipos en el panorama narrativo contemporáneo. En par con la tendencia oscilante hacia la hibridación - que absorbe el discurso televisivo en su totalidad – los diferentes modelos arquetípicos (guardián, aliado, figura cambiante, sombra) comienzan a combinarse de modos inesperados; así, el mismo protagonista de una serie pueden adoptar las características de la figura cambiante – siendo éste el caso de *Dexter* (Robert Lloyd Lewis, 2006-2013); Morgan, un hombre que durante el día lleva a cabo sus tareas como experto forense, se transforma por la noche en un asesino vigilante, liberando a la ciudad de Miami de criminales corruptos y perversos. La sombra será otro arquetipo que la ficción televisiva moderna recogerá con frecuencia; ésta será de utilidad para destacar aristas divergentes en la personalidad del personaje; sus acciones externas en contraste con las batallas emocionales generadas en su interior (Gil Ruiz, 2014, p. 278).

Conectado a este punto se halla el concepto de arco de transformación: jornada que el personaje realiza desde un punto narrativo hacia otro, demostrando a lo largo del camino un progresivo cambio en su modo de accionar, sus creencias o relaciones con los demás. En la serie televisiva la representación de dicho arco se complejiza, dada la necesidad estructural de diseminar el arco de transformación a lo largo de sucesivos episodios; resulta esencial que todo personaje protagónico (y, en ocasiones, personajes secundarios) finalice la historia habiendo ganado o perdido algo, adquirido habilidades nuevas, descubierto alguna faceta inesperada de su personalidad, etc. Aun cuando el personaje no subscribe a una comprensión genérica del arquetipo heroico deberá evidenciar, llegado el desenlace del relato, una transformación, que según Seger (1997) puede ser provocada por cambios en su *status quo* (estado inicial), la influencia de otros personajes, los conflictos interiores, etc.

Sánchez-Escalonilla (2001) denota diversos tipos de arco de transformación según el carácter atribuido al personaje. El arco del personaje llano responde a un personaje cuya estancia inmóvil a lo largo del relato potencia su atractivo, superando todo tipo de pruebas y retos sin echarse atrás o encogerse. Se trata de un discurso adaptable a películas o telefilms tematizados por la acción y aventura; la popularidad de personajes como Rambo o Indiana Jones resta, efectivamente, en este arco de constancia psicológica (p. 190).

Aquel de la transformación radical representa el polo opuesto – un personaje que demuestra una clara metamorfosis en cuanto a sus rasgos de personalidad: habiendo comenzado en un estado relativamente estable, éste se alterará, generándose un desequilibrio que modifica (ya sea positiva o negativamente) sus prioridades, creencias, etc.; este tipo de discurso se adapta con mayor facilidad al formato de serie televisiva continua, cuya progresión a partir de líneas argumentales diversas permite redondear al personaje, evidenciándose la tajante alteración de su carácter inicial.

El arco moderado, por su parte, representa un tipo de transformación sutil y pausada, que toma un tiempo en efectuarse. Dicho arco es de fácil detección en *CSI* y derivados formatos televisivos de tipo procedural, en los cuales los personajes principales evidencian cambios, pero éstos se suceden a una velocidad y tempo mucho más gradual que aquella de series con continuidad, dada su cualidad de tramas secundarias a la investigación y resolución de casos semanales. En contraste, el arco traumático se construye en pos a una crisis o accidente (revelación de un secreto, muerte de un ser querido, descubrimiento de un engaño, etc.), que en consecuencia lleva a la alteración brusca e inesperada del personaje.

Jack Bauer experimenta este tipo de arco en los últimos dos episodios de la primera temporada de *24*: tras secuestrar nuevamente a su hija Kim, los Drazen amenazan con asesinarla de no llevar a cabo Bauer el plan que le es impuesto - volver a Los Angeles y eliminar a Palmer. Tras recibir una llamada de Nina Myers (revelada durante el cliffhanger

del episodio previo como la conspiradora dentro de CTU) que le informa sobre la muerte de Kim, Jack es sacudido por un cambio inesperado; consumido por la ira, se dirige al puerto en el cual se hallan los Drazen, asesinando sin merced a ambos criminales. Dicha transformación extrema en Jack desencadenará, a su vez, el intento de escape de Nina y muerte de Teri, su esposa, quien se ve accidentalmente involucrada en la conspiración.

El último arco de interés es aquel de transformación circular, de funcionamiento similar a aquel del relato circular (estructura narrativa que comienza y finaliza en un mismo evento narrativo); a pesar de esta circularidad, el personaje será transformado por la experiencia, siendo capaz de observar el panorama en que se encuentra a partir de nuevas experiencias, habilidades y creencias. Es este el caso de Rust Cohle en *True Detective*: el detective, herido inicialmente por la súbita pérdida de su esposa e hija, la cual influencia su actitud cínica y misantrópica, se enfrenta a una revelación al adentrarse en los oscuros confines de Carcosa, el laberíntico refugio del psicópata Errol Hart: ésta se manifiesta en una nebulosa, repleta de estrellas y un torbellino de luz, sobresaliente en la oscuridad (ver Cuerpo C, figura 7, pág. 4). La magnificencia de dicha visión aliena a Cohle, siendo éste atacado y apuñalado por el asesino. Finalmente, en el hospital, Cohle revela a su compañero Marty su visión, a través de la cual sintió la presencia material de aquellas personas a las que perdió, empujándole a dejar ir el pasado y seguir adelante. Quebrando en llanto, el Rust Cohle que se observa en esta escena es el mismo del comienzo, pero a su vez ha sido perpetuamente cambiado, siendo el dolor que previamente le atormentaba reemplazado por una nueva apreciación hacia la vida y aceptación de sus emociones.

Al adentrarse en el proceso de identificación del espectador para con protagonistas antiheroicos, observa Vogler (1998) que una razón por la cual dichos personajes gozan de tal popularidad es su actitud desafiante y rupturista, la cual el espectador desearía, secretamente, poseer por sí mismo. Es aquí donde entra en relevancia el concepto de catarsis:

El efecto curativo de la catarsis ha sido representado en literatura, teatro, religión, rituales culturales, medicina y psicología. Aunque pueda adoptar diferentes formas, la esencia de la catarsis se mantiene intacta: se trata de la liberación de una carga (física o mental) y fomenta la curación a través de su efecto de limpieza (Powell, s.f.)

Eventos de relevancia social como los mencionados previamente (atentados, guerras, conflictos raciales o de clase, etc.) acumulan un bagaje de emociones en el espectador; las narrativas transmitidas a través del medio televisivo y protagonizadas por personajes ficticiales funcionan, particularmente en el nuevo siglo, como una importante fuente en la cual apoyar y contener dicho bagaje. Si bien el espectador comprende la ambivalencia moral de las acciones que este personaje realiza, halla en la proyección de éstas un cierto confort. Se mencionaba en el primer capítulo el interés inevitable que en el hombre generan aquellas temáticas relacionadas a la muerte, aun cuando estas sean horribles; el caso del antihéroe se da de un modo similar, generándose en el espectador una hipnótica fascinación por aquel personaje rupturista y socialmente marginado - cargado de represiones, furia, dolor o deseo de venganza. La fantasía heroica que previamente conquistaba los corazones de la audiencia se desintegra, abriendo la puerta a personajes con intenciones oscuras y comportamientos erráticos.

3.3. El personaje y el mundo policial

Habiéndose ya explorado los conceptos de héroe y antihéroe, así como el proceso de identificación con el espectador que ambos construyen, el análisis se abocará al género policial, en cuyo seno el personaje evidencia un importante avance desde comienzos del nuevo siglo. Este género ha explorado desde los comienzos de su evolución (que se atribuyeron previamente a series como *Hill Street Blues*) personajes situados en la cuerda floja que separa lo correcto de lo incorrecto. Amparados por la ley y un código de comportamiento, los personajes clásicos del género raramente se detendrían a contemplar injusticias o cavilaciones para con el sistema:

Antes del cambio de la ficción televisiva los personajes eran planos y muy identificables: les entendías desde la primera vez que los veías. Ahora no. Les vas

conociendo poco a poco hasta que terminas comprendiéndoles. Son personajes ricos en matices (Conde en Papi, 2005, s.p.)

Como se mencionó previamente, será a partir de la serie de Bochco que este comportamiento se naturalice en la pequeña pantalla y llegue a nuestros días. Personajes como Vic Mackey (*The Shield*) o Ray Velcoro (*True Detective*) absorben parte de aquel carácter, dicotómico en su indocilidad y vulnerabilidad, introducido por el capitán Furillo - elevándolo y adaptándolo a sus complejos universos. Mackey, un detective con fuertes principios consecuenciales (consideración de sus acciones amorales como medios al fin de preservar la paz en su distrito) no hesita en maltratar físicamente a sospechosos, robar o disparar contra un compañero conspirador - hecho que, como cliffhanger del primer episodio, configura el tono narrativo de la serie. Velcoro, por su parte, se verá marcado por la corrupción en que sus acciones previas decantan; habiendo sido violada su esposa, Velcoro recibe de Frank Semyon, mafioso conectado al negocio de drogas, el nombre de uno de sus clientes, presumidamente actor del hecho. Velcoro ingresa a trabajar en el departamento de policía de Vinci, transformándose en informante y ejecutor de Semyon debido a su deuda, lo cual, a su vez, sirve a los intereses de Frank. Paralelamente a romper el código ético de su labor, Velcoro intenta estar cerca de su hijo, lo cual no sólo involucra batallar a su ex esposa por su custodia, sino acercarse a éste; Ray es generalmente rudo e insultante al dirigirse a su hijo, acusándole de no ser lo suficientemente fuerte al descubrir que éste es molestado por otros niños, y más tarde lidiando con el asunto de modo poco decoroso; halla redención, sin embargo, al entregarle la medalla que su padre (ex oficial de policía para la LAPD) lanzó a la basura. Velcoro toca el borde de la desesperación al caer en cuenta de que su hijo podría ser el hijo biológico de alguien más. Tras incursionar en alcohol y drogas (dos vicios que forman parte de su rutina) ruega a su esposa que, de ser el resultado negativo, no lo revele a su hijo, prometiendo abandonarle para siempre. Una de las últimas escenas en que Velcoro es visto con vida, previamente a su persecución y muerte a manos del antagonista (su propio jefe, el teniente Burris), enseña a Ray saludando a su hijo en la escuela, viéndose

a éste feliz y adaptado a un grupo de amigos, la medalla de su abuelo junto a él; la corrupción y tumulto que batallan en el interior de Velcoro hallan calma por un breve momento.

Jack Bauer, protagonista de *24*, puede considerarse uno de los personajes más relevantes en el discurso televisivo del siglo XXI, modificando por sí mismo el paradigma del héroe en una narrativa policial; a través de su determinación, intrepidez y grisácea concepción de la moralidad Bauer se establece como un individuo divididamente empático y aversivo – particularmente a partir de su actitud hacia la tortura como medio para la obtención de conocimientos, la cual, como se ha visto, fue puesta en tela de juicio por críticos de la serie.

Es posible hallar vínculos entre las etapas de su arco narrativo y el viaje del héroe, si bien algunas etapas serán suprimidas o modificadas dada su estancia antiheroica. Jack comienza su jornada en un mundo ordinario; el episodio piloto enseña la dinámica con su esposa (de la cual se halló separado por un lapso de tiempo) y su hija, que aún guarda cierta animosidad contra su madre, pero posee una buena relación con Bauer. Éste es llamado a la aventura por su compañera Nina, quien le informa sobre una inminente amenaza terrorista que atenta contra la vida del senador David Palmer, actualmente candidato a presidente de los EE.UU. Sin reticencia Jack acepta la misión, encontrándose con su mentor Richard Walsh, el administrador del distrito, quien presenta a Jack su primer desafío; hallar quién oficia como un topo dentro de la misma CTU. Walsh es asesinado, dejando a Jack una importante pieza para avanzar en su jornada: una tarjeta-llave con los datos del conspirador.

Desde el atravesado del umbral, que se produce cuando Jack es personalmente involucrado en el caso (siendo su hija y su esposa secuestradas por el mismo grupo que atenta contra Palmer) Jack ya no será capaz de mirar atrás, debiendo romper protocolos y enfrentarse a todo tipo de pericias. Siendo inicialmente manipulado por sus antagonistas, quienes intentan culparle del asesinato de Palmer, Jack deberá asesorar

con cuidado a sus aliados; Jamey será, alrededor de este momento en la narrativa, descubierta como la conspiradora dentro de CTU. Debe adaptarse con rapidez al vertiginoso mundo en que se ha introducido, donde una decisión errónea puede costar vidas. En un interesante contraste antiheroico, Bauer se muestra decidido a poner vidas en relativo peligro con tal de lograr su fin último de protección (tal siendo el caso de Lauren, la joven a la cual secuestra y utiliza como rehén en su escape de la policía, o Elizabeth, secretaria de Palmer que tras su involucramiento con Alexis Drazen debe atraerlo hacia Jack y su equipo). La aproximación a la caverna se produce con su acercamiento al campamento de Gaines, finalmente logrando rescatar a su esposa e hija; su arco, sin embargo, se halla lejos de estar terminado, debiendo Bauer enfrentarse a un nuevo grupo de antagonistas representados por los Drazen; villanos que, alejados del estereotipo clásico, buscan vengarse del asesinato de su familia por parte de Jack en una de sus misiones, la cual Palmer autorizó; aquí, la cualidad heroica de Jack es de nuevo puesta en tela de juicio. Siendo su familia nuevamente atacada y separada, Jack corre contra el reloj para detener a los Drazen, empleando trampas como el anuncio de la muerte de Palmer (a raíz de una explosión) y relegándose en la ayuda de sus aliados en CTU, así como el mismo Palmer. Esta odisea, dividida en sucesivos capítulos, se lleva a cabo de modo más minucioso que aquellas de una película heroica. Tras ser aprehendido por los Drazen y hallarse cercano a la muerte, Jack logra salvar su vida mediante una negociación, que pronto descubre fue una mera cortina de humo. Su aliada Nina es revelada como una figura cambiante, habiendo conspirado contra éste en todo momento. Intentando atraer a Jack hacia los Drazen, éste es llevado a creer que su hija ha muerto a manos de éstos; momento que sella su resurrección, planteada anteriormente como un cambio extremo. “Es una suerte de examen final para el héroe, que deberá superar una vez más para refrendar las lecciones aprendidas en el transcurso de la odisea” (Vogler, 1998, p. 56). Cargando consigo el bagaje emocional del día, Jack procede a asesinar a los Drazen y a arrestar a Nina tras una intensa persecución. Retornando al mundo

ordinario, el arco de Jack llega a un cierre trágico, disímil a aquel esperanzador retorno del héroe clásico; su esposa Teri ha muerto a manos de Nina, siendo éste incapaz de prevenirlo. El quiebre en llanto de Jack denota el efecto de su arco de transformación.

Este breve análisis soporta el punto de Vogler (1998) sobre la identidad del antihéroe como un subtipo especialmente adecuado a los tiempos contemporáneos, en los cuales la perspectiva del heroísmo va más allá del blanco o negro. Si bien este personaje puede respetar el camino del héroe clásico, lo que variará son los métodos moralmente ambiguos que utiliza para llevar a cabo estas pruebas; sus relaciones con los aliados, enemigos, etc. se vuelven, a su vez, más complejas y engañosas, hallándose éstos formados de diversas capas de carácter.

El detective o policía antiheroico se destaca, a su vez, por corromper los cánones físicos atados a la concepción heroica. El cine negro norteamericano introduce como paradigma a un detective sombrío, corporalmente lánguido, vestido con gabardina vieja y sombrero, en ocasiones bebedor o fumador compulsivo; según Bou y Pérez (2000), el cigarrillo se transforma, para el hombre del cine negro, en un medio para expulsar catárticamente la emoción en su interior. Es a través de personajes como los interpretados por Humphrey Bogart que el antihéroe halla su modelo de representación contemporáneo.

El amor de las mujeres y la camaradería de los hombres le son negados. No tiene ningún ideal discernible para sostenerlo: ni la ambición, ni la lealtad, ni tan sólo la ambición de la riqueza. El objetivo por el que se mueve y la esperanza que le sostiene es desvelar crímenes oscuros que tampoco le dan ninguna satisfacción (Bou y Pérez, 2000, p. 148)

Este tipo de personaje experimenta por momentos emociones incontenibles, las cuales intenta ocultar a través de acciones duras y miradas al vacío. El personaje del cine negro anhela melancólicamente, en efecto, aquel paraíso heroico que le ha sido negado, hallándose atrapado en una realidad diferente, desesperanzadora (Bou y Pérez, 2000). Rust Cohle, personaje interpretado por Matthew McConaughey en la primera temporada de *True Detective*, simboliza en muchos de sus aspectos a este tipo de héroe reflexivo y melancólico, de gran inteligencia y poca habilidad social. Rust posee gran parte de los

vicios e imperfecciones que introducirá el estereotipo del detective *noir*: previa adicción a las drogas (generada por consecuencias similares a las de Holder en *The Killing*); presente alcoholismo; incapacidad para mantener relaciones, en parte influenciada por la pérdida de su familia; falta de ambición y materialismo, siendo su hogar un espacio totalmente aséptico. Estos rasgos se hibridan con la actitud fuertemente pragmática e interés metafísico de Rust, los cuales brindan aquel carácter especial a su personalidad. Propenso a experimentar visiones y experiencias oníricas (un rasgo de carácter que puede leerse como una herencia de Dale Cooper en *Twin Peaks*) Rust es generalmente incomprendido por sus pares, siendo su compañero Marty Hart el único que, más allá de las diferencias y desacuerdos, llega a comprender el dolor latente en su interior. Rust es un ser quebrado: dicha intención se torna aún más clara en la línea temporal presente, donde ha enflaquecido y dejado su cabello y apariencia personales de lado, tornando a la bebida y la ácida reminiscencia del pasado. El reencuentro con Marty (posteriormente a ser entrevistados por su implicación en el caso de Dora Lange) y la retoma del caso abandonado harán regresar lentamente a aquel agudo e ingenioso Rust Cohle de los comienzos, decantando en una epifanía final, a partir de la cual adquirirá un nuevo sentido de optimismo y fe hacia la vida.

Su compañero Marty Hart trabaja como detective de homicidios para el departamento estatal de policía en Louisiana. Extrovertido y poseedor del carisma sureño que Cohle carece, Marty se halla en buenas relaciones con el equipo laboral. En contraste a Rust, es más propenso a basarse en la evidencia concreta y a reaccionar más pasionalmente a la naturaleza de los crímenes. Esto se observa en ocasiones de clímax, tal como la aprehensión de Reggie Ledoux; al descubrir que éste mantuvo cautivos y abusó a dos niños, Marty es sobrecogido por la ira, asesinándole en el acto; dicho asesinato será luego cubierto por ambos Hart y Cohle. Su reacción al video robado por Cohle, que enseña la violación ritual de una víctima, es altamente emocional, funcionando como convencimiento para su retorno al caso. Casado (durante la línea argumental pasada)

con Maggie, Marty le engaña frecuentemente con Lisa, una joven asistente legal. Íntegro ejemplo de una figura cambiante, Marty cambia constantemente su máscara, siendo feliz con lo que ambas aportan a su vida. Si bien su relación con Lisa aparenta ser simplemente sexual, Marty desarrolla una extraña posesividad sobre ésta, perdiendo el control al verla con otro hombre; furiosa por lo ocurrido, Lisa revela a Maggie su vínculo romántico, decidiendo ésta abandonarlo. Tras el avance de siete años en la diégesis, Maggie vuelve junto a Marty; éste comienza a experimentar problemas con su hija adolescente, cuyos cambios en actitud no logra comprender; al hallar a su hija en acto sexual con jóvenes mayores toma el asunto con sus propias manos, golpeándoles violentamente. Este descarrilamiento de su vida personal alcanza su clímax en un segundo acto de engaño, acostándose con una de las prostitutas a quienes entrevistó durante el caso Lange; traición que Maggie reciprocará teniendo sexo con el mismo Rust. Tras una pelea Marty se aleja de Rust permanentemente, hasta ser citados en 2012 a una entrevista con detectives que desean revisar los hechos del caso Lange. Reencontrados, Marty y Rust hacen las paces. Tras discutir con Rust sobre lo ocurrido con Maggie, Marty se acerca a visitarla, habiéndose ésta casado con otro hombre. Hallándose sobrio y en una posición mental sanada, Marty y su esposa logran finalmente sincerarse, dejando Marty atrás la sombra de aquella pena que acarreaba consigo.

En una subversión de las expectativas, dado que Cohle representa el costado ingenioso y analítico de la pareja, es Marty quien junta las piezas para resolver finalmente el misterio, observando que el responsable de asesinar a Lange (identificado por un testigo infantil como un monstruo verde) debía hallarse pintado de tal color, lo cual les conecta a un pequeño negocio de contratación de pintores a través del cual el culpable es desvelado. Tras vencer al asesino, Marty y Rust son trasladados al hospital; allí Marty escucha a Rust, quien habla emocionado sobre la visión que ha experimentado y el cambio que ésta ha generado en su vida, finalmente ayudándole a escapar del hospital. Esta última

escena (ver Cuerpo C, figura 8, p. 5) revela la profundidad del vínculo que entre ambos se ha formado, y cómo ambos se han visto modificados por éste.

De acuerdo a lo analizado a partir de los casos precedentes, se observa que el funcionamiento eficaz del personaje antiheroico dependerá del empleo correcto de lo que Seger (1997) definía en el primer capítulo como espina dorsal; la motivación que empuja al personaje, la meta a la cual debe llegar y las acciones que facilitan la llegada a dicha meta. Schrott (2014) profundiza en la motivación (o necesidad) como el vínculo hacia el conflicto, lo que se halla en juego – esta vinculación puede surgir, según la autora, desde lo particular (Jack Bauer en *24*), lo emotivo (Dexter Morgan en *Dexter*) o lo moral (Gil Grissom en *CSI*). Existe un cuarto elemento para Schrott, el miedo, que se erige desde lo que el personaje teme, aquello que evita o reprime de sí mismo. Los personajes de *True Detective* se caracterizan por sus miedos, canalizándolos en el alcohol u otros vicios: el temor de Rust a dejar ir el pasado, el de Paul a mostrar su verdadera identidad o el de Velcoro a perder a su hijo. Todo personaje cuyas decisiones circulen territorios grises y cuyas acciones vayan contra lo preestablecido como moralmente correcto deberá poseer un fin claro, cuya persecución se vea postulada en acciones concretas, si desea captar el interés del espectador e introducirle en el código de su universo.

3.4. Representación femenina en el policial contemporáneo

Paralelamente a la resurgencia del personaje antiheroico, una de las tendencias que ha marcado el panorama del relato policíaco contemporáneo es el protagonismo de la figura femenina. Entrada la nueva década, series como *The Killing*, *Elementary* (Robert Doherty, 2012-presente), *iZombie* y *True Detective* (en su segunda temporada) han colocado a detectives y médicas forenses en primer plano, recogiendo el testigo portado por las intrépidas protagonistas de *Charlie's Angels* (ver Cuerpo C, figura 9, pág. 5) o el ingenio de Jessica Fletcher en *Murder, She Wrote* (Peter S. Fischer, 1984-1996).

Según Gillette (2011), los nuevos protagonismos femeninos auxilian la ruptura de ciertos estereotipos vinculados a la trabajadora criminal, tales como la baja tolerancia de una audiencia femenina hacia productos ficcionales oscuros y violentos, así como el relegamiento del compañerismo entre hombre y mujer a una subtrama romántica, empleándose las nuevas parejas como una oportunidad para desarrollar la caracterización de ambas partes (siendo tales los casos de *The Killing* y *Elementary*). Maerz alza un punto interesante a raíz de su entrevista con Carol Mendelsohn, guionista de *CSI*:

Ella cree que el visionado de 'CSI' ha inspirado a muchas mujeres a introducirse en el campo forense, y nota que el laboratorio forense del Departamento de Policía Metropolitano de Las Vegas, inspiración real detrás de la franquicia 'CSI', presume de mayor cantidad de empleadas femeninas que masculinos (2011, s.p.)

Este hecho rescata la afirmación previamente asentada por Carrión (2014) sobre la capacidad de los productos ficcionales televisivos para prevenir y sortear cambios sociales y culturales, así como el tipo de vínculo que puede producirse entre un espectador y el personaje ficcional - lo que Schrott (2014) define como fuerza pop, aquella habilidad para generar una marca en la sociedad, se amplifica con la globalización de los mercados televisivos en la actualidad, siendo capaz el personaje de llegar a numerosos rincones del globo de forma simultánea.

Con el objeto de comprender, desde la practicidad misma de la serie televisiva, el prototipo de protagonista femenina actual y su caracterización, se procederá a analizar casos particulares. Antigone 'Ani' Bezzerides, co-protagonista de la segunda temporada de *True Detective* (ver Cuerpo C, figura 10, pág. 6), es una de las más contemporáneas representaciones femeninas en pantalla. Su pasado e infancia incluyen diversas situaciones que afectan su presente como oficial de policía: tras el suicidio de su madre, Ani y su padre participaron de la comuna Good People; luego de dicha experiencia parte del grupo cometió suicidio, mientras que otra parte fue aprisionada; esto le lleva, en el presente, a mostrarse escéptica de los valores del instituto fundado por su padre, así como su filosofía personal de libre albedrío. Su relación con su hermana Athena es

también compleja, hallando Ani al comienzo de la temporada a su hermana en un servicio online de actos sexuales, lo cual genera un bache entre ambas; su vínculo subsana al descubrir Ani que su hermana ha sido aceptada en la universidad. Paralelamente a su tumultuosa historia familiar, Ani lidia con las repercusiones de un posible abuso sexual en su infancia. Inicialmente reprimiendo aquella parte de su vida, el arco de transformación de Ani le lleva a recordar parcialmente lo ocurrido, siendo esto potenciado a partir de alucinaciones durante la infiltración en una fiesta exclusiva, en la cual se ve forzada a ingerir una potente droga; ésta desatará una secuencia onírica, en la cual la figura infantil de Ani se mezcla con su figura adulta, exponiéndose de modo visual la dicotomía entre dos identidades que pulsa en su interior (ver Cuerpo C, figura 11, pág. 6). Más tarde Ani mantendrá relaciones sexuales con su compañero Ray Velcoro, confesando a éste la posibilidad de haber sido sexualmente corrompida por un extraño, y recordando que se sintió atraída hacia éste al llamarla hermosa. Este pequeño indicio de información puede conectarse a la imagen que de sí misma proyecta Ani: desde su apariencia física, es claramente indicada su preferencia por ropas masculinas y holgadas (en una vena similar a aquella de Sarah Linden en *The Killing*), siendo su disfraz para la fiesta el único momento en que adquiere un estilo femenino y sensual.

El carácter tridimensional de Ani es puesto en evidencia a través de su desconfianza con los hombres; a raíz de su creencia de que el sexo masculino se destaca por su posibilidad de asesinar a mano desnuda, lleva consigo un cuchillo, dispuesta a usarlo si alguien intenta sobrepasarse con ella. Al intentar escapar de la fiesta junto con Vera, una mujer desaparecida, un hombre corpulento intenta ahorcarle; no dispuesta a dejarse vencer, Ani materializa en acciones su creencia, apuñalándole en defensa propia. Se efectiviza, de este modo, lo que Seger (1997) denomina como anticipación – una pieza visual o dialogada que prepara el terreno para una situación que dará frutos más adelante en el relato, lo que se denomina en términos técnicos como *pay-off* (resultado). A partir

de éste la historia cobra mayor unicidad, evidenciándose la lealtad de Ani a sus creencias.

Su relación con Ray funciona como un modo de quebrar los previamente mencionados estereotipos del compañerismo entre hombre y mujer; inicialmente cordiales el uno con el otro, sus arcos de transformación confluyen en una unión sexual; el acto no responde, sin embargo, a una atracción romántica, sino a la desesperación y soledad que oscurece sus vidas. Dos seres heridos y reprimidos que, luego de la experiencia, logran abrirse emocionalmente.

Olivia Moore, protagonista de *iZombie* (ver Cuerpo C, figura 12, pág. 6), resulta un personaje de profunda composición, no sólo desde su concepción de un personaje femenino en primera plana, sino desde su representación de un individuo compuesto por múltiples rasgos y personalidades. Originalmente una residente médica enfocada en su trabajo, Liv asiste a una fiesta de desastroso desenlace; la combinación de una droga de diseño y bebida energizante genera un inesperado brote zombi, del cual Liv no saldrá ilesa. Debiendo adecuarse en secreto a su nueva identidad, Liv decide tomar un empleo como asistente en la morgue de King County, en la cual emplea sus conocimientos médicos y, paralelamente, se alimenta de los cerebros que los cuerpos entrantes dejan de necesitar. Dicha alimentación acarrea un efecto secundario: la capacidad de experimentar visiones relacionadas al previo poseedor del cerebro, así como una adjudicación a su personalidad de determinados rasgos (tales como comportamiento asocial, sexualidad desinhibida, inquebrantable optimismo, etc.) y habilidades de la víctima. Estas habilidades catalizan su involucramiento en la resolución de casos policíacos junto a Clive, un escéptico detective al cual convence de sus habilidades psíquicas, y con el cual lentamente construye una relación cercana y leal; funcionarán, a su vez, como una influencia (positiva y negativa) en su actitud y relaciones con sus seres cercanos. Además de lidiar con su familia, la cual se halla en completo desconocimiento del accidente, Liv sufre su imposibilidad de reconstruir una relación romántica con Major, su

ex novio, del cual se distanció considerablemente tras su retorno de la muerte. Hallará consuelo en Ravi, su nuevo jefe y aliado, el cual le motivará a resolver casos (que pronto se transformarán en una parte importante de la espina dorsal de Liv, moldeando su nueva identidad y objetivos en la vida), envolviéndose paralelamente en su subtrama romántica, al mudarse con Major para mantener a Liv informada sobre él. Ajenamente a sus problemas personales, Liv se enfrenta al crecimiento de una comunidad zombi en Seattle, la cual se halla monopolizada por Blaine, el mismo joven que transformó a Liv en zombi durante la fiesta; dedicado al negocio de venta de cerebros, Blaine lleva a cabo amorales acciones tales como el secuestro y asesinato de jóvenes sin hogar (alumnos de Major) y prostitución de mujeres, posteriormente a su transformación en zombis. En desacuerdo de su monetización a partir de la epidemia, Liv se enfrenta a Blaine, intentando asesinarle en una ocasión, pero siendo incapaz de llegar a su nivel; posteriormente le inyecta con una cura ideada por Ravi, luego de apuñalar éste a Major (con quien se enfrenta por el asesinato de sus alumnos). Ésta le devolverá a la vida, castigo que considera para Blaine mayor que la misma muerte, marcándose el fin de su monopolio debido a su incapacidad de convertir víctimas. En este mismo punto de clímax Liv toma la difícil decisión de transformar a Major en un zombi, con tal de salvar su vida; acción que es impulsada por su creencia personal de hacer lo necesario por aquellos a quienes quiere, más allá de lo difícil que dicha decisión sea, la cual demostrará también en su negación de donar sangre a su hermano, quien es críticamente herido en el accidente causado por Blaine y Major, evidencia de su carácter tridimensional y narrativamente complejo.

Puede concluirse, a partir de lo expuesto en el presente capítulo, que el establecimiento de un personaje en el imaginario televisivo, particularmente en la diegesis de un género como el policial, se halla fuertemente influenciado por el proceso de identificación del espectador con éste. Dicho proceso no requerirá empatía por parte de la audiencia; como se ha notado en el caso del antihéroe, un individuo puede realizar catarsis de sus propias oscuridades a través del visionado, o bien comprender y apoyar la cuestionable moral del

personaje en las bases de una caracterización fiel a sus creencias, apoyada en acciones concretas y verosímiles. Dicha caracterización deberá ser tridimensional, así como apoyarse en una motivación fuerte y en un vínculo consistente con el conflicto (si un personaje decide romper las normas sociales o laborales, el espectador debe comprender si esta necesidad surge de lo emocional, lo ético, etc.). Se ha focalizado, paralelamente, en la importancia del arco de transformación – personajes que a lo largo del tiempo han conmovido y encandilado, tales como Dale Cooper, Fox Mulder, Jack Bauer, Rust Cohle, Marty Heart y Ani Bezzerides se hallan sujetos, a lo largo de sus narrativas, a múltiples cambios y evoluciones. El ritmo en que éstas sucedan variará según el ritmo y estilo narrativo asignado a cada serie; así en *24*, una serie de vertiginoso ritmo y constante acción, las transformaciones que enfrentan los personajes se darán a una velocidad mayor a aquella de una serie como *True Detective*, cuya estructura rítmica es dictada por la languidez y lentitud en el crecimiento de la tensión.

El personaje establece la conexión con el telespectador; éste no podrá desarrollarse a su máximo potencial si la estructura del universo en que se encuentra es carente o poco convincente. Paralelamente, las relaciones entre protagonista, antagonista y personajes secundarios dependerán no sólo de una potente caracterización sino del manejo dosificado y consistente de las líneas argumentales. A la importancia de estas facetas en el panorama contemporáneo se atenderá el capítulo próximo.

Capítulo 4. Estructura y recursos narrativos en el policial televisivo

Todo producto ficcional debe su coherencia interna a la aplicación de una estructura dramática. Se ha adscrito a este tipo de estructura desde la dramaturgia griega, mutando con la aparición del cine clásico en la denominada estructura tripartita: planteamiento, desarrollo y desenlace. En palabras de Fernández Díez: “Todo guionista, independientemente de cual sea su campo de especialidad, ha de estudiar y conocer en profundidad el guion dramático porque en él se contienen todos los conocimientos necesarios para el desarrollo eficaz de cualquier narración o discurso audiovisual” (2005, p. 72).

El capítulo previo ha indagado en el estudio del héroe arquetípico, rol cuya popularidad es debida en gran parte a una estructura que sostiene dramáticamente su camino; recibiendo un llamado o experimentando un suceso que le empuja fuera de su status quo y dentro de la aventura (planteamiento), debe enfrentar numerosos adversarios y obstáculos (desarrollo), para llegar finalmente a una consecución de su meta inicial, habiendo cambiado internamente (desenlace). La efectividad detrás de esta estructura tripartita se halla en su curva dramática; a medida que la tensión aumenta y los obstáculos crecen, la implicación del mismo espectador en la historia se torna cada vez mayor, llegando esta experiencia vicaria a su punto álgido en el clímax.

Naturalmente la estructuración de una serie televisiva varía en relación al largometraje, si bien mantiene parámetros similares en su fuero interno. Si se observa la línea argumental principal de *24*, puede distinguirse en ella una estructura similar a la tripartita: un planteamiento en el cual Jack Bauer es llamado a la acción, un desarrollo en el cual debe enfrentar múltiples antagonistas y obstáculos, contando con aliados y debiendo sortear conflictos personales con su propia familia o seres cercanos, llegando finalmente a un desenlace en el cual la operación terrorista es desmantelada, marcando los eventos del día algún tipo de consecuencia en la vida de Bauer.

Un episodio de *CSI* o *Law & Order*, por su parte, se ampara bajo el mismo modelo: introducción de caso/s del episodio, desarrollo de la investigación y eventual desenmascaramiento del culpable. En ambos casos (una serie con continuidad a largo plazo y un procedural con episodios autoconclusivos) la estructura diverge del modelo cinematográfico en su necesidad de trabajar con un ritmo de relato fragmentado, pautado por los bloques publicitarios, que enfatizan la necesidad de emplear recursos narrativos diversos para atraer el interés de la audiencia - cuya predisposición ante el visionado, como se ha visto anteriormente, es significativamente más dispersa que aquella de un espectador cinematográfico, sujeto a la experiencia inmersiva de la sala de cine. Otro elemento vital en la divergencia de la estructura serial televisiva es su empleo de líneas argumentales y arcos de personaje a lo largo de sus capítulos; mientras un film mantendrá la curva dramática por un lapso limitado de tiempo, la serie debe emplear el manejo de la información con una dosificación y estrategia sumamente cuidadosas, particularmente en relatos policíacos y de misterio, en los cuales la efectividad de la premisa depende del modo en que los hechos del crimen y su investigación sean revelados al espectador.

El presente capítulo estudia, en primer lugar, la construcción dramática de un producto ficcional, teniendo en cuenta la importancia de la estructura en tres actos y del concepto de conflicto dramático como bases a la estructuración de cualquier proyecto audiovisual. Ingresando en el ámbito de la serie televisiva, se llevará a cabo un estudio sobre formatos de estructura alternativos, así como dos variables esenciales a todo producto ficcional televisivo: la fragmentación del discurso a partir del empleo de bloques narrativos y el empleo de línea argumentales. Finalmente se incursionará en la aplicación del policial televisivo de determinados recursos narrativos, los cuales organizan los elementos creativos de la historia, incrementando el interés de la audiencia no sólo a corto plazo (el episodio en cuestión), sino de tal forma que retorne la semana siguiente a continuar el visionado. Se explorarán herramientas relacionadas al mantenimiento y

liberación de la tensión narrativa, la dosificación de información y la construcción dramática del relato.

4.1. Construcción dramática de un producto audiovisual

Todo producto de ficción narrado en un medio audiovisual posee el fin último de ser exhibido ante un público determinado. Esta función del guión ficcional como contrato entre un autor y su público no difiere estructuralmente de aquella presentada por una narración infantil, en la cual el niño (espectador) pretende oír o leer un encadenamiento de sucesos unidos entre sí de acuerdo a un razonamiento determinado, y asimismo que estos hechos le sorprendan de algún modo, tomando la acción un camino no esperado (Espinosa y Montini, 2007, pp. 93-118).

Al plantearse una ficción televisiva de cualquier índole, resulta importante la distinción de una premisa. Si el tema es aquel concepto primigenio sobre el cual se basa una serie, vigente a través de todos sus episodios y temporadas (la resolución de un asesinato, la búsqueda de justicia), la premisa representa aquello que el director o escritor buscan comunicar; la enseñanza que desean impartir a su espectador y sobre la cual éste deberá reflexionar posteriormente. Una premisa, al igual que el tema, se mantendrá en pie durante todo el recorrido, otorgando cohesión a la estructura (Schrott, 2014, pp 36-37). La distinción entre ambas terminaciones resulta particularmente importante en el análisis del panorama televisivo; el cual, en su avance a lo largo del tiempo, ha absorbido un número limitado de temáticas, siendo la premisa brindada por el autor aquello que diferencia un producto del otro. La serie *True Detective* presenta como tema la investigación de crímenes por un grupo de policías; su premisa, sin embargo, se localiza en una intención de enseñar los resquebrajos internos en las vidas de un grupo de individuos y las mentiras que, en un intento de sobrellevar sus dificultosas realidades, se cuentan a sí mismos.

Puede plantearse una símil diferencia entre la historia y la narración, forma en que la historia es expresada, que engloba variables como el empleo de los tiempos, la revelación de información o el mismo modo de estructurar el relato (Chion, 1995, p. 77-79). Evidentemente, un relato cinematográfico o televisivo sin una estructura marcada corre el riesgo de alienar y confundir a su audiencia.

Resulta particularmente relevante analizar la estructura dramática tripartita (en tres actos), también definida por McKee (2002) como arquitraba o diseño clásico; estructura universalmente aceptada por las audiencias y laudada por críticos. Retrotraerse a las narrativas que han logrado mayor longevidad en el imaginario cultural norteamericano indica la prevalencia en éstas de susodicha estructura, caracterizada por el *crescendo* dramático que brinda su desarrollo curvilíneo (dando el planteamiento el puntapié inicial a la historia, aumentando ésta el riesgo y elevando su curva durante el nudo, llegando a su pico máximo en el clímax y descendiendo hacia la resolución). Si bien esta división en bloques es para el cine (al contrario de la televisión) una puramente transparente, el espectador será capaz, según Espinosa y Montini (2007), de vivenciar el desarrollo progresivo de los tres actos, consciente de que su atención en el relato resta en un número de herramientas que la permiten. Es por esto, estresan los autores, que exigen la eventual aplicación de los puntos de giro, los cuales funcionan como ganchos para asentar y mantener al público en la historia.

Según Seger (1997) una estructura sólida resulta primordial tanto en el planteo como en la reescritura de un guion. De acuerdo a la autora una estructura sólidamente armada debe hallarse bien formada y centrada, contar con impulso y ser clara. Naturalmente una estructura de este tipo requiere una construcción dramática de la historia, que sólo se logra a partir de un planteamiento, desarrollo y resolución. Se proseguirá a categorizar brevemente cada etapa de la estructura dramática, que, como se observará más adelante, puede aplicarse tanto a un film de largometraje como a un capítulo o temporada de una serie televisiva.

El planteamiento otorga al espectador la información contextual necesaria para sumergirse en la historia, permitiendo la comprensión inicial de sus personajes y del status quo en que se encuentran. El estilo de la historia y el ambiente en que ésta se desarrollará también deben ser expresados con claridad en los primeros diez a quince minutos del guion (Seeger, 1997). En el caso de un género como el policial, se atribuirán generalmente los primeros minutos del relato a introducir al policía o detective encargado del caso, el caso a resolver (sea éste un asesinato, desaparición, ataque terrorista, etc.) y la ciudad, pueblo, etc. en que la investigación tendrá lugar. Es este el caso en films como *Seven* (David Fincher, 1995) y *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991), así como en las series televisivas *24* y *The Killing*.

El planteamiento se compone de una imagen inicial, un detonante y la cuestión central. El puntapié de films comercialmente exitosos suele ser, según la autora, una imagen inicial, que sitúa al espectador en un determinado ambiente espacial y temporal e introduce el tema, primer elemento con el cual el espectador se identifica (Seeger, 1997, p. 33). Los créditos iniciales pueden funcionar, en el caso de la serie televisiva, como un esbozo de imagen inicial, siendo esto notable en *Twin Peaks* y la primera temporada de *True Detective*, cuyos títulos superponen imágenes de los personajes principales y del estado sureño de Louisiana, aplicándose un acompañamiento musical narrativamente relevante. El detonante, por su parte, será el suceso que dé comienzo propio a la historia, quebrando el estatismo del status quo. Puede basarse en una acción (el asesinato de Laura Palmer en *Twin Peaks*), una pieza de diálogo, tal como una llamada telefónica, o una serie de eventos encadenados (Seeger, 1997, pp. 41-42).

La cuestión central plantea un enigma o interrogante que llegará o no a una resolución final en el clímax; el eje de la historia se construye alrededor de este suceso (Seeger, 1997, pp. 43-44). Las historias del género policial se nutren especialmente de esta herramienta, estructurando su historia y la dosificación de información a través de los

interrogantes ¿quién asesinó a...? (en el caso de un whodunnit), ¿logrará la policía atrapar a...?.

Tras formularse el planteamiento el primer acto se desarrolla, llegándose al primer punto de giro. De acuerdo a Seger, el punto de giro será responsable de otorgar impulso a la historia, evitando que ésta se estanque y, en efecto, el interés del espectador flaquee. Todo plot point requiere que el personaje tome una decisión, la cual involucra algún tipo de riesgo y le lleva hacia un nuevo ambiente que no esperaba visitar (Seger, 1997, pp. 46-49). Espinosa y Montini (2007) definen a este primer punto de giro como punto de ataque: el momento en que el personaje se decide a entrar definitivamente en acción. A partir de dicho momento la historia se establece en un ascenso dramático, a partir del cual el protagonista sortea diferentes obstáculos en pos de su objetivo y se enfrenta a múltiples complicaciones, las cuales le empujan a un estado de crisis. El segundo punto de giro mantiene la misma función que el primero (impulso, movimiento de la acción hacia un nuevo plano) pero aporta, a su vez, mayor aceleración, aumentando la expectativa del espectador al hallarse el relato cercano al clímax (Seger, 1997, pp. 49-50).

La acción llega a su punto álgido; el personaje se halla cara a cara con su antagonista, o descubre la pieza de evidencia vital para cerrar el caso y atrapar al culpable. Esta etapa es lo previamente definido como el clímax del relato; tras alcanzar su pico máximo la historia finaliza con una resolución o desenlace, que se encarga de relajar la tensión y cerrar los nudos aún abiertos.

No resulta ajena este tipo de estructura al relato policial clásico: en su introducción el misterio a resolver es presentado (generalmente una desaparición, crimen o atentado funciona como el detonante que empuja al personaje a la acción), en paralelo al detective que llevará a cabo la investigación y los personajes que le rodearán en ésta. La segunda mitad del primer acto pone en marcha la investigación, siendo el punto de giro denotado por un suceso que trastoca la situación y sumerge propiamente al protagonista en el caso (tal como el descubrimiento de una pieza de evidencia o una amenaza al detective por

parte del antagonista); el segundo acto desarrolla la investigación, así como los consecuentes conflictos, barreras y *red herrings* (pistas falsas) con los cuales se topará el detective, pudiendo desarrollarse en forma paralela subtramas relacionadas a los conflictos relacionales y personales de éste, lo que Del Teso (2011) denomina como su línea interna; ejemplos son la obsesión del detective McPherson en *Laura* (Otto Preminger, 1944) o el enamoramiento de Michael O'Hara en *The Lady from Shanghai* (Orson Welles, 1948). El segundo punto de giro pone en juego la resolución del misterio, a partir de la aparición de una prueba de evidencia vital, o la realización de la imposibilidad de culpabilizar al sospechoso; el clímax dramático marca un enfrentamiento con el criminal en una situación de vida o muerte, ya sea del mismo detective o de una víctima secuestrada, incrementándose la tensión emocional; tras sucederse el pico de máxima tensión, el desenlace marca el éxito o fracaso en la aprehensión del antagonista, así como un posible epílogo en que se establece el consecuente paradero de los personajes principales. Si bien este modelo estructural puede adjudicarse a gran parte de los relatos policíacos, se observará más adelante que se trata de una normativa propensa a quebrarse, de acuerdo al punto de vista y modalidad de narrar el relato escogida; tal es el caso de un film como *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950), que estructura el relato no como una investigación lineal, sino como el recuento de los hechos que llevaron al asesinato de un hombre, evento que funciona como imagen inicial del film.

Es notable cómo este modelo de estructura ha mantenido vigencia a lo largo del tiempo en la industria cinematográfica y televisiva clásica; si bien el previamente estudiado camino o jornada del héroe, prevalente en los relatos de acción y aventuras, se ha adscripto religiosamente a este tipo de estructura, puede identificarse a la misma en géneros tan dispares como el drama romántico, la comedia, la ciencia ficción o el policial. Fernández Díez (2005) denota, a su vez, la extensión de estructura como norma dramática dentro de cada secuencia del film, o, como se verá en el caso de una serie televisiva, cada capítulo.

Por más que la efectividad de la estructura tripartita se halle empíricamente probada, no puede considerarse a ésta la solución a todo mal. Espinosa y Montini (2007) abordan este punto, remarcando que ciertos autores han criticado la rigidez de la estructura tripartita, avisando en contra de apegarse a dicho esquema como una fórmula infalible que asegura la calidad del producto. En una vena similar, Seger (1997) identifica posibles conflictos en la estructuración de un producto audiovisual. Uno de ellos será un planteamiento demasiado ralentizado, cuyo disturbio es tolerable en el visionado cinematográfico. “En un programa de televisión, sin embargo, un planteamiento lento es mortal y suele conducir automáticamente al cambio de canal” (Seger, 1997, p. 55). La extensión de la espera antes del primer punto de giro contribuye a estancar la acción en el primer acto, colocándose un freno al interés del espectador por el avance y evolución de la historia. Si el segundo punto de giro se adelanta con demasía, el tercer acto se verá empantanado, habiéndose resuelto ya la intriga principal; si ocurre demasiado tarde la tensión no poseerá suficiente tiempo para desarrollarse, disminuyéndose el poder de la resolución. Puede ocurrir, paralelamente, que la resolución se extienda aún luego de haberse alcanzado el clímax, lo cual alienará al espectador (Seger, 1997, p. 55-56). Este problema no es ajeno a la pantalla televisiva, tal como se ha analizado previamente en relación a la revelación del asesino de Laura Palmer en la segunda temporada de *Twin Peaks*.

Un concepto de no mínima importancia en la construcción dramática de un relato es aquel de conflicto. Según Comparato “el conflicto es cosustancial al individuo: el espejo de su vida en relación con los demás, con el mundo y consigo mismo” (1993, p. 71). Así, el conflicto o lucha dramática es aquello que mantiene al espectador involucrado en la trama, ansiando conocer cuál de las dos fuerzas en juego (protagonista o antagonista) vencerá. Un arquetipo clásico de dicha confrontación es aquel del policía o detective y el criminal. Este tipo de conflicto, el más común en los relatos clásicos – también conocido con el nombre de conflicto externo - es el conflicto de relación. El conflicto interno, en

contraposición, representa una dificultad del personaje consigo mismo. Seger determina que el mejor modo de exponerlo es a través de la proyección en un personaje externo; esto permite que el conflicto pase a ser relacional y más evidenciable (1997, pp. 183-185). Siendo éstas las dos categorías de conflicto más exploradas por guionistas, existen conflictos alternos de índole social (conflicto entre un individuo y un grupo social, representado por dos o tres personas, enfrentándose éste a la corrupción y opresión del sistema), situacional (relatos de catástrofes) o cósmico (conflicto entre un personaje y una fuerza sobrenatural).

La resolución de lo que previamente se denominó como cuestión central depende de la naturaleza del conflicto y cómo éste se resuelve. En el caso de un whodunnit policial, el investigador se enfrenta a un caso particular, debiendo analizar la evidencia, hablar con testigos y acusados, etc. hasta llegar a una deducción que le permita enfrentarse con el culpable. Géneros como el *film noir* han sido prolíficos en su utilización de conflictos internos como línea alterna al conflicto principal, quebrándose la figura de hombre alfa representada por el detective de antaño y revelando en el proceso sus vulnerabilidades y defectos; hombres emocionalmente paralizados, bebedores o fumadores compulsivos, rodeados por corrupción y traiciones. Este modelo de conflicto indaga en la psiquis del personaje y su contradicción interna, pudiendo intervenir, como se ha visto, en diferentes esferas de la vida del personaje. Tal es el caso del film *Laura*, en el cual la creciente obsesión con la mujer asesinada afecta la investigación del detective protagonista.

Existen diversas instancias en las cuales un uso incorrecto del conflicto genera dificultades a la narración. Una de ellas es la confusión entre una situación conflictiva y un conflicto propiamente dicho; que una situación genere tensión dramática no significa que exista allí un enfrentamiento de opuestos. De este modo, que un asesino cometa crímenes no representa un conflicto en sí mismo; para que éste se produzca debe existir una figura que le enfrente y busque detener sus acciones. Un inconveniente alterno con el conflicto es generado por el estatismo del conflicto: se mencionó inicialmente que toda

estructura narrativa requiere una progresión dramática para mantener la atención del espectador y la tensión del relato. Si el conflicto se estabiliza, la tracción hacia delante del relato se detiene; esto puede ocurrir cuando un personaje es dominado por un único estado, tal como la ira o la angustia, lo cual socava su voluntad; para que el relato avance el personaje debe estar dispuesto a superar dichas emociones y hacer frente a su conflicto (Espinosa y Montini, 2007, p. 45-49). Dicho inconveniente será una crítica frecuente a ciertos personajes de televisión (recientemente identificable en el personaje de Paul Woodrugh en la segunda temporada de la serie *True Detective*), en los cuales resulta difícil identificar un rango de emociones progresivo ante un conflicto determinado. El segundo foco de interés se halla en el crecimiento inestable de un conflicto; el crecimiento de un conflicto, tanto en el relato fílmico como en el televisivo, debe generarse progresivamente, respetando un arco que comience en un estado inalterado y finalice en una alteración de carácter, virtudes, etc.

Es frecuente que los conflictos crezcan a saltos cuando el autor traiciona la esencia del carácter del personaje. Hacemos que el personaje haga algo que no tiene nada que ver con él mismo y el conflicto crece súbitamente. Y si bien el conflicto crece, el público se descuelga, porque entiende que tal crecimiento es inverosímil (Espinosa y Montini, 2007, p. 50).

Este tipo de inconveniencia suele ocurrir cuando el guionista se enfrenta a la necesidad de extraer a un personaje de una situación narrativamente dificultosa. Traicionar la construcción de un carácter en pos de generar conflicto no resultará en la construcción de un conflicto sólido, ya que para funcionar correctamente éste debe verse en todo momento vinculado a la necesidad dramática del personaje en cuestión. Jack Bauer, protagonista de *24*, fue progresivamente criticado a lo largo de las nueve temporadas de la serie por su creciente balance en la cuerda separadora de lo verosímil e inverosímil. Se ha mencionado en el análisis de la serie durante el segundo capítulo la intensa ambivalencia de las acciones llevadas a cabo por Bauer (las cuales crecen hacia niveles tales como la tortura física con fines de obtención de información); si bien se hallan intrínsecamente relacionadas a su carácter y la premisa postulada por la serie generan

un cuestionamiento moral en sus espectadores: ¿es Bauer un personaje al que alentar en su misión?

4.2. Funcionamiento de la estructura televisiva

El modo de consumir y comprender un producto ficcional por parte de la audiencia ha trasmutado a lo largo del tiempo. Entrando a una sala de cine, el espectador se halla limitado a una única elección, la cual se experimenta en un espacio clausurado a las vivencias del mundo cotidiano; este no es el caso del visionado televisivo, que seduce al telespectador con una plétora de discursos y plataformas, cada una presentando un nivel de especialización que permite ajustar su target a aquel de una determinada franja etaria o de intereses comunes. El guionista de teleseries debe tener en cuenta este factor determinante del discurso televisivo actual, empleando la estructura y herramientas narrativas con el fin de retener al espectador, así como impresionarle lo suficiente para que éste escoja la consumición de su producto y no aquellos en la misma franja horaria, de los cuales se halla a un clic de distancia. No sólo la variedad de la oferta diferencia la experiencia de visionado; Varela (2009) alude al concepto de flujo continuo para explicar la calidad discontinuada de la experiencia televisiva, en vínculo con el concepto de discurso interrumpido propuesto por Comparato (1993). Según la autora, ver televisión puede relacionarse con la experiencia de oír un programa de radio; ante la clausura propuesta por el cine, en el cual el visionado de la película presenta un inicio y final, entre medio de los cuales el espectador se ve completamente inmerso en el visionado, la televisión y la radio funcionan como imágenes y sonidos de fondo a la vida cotidiana; de este modo, el espectador puede hallarse involucrado en numerosas actividades durante el visionado de un determinado programa de televisión (Varela, 2009, p. 214). Puede incluirse entre dichas actividades el uso de las redes sociales, incorporadas al imaginario cultural desde hace aproximadamente diez años. Sumando esta cualidad a la interrupción narrativa marcada por el bloque comercial, se comprende la importancia que dicha

cualidad del visionado televisivo posee en la construcción de su guion, si bien esto se halla sujeto a variación de acuerdo al formato y género seleccionados – puede argumentarse que formatos tales como los de *reality show* o telenovela requieren, dada su estructura, una menor absorción de la atención del espectador que la necesitada por una teleserie con continuidad episódica.

Tal como se planteó en el primer capítulo, un guionista de teleserie se verá enfrentado a un tipo particular de estructura, basada en la organización episódica, durante la cual una historia deberá extenderse por un período de tiempo, manteniendo constante el nivel de interés de la audiencia por los personajes y el universo construido alrededor de éstos. El caso del género policíaco presenta aún más complejidad, dado que el enigma de su premisa se centra, generalmente, en la resolución de un crimen; en una teleserie con formato de continuidad, la investigación de este crimen deberá extenderse a lo largo de una temporada, utilizándose un delicado ritmo de dosificación de información para entregar al público ciertas pistas y, paralelamente, dejarle en un constante estado de suspenso. En ocasiones se recurrirá al cliffhanger, quedando el misterio sin resolver durante el desenlace de su primera temporada, lo cual, demuestran los casos de *Twin Peaks* y *The Killing*, genera un efecto negativo en la recepción del producto por parte de las audiencias.

4.2.1. Estructuras alternativas

Para comprender la relevancia de modelos de estructura alternativos en el discurso teleserial, se recurrirá a la categorización provista por Del Teso (2011). Se establece que la televisión emplea modelos de estructura no convencionales dada su cualidad narrativa de extensión episódica: la premisa y los personajes deben extenderse a lo largo de una temporada, como plazo mínimo, cuya extensión y, en defecto, cantidad de líneas argumentales y personajes que se introducen fluctúa de acuerdo al formato asimilado; la telenovela será uno de los formatos de mayor extensión, dada su exhibición diaria,

mientras que la teleserie podrá extenderse entre ocho, trece o veintidós capítulos (interviniendo, en este caso, el modelo de producción) y una miniserie solo requerirá de tres o cinco capítulos para atar los cabos de su historia. Una estructura de este tipo es capaz de potenciar el viaje emocional, al mantener prendida de un hilo la atención del espectador y fomentar su participación; mediante la organización y clasificación de la información recibida el espectador construye el relato cual rompecabezas (Del Teso, 2011, pp. 208-209). Esto es particularmente relevante al género policial, donde la audiencia forma parte del misterio o crimen a resolver tanto como el mismo detective.

Toda estructura alternativa, de acuerdo a Del Teso (2011), se basa en el relato de múltiples historias, llevadas adelante por un protagonista y poseedoras de un conflicto; las normas dramáticas de la estructura clásica serán variadas por el guionista a partir del modo de presentación de la información y la intercalación de los diferentes relatos. En toda forma artística resulta necesario el conocimiento de la normativa clásica para realizar una consecuente ruptura de las normas. El empleo de estructuras dramáticas no convencionales en el panorama televisivo actual se halla amparado en la convivencia e hibridación de diversos modos discursivos y estilísticos; la introducción de historias temáticamente complejas y arriesgadas en su presentación requiere el empleo de estructuras que, teniendo en cuenta los preceptos clásicos, los desafíen y moldeen a la intención discursiva de sus propias propuestas.

Al clasificar este tipo de estructuras, Del Teso (2011) segrega dos tipos diferentes: la estructura alternativa de tipo secuencial y la de protagonistas múltiples. El particular análisis se centrará en la primera categoría, considerándosela relevante a las series de televisión policíacas. La estructura secuencial se basa en la conjugación de dos o más relatos, cada historia siendo independiente de las demás, si bien será inevitable que se entrecrucen en algún momento. De acuerdo a Del Teso la mayoría de las historias en este tipo de estructura seguirá un planteamiento clásico; de contarse con un gran número de ellas, algunas podrán variar hacia tipos de estructuras alternativos (tales como el

planteamiento truncado, donde la historia se detiene completamente en el punto de giro, evitando el desenlace dramático), dado que poseen menor cuota en el aire (2011, pp. 215-216).

Este tipo de estructura se subdividirá en secuencial en paralelo, lineal y no lineal; resultan de interés para el presente análisis las dos primeras categorías. La estructura secuencial en paralelo presenta el uso más común en la organización de estructuras secuenciales; bajo ésta todas las historias se organizan en un mismo espacio temporal lineal. Si el guion inicia en un determinado día o mes, dicha medida de tiempo se mantendrá para todas las historias a lo largo del relato. Se trata de un tipo de estructura asumido por múltiples miniseries y series televisivas; las series vinculadas al género policial incluidas. Desde sus inicios con *Hill Street Blues* hasta productos contemporáneos como *The Killing*, este tipo de relatos avanzan la historia cronológicamente, desde su inicio hasta su conclusión, exceptuándose la ocasional secuencia onírica o flashback. *CSI*, desde su formato procedural, presenta una dinámica similar, introduciéndose y finalizándose las historias independientes de sus protagonistas (casos de crímenes a resolver) en un lapso temporal compartido.

En estas estructuras, el tiempo entre historias debe compartimentarse; teniendo en cuenta la importancia del principio de unidad dramática mencionado previamente solo puede enseñarse una historia en pantalla; una alternativa para enseñar eventos que ocurren en un tiempo simultáneo sin quebrar dicho principio es la técnica de pantalla dividida o *split screen* (ver Cuerpo C, figura 4, pág. 4), que quiebra la individualización de la pantalla en pos de enseñar múltiples eventos paralelos (Del Teso, 2011, pp. 213-214). Esta herramienta se asocia a *24*, primera serie televisiva en emplearla, dada su estructura en tiempo real e interés en el mantenimiento de un nivel constante de tensión.

La estructura secuencial lineal, por su parte, se halla formada por múltiples historias que se suceden en un panorama temporal propio. Este tipo de estructura requiere de una mayor concentración e inmersión del espectador, que deberá reconstruir por sí mismo las

piezas del rompecabezas. Según Del Teso (2011) la exposición de puntos de vista divergentes es una característica de esta estructura; un mismo hecho puede tener diferentes interpretaciones, dependiendo del punto de vista desde donde se vea. El género policial trabaja con diversos puntos de vista o testimonios en relación a un mismo crimen o evento sospechoso; en su primera temporada, *True Detective* hace de la secuencialidad lineal un elemento esencial de su narrativa. La historia se presenta a partir de los puntos de vista de dos detectives, Hart y Cohle, en el presente, retrotrayendo dichos testimonios al año 1995, en el cual ambos investigaron una serie de crímenes de carácter ritual (es notable aquí la presencia de diferentes panoramas temporales, entre los cuales personajes y espectadores navegan de modo constante). A partir del sexto episodio, con el reencuentro de Hart y Cohle, la historia quiebra su estructura lineal de saltos temporales y se apega a una de tipo paralelo, narrando los eventos pertinentes a todos los personajes en el presente (año 2012).

Ambos tipos de estructura alternativa son identificables en el policial televisivo, planteando dos tipos divergentes de relato: uno de líneas paralelas y continuas, con un planteamiento mayormente clásico de la investigación y de digestión sencilla para el espectador, en contraste a uno de mayor complejidad, en el cual las diferentes líneas argumentales pueden situarse en planos temporales diferentes, generándose un juego dialéctico entre presente y pasado, real y onírico. Un tercer tipo de series jugará en una misma temporada, o a partir de diferentes capítulos, con ambos tipos de estructura; este caso es notable en la primera temporada de *True Detective* y la segunda de *Twin Peaks*, en las cuales una secuencialidad paralela (el presente de Louisiana y el de Twin Peaks, respectivamente) se entremezcla con argumentos cronológicamente dispares (la dicotomía presente-pasado en *True Detective*, marcada a través del uso del flashback y puntos de vista múltiples, así como la existencia de una realidad y tiempo alternos en *Twin Peaks*, a partir del descubrimiento de las logias blanca y negra).

Manejar correctamente una estructura alternativa y mantener en ésta los mismos niveles de intensidad dramática innatos a una estructura clásica representa un desafío para el guionista. Este tipo de estructura se ve comúnmente amenazada, plantea Di Teso (2011), por problemas de unidad, ritmo, significado y cierre; estos pueden remediarse a través del uso de diferentes técnicas que permiten solidificar la unión entre las múltiples líneas argumentales, la organicidad y armonía del relato.

La unidad se relaciona a la articulación de las múltiples historias entre sí, siendo posible que el público se desconcentre y pierda interés si el vínculo entre éstas no es lo suficientemente sólido. Este defecto puede afectar formatos como el procedural, donde debe balancearse un equipo de protagonistas y personajes secundarios añadidos en un único episodio autoconclusivo. En pos de asegurar la unidad de las diferentes líneas argumentales, Del Teso (2011) propone el uso de ciertas técnicas, tales como la búsqueda de un nexo conector a todas las historias, siendo el elemento variante entre éstas los puntos de vista brindados por cada personaje; que las historias se sucedan en un mismo espacio físico (el pueblo que conecta a todos los personajes en *Twin Peaks* o la ciudad de Las Vegas en *CSI*) o se hallen conectadas por un marco temporal (el desarrollo en 24 de todas las historias durante el lapso de un día cronometrado). Otra técnica de unificación reside en la afectación del proceder de un personaje en la línea de acción de otro. Un ejemplo de esta herramienta puede detectarse en procedurales como *CSI*, donde un episodio se ramifica en diferentes casos trabajados por los criminalistas; en ocasiones casos en desarrollo paralelo o previamente trabajados se imbrican con los actuales, mediante el descubrimiento de uno de los *CSI* de una pieza de evidencia conectora o la conexión de un sospechoso con las múltiples investigaciones.

El ritmo marca el momento en que se entra y abandona una línea argumental. Si dicha línea se introduce en un momento inoportuno, en el cual el espectador se halla digiriendo otra historia, éste no poseerá el suficiente tiempo para readaptarse. La aplicación de giros es una de las herramientas más efectivas para el mantenimiento de un ritmo constante:

esta técnica se basa en la apertura de un interrogante o situación de alta tensión en una línea argumental, previo traspaso a la siguiente. De este modo, el espectador es capaz de atender a la historia actual y mantener, paralelamente, un nivel de intriga en relación a la anterior (Del Teso, 2011, p. 222-223). El relato policial no es ajeno a este tipo de herramienta; series como *The Killing*, que navegan entre tres historias paralelas en sus capítulos, denotan un uso corriente del giro como elemento de ritmo entre tramas. En el doceavo capítulo de la primera temporada se genera este efecto con la historia de Mitch y Stan; habiendo descubierto en un capítulo previo que las finanzas de la familia se hallan en mal estado, Mitch visita a Stan en prisión y le confronta, segura de que éste ha reestablecido sus viejas conexiones con la mafia; Stan le acusa de impulsarle a cometer la agresión que llevó a su encarcelamiento. Tras haberse plantado la semilla de una posible discordia en la pareja, la trama se revierte a la investigación policial de Linden, siendo recuperada más adelante en el capítulo, donde Mitch confirma a su hermana Terry que no pagará la fianza de su esposo, desencadenándose una disputa entre ambas que finaliza con el pago de Terry de dicha fianza, siendo Stan liberado.

Si un relato carece de significado, el problema se halla en la vinculación entre sus historias. Si una de las historias no presenta ninguna conexión previa a las anteriores, el espectador no comprende su función de ser en el relato, por qué el guionista la colocó allí; será incapaz de sumergirse en el relato dramático dado su constante cuestionamiento. Un modo de vincular las historias entre sí es el contraste de clases y bandos sociales brindado por cada historia (Del Teso, 2011, p. 222). Dicha técnica es detectable en la segunda temporada de *True Detective*, donde las diferentes historias se entretrejerán a través de la puja entre la clase alta californiana, representada por las corruptas fiestas del alcalde Chessani y sus aliados, con la clase media-baja que representan policías e investigadores del relato y sus familias. La línea argumental del personaje de Frank Semyon y su esposa representa, por su parte, un tercer tipo de

contraste, mediador entre ambos polos; la caída en gracia desde un estatus social acomodado.

El cierre, por su parte, no refiere a clausura diegetica, sino al clímax de emoción al que llegan el relato y el espectador durante el desenlace. La estructura alternativa destaca por poseer más de un clímax, con lo cual múltiples historias llegarán a un punto álgido. Para evitar que algunas lleguen a su cumplimiento dramático antes que otras, éstas deben coordinarse entre sí, generando un efecto de mayor impacto dramático en el proceso. Una herramienta que permite trabajar el cierre, en el caso de poseerse múltiples clímax, es el evento conjunto: éste se define como una situación o evento que responde a las diferentes tramas por igual, permitiendo que éstas se unifiquen y concluyan con mayor precisión. Las dos primeras temporadas de *The Killing* presentan como evento conjunto la noche del asesinato de Rosie, el cual une la historia de la familia Larsen con aquella del alcalde Richmond y su equipo de campaña. Dicha conexión es planteada con la aparición del auto de campaña de Richmond en la escena del crimen, demostrándose mucho más profunda con el avance de la serie, y siendo su clarificación la generadora de los clímax para todas las historias: la investigación de Linden y Holder, la ruptura de la familia Larsen y la campaña de Darren Richmond.

4.2.2. Fragmentación del guion televisivo: escritura en bloques

El concepto de fragmentación en un guion televisivo ha sido introducido previamente en el primer capítulo: cómo este modelo afecta a la escritura de un producto serial televisivo y su recepción por parte del espectador. La construcción innata de un programa televisivo, cualquiera fuese el formato adjudicado a éste, se halló por un extenso lapso de tiempo ligado a la compartimentación rigurosa de los cortes comerciales; cortes que, como desarrollaba Schrott (2014), se extienden de la estrategia publicitaria para significar bloques de acción. Los bloques son determinantes en la estructura adoptada por el programa, marcando la cantidad de líneas argumentales que se introducen en un

episodio, el eje central sobre el cual éste gira, los ganchos que se emplean para mantener el interés y atención del espectador, etc.

24 es una de las series que con mayor efectividad incluye, como parte intrínseca de su propia estructura, la naturaleza fragmentada del discurso televisivo. Pionera en su introducción de una narración en tiempo real, la primera temporada de la serie introduce cada bloque publicitario con el uso de un contador, que informa al espectador sobre la estampa temporal en que la historia es dejada. Al retomarse el episodio en cuestión, la elipsis de tiempo no se ha ignorado, sino que es incorporada al mismo relato, enseñando el contador un número decreciente al enseñado anteriormente: cada bloque comienza, a su vez, con un breve recuento del estado en que se hallan los personajes, a partir del recurso de pantalla dividida. Un policial procedimental como *CSI*, por su parte, emplea una estructura de bloques clásica; todo formato procedural tenderá a emplear de cuatro a seis bloques (siendo su duración corriente de sesenta minutos), funcionando los cortes como ganchos vinculados a las investigaciones.

En relación a la construcción de un guion televisivo alrededor de los bloques comerciales, Schrott (2014) particulariza la importancia para el guionista de los cortes que dichos bloques generan:

Lo peor que uno puede encontrar en un guion son malos cortes de bloque. Por eso, cuando esté construyendo su episodio, determine cuanto antes cuáles son los cortes de bloque. Eso lo va a ayudar a estructurar el resto del material con mayor eficacia (Schrott, p. 80).

Dicha posición refuerza la comprensión del bloque comercial como elemento innato a la construcción de un guion televisivo clásico. Se denomina desglose a la organización de las acciones pertinentes a un capítulo en sus determinados bloques, determinando su inicio, desarrollo y desenlace – cada bloque presenta, efectivamente, un funcionamiento interno símil a aquel de una estructura en tres actos. La longitud y formato del programa determina su cantidad de bloques; mientras que una sitcom, cuya duración real oscila entre veinte y treinta minutos, poseerá generalmente dos bloques, la miniserie o serie de cuarenta minutos a una hora de duración opta por cuatro bloques, permitiendo la

extensión en su duración un mayor beneficio en la inclusión de publicidades; si bien este modelo es característico a gran parte de las producciones ficcionales, ciertas teleseries pertenecientes a cadenas generalistas han comenzado a engendarse bajo un modelo de seis bloques, lo cual permite una inclusión mayor de mensajes publicitarios (Schrott, 2014, pp. 80-81).

Todo capítulo presenta una estructura interna particular: en el caso de un capítulo de cuarenta minutos Schrott remarca que, hacia el final del primer bloque, el protagonista se verá en aprietos para llegar a una resolución del conflicto, asimilando la dificultad de la situación. El segundo bloque adquiere la misma función que un punto de giro, modificando la orientación del relato y abriendo nuevos caminos que recorrer. El o los héroes se acercan a la resolución del conflicto, descubriendo nueva evidencia que cambia su perspectiva y les hace comenzar de nuevo. El peligro inminente marca el tercer bloque, en el cual el protagonista se halla al borde del abismo; la duda y el temor emocional se apoderan de él hacia el final de este bloque. El cuarto y último bloque retoma la situación planteada al comienzo del capítulo; el protagonista deberá enseñar iniciativa de resolver el conflicto, sea el resultado positivo o negativo (2014, p. 81).

Para comprender el modo en que esta estructura interna trabaja, se tomará de referencia la línea argumental principal de un episodio de *The Killing* (1x13 – Orpheus Descending). Éste inicia con la exposición de la dificultad presentada por Linden y Holder para establecer un caso sólido contra Richmond; notando un patrón en la elección de Richmond de sus amantes (todas mujeres de símil color de cabello y ojos, los cuales coinciden a su vez con aquellos de Rosie), enfrentan a una de las mujeres, la cual niega que Richmond sea un hombre agresivo o posesivo, atribuyendo su actitud al dolor que, tras la muerte de su esposa, oculta de los demás. El segundo bloque introduce un giro de los acontecimientos, al razonar Holder que Richmond llenó el tanque del auto de campaña en una gasolinera no visitada hasta el momento, la cual posee cercanía al mismo bosque en el cual evidencia relacionada a Rosie fue encontrada durante el primer

episodio. El dueño de la gasolinera admite haber oído los gritos de una joven, luego de los cuales el dueño del automóvil escapó furtivamente; el final del bloque enseña a Sarah descubriendo una brecha en la valla que separa la parte trasera de la gasolinera y el bosque, demostrándose que Rosie escapó a través de ella hacia los bosques. El tercer bloque acerca al espectador hacia el clímax, aumentando la tensión y la mencionada sensación de peligro. Linden busca una explicación a los movimientos de Rosie, luego de ser hallada en el bosque una de sus zapatillas; deduce que la joven fue interceptada por su captor (lo cual evidencian las imágenes enseñadas en el montaje paralelo que da comienzo a la serie) y que, de haber corrido en la dirección contraria, su salvación hubiese sido posible. Enfurecida por las últimas revelaciones, Linden enfrenta a Richmond hacia el final del bloque, argumentando que éste cazó y finalmente asesinó a Rosie, alegaciones que Richmond niega rotundamente; el factor de peligro es acentuado por la última imagen previa al corte, que enseña a Gwen oyendo la conversación sin ser vista. Sarah se halla al borde de un colapso emocional al comienzo del último bloque, siendo incapaz de probar la culpabilidad de Richmond. Gwen confiesa a Sarah que mintió sobre la coartada de Richmond, habiendo retornado éste la madrugada siguiente al crimen, completamente mojado. Un DVD que ésta entrega a Linden acerca a los detectives a la verdad, demostrando que Richmond interactuó con Rosie previamente; la última pieza del rompecabezas es brindada por Holder, que entrega al capitán Oakes una fotografía tomada por la cámara de seguridad del puente, en la cual Richmond y su automóvil son vistos. Richmond es aprehendido y arrestado, siendo su culpabilidad símilmente certera; el tag demuestra que el verdadero criminal no ha sido aún descubierto, habiendo sido falsificada la fotografía del puente con el fin de incriminar al alcalde.

La estructura de un drama televisivo puede resumirse en una fórmula narrativa. Esta comienza con el teaser, en el cual un tesoro es robado. En el primer acto se comunica al héroe del robo y este descubre que el tesoro ha desaparecido del lugar donde moran los

bandidos. Un segundo acto gira la perspectiva del héroe, descubriendo éste que el tesoro ha sido colocado en el tope de un árbol; tras creer hallar dicho árbol, éste resulta ser una falsa pista. En el tercer acto el héroe logra localizar el árbol verdadero, pero éste es prendido fuego, colocándole en peligro inminente. El cuarto acto enseña al héroe escapando del árbol incendiado junto con el tesoro; en el tag, los contenidos del tesoro son revelados como una amenaza letal (Epstein, 2006, p. 71). Es esta una forma clara y concisa de sintetizar el modo en que una estructura clásica se adapta a la narrativa televisiva; de acuerdo a Epstein (2006), las series de televisión de calidad suelen generalmente adecuarse a este tipo de fórmula, brindando el conocimiento de su funcionamiento la posibilidad a guionistas de modificarla conscientemente – del mismo modo en que la estructura cinematográfica de tres actos debe ser dominada para posteriormente poder ser manipulada. El asentamiento relativamente actual de canales premium (HBO, Showtime) desafía la concepción clásica, quebrando el paradigma de los bloques de acción. Esto permite a los guionistas tomar la elección de si mantener los cortes de acto (a partir de herramientas como el corte a negro en determinados momentos de la narración) o si ignorarlos totalmente (Epstein, 2006). Esta opción otorga al guion una cadencia y desarrollo símil a aquella del telefilm, lo cual puede evidenciarse en la contemporánea producción de HBO, *True Detective*. La condición antológica de la serie permite, paralelamente, trabajar con dos tipos de estructura divergentes: mientras la primera temporada plantea la historia desde una estructura lineal, conectada a través de flashbacks, la segunda apela a una estructura en paralelo, si bien presenta breves secuencias alternativas, tales como los recuerdos de la detective Bezzerides sobre su infancia o la onírica experiencia de Velcoro en el bar.

4.2.3. Líneas argumentales y tipos de argumento

La estructuración de una serie televisiva no refiere únicamente a la organización de su contenido en bloques, sino también al modo en que las múltiples líneas argumentales que

componen la trama se interrelacionan. Se desarrolló previamente la clasificación de argumentos propuesta por Schrott: central, principal, principal alternativo, secundario, secundario alternativo y relato de complemento. Cabe aclarar que la cantidad de personajes y el formato afectarán la presencia de ciertos tipos de argumento (Schrott, p. 82); el relato de complemento, por ejemplo, será de empleo escaso en un formato de tipo procedural - donde la naturaleza autoconclusiva del relato da mayor prioridad a las líneas con complicación dramática - pero adopta un uso más frecuente en series con continuidad, donde las líneas de cada personaje deben dilatarse a lo largo de diversos episodios (y, paralelamente, la identificación del espectador con éstos posee mayor peso), contándose con mayor libertad en la acentuación de características y rasgos complementarios.

La interacción de líneas argumentales en un mismo episodio responde, del mismo modo que la organización en bloques, a la innata fragmentación del discurso televisivo; todo guionista debe comprender el modo en que combinarlas, evitando los problemas de unidad y ritmo previamente mencionados. El policial televisivo no es ajeno a la aplicación de diversas líneas interrelacionadas, que permiten dividir en los capítulos lapsos de tiempo dedicados a la investigación propia y, paralelamente, a tramas secundarias que involucren las tormentosas relaciones externas de los detectives o policías, sus vulnerabilidades y temores internos, etc.

El capítulo piloto de *True Detective* presenta un interesante trabajo con las líneas argumentales, que deben ser organizadas entre dos lapsos temporales diferentes. Mientras el argumento cero se relaciona a su premisa – la investigación de una serie de crímenes, que paralelamente permite una mirada microscópica en la vida de un grupo de policías norteamericanos – el argumento principal se subdivide en dos piezas; una de ellas planteada en el año 1995, donde Marty Hart y Rust Cohle se emparejan para trabajar el asesinato de Dora Lange, un caso con latentes características rituales; la segunda pieza se sucede en el año 2012, siendo Hart y Cohle entrevistados por los detectives Papania y Gilbough sobre su labor en el caso. El argumento principal alternativo

se devota a la contrastante relación entre Hart y Cohle; el carisma y actitud conservativa del primero contra el escepticismo y alienación del segundo. Sus conversaciones en el automóvil se transformarán en un importante leit motiv durante el resto de la temporada. El primer capítulo introduce primariamente la dinámica Hart-Cohle, lo cual lleva a los argumentos secundarios a adoptar roles menores; cabe destacarse, a su vez, que dicho capítulo no exhibe historias relacionadas a personajes secundarios que no se hallen vinculadas o sean provocadas por los personajes mismos. Uno de ellos es el subargumento alterno relacionado con la familia de Marty; Maggie, su esposa, desea conocer a Rust, presentándose éste a la cena en estado de alcoholización. Marty intenta excusarlo, pero Rust decide quedarse y entabla una buena relación con la esposa de su amigo; relación que recurrirá con fuertes repercusiones en futuros episodios. Un relato de complemento que no logra adquirir estatus de línea argumental dada su brevedad es aquel de Lisa, empleada legal que pide revisar un número de documentos con Marty personalmente; siendo el vínculo entre ambos personajes retomado en el segundo capítulo, la escena funciona como lo que previamente se denominó una anticipación.

4.3. Recursos narrativos del guion televisivo policíaco

Se ha estresado hasta el momento la importancia que la construcción de personajes tridimensionales, con motivaciones y objetivos claros, y una estructuración sólida cobra en la concepción de un producto ficcional. No obstante, resulta claro que una estructura consistente y personajes convincentes no proveen garantía infalible de éxito; la tercer parte esencial del engranaje será el correcto e ingenioso empleo de los diversos recursos narrativos a disposición del guionista. En el contexto del presente proyecto, el término recursos narrativos se emplea para definir aquellas herramientas que permiten a un autor organizar y comunicar los elementos creativos de su relato, dando vida a un universo complejo, verosímil y lógico de acuerdo a las normas que hayan sido planteadas para éste.

Uno de los recursos primordiales en el planteo de cualquier relato es la elección de un punto de vista; éste se expresa en el modo en que decide contarse una determinada historia. Conocer el punto de vista resulta una necesidad para el guionista, ya que éste le permitirá discernir desde donde se enfocará la historia. ¿Se observará desde los ojos de un personaje determinado?, ¿será narrada por un tercero, ajeno a los hechos y con mirada neutra?, ¿se oscilará entre la mirada de dos personajes contrastantes? El tipo de estructura que se escoja para el relato dependerá fuertemente de esta decisión. Así, una estructura basada en el punto de vista de un único personaje permite al espectador identificarse y conectar con él fácilmente, pero supone una complicación en la dosificación de información, dado que el público solo obtendrá acceso a ésta cuando el personaje lo haga; definir la estructura narrativa del guion – que se diferencia de la dramática en su planteo no de los acontecimientos, sino del modo en que sucederán – permite definir, en turno, el punto de vista (Espinosa y Montini, 2007, pp. 119-120). En el relato policial, definir uno o múltiples puntos de vista es parte esencial de la anteriormente mencionada dosificación y organización de la información; de no contarse con tal, la historia resultará confusa e ineficaz.

La primera temporada de *True Detective* organiza el relato desde dos puntos de vista: los de Marty Hart y Rust Cohle, detectives que trabajan juntos en un caso complejo, llevando circunstancias externas a su eventual separación. Es a partir de los recuentos de ambos personajes sobre los sucesos acontecidos que se estructura el relato, el cual oscila entre tres períodos de tiempo (el actual en 2012, la investigación del asesinato de Dora Lange en 1995 y un período intermedio en 2002, durante el cual la relación entre ambos detectives decae). Formatos procedurales como *CSI* y *Criminal Minds*, por su parte, ejercen múltiples puntos de vista vinculados a cada personaje; estos contrastarán y chocarán en determinados momentos, dado que no todos poseerán la misma perspectiva frente a un conflicto o caso. Los puntos de vista de Holmes y Watson en *Elementary* plantean una dinámica llamativa: mientras que es el punto de vista de Holmes el que

domina generalmente los casos trabajados por la pareja, la mirada de Watson es capaz de notar sutiles detalles que, en varias ocasiones, aportan tanto como las deducciones de su compañero; de este modo, la estructura narrativa plantea un juego de miradas entre ambos, incluso llegando a desvertebrar la investigación dual para permitir a Watson liderar ciertos casos, utilizando las herramientas deductivas que ha adquirido por parte de Holmes. Resulta difícil singularizar narrativas policíacas televisivas en las cuales el punto de vista se suministre a un único personaje, dada la naturaleza múltiple del relato televisivo. Es este el caso de series como *24*, *The Killing* o *iZombie*, que al margen de poseer protagonistas definidos permiten la inclusión de diversas líneas argumentales secundarias, en las cuales el protagonista no necesariamente interviene, contando cada una de ellas con un punto de vista singularizado (punto de vista de Major en *iZombie*; punto de vista de David Palmer en *24*; punto de vista de Richmond en *The Killing*).

La teleserie policíaca se ve inevitablemente ligada a la utilización de herramientas concretas para la mantención del suspenso y la tensión: dado que su premisa se halla generalmente conectada con la investigación y resolución de un crimen, la aplicación de suspenso será vital para mantener constante el interés del espectador. El término suspenso no implica, para Vale (1996), una herramienta mágica que resuelve los problemas de cadencia o tensión dramática de un relato; por el contrario, se trata del producto de una estructura sólida con un conflicto claro, sin dichos elementos no podrá existir o ser añadido. "El suspenso no es un elemento del relato sino una reacción del espectador ante el relato. Si se dice que un relato no tiene suspenso se está queriendo decir que el espectador no puede sentirlo cuando se le cuenta el relato" (Vale, 1996, p. 124). Cuando existe suspenso, entonces, el espectador se halla incierto sobre el éxito del protagonista en la obtención de su objetivo. Tanto el protagonista como la audiencia deben tener claro este objetivo, dado que éste permite al personaje motivarse y entrar en acción, eventualmente enfrentándose a problemáticas que bloquean el cumplimiento de su tarea. Un inconveniente con el cual el guionista puede tropezar es la creación de

suspense mediante la omisión o velo de la motivación del personaje: este realiza acciones y se enfrenta a conflictos pero la razón de ser de dicha actuación, la explicación detrás de ésta es carente (Espinosa y Montini, 2007, pp. 181-182). En *24*, el suspense se genera dado que conocemos la motivación detrás de las acciones de Jack Bauer, y el objetivo al que últimamente desea llegar: proteger a su familia y a David Palmer de una amenaza terrorista. En su camino hacia este objetivo se topa con múltiples barreras y complicaciones, que no sólo provienen del grupo terrorista contra el cual lucha, sino de su mismo ambiente laboral. Todas estas instancias mantienen al espectador en vilo; conocer lo que está en juego para Bauer transforma su mera curiosidad en un involucramiento emocional con su jornada. Finalmente, remarcan Espinosa y Montini (2007), el suspense fluirá de una relación de poder equilibrada entre protagonista/s y antagonista/s; al hallarse uno de ellos en clara desventaja, dicho balance se quiebra. En *Criminal Minds*, los criminales que lideran cada caso semanal poseen habilidades e ingenio que contraatacan las propias habilidades criminalísticas y tecnológicas de los perfiladores; el dinamismo de dicha contraposición genera suspense, colocando al espectador en duda sobre la capacidad de los perfiladores de evitar el contraataque del criminal a tiempo.

Un concepto ligado a aquel de suspense, particularmente relevante en el desarrollo de una narrativa policíaca, es aquel de implantación. Este concepto se diferencia del previamente definido como anticipación; un evento o detalle que se enseña al espectador, que finalmente podrá cumplirse o no y, en turno, generar sorpresa. La implantación, por el contrario, funciona como una pieza de información que inicialmente no parece poseer gran significancia, pero prueba su relevancia dramática más adelante en el relato. En este caso, postulan Espinosa y Montini (2007), el público no debe sospechar que dicho elemento narrativo poseerá fuerza dramática en el futuro. Un ejemplo destacable del funcionamiento de esta herramienta en una narrativa policíaca se halla en la segunda temporada de la serie *iZombie*; durante el capítulo once Major, ex novio de Liv – quien, tras transformarse en zombi durante la primera temporada y retornar

a su estado humano, adquiere el poder de detectar zombis y es chantajeado por la empresa Max Rager para llevar a cabo una limpieza de zombis en la ciudad - descubre que Dale Bozzio, oficial del FBI a cargo del caso, ha localizado (vía un GPS colocado en su collar) a su perro Minor, al cual ha adoptado luego de eliminar a su dueño. Hallándose éste en un negocio de higiene para mascotas, Major inventa una historia a la dueña de dicho establecimiento con tal de evitar que la policía le encuentre, posteriormente abandonándole en un autobús. Si bien la mujer y el acontecimiento no vuelven a mencionarse por un número de episodios, ésta retorna inesperadamente en el episodio dieciséis, comunicando a Bozzio lo ocurrido durante aquella noche y otorgándole la pista central que incrimina a Major.

El espectador que escoge visionar una serie policíaca, tal como se ha planteado anteriormente, debe recibir periódicamente información en vínculo al caso, manteniéndose a su vez un nivel saludable de expectación, que cultive su intriga y haga de la eventual resolución un evento placentero. El red herring debe su efectividad a que los recursos narrativos sean empleados de modo consciente e ingenioso. De este modo, el guionista debe ser cuidadoso con el empleo de un red herring: si bien puede resultar tentador emplearlo como un método facilista de confundir a la audiencia, toda pista falsa que se introduzca debe poseer relevancia en la futura sucesión de la historia; de no hacerlo, se trata de una información innecesaria que sirve el único propósito de ralentizar el avance de la trama. La pista falsa forma parte vital de la construcción narrativa en procedurales policíacos como *Elementary* y *CSI*, cuya autoconclusividad rige la apertura y cierre de casos en cada episodio individual. El episodio piloto de *Elementary* introduce a los investigadores Holmes y Watson, quienes buscan resolver el asesinato de una mujer acaudalada. El primer *red herring* ocurre con la sospecha de Holmes y Watson de un amigo de la pareja, siendo su contextura física similar a la del asesino y poseyendo denuncias de acoso sexual; la falta de evidencia en su contra lo exonera, si bien el dúo descubre por medio de éste que la víctima se ha sometido a múltiples cirugías,

información que paralelamente funciona como un antecedente (obteniendo su cumplimiento en la resolución del caso; la mujer se sometió a tales procedimientos por requerimiento de su esposo, quien busca adecuar su perfil a aquel de los asesinatos del hombre al que psicoanaliza). En base a la desaparición de un objeto de valor en la escena del crimen, Holmes deduce que el responsable es un asesino serial, autor de crímenes que involucran el ataque a mujeres con un perfil físico similar y la recolección de trofeos posteriormente al hecho. Poco después de descubrirse la identidad del sospechoso el cuerpo de éste es hallado, aparentando un suicidio; esto probará ser otra pista falsa, descubriendo Holmes posteriormente que la posición del arma ha sido adulterada para simular la auto-ejecución del crimen. Holmes acusa al esposo de la víctima de haber robado el teléfono móvil del sospechoso; se trata de otro red herring, cuyo descubrimiento lleva a Watson y Holmes a hallar dicho teléfono en una bolsa de arroz, con la cual la víctima buscaba arreglarlo. Éste brinda a los detectives la última pieza del rompecabezas, delatando los mensajes de voz que contiene la incriminación del esposo, verdadero orquestador de ambos crímenes. Puede observarse cómo cada pista falsa se introduce con el propósito de otorgar información a los detectives y empujarles en su investigación.

Paralelamente, las pistas falsas pueden emplearse como alicientes a la estructura narrativa; la utilización de su desencubrimiento como cierre del segundo bloque puede permitir el incremento de la tensión y suspense en la entrada al tercer bloque, en el cual el protagonista se halla al borde del abismo y el éxito de su investigación o misión pende de un hilo.

Conceptos ligados a aquel de la pista falsa y de igual importancia en este tipo de relato son el sobreentendido, el subtexto y la mentira: los tres permiten trabajar alrededor de la falta de conocimiento del espectador, brindando la información de un modo ingenioso que evite lo literal. El sobreentendido se comprende como la técnica de mencionar un tópico de forma evasiva, brindando su insinuación mayor dinamismo a la escena (Chion, 1995,

p. 91). De acuerdo al autor se trata de un tipo de conversación ágil y entre líneas, dado que no comunica literalmente todo aquello que desea expresar. En el policial, una conversación de este tipo será recurrente en la discusión de determinada evidencia o sospechosos; las deducciones de Sherlock Holmes en *Elementary* son generalmente comunicadas a su compañera Watson a través de ingeniosas alusiones.

El subtexto es la parte del texto que puntea a aquello no visible a simple vista, lo que se oculta detrás de la fachada de los personajes y sus acciones. Del Teso (2011) plantea que el hecho de actuar en relación a lo que se desea resulta un concepto capcioso, ya que las personas (y, en extensión, los personajes) no siempre están al tanto de su objetivo mayor en la vida. Las contradicciones se deben mayormente a la exploración de este subtexto: ¿qué es lo que los personajes no muestran?, ¿qué es lo que no están diciendo?

El hecho de que el personaje no sea redondo desde su comienzo permite al espectador colorear fuera de las líneas e interpretar por su cuenta determinadas acciones o piezas de diálogo (Del Teso, 2011); su experiencia de visionado se transforma en una experiencia mayormente interactiva y dinámica, en contraposición a aquella rigidez voyeurística a la cual el visionado clásico sometía. La dualidad de carácter - que forma parte esencial del género policial - se ve expresada a partir de este subtexto; los personajes se enmascaran sutilmente en su ámbito profesional y personal, para demostrar una faceta inesperada en su ámbito privado - o viceversa. *True Detective* y *24* trabajan constantemente con el ser y parecer de los personajes; Marty Hart, Nina Myers o Paul Woodrugh son personajes que demuestran ser, hacia el final de sus narrativas, mucho más complejos y dinámicos de lo inicialmente discernible.

Por su parte, la mentira simboliza un recurso complejo, que de ser utilizado con precaución actúa como gran aliciente a una narrativa policíaca. Chion (1995) argumenta que, más allá de su culpabilidad real, el personaje es capaz de mentir, posibilidad que los guionistas no siempre tienen en cuenta. El espectador, por su parte, puede reaccionar de

diversos modos ante esta situación. “Según las informaciones dadas al espectador, éste puede identificar la mentira como tal (si ha asistido a la escena falsamente relatada), tener una duda, o dejarse engañar hasta que se entera de la verdad o de otra versión” (Chion, 1995, pp. 91-92). Se mencionaba, entonces, que la mentira es un importante aliado de la narrativa policíaca. Los mismos detectives y policías o aquellos a su alrededor no son inmunes a caer en la mentira, ya sea ésta de forma consciente o inconsciente, su intención positiva o negativa. La doctora Joan Watson, co-protagonista de *Elementary*, miente sobre la terminación de su contrato de acompañante en sobriedad de Holmes, con el fin de ayudarlo tras su recaída frente a la confrontación con un viejo enemigo; dicha mentira también alude al deseo interno de Watson de continuar aprendiendo los métodos investigativos de Holmes, aprendizaje que ha brindado una nueva perspectiva a su vida tras sus previos fallos. En *The Killing*, Holder entrega a Linden imágenes incriminadoras que delatan a Darren Richmond como responsable del asesinato de Rosie. Si bien la mentira se mantiene velada al espectador durante la totalidad del cuarto bloque, es en el tag final donde la verdad se revela, descubriendo Linden que las fotografías de la cámara de seguridad han sido falsificadas, mientras Holder entra al auto de un individuo desconocido y celebra la caída de Richmond. Posteriormente se descubrirá que el detective ha sido víctima de una red de mentiras, tejida por su ex sponsor Gil Sloane, quien engaña a Holder sobre la fotografía y genera un bache en su relación con Linden bajo el motivo ulterior de derrocar la campaña de Richmond.

Chion (1995) identifica en el arquetipo de la mujer fatal, célebre durante los años dorados del cine negro, como uno sólidamente aliado a la mentira y traición en el relato policial. Puede hallarse un esbozo de este carácter en Nina Myers, personaje central de la primera temporada de *24*; una mujer que se halla incondicionalmente apegada a Jack durante todo el relato, revelándose en el desenlace como la responsable de filtrar información a sus enemigos y, en consecuencia, atentar contra su vida y la de su familia.

Bauer descubre lo ocurrido a través de otra de las mentiras de Nina, quien le asegura que su hija ha sido asesinada por los Drazen, con el fin de acercarlo hacia ellos; deduciendo que se trata de una trampa, Jack arruina el plan asesinando a los Drazen y forzando a Nina a intentar escapar.

En la construcción de una narrativa teleserial cobra gran importancia el control del flujo rítmico de las diferentes historias, así como del capítulo en su totalidad. Las múltiples historias que se introduzcan en un mismo capítulo deben presentar, como se ha visto anteriormente, un desarrollo fluido y dinámico: las escenas cargadas de acción dramática deben intervenirse con escenas de construcción de personajes o relatos de complemento, las cuales permiten una cuota de relajación. En un relato policial dicha atenuación resulta vital, dado que el espectador, anhelando resolver el misterio tanto como los detectives en pantalla, debe contar con los suficientes momentos para digerir y compartimentar los datos que le han sido suministrados.

El teaser y el tag serán recursos narrativos de asistencia en el control rítmico. Si bien las modificaciones actuales a los patrones de visionado han llevado a un decrecimiento en el empleo del teaser - optando un número de propuestas contemporáneas, tales como *True Detective*, el empleo directo de la secuencia de títulos como introducción al programa, su utilización continúa siendo señalada como un aliciente a la escritura de un teleserial sólido, según autores como Douglas (2007) y Schrott (2014).

Según lo estipulado en el primer capítulo, el teaser responde a una secuencia dramática, de duración variable (pudiendo conllevar un minuto o bien corresponder a un bloque entero) que introduce cada capítulo. Ésta debe poseer, particularmente en una narrativa como la policíaca, la suficiente intensidad dramática para convencer al espectador; es por esto que el *teaser* introductorio a la serie (aquel que forma parte del episodio piloto) cobra gran importancia, dado que simboliza el primer punto de contacto del espectador con el proyecto, cargando un importante peso en la decisión de éste de continuar con el visionado; la estructuración rítmica de un relato (a través de la cual se decide el empleo

de un ritmo de lentitud o aceleración en el desenvolvimiento de sus escenas) debe ser evidente desde el comienzo (Parker, 2012). Puede observarse en el fragmento introductorio al episodio piloto de *The Killing*, previamente discutido en el análisis de la serie, una puntual representación del ritmo que exhibirán sus posteriores capítulos: el flujo que se produce entre tomas lentas y morosas con aquellas aceleradas y violentas, acentuado por el uso del montaje paralelo, plantea una interesante dicotomía entre la violenta excitación brindada por el crimen y el estancamiento moroso de las vidas de los personajes.

Más allá de las características comunes que pueda denotar el empleo de un teaser, la naturaleza de su involucramiento creativo en la narración correrá a cuenta de las decisiones tomadas por el equipo de guionistas y *showrunners* (término empleado para designar a aquel o aquellos individuos responsables de liderar las áreas creativas concernientes a un programa televisivo de ficción). Así, resulta posible observar en determinados programas la utilización de un teaser estructuralmente común a lo largo de sus episodios; es este el caso - previamente detallado - de *CSI*, que ejerce un teaser establecido como marca narrativa en sus tres spin-off. Otra alternativa es la exhibida en *Elementary*, donde el teaser se halla generalmente dividido en dos fragmentos: uno de ellos pertinente a una breve introducción al caso de la semana, siendo el segundo relevante a la dinámica interna de la relación Holmes-Watson (el episodio piloto enseña la rutina de ambos y el evento en que se conocen mutuamente). *The Killing*, serie que emplea arcos narrativos a largo plazo, tiende a la utilización del teaser como recuperador de elementos narrativos previos; el teaser del episodio final de la primera temporada sucede en la misma situación que finalizó el capítulo previo, confrontando la detective Linden a Richmond sobre los incriminadores mensajes que aparecen en su computadora. El tag responde a los minutos finales de un episodio, luego de haberse arribado al clímax y resuelto el conflicto principal del capítulo. De modo similar al epílogo cinematográfico, provee un cierre (sea éste temporal o no) a la experiencia de visionado, permitiendo que

el flujo rítmico marcado con el teaser llegue a su eventual cumplimiento. Los hechos que han afectado el capítulo pueden confluír finalmente en el tag, donde puede introducirse el status quo al que los personajes han retornado luego de las pericias experimentadas (Schrott, 2014); en un polo opuesto, puede emplearse esta herramienta para introducir mayor pulsión dramática, planteando un nuevo conflicto (basado en la aparición de evidencia incriminatoria hacia un sospechoso, un nuevo personaje u objeto cuya relevancia en la historia es desconocida, un nuevo asesinato o desaparición, etc.) cuya resolución penderá hasta la próxima semana - cuando el teaser introductorio, funcionando de modo circular, recupere dicha línea de acción. Esta alternativa es la más corrientemente empleada por las series policíacas que se han analizado en el contexto del presente ensayo.

El cliffhanger representa un tipo particular de tag, a través del cual un evento o situación cargada de suspenso y peso dramático afecta al personaje; el capítulo cierra con dicha imagen, manteniendo al espectador en ascuas de conocer lo que ocurrirá. El descubrimiento de Teri de la verdadera identidad de Alan York en 24 y el disparo a Ray Velcoro en *True Detective* ejemplifican instancias de un tag expresado a través del cliffhanger.

Un modo alternativo de encarar el empleo del tag es explorar los caracteres de los personajes a través de sus reacciones emocionales a los eventos que han sucedido. Resulta un modo efectivo de generar identificación entre el espectador y los personajes, que si bien se mantienen constantes (caso de los elencos de *CSI* y *Criminal Minds*) cuentan con mínimas oportunidades, dado el ritmo pautado por los casos semanales, para enseñarse emocionalmente ante el espectador – o, paralelamente, permitir a dicho espectador una reflexión y deglución de todos los eventos que ha experimentado. *iZombie* destaca como una de las series empleadoras de este tipo de tag, finalizando gran parte de los episodios con un monólogo recitado, vía voz en off, por su protagonista Liv Moore, recapitulando sus propias emociones y reflexiones.

Puede concluirse que el rol de la estructura, tanto desde su veta dramática como narrativa, es esencial a la escritura de cualquier producto ficcional; un personaje no podrá desarrollarse correctamente si no posee una estructura que le resguarde e impulse. Diversos autores recalcan la importancia, para todo guionista, de un conocimiento íntegro sobre la estructura dramática de tres actos, construída sobre el viaje emocional. Con el conocimiento de esta (no infalible) fórmula, el autor es capaz de refigurar el modelo, moldeándolo a las características propias de su obra.

El formato televisivo serial destaca por su empleo de estructuras alternativas, las cuales permiten el relato de múltiples historias paralelas. Una de las más relevantes al relato policíaco será la estructura secuencial en paralelo, narradora de dos relatos independientes entre sí; dichos relatos podrán ser, a su vez, paralelos o lineales en su tratamiento del tiempo narrativo. Profundizar en la estructuración de una serie permite asesorar, a su vez, la influencia de determinadas herramientas innatas al discurso televisivo mismo, tales como el corte publicitario (divisor del relato en múltiples bloques de acción) y la línea argumental perteneciente a cada personaje, sobre cuyo entramado se apoya cada capítulo. El género policial, en particular, emplea múltiples técnicas y recursos narrativos, de aporte a la construcción dramática; éstos pueden adjudicarse a la dosificación de la información o a la mantención de un ritmo y flujo dramático continuo.

Habiéndose explorado la construcción de un personaje y la estructura dramática de un producto serial policíaco, el próximo capítulo se atenderá a la aplicación y adaptación de dichos conceptos en el vertiginoso y experimental contexto contemporáneo, sólidamente ligado a la interactividad brindada por las nuevas pantallas y plataformas y la comprensión del espectador como un ente participativo y reflexivo.

Capítulo 5. La serie policíaca en la actualidad: proyección hacia el futuro

Metatextuales e híbridas, las teleseries del presente inquietan la atención del nuevo espectador a través de referencias temáticas y narrativas a la imperante cultura digital e hipertextual. La cantidad de pantallas a las que un individuo se expone diariamente no hace más que confirmar el establecimiento de una sociedad hiperconectada, donde el acceso a copiosas cantidades de información se halla a pocos centímetros de distancia. Dado que dicha tendencia no exhibe señales de detención a corto plazo, será parte del trabajo del guionista moderno adecuarse a éstas y emplear las múltiples herramientas a su disposición de modo consciente e ingenioso.

Tal estado de la cuestión afecta inevitablemente la concepción creativa de un proyecto serial; en los últimos años es posible destacar diversos casos de formatos prodigiosos que, a partir de *revivals*, continuaciones o spin-off's retornan a las pantallas. Plantear una premisa consistente con su previa instalación (en cuanto a recursos narrativos, construcción de personajes, etc.) que, paralelamente, atraiga al espectador por su estatus de obra individual y evite una mera cualidad de sub-producto, ha probado ser una tarea compleja; el retorno a televisión del hito cultural *The X Files* será analizado con el fin de indagar en esta tendencia.

En relación a la producción de contenido original, no puede dejar de estresarse la apertura que en los últimos diez años, con la entrada de la industria televisiva norteamericana a su tercera edad de oro y los nuevos modelos de producción, ha experimentado la construcción de personajes y el modo de recepción de éstos por parte del público. Ajeno ya a la identificación vicaria con el héroe arquetípico, el espectador moderno es capaz de comprender las aristas grises y moralmente cuestionables de un personaje, así como reflexionar sobre las circunstancias contextuales y emocionales que le han llevado a su situación presente. Se procederá a vincular dicha tendencia en la cimentación de personajes con propuestas contemporáneas ligadas al género policíaco, destacándose los divergentes casos de *Secrets & Lies* (Timothy Busfield, 2015-presente),

The Blacklist (Jon Bokenkamp, 2013-presente) y *Jessica Jones* (Melissa Rosenberg, 2015-presente).

La interactividad será uno de los pilares fundamentales en la concepción de una teleserie actual: el público, lejos ya de la silente posición voyeurística y curiosa que asumiría en el pasado, posee amplias referencias previas sobre lo que observará y expresa vocalmente – a través de redes sociales, blogs, foros de discusión, etc. – sus opiniones, críticas y sugerencias; tendencia que guionistas y showrunners han adaptado a sus propuestas, transformando la teleserie en un ámbito cada vez más interactivo. Las narrativas multimedia (sean éstas planteadas como multiplataforma, cross-media o transmedia) emplearán un rol esencial en dicha interactividad, proveyendo al espectador-usuario ya no de un único producto, sino de un número infinito de ellos, colaborando cada uno a una experiencia íntegra y completa de entretenimiento.

Finalmente se propondrá un análisis de los modelos de visionado actuales, cultivados a raíz de las nuevas pantallas; no puede ignorarse el trepidante ascenso que en los últimos diez años han experimentado plataformas de *streaming* tales como Netflix, la cual, frente al decadente rol de la televisión como experiencia ritual y organizada, permite al espectador dictar por sí mismo los contenidos que desea consumir y el modo en que accederá a ellos. Abrirse paso en la producción de series y películas originales permite a Netflix, a partir de su sistema pago, ofrecer a sus espectadores el acceso exclusivo a dichos contenidos; surge así un nuevo modo de visionado serial, ya no determinado por la fragmentación naturalizada del discurso televisivo - situación que requerirá del guionista de series un re-asesoramiento de las herramientas estructurales y narrativas que emplea, así como el modo en que el espectador se vincula con la historia y personajes exhibidos. La antología, popular formato durante los comienzos de la ficción televisiva, será una de las narrativas predilectas en la era contemporánea, permitiendo analizar cada temporada como un constructo individual, en contraste a las múltiples tramas de la serie continua.

5.1. Aires de nostalgia: el regreso de propuestas pioneras

El comienzo del siglo XXI expone una dura realidad para el cine norteamericano, particularmente aquel vinculado a la gran industria hollywoodense: los espectadores comienzan a renegar progresivamente la visita a las salas cinematográficas, en pos de la comodidad y accesibilidad ofrecida por los servicios de *streaming* on-line, así como el acceso a contenidos audiovisuales desde dispositivos electrónicos de todo tipo.

De acuerdo al análisis realizado por Snow (2016), el año 2016 será uno de los años con mayor cantidad de secuelas en la historia de Hollywood, duplicando la cantidad percibida en el 2008. Resulta intrigante la fijación de la industria con el repetitivo lanzamiento de secuelas, remakes, sagas o *crossovers* (en los cuales dos o más universos fílmicos similares colindan entre sí), dada la pobre recepción en términos de audiencia que suele adjudicarse a éstas. Dicho interés en resucitar propuestas previas proviene de una conformación estratégica ante el complejo estado actual de la industria cinematográfica: un film pobremente recibido por la crítica pero seguro económicamente resulta menos amenazante que el arriesgo ante una idea novedosa, cuya capacidad de rédito es incierta. Paralelamente, gran parte de las secuelas a estrenarse responden no a una cualidad de remake, sino de saga; ésta se diferencia en su capacidad de proseguir y edificar sobre líneas de historia pre-existentes, en claro contraste al remake, que busca capitalizar en el sentimiento de nostalgia y previas glorias narrativas de dichos films (Snow, 2016).

La tendencia de los contenidos audiovisuales cinematográficos hacia la autoreferencia y revisionismo ha derivado en un panorama cíclico, del cual escasas producciones originales logran sobresalir; Stuever (2016) atribuye dicha sistematización en el panorama televisivo al efecto Netflix, a partir del cual series de televisión con grupos de fans preexistentes, atraídos por el efecto de nostalgia que contiene la revigorización de sus programas favoritos, son reintroducidas por servicios de *streaming*, efecto que lleva a

los directivos de canales televisivos a contrarrestar dicha tendencia con su propia recuperación de antiguos hitos.

El autor sugiere este fervor por la inclusión de revivals a las planillas de programación como el incentivo de los ejecutivos al mando de la cadena Fox, trasmisora original de *The X Files*, para pactar su retorno - colocado en manos de su creador, Chris Carter, y protagonizado por sus dos estrellas, David Duchovny (agente Fox Mulder) y Gillian Anderson (agente Dana Scully).

Planteada como una miniserie de seis capítulos, cuyos eventos ocurren catorce años luego del cierre de los expedientes X, la serie comienza con un teaser recapitulador, en el cual un voice over de Mulder coloca en contexto a la audiencia sobre su labor y relación con la agente Scully (quien inicialmente es asignada como compañera de Mulder para descreditar su trabajo); en el presente Scully y un misantrópico Mulder son reunidos ante el requisito de un periodista, O'Malley, el cual sostiene que una conspiración de inusitadas proporciones pende sobre Norteamérica. O'Malley conduce a los investigadores hacia Sveta, una joven que asegura haber sido abducida; tras quedar embarazada, los fetos fueron apartados de ella. Pruebas adicionales convencen a Mulder de la existencia de un complot que emplea la invasión alien (ligada a los casos previos de Mulder y Scully) como una distracción, con la cual ocultar un plan de escala mundial – el empleo de tecnología extraterrestre posada como abducciones, funcionando dicha tecnología como el arma para un futuro plan de ataque y dominación. Scully, preocupada por la recaída de Mulder en su necesidad de creer, se muestra inicialmente escéptica de dicha teoría, pero confiesa eventualmente que un estudio indica trazos de ADN alienígena en su sistema, posiblemente adquirido durante su abducción en la segunda temporada; esto le impulsa a unirse a Mulder en la detención del complot. Paralelamente Sveta intenta escapar, siendo su automóvil destruido por una ominosa nave.

Un tag adjudicado al fin del episodio reintroduce al antagonista principal de la serie, el hombre fumador (o *The Cigarette Smoker Man*). Éste se halla ligado a los poderes del

Sindicato, organización encargada de enmascarar señales de vida alienígena y sus intenciones de colonizar el planeta.

Tras un episodio piloto centrado alrededor del retorno del dúo Mulder-Scully y su enfrentamiento a la latente conspiración alienígena, los capítulos dos a cinco exhiben casos investigativos, en los cuales Mulder y Scully aplican sus contrastantes personalidades y habilidades para capturar a un tipo de monstruo. Dicha estructura llega a su clímax, marcan críticos de la serie, en el tercer capítulo, *Mulder and Scully Meet The Were-Monster*, donde un caso de asesinato a orillas de un bosque lleva a los investigadores a buscar al culpable; la evidencia puntúa hacia una criatura paranormal que posa como humana, siendo su forma original aquella de un lagarto. Dicho episodio reintroduce la relación contrapuesta de los investigadores como sub-trama, aludida en el episodio piloto y a lo largo de sus previas temporadas: el escepticismo de Scully en contra de la inherente fascinación de Mulder por aquello que escapa a la razón. Mulder forcejea durante la investigación con su creencia en la existencia de lo paranormal, buscando atenerse a las pruebas previamente al salto a conclusiones. Su fe se renueva en el tag del episodio, en el cual Mulder es capaz de observar la transformación a la cual se somete el hombre-lagarto (ver Cuerpo C, figura 13, pág. 6). La frase acuñada por la serie, *I want to believe*, se transforma en más que una frase de venta, denotando un estatuto sobre la filosofía dicotómica entre ciencia y fe, sobre la cual resta la diégesis de la narrativa. La dualidad en la relación de Mulder y Scully no pierde, esencialmente, su vínculo a la dicotomía entre misterio e investigación - que en el capítulo uno del presente ensayo Boileau y Narcejac (1986) planteaban como esencia a todo relato policíaco. Sucumbido por los misterios que ocurren a su alrededor, Mulder tiende a colocar sus creencias por sobre la misma voz de la evidencia; en el polo contrario, la instrucción de Scully ha engranado en ésta un fuerte escepticismo y apego a la evidencia decantada de la investigación. Es esta polaridad la cual facilita el funcionamiento de su protagonismo

dual: la resolución de los inexplicables crímenes sólo se producirá a partir de un balance de fuerzas entre ambas partes.

Tras abandonarse luego del episodio piloto, la línea argumental basada en el complot alienígena retorna en el sexto y último episodio, siendo dicho capítulo estructurado como la segunda parte del piloto. Éste comienza con una introducción símil a aquella del primer episodio, narrada desde el punto de vista de la agente Scully. Tras descubrir que Mulder ha desaparecido, Scully oye por parte de O'Malley (quien retorna luego de su ausencia durante los previos cuatro episodios) que los poderes gubernamentales se preparan para efectuar su conspiración contra la humanidad a través de un contagio masivo, causado por un virus cuyo fin es destruir los sistemas inmunes de cada ciudadano; la inyección de ADN alienígena en humanos es creída la causa del contagio. Al comunicar su teoría a Einstein (una agente introducida en el cuarto capítulo, que respeta la misma naturaleza escéptica de Scully en su primera temporada) ésta se niega a aceptarla, ante lo cual Scully le asegura que hay mucho más allá de lo que la ciencia puede explicar. Convencida por la sobrepoblación de hospitales y centros de atención, Einstein ayuda a Scully a conseguir una cura, descubriendo ambas en el proceso que la humanidad ha sido infectada mediante la aplicación de vacunas y es el mismo ADN alienígena lo que conseguirá salvarles. Resulta llamativo que desde los dispositivos médicos empleados por Scully hasta la inclusión de un *webcast* y el empleo de un programa para seguimiento de teléfonos, la serie intenta recapturar la tecnología (área de conocimiento altamente llamativa durante su estreno en los años noventa) como línea temática preponderante.

En una línea argumental paralela, Mulder es llevado frente al hombre fumador, quien a través de un trato con Monica Reyes (agente del FBI introducida en la octava temporada, que actuaría como personaje principal durante la novena, reemplazando a Mulder) inmunizó a Scully de la incipiente pandemia, proceso que busca repetir con Mulder. Éste logra finalmente escapar junto con Miller, compañero de Einstein. Con el país y la ciudad de Washington entrando en caos absoluto, Scully alcanza a Mulder con una cura; siendo

ésta insuficiente, la agente deduce que las células madres aportadas por su hijo, portador de ADN alienígena hereditario, son el único modo de salvarle. En una estructura circular de cierre, la nave que destruye el automóvil de Sveta en el episodio piloto retorna, sobrevolando a una paralizada Scully. La finalización en un cliffhanger se remarcó en previos capítulos como uno de recurrencia entre narrativas seriales ligadas al misterio, tales como *The Killing* y *Twin Peaks*.

Dicho desenlace abierto ha brotado en fuentes periodísticas especulación sobre la posibilidad de retorno de la serie para una onceava temporada: Chris Carter, creador de la serie, comunica a Gennis (2016) su interés en continuar la serie, contando aún con múltiples historias que relatar en vínculo a Mulder y Scully (Carter en Gennis, 2016, s.p.).

A pesar de un desempeño correcto en los niveles de audiencia y el factor nostálgico de sus personajes - capaces de despertar cálidas memorias en los espectadores que crecieron paralelamente a la serie - la recepción crítica a la reinstauración de *The X Files* será fuertemente polarizadora. Gran parte de dicha crítica se ha dirigido a sus capítulos inicial y final; no coincidentemente, ambos son liderados por la mitología introducida por la serie desde su concepción. En contraste, la recepción ha sido mayormente favorable en los capítulos medios, que reintroducen la dinámica investigativa de Mulder y Scully a través de la resolución de un caso paranormal con apertura y cierre. Lee el consenso crítico del sitio web Rotten Tomatoes: “El retorno de Mulder y Scully es motivo de celebración, pero ‘My Struggle’ forcejea con balancear demasiada exposición, en contra de permitir a los espectadores pasar tiempo con viejos amigos” (Rotten Tomatoes, 2016, s.p.).

Se ha planteado previamente la importancia (durante la escritura de un revival o remake) de un balance entre contenidos novedosos y aquellos vinculados a la premisa original del proyecto; Soto (2016) refuerza este pensamiento, planteando la posibilidad perdida de interlinear líneas argumentales vinculadas a los casos de la semana con el sucesivo descubrimiento del virus espartano y sus letales efectos en la población. Tal como se

planteó en el cuarto capítulo, el ritmo de las diferentes líneas de acción en una estructura serial debe ser cuidadosamente planeado, con el fin de evitar la confusión y dificultad de readaptación del espectador. El errático ritmo narrativo y de dosificación a lo largo de los 45 minutos de duración del episodio final ha sido motivo de polémica, centrándose la crítica de los episodios primero y sexto en su incapacidad para condensar, dada la brevedad de su tiempo narrativo, la totalidad de una mitología meticulosamente construida a lo largo de nueve previas temporadas.

La mención de dicha mitología resalta, a su vez, otro de los percibidos conflictos con el retorno de *The X Files*: la noción, según múltiples críticos tales como Stuever (2016), de una pérdida de innovación y lustre en su propuesta temática y narrativa. La serie llenaría una brecha - durante su estreno a comienzos de la década del noventa – nunca antes explorada en relatos ligados a la investigación policíaca: aquella de las investigaciones paranormales y la posibilidad cada vez más creciente (el fenómeno Y2K en el traspaso de siglo funcionaría como un cóctel combinatorio de dicha estancia paranoica en la sociedad norteamericana) de que algo más existiese fuera de los confines de nuestro mundo: tal como recita el mismo tag-line de la serie, '*the truth is out there*'. Esto puede vincularse al concepto planteado por Schrott (2014) como marca generacional, expuesto en el primer capítulo - la capacidad de una serie televisiva para expresar el contexto socio-cultural que le rodea. Todo relato audiovisual es producto de una determinada época y, en efecto, profesa afición a determinadas necesidades narrativas o creativas, las cuales permiten la transmisión de dicho mensaje. En la década de los noventa, recordando lo previamente estipulado en el segundo capítulo, dicha intención creativa se afilia a lo definido por Cascajosa Virino (2009) como televisión conceptual, la cual supone experimentación con fórmulas narrativas, estilísticas, etc. que desafían la convencionalidad del discurso hegemónico. Inevitablemente los tiempos han cambiado, y aquel incipiente temor hacia conspiraciones secretas ha colmado las pantallas de cine y televisión durante los últimos años – la globalización e hipermediatización experimentada

alrededor del globo facilitando dicha tendencia. La complejidad de una serie tan icónicamente vinculada a un período socio-cultural determinado es su re-adaptación a un contexto vastamente diferente. Stuever alude a la transición que se produce durante los últimos años de exhibición de *The X Files*: “Los Expedientes X pudieron mantenerse a flote durante algunos meses posteriores a los ataques terroristas de Sept. 11, 2001, pero el mundo ya no era como aquel de Mulder y Scully. Se transformó en el mundo de Jack Bauer, mortalmente serio, despojado de lados humorísticos” (2016, s.p.).

Puede argumentarse que en su mejor momento, el retorno de *The X Files* expone sólida química entre sus protagonistas – cuyos divergentes rasgos de carácter les complementan, paralelamente a plantearles como individuos complejos – y casos semanales sellados por un balance justo de familiaridad y dinamismo (el hombre lagarto de *Mulder and Scully Meet The Were-Monster* retrotrae al inquietante mutante Tooms, protagonista de su propio arco narrativo durante la primera temporada). El apego a una mitología cuyo flujo rítmico dentro de la narrativa es pobremente manejado y un desapego hacia los ecos conspirativos, por el contrario, hacen cuestionar la consistencia de un producto que, planteaba Steuver (2016), se integra a un oleaje de retornos cuya prioridad pareciese centrarse en recapturar aires de nostalgia.

¿Serán los retornos pautados para 2017 capaces de quebrar dicho ciclo, destacando como piezas de contenido complejas e individuales? La cadena Showtime, por su parte, se halla frente al retorno de otra serie de culto fundada en la década de los noventa, *Twin Peaks*. Al igual que *The X Files*, este retorno será dirigido por sus creadores originales, David Lynch y Marc Frost, contando además con el retorno de gran parte de su multitudinario elenco, entre el cual se hallan el detective Cooper, Audrey Horne, Leland Palmer, la mujer del leño y la misteriosa Laura Palmer; personajes como Donna Hayward y el sheriff Truman no retornarán, siendo reemplazados por nuevos personajes. Siguiendo la pobre recepción comercial y crítica del film *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (David Lynch, 1992), estrenada como una precuela/secuela a los eventos exhibidos en la

serie de televisión, los fanáticos de culto que la serie ha amasado han sido vocales sobre su interés en el revival de la serie, con uno de sus fines siendo aquel de cerrar sus cabos sueltos. La segunda y última temporada finaliza con el verdadero Dale Cooper encerrado en la logia negra, siendo el Cooper que ha logrado escapar de ella un doppelgänger poseído por el espíritu de Bob.

El tráiler lanzado por Showtime en Diciembre del 2015, etapa de producción de la serie, expone una cadencia rítmica y estética símil a su previa instalación: imágenes armónicas del pueblo de Twin Peaks, sus cataratas, bosques e icónico cartel de bienvenida, contrastan con la breve y perturbadora imagen de una figura desconocida, balanceándose epilépticamente frente a un fondo blanco. Paralelamente al retorno de personajes anhelados previamente mencionado, la serie incluirá un gran número de nuevos caracteres, personificados por actores de alta gama – muchos de ellos pertenecientes a lo conocido como el universo *lyncheano* - tales como Naomi Watts y Monica Bellucci. De acuerdo a Frost, el interés no sólo se halla en la recuperación de nostálgicas relaciones entre los personajes previos, sino en la introducción de nuevas y excitantes líneas de acción que puedan atraer a nóveles espectadores. En entrevista con Ausiello (2014), Frost niega que el retorno sea concebido como una tercera temporada: “Siempre he dicho que Twin Peaks era para mí una novela de la cual filmamos cada página. Esto es como hallar un nuevo volumen de la saga y traerlo a la vida” (Frost en Ausiello, 2014, s.p.).

Teniendo en cuenta el polarizador recibimiento de la segunda temporada, cuyos motivos fueron explorados en el segundo capítulo del presente proyecto, Frost espera que el nuevo capítulo en la historia de Twin Peaks pueda brindar a sus fanáticos el cierre que por veinticinco años han esperado. Las palabras de Laura Palmer a Cooper, ‘te veré en 25 años’, parecen ahora cobrar un significado profético - siendo exactamente veinticinco años los que han transcurrido desde 1991, año que marcó el fin de la emblemática serie.

Otra de las propuestas que retornará a la pequeña pantalla se halla basada en la popular serie *24*; en contraste a las propuestas previamente mencionadas, lo hará en condición de *reboot* – introduciendo la franquicia, por primera vez desde su estreno en 2001, un nuevo protagonista en reemplazo del icónico Jack Bauer, interpretado por Kiefer Sutherland. Bajo el nombre *24: Legacy* (Manny Coto, 2017-presente), la trama se centrará en Eric Carter, un héroe militar en conflicto que torna a la CTU. Manteniendo el relato de los hechos en tiempo real como marca narrativa, la serie contará con doce episodios de duración (en contraste a los veinticuatro de su instalación original), debiendo requerir al uso de elipsis temporales. A diferencia de la mitología unificadora de *The X Files*, el formato de *24* se halla estructuralmente diseñado para permitir al espectador un visionado de gran dinamismo, introduciendo cada temporada una amenaza terrorista que su protagonista debe neutralizar. De acuerdo a Andreeva (2016) una primera emisión del piloto, ordenado a comienzos de 2016, ha sido positivamente recibida.

5.2. Personajes: tendencias en construcción de caracteres

Como prefacio al capítulo tres, centrado en la anatomía del personaje en la narrativa audiovisual, se planteó la transformación sufrida en la tercera edad de oro por el vínculo espectador-personaje; cómo el personaje ha pasado de funcionar como vía hacia la identificación para significar ahora una vía hacia la adicción (Carrión, 2014). Un personaje construido sólidamente, a partir de valores morales ambiguos justificados por una motivación clara y concisa, la cual se representa en una o diversas metas que conllevan sus determinadas acciones - lo que Seger (1997) denominaba su espina dorsal – atraerá al espectador hacia la propuesta y le mantendrá investido en ésta.

Tal como planteaba McKee (2002), el personaje debe responder a la lógica del universo narrativo que habita: de este modo, personajes que habitan universos híbridos, en los cuales la línea entre fantasía y realidad es difusa (casos de propuestas como *iZombie* o *Jessica Jones*) verán sus actitudes ajustadas a los principios de dichos mundos, que

generalmente poseen una naturaleza más flexible; si el universo planteado es, por el contrario, edificado en principios explícitamente realistas (a dicha categoría subscriben protagonistas de gran parte de las series policíacas, tales como Marty y Rust en *True Detective*, Sarah Linden en *The Killing* o Jack Bauer en *24*), las normas que regularán el comportamiento interno de sus personajes y las acciones que éstos pueden realizar se acotarán a parámetros más fijos.

En vínculo a esta última observación, resulta notable el concepto conocido como *suspension of disbelief* o suspensión de la incredulidad. Dicho concepto se atribuye a todo proyecto narrativo: ante la presentación de una historia sólida, el espectador olvida momentáneamente la naturaleza ficcional de aquello que está siendo representado, incorporándolo dentro de su misma percepción de realidad. Dicho concepto es particularmente relevante a la construcción de una serie televisiva, en la cual, a diferencia de una experiencia cinematográfica o teatral, la historia se extiende y ramifica en múltiples episodios, durante los cuales tanto director como guionistas deben reforzar y mantener las delimitaciones al universo ficcional planteado: puede argumentarse que al formar parte del universo y jornada de dichos personajes por múltiples temporadas, el espectador televisivo (particularmente aquel nuevo tipo de espectador que, como se mencionó previamente, ingresa al visionado con un bagaje de múltiples referencias y conocimiento previo) será capaz de detectar improbabilidades e inconsistencias pertinentes a la historia con mucha mayor agudeza.

Uno de los recursos narrativos a los cuales tenderá el policial contemporáneo, en su construcción de personajes internamente complejos, se halla relacionada a un concepto previamente estudiado: el subtexto. Bajo dicho nombre se comprende todo aquello que tanto el personaje como la historia no dejan ver, lo que se oculta debajo de las pretensiones y máscaras que utilizan diariamente los personajes. El personaje de Ben Crawford, protagonista de *Secrets & Lies*, evidencia su práctica. Siendo su imagen externa aquella de un padre de familia y arduo trabajador, el hallazgo del cuerpo de un

niño perteneciente a su vecindario torna la existencia de Ben en su eje; secretos mantenidos firmemente bajo la superficie comienzan a aflorar, desenterrados por la detective Andrea Cornell en su resiliente investigación de lo ocurrido. La incriminación de Ben en el caso será cada vez más inminente, apuntando la evidencia hacia él; la revelación de su relación paterna hacia Tom, el niño asesinado, funciona como cliffhanger del piloto. Ben deberá asumir la meta de probar su inocencia, al mismo tiempo que sorteando el acoso incesante de la prensa, la alienación de su comunidad y los secretos de sus conocidos (tales como aquel de su mejor amigo Dave, quien es responsable por su pérdida de memoria la noche del asesinato, o la oculta bipolaridad de su vecina Jess, madre de Tom).

Esta creciente tendencia a la profundización en el desarrollo emocional de los personajes, así como en la afección que el contexto (y subtexto) genera en sus relaciones y carácter forma parte de múltiples narraciones televisivas policíacas - que escogen develar a su personaje y la jornada emocional experimentada por éste a partir de diferentes capas, de modo similar al que desenvuelve una investigación.

Relevante a dicha disposición es *Jessica Jones*; serie que forma parte de la expansiva tendencia a transpolar personajes de las páginas del cómic a la pantalla. El mundo planteado es aquel de Hell's Kitchen, un barrio de la ciudad de Nueva York, perteneciente a la extensiva mitología planteada por el MCU (Marvel Cinematic Universe). La ambientación de la serie híbrida, con mayor puntualización que sus predecesoras, dicho planteo fantástico con un realismo rasposo; Jones, una ex superheroína dotada de fuerza sobrehumana, posa en su nueva vida como investigadora privada. Afectada de PTSD (síndrome post-traumático) luego de sufrir intenso abuso psicológico a manos de un complejo villano bajo el nombre de Kilgrave - capaz de controlar mentes - Jones intenta salir adelante, sufriendo complicaciones para creer nuevamente en aquellos que la rodean. Tras tomar el caso de una estudiante desaparecida, Jessica se ve nuevamente acarreada al mundo de Kilgrave, que retorna de su aparente muerte; en su lucha contra

el villano Jessica debe establecer alianzas con diversos personajes, entre ellos Luke, un superhéroe con poderes similares y una tormentosa historia en común con Jones (hilvanada a través de un delicado subtexto, involucra a la fallecida esposa de Luke, asesinada por una mentalmente controlada Jessica) y Jeri, una ambiciosa abogada que ocasionalmente emplea a Jessica, aceptando sus métodos inusuales en pos de la efectividad de su trabajo. En palabras de Hamilton: “Jessica Jones también se siente como un procedural en el cual el misterio principal es la detective misma: la historia pasada de Jones se revela poco a poco, a través de flashbacks y diálogos crípticos” (2015, s.p.).

Otra de las tendencias en las cuales *Jessica Jones* destaca es su representación de un personaje femenino y su protagonismo antiheroico, temas profusamente analizados en el capítulo tres del presente ensayo. Fue destacado entonces el creciente rol que la mujer comienza a adquirir en narrativas policíacas, a partir de su desarrollo como investigadora y profundización emocional; el modelo de la femme fatale evoluciona en la actualidad hacia niveles más complejos y ambiguos; Jessica Jones puede interpretarse como su propia mujer fatal (Hamilton, 2015). En Jones se edifica un innovador modelo de anti-superhéroe: habiendo fallado como heroína, la joven se muestra al espectador tal como es - alcohólica, estresada, relegando su modo de vida a tomar fotografías comprometedoras de aventuras románticas. Su acercamiento a otros individuos es sarcástico y tosco, sus métodos de trabajo efectivos pero poco ortodoxos; tanto su arrogancia e impenetrable exterior como la vulnerabilidad interna que las heridas de Kilgrave han dejado en ella forman parte inexorable de su carácter.

Una de las más interesantes reflexiones surgentes del personaje de Jessica es aquella vinculada a su relación con el hombre que la domina, Kilgrave. En su análisis sobre el rol de *Jessica Jones* en la exposición de temáticas como sexismo y abuso, Hill (2015a) plantea una noción interesante al argumentar el rol diegético de la frase *smile* (sonríe). Uno de los flashbacks que atormentan la memoria de la protagonista enseña a una

Jessica radicalmente diferente: formalmente vestida y arreglada, asiste a una cena con Kilgrave, bajo cuyo poder se encuentra. Este asegura lo mucho que Jessica amará la velada, palabras que la joven repite cual autómeta. Finalmente Kilgrave menciona la palabra 'sonríe', comando que la joven obedece mecánicamente (ver Cuerpo C, figura 14, pág. 7); dicha situación mimetiza, de acuerdo a la autora, una representación matizada de control cotidiano.

Dicha representación del control como herramienta de poder y subyugación no es ajena a diversas propuestas narrativas en la actualidad. Entre aquellas pertenecientes al género policíaco pueden destacarse la tercera temporada de *The Killing*, cuyo caso principal se halla ligado a la desaparición y asesinato de jóvenes sin hogar tendidas a la prostitución, así como una de las sub-tramas de *iZombie*, la cual explora la historia de una mujer que, controlada por Blaine, torna a la prostitución en su necesidad de cerebros. Resulta significativo plantear que si bien la representación de esta temática se halla corrientemente ligada al rol femenino, ciertas propuestas (tales como aquella de *Marvel: Jessica Jones* y la extensión de los poderes de Kilgrave hacia hombres y mujeres por igual) extienden el espectro de dicho control al género humano.

El carácter de Kilgrave puede analizarse, paralelamente, como uno de alta complejidad en la construcción de un antagonista. El villano plantea ante Jones su incertidumbre sobre la reacción de los demás individuos ante él, no pudiendo discernir si éstos hacen lo que ellos desean o lo que éste desea que hagan. En esta dicotomía se esconde lo que Schrott (2014) postulaba como la pena del personaje; aquella vulnerabilidad o ruptura que permite comprender los motivos por los cuales actúa de un determinado modo – sean dichas acciones positivas o negativas. Esta pena no hace distinción al protagonista o antagonista: un guionista eficiente la otorgará a todo personaje relevante a la trama, permitiendo que el público los comprenda como seres íntegros y, paralelamente, les considere lo suficientemente atractivos para continuar experimentando su viaje dramático. Un punto de interés en la construcción de villanos cuya herramienta principal

es el control milimétrico de sus sujetos es la aplicación de carisma en su caracterización. En entrevista con Hill (2015b) menciona Melissa Rosenberg, showrunner de Jessica Jones, sobre su caracterización de Kilgrave: “No quería a alguien que fuese antipático. Quería a alguien que fuese delicioso. Como Anthony Hopkins en ‘El Silencio de los Inocentes’. Quieres a alguien en quien puedas hincar el diente y a quien ames odiar” (Rosenberg en Hill, 2015b, s.p.). Dicha noción se refiere a lo previamente estipulado sobre la necesidad, cada vez más imperante, de abandonar la creación de personajes con sólidos rasgos identificativos (héroe, villano, ayudante, etc.) para optar por caracteres psicológicamente complejos y atractivos.

The Blacklist será otra de las series en explorar un personaje multifacético en su villanía: el ex criminal y oficial de Inteligencia Naval, Raymond ‘Red’ Reddington. Retornando a los Estados Unidos luego de su prolongada desaparición, Reddington se entrega voluntariamente al subgerente del FBI Cooper. Una vez detenido expresa poseer en su poder una lista negra, compuesta de nombres de criminales altamente poderosos, dotados de un ingenio y habilidad que les ha permitido transitar por debajo de las narices del FBI durante años. Como condiciones de juego requiere inmunidad y la comunicación exclusiva con Elizabeth Keene (protagonista de la serie), una joven perfiladora asignada recientemente al escuadrón de Cooper, la cual busca dejar atrás un turbulento pasado y comenzar una nueva vida con su esposo. Reddington muestra gran interés en Keene, la cual niega haber establecido contacto con él previamente a su rendición. Descubriendo que éste se halla en conocimiento de información íntima sobre su familia, Keene se muestra reticente a colaborar, decidiéndose a hacerlo con el fin de conocer la relación velada entre Reddington y su pasado. Sin preverlo, Keene entra en un laberinto de mentiras y traiciones, viéndose forzada a desconfiar de aquellos que le rodean y desbloquear lentamente los secretos ligados a la desaparición de su padre años atrás. Si bien su formato estructural responde a aquel de un procedural clásico, con un caso de trama autoconclusiva cada semana - mientras determinadas líneas argumentales,

vinculadas a relación entre personajes y dosificación de informaciones se mantienen a lo largo de sucesivos episodios - *The Blacklist* resulta llamativa en la caracterización de sus personajes protagónicos y construcción de un delicado subtexto alrededor de su relación, el cual se desmonta lenta e ingeniosamente frente al espectador.

El protagonismo de la historia recae en Keene, quien lleva a cabo gran parte de la acción central en la historia. Reddington funcionaría, de esta manera, como un antagonista mentor; este tipo de personaje puede cobrar gran importancia en el relato, llegando ésta a ser mayor que la del protagonista en ciertos casos. Se trata de un tipo de personaje psicológicamente complejo, fascinante por su rareza; es esta misma excentricidad lo que lleva al público a desear conocerles, entrar en su cerebro (Del Teso, 2011). Serán particularmente útiles a narrativas ligadas al misterio y la investigación policial, dada la impenetrabilidad de su carácter y su excelente capacidad para la mantención de secretos.

Son tan únicos y diferentes que resulta difícil entenderlos; no pueden ser protagonistas. Si entendiésemos la realidad desde su punto de vista, el 'antagonista menor' podría perder valor ya que le quitaríamos aquello que lo hace fascinante: su naturaleza misteriosa o indescifrable (Del Teso, 2011, p. 147).

Puede argumentarse que requiere un mérito especial, en este contexto, el personaje de Elizabeth Keene: su caracterización, inicialmente simple, oculta una identidad compleja, cuidadosamente velada a través del uso del subtexto; esta le permite enfrentar el carisma y factor impredecible de Reddington. La incertidumbre emanada por su mentor impulsa a Keene fuera de sus límites, tanto en su vida personal como laboral. En el episodio piloto es identificable una instancia de dicha tutoría; analizando la evidencia del secuestro de la hija de un general, llevado a cabo por el habilidoso criminal Zamani, Red empuja a Keene a pensar no como policía, sino como criminal; colocándose en la mente de Zamani, Keene logra deducir que el motivo del secuestro es venganza frente a la muerte de su familia, efecto colateral de un bombardeo autorizado por el padre de la joven secuestrada.

5.3. Múltiples pantallas: nuevas plataformas y modos de visionado

Resulta factible, en este momento, retornar a un interrogante planteado durante el análisis de la serie televisiva en el siglo XXI: ¿hacia dónde se dirigen las narrativas contemporáneas, cada vez mayormente implicadas a la revolución digital brindada por Internet y la concepción de múltiples dispositivos electrónicos (smartphones, tablets, televisores multimedia), los cuales modifican no sólo el modo de exposición y visionado, sino el contacto mismo entre espectador y narración? Brindar una respuesta concisa y determinada sobre el futuro que aguarda a los estrepitosos cambios de nuestra era actual resulta una tarea inverosímil (Tubau, 2011). Es posible, sin embargo, analizar el modo en que cambios y tendencias afectan a dicha era actual, pudiendo deducirse su proyección en un futuro cercano.

Tubau (2011) brinda importancia a la liberación experimentada por los consumidores audiovisuales de hoy, consecuencia de la capacidad de acceso a innumerables propuestas e información sobre las mismas. Se mencionaba en la introducción al presente capítulo la inclusión promovida por la masificación del uso de Internet (así como plataformas de almacenamiento de contenido, tales como *Google* o *YouTube*); ésta ha permitido que el acceso del usuario moderno a un film, serie de televisión, cortometraje, documental o cualquier otro tipo de contenido audiovisual pueda realizarse bajo sus propios términos, de modo veloz y eficaz. Como respuesta a la atemporal confrontación sobre la culpabilidad de la audiencia o de las grandes industrias en la homogeneización de los contenidos, “ahora tenemos una respuesta que escapa a la dicotomía: el que quiera ver otra cosa que lo que le dicen que vea puede hacerlo. Sólo tiene que aprender a usar Internet, porque allí encontrará todo” (Tubau, 2011, p. 259).

El ilimitado acceso a información también ha permitido el redescubrimiento y revalorización de propuestas o formatos desaparecidos de los canales televisivos y cinematográficos. Films pertenecientes al cine mudo o series televisivas de antaño, entre muchas otras variantes, pueden ahora localizarse y exhibirse a espectadores nóveles – lo

cual permite cuestionarse sobre la amenaza que, en la entrada al nuevo siglo, representó tanto para las grandes industrias como para determinados autores y críticos la inclusividad progresiva de individuos criados como espectadores en el rol del autor, a partir del fenómeno de masificación de Internet y la computadora (Tubau, 2011).

Un punto de interés en la definición del panorama audiovisual entrado el siglo XXI es aquel de la relación entre espectador y creador, la cual se ha sugerido profusamente en apartados previos. La interactividad que ha impregnado los diferentes formatos – particularmente aquel de las series – actúa de modo bilateral. Por un lado permite que el involucramiento de los espectadores con sus programas favoritos sea cada vez más pasional; a su vez desemboca en la preocupación de productores y showrunners por el incremento de seguidores en las redes sociales, así como la fomentación de participación a partir de foros, páginas web, creación de productos *crossmedia*, etc.

La profesión misma del guionista, plantea Tubau (2011), se ve robustamente afectada por dichos cambios; habiendo sido instruido a partir de determinados modelos y posibilidades contextuales, su adaptabilidad a las flexibles normas del mercado actual será determinante. La dificultad de una entrada a partir del sistema convencional no significa, para el autor, que el requerimiento de narradores audiovisuales disminuya; por el contrario, un sinfín de oportunidades surgen no sólo desde la variedad de narrativas multimedia que hoy se exhiben (tales como las *webseries*) sino de la libertad misma que supone el acto de creación. “Ahora lo que hace es mostrar lo que sabe hacer: un vídeo, un sketch o una serie subida a Youtube, por ejemplo. Gracias al medio digital las posibilidades se multiplican” (Tubau, 2011, p. 78).

5.3.1. Productos multimedia: narrativa en el siglo XXI

Intrigadas por el bullente mundo digital, las series televisivas comenzarán a experimentar progresivamente en el mundo multimedia, buscando ofrecer a sus espectadores ya no un mero producto televisivo, sino una experiencia sensorial y emocional completa. Para

comprender íntegramente el concepto de una narrativa multimedia resulta necesario introducir los conceptos de multiplataforma, *cross-media* y *transmedia*, que engloban en sí diferentes tipos de acercamiento a este tipo de material.

La multiplataforma es para Costa y Piñeiro (2012) el tipo más simple de narrativa multimedia; involucra la traslación de un producto audiovisual a una plataforma o soporte alternativo, teniendo en cuenta la adaptación a su forma discursiva. En el ámbito de la serie policíaca, la entrada al nuevo siglo tiende a largometrajes cinematográficos basados en propuestas televisivas: los films *The X Files: Fight The Future* (Chris Carter, 1998) y *The X Files: I Want To Believe* (Chris Carter, 2008) forman parte del universo multiplataforma de la popular serie, trasladando a la gran pantalla la paranormal labor de Mulder y Scully.

Una narrativa *cross-media*, por su parte, funciona como un relato hilvanado, compuesto de diferentes plataformas mediáticas que cumplen una función determinada en el conjunto. Costa y Piñeiro sostienen que el *cross-media* “no se trata de la adaptación del mismo relato a diversos soportes, sino que cada uno de ellos aportará información para la construcción de un relato unitario. El receptor debe experimentar el conjunto para entender el significado de cada uno de ellos” (2012, p. 111). Su presencia no es frecuente en lo que respecta a la esfera de series policíacas, si bien pueden identificarse casos aislados. La serie *Secrets & Lies* hilvana como parte de un mismo relato dos plataformas diferentes: televisión y webisodios. Éstos se publican siguiendo al capítulo semanal, enseñando entrevistas conducidas por la detective Cornell a los diferentes personajes; el visionado de dichas historias permite al espectador adquirir información de fondo, que se complementa con aquella recibida en el episodio, además de brindar profundización a los personajes y sus intenciones.

La narrativa *transmedia*, por su parte, ha crecido exponencialmente a partir del comienzo de siglo, representando de acuerdo a múltiples autores el futuro de las narrativas multimedia. Se comprende como *transmedia* a un número de relatos dispersos en

diferentes plataformas, pertenecientes a un mismo universo y, paralelamente, poseedores de una naturaleza (y contenido) individual. En contraste con la narración cross-media, lo transmedia no necesita que sus diversos relatos aporten una pieza a la construcción total de significado, siendo cada producto capaz de funcionar como punto de acceso a la experiencia (Jenkins, 2008).

Toda experiencia transmedia requiere, a su vez, la activa participación de un grupo de espectadores (que coloquialmente puede definirse como comunidad de *fans*) en su desarrollo; cuanto más intrigados y emocionalmente involucrados se hallen, mayor será su anhelo por participar en las diferentes plataformas derivadas del producto base.

La serie policíaca no es ajena a la experimentación con este tipo de narraciones; dos series que desde principios de siglo han profundizado en lo transmedia son *CSI* y *24*. La primera experimentó gran éxito con su instalación original (así como la innovación que a comienzos de siglo representó el procedural investigativo), impulsando no sólo el surgimiento de dos spin-off televisivos, sino un gradual salto de la pantalla televisiva a aquella del ordenador, mediante una colección de videojuegos (en los cuales el jugador debe valerse de la evidencia y su estudio para resolver casos originales, asumiendo el papel de uno de los investigadores de la serie) y un número limitado de webisodes (episodios virtuales) estrenados en 2012, los cuales introducen al espectador en el mundo de *CSI* y su producción. *24*, por su parte, engendra tres series de webisodes individuales: *The Rookie* (Kevin Townsend, 2007-2008), protagonizada por el agente del CTU Jason Blaine, llegó a producir tres temporadas, sin superar sus episodios los 5 minutos de duración. Paralelamente se desprenden de su universo narrativo múltiples videojuegos (entre los cuales se hallan un juego de consola, un juego de mesa con DVD acompañante y juegos para teléfonos móviles; todos ligados a una premisa diferente) y trece novelas ficcionales.

Dexter, serie de la cadena Showtime liderada por un carismático asesino, fue otra propuesta dedicada a capitalizar en una sofisticada red transmedia. Inicialmente, reporta

el sitio web *Transmedia Lab*, la historia que da cuerpo al excéntrico protagonista se halla basada en un libro del autor Jeff Lindsay, del cual la serie se desvincula en la segunda temporada. Una serie web de animación titulada *Dexter: Early Cuts* (Michael C. Hall, 2009-2012), compuesta de veinticuatro episodios, sigue la evolución de Dexter como asesino serial y la adquisición de sus sofisticadas técnicas, dedicándose cada episodio de su primera temporada a una víctima particular; su segunda temporada introduce una estructura continua, desarrollando en seis episodios el enfrentamiento entre el joven Morgan y un asesino imitador.

Otra novedosa herramienta transmediática explorada por la serie es una investigación interactiva *online* (ver Cuerpo C, figura 15, pág. 7), planteada en el sitio web YouTube, a través de hipervínculos que el usuario debe navegar cual laberinto. Tal como plantea Tubau, el transmedia “no sólo se trata de desarrollar una historia a través de diferentes medios, audiovisuales o no, sino de que el espectador participe y se implique en la historia” (2011, p. 239); el espectador participa de las diferentes tareas de un detective forense como Dexter, tales como la investigación de la escena del crimen y el análisis de los patrones de sangre. El paquete es completado por una serie de videojuegos para dispositivos móviles y un juego de realidad virtual - en el cual el espectador navega en primera persona por una compleja escena del crimen influenciada por el estilo y universo de la serie (Transmedia Lab, 2011).

5.3.2. Contenido serial y modos de visionado

Se ha observado hasta el momento el efecto que la suavización de los bordes entre plataformas mediáticas divergentes ha generado en las narrativas televisivas seriales, que dejan de satisfacer el interés del espectador por un producto individualizado para pasar a ofrecerle múltiples propuestas intervencionales, las cuales potencian el vínculo emocional entre audiencia y contenido. Una segunda variable a modificarse en relación a los contenidos seriados es aquella del visionado, concepto con el cual se referirá el

presente ensayo al modo en que son consumidos los contenidos por parte del espectador.

Una mirada generalista permite vincular los cambios en el modo de visionar y comprender narrativas a la variedad de pantallas que ocupan el espacio físico del espectador. Éste se ha acostumbrado a la multitarea, prestando atención al producto audiovisual, las redes sociales (tales como Twitter) - a las cuales los programas impulsan a escribir durante el mismo visionado – y los foros, donde puede discutir el episodio en cuestión con un conglomerado de espectadores alrededor del mundo. Paralelamente, la relación que el espectador posee con las pantallas y, en consecuencia, las narrativas que éstas exponen ha transmutado significativamente; la televisión y, en un mayor espectro, Internet y los videojuegos permiten una alta cuota de interactividad, llegando a construir el espectador una conexión emotiva significativa con un mundo y personajes ficticiales.

La vertiginosa ascensión que en los últimos diez años ha experimentado Internet, como medio de mayor relevancia en la exhibición de contenidos, representa para Tubau el surgimiento de un modelo inédito de visionado, el cual “ofrece una televisión multiplicada, con muchas ventajas y menos defectos que la televisión convencional” (2011, p. 175). Describiendo este nuevo modelo, el autor recapitula algunas de las previamente mencionadas características del visionado en Internet, tales como el enfrentamiento del espectador con un catálogo vasto de ofertas, el cual se ha adecuado tanto a productos originales como a emisiones televisivas; la accesibilidad a los productos que Internet permite, saltando los anuncios en el caso de productos televisivos y omitiéndolos completamente en su producción de contenido original (tal como los webisodios), y la libre decisión del espectador sobre los horarios y momentos del día en que desea acceder a los contenidos, lejos ya de hallarse regulado por una parrilla de programación (Tubau, 2011). Dichas ventajas puntualizan el éxito que la compañía Netflix ha logrado con su servicio – el cual llegó a superar las ventas de la cadena televisiva HBO durante el año 2015:

Para cerrar el año Netflix rebasó los 75 millones de usuarios, lo que representó 17 millones de usuarios más respecto al 2014. La compañía espera un crecimiento adicional de 6 millones en el primer trimestre del 2016 tras la expansión global (Ramírez Martínez, 2016, s.p.).

Fundado a fines del siglo XX como un servicio de alquiler y entrega de DVD vía correo, el objetivo de la compañía vira en el año 2007 hacia el *streaming* de películas a sus usuarios suscriptores, capitalizando en el decaimiento del DVD al cada vez más poderoso mercado de la red. El año 2010 marca el establecimiento de Netflix como una plataforma de serias proporciones: “Netflix es crecientemente vista como una amenaza por compañías de cable y estudios cinematográficos, quienes están considerando una variedad de maneras para aplicar los frenos al crecimiento de la compañía” (Arango y Carr, 2010, s.p.). La eventual oscilación de la compañía hacia la producción de contenido original ocurriría en 2013, con el estreno de *House of Cards* (Beau Willimon, 2013-presente), drama político protagonizado por el complejo antihéroe Frank Underwood. En un modo símil al impacto que *The Sopranos* generó para la cadena HBO, la serie colocaría a Netflix en el mapa como productora de contenidos, exhibiendo a lo largo de los últimos tres años una amplia nómina de productos, diversos en temáticas, géneros y formatos (dramas, comedias, docudramas, series de ciencia ficción y productos de animación infantil, entre otros). Actualmente, el fluctuante mercado coloca a la franquicia en posición de competir, tanto en el campo de streaming como en aquel de producción de contenidos, con sitios como *Hulu* o *Amazon Prime*.

El contenido audiovisual introducido por estas plataformas online destaca no sólo por las características previamente expresadas - también aplicables a servicios televisivos pagos como HBO y Showtime, previamente analizados en el segundo capítulo – sino por el modo alternativo de visionado que éstas inducen a partir de la presentación de sus contenidos. Netflix se ha caracterizado por distribuir la totalidad de una temporada serial el día de su estreno; en un radical quiebre de los valores narrativos que la serie adquiere a partir del lenguaje fragmentado televisivo (en el cual los espectadores deben esperar una semana entera para la próxima instalación de su serie predilecta), el espectador es

ahora capaz de consumir doce a veintidós episodios en cuestión de días, hábito asimilado en la cultura popular como *binge watching* (término derivado de la expresión *binge eating* o atracón).

Frente a la posibilidad del visionado lineal (concepto con el cual se refiere a un tipo de visionado fluido, no fragmentado en bloques de acción) tanto espectador como guionista dejan de requerir el uso sistemático del cliffhanger como herramienta de atracción atencional; el espectador accede al episodio entero en un único visionado, omitiéndose las pausas que puedan divagar su atención o intentar venderle (al menos explícitamente) un producto alternativo a aquel de la serie misma:

La televisión convencional se hace alrededor de la publicidad, y no al revés. Al tener que contar con los cortes de publicidad, los guionistas se ven obligados a estructurar su episodio para que poco antes del corte siempre suceda algo, un punto de giro, un momento de crisis o incluso un clímax, en fin, algo que sea tan atractivo o inquietante que el telespectador quiera regresar después de los anuncios (Tubau, 2011, p. 57).

En la readaptación de propuestas televisivas al novedoso servicio de streaming, ciertas narrativas se beneficiarán de éste; tal, puede argumentarse, es el caso de *24*, serie inicialmente estructurada bajo la premisa de un tiempo real, donde cada episodio simboliza una hora del fatídico día experimentado por Jack Bauer. Un modelo de visionado tal como el habilitado por Netflix permite al espectador visualizar los capítulos en un orden consecutivo – respetando el vertiginoso paso del tiempo planteado por la narrativa. Como contrapartida existe la posibilidad, en el traspaso de una narrativa fragmentada a una continua, de la pérdida de efectividad en un planteo de teaser o cierre de bloque, cuyo factor de suspenso resta en el bloque publicitario, que mantiene al espectador en anhelo de conocer el pay-off a una anticipación o descubrir el modo en que un gancho se soluciona.

Resulta relevante indicar, en vínculo a las narrativas del nuevo siglo y su efecto en el modo de visionado espectral, un formato específico de serie televisiva, de particular tendencia hacia el género policíaco. Se trata de la antología; esta se adjudica a la oferta televisiva pionera, en la cual la premisa conformaba la única vinculación existente entre

capítulos (Douglas, 2007, pp. 28-29). Este formato se probaría popular en narraciones de misterio e investigación, tales como *The Twilight Zone* o *Alfred Hitchcock: Presents* (Alfred Hitchcock, 1955-1965). La recepción del concepto en la actualidad denota ciertas variaciones; así, puede considerarse antología a una serie de capítulos con una premisa determinada y tramas continuas, vinculadas entre sí; en su desenlace, la historia es efectivamente concluida – dando lugar a un elenco y tramas renovadas en su próxima temporada.

Si se refiere constantemente a la televisión como un medio de escritores, la nueva antología parece la prueba más concreta de ello, colocándose las fuerzas creativas detrás de una serie y sus temáticas como el elemento continuo que unifica cada temporada (Maurer, 2014, s.p.).

Entre las características que hacen de la antología un modelo efectivo para las formas de visionado y consumición mediática contemporáneas, Maurer (2014) destaca la capacidad de los relatos antológicos de colocar una meta a las historias que pretende relatar, las cuales deben alcanzarse definitivamente en el final de temporada. *True Detective* plantea como su meta un caso, generalmente impulsado por un asesinato particular (Dora Lange en la primera temporada y Ben Casper en la segunda), el cual progresivamente destapa un complot mayor, cuidadosamente oculto. *American Crime*, por su parte, centra cada temporada en un tipo de crimen particular, lidiando con las repercusiones de dicho evento en las vidas de las víctimas y sospechosos. Mientras la primera cambia su elenco en su transición a la próxima temporada, la segunda emplea a los actores Felicity Huffman y Timothy Hutton en roles diferentes durante ambas instalaciones, modificando su caracterización.

La ductilidad de dichas series para adecuarse al modelo de *binge-watching* previamente discutido es otro de los rasgos que facilita su adaptación al panorama contemporáneo. Un tercer elemento destacable es la creciente participación en formatos antológicos, caracterizados por una producción de menor compromiso dado su limitado número de episodios, de actores con amplia trayectoria en el campo cinematográfico; Matthew

McConaughey y Rachel McAdams en *True Detective*, Martin Freeman en *Fargo* y Regina King en *American Crime* representan sólo algunos ejemplos.

El empleo de la antología como formato evidencia el progresivo alejamiento, por parte de las series televisivas policíacas, de los cánones clásicos, apostando por la experimentación con recursos rupturistas – siendo el fin último potenciar la intensidad emocional del relato. Dichos recursos podrán surgir desde las vinculaciones e hibridaciones con plataformas mediáticas alternativas (la premisa de la serie antológica *Fargo* se inspira en la homónima película de humor negro dirigida por Joel y Ethan Coen, retratando en cada temporada personajes que lidian con las circunstancias de sus crímenes) o bien el empleo ya mencionado de herramientas narrativas y estilísticas, tales como múltiples puntos de vista o subtextos - las cuales permitirán un desenmascaramiento progresivo de los personajes y sus verdaderas emociones; cada vez más, podría argumentarse, el espectador desea conocer al personaje (y su vinculación a la trama) no por lo que hace, sino por lo que es.

Conclusiones

La escritura de productos seriales, que ha oscilado desde lo puramente televisivo a una ramificación entre múltiples plataformas audiovisuales contemporáneas, se edifica actualmente como un refugio donde introducir temáticas, premisas, personajes y recursos narrativos que la industria cinematográfica norteamericana - obstruida por lo que analistas observan como un patrón cíclico de endogamia y homogeneidad en sus propuestas – teme o no logra incorporar. La visión de una serie televisiva como patrón artístico y cultural, insondable hace veinte o treinta años atrás, se transforma en una realidad cercanamente tangible.

Hallándose el panorama teleserial en tal turbulento entorno, este proyecto ha considerado relevante canalizar el estudio de los efectos en un género particular: el policíaco. Tal como se ha planteado al inicio del presente proyecto, éste se establece como un género prácticamente atemporal, trazándose sus inicios a los orígenes de la humanidad misma. La muerte y el misterio inexplicable son elementos que, desde los comienzos, colocan al hombre frente a frente con sus temores más primigenios, aquellos pertenecientes no al ámbito físico sino al psicológico – el temor a ir más allá de las barreras planteadas por nuestra identidad. Según los autores Boileau y Narcejac (1968), la comprensión esencial del género policíaco debe partir de su entendimiento como la dinámica entre dos variables: el misterio o crimen y la investigación, el procedimiento metódico a través del cual resolver dicho misterio. En una mecánica similar a los dioses griegos Dionisos y Apolo, una variable no podrá existir sin el contrapeso provisto por la otra.

El género policíaco ha sido sujeto a numerosas vías de análisis narrativo; la cantidad de material teórico relevante a la literatura y el cine policial, no sólo desde autores norteamericanos sino europeos, latinoamericanos, etc. es heterogénea y múltiple. Puede ser notado y argumentado que la plataforma específica de las series televisivas tendientes a la narrativa policíaca ha sido hasta el momento poco estudiada desde un perfil crítico de su narrativa, situación que impulsa al presente ensayo en la indagación de

dicho contexto. El análisis requirió, a su vez, la selección de diversas propuestas audiovisuales - pioneras y contemporáneas - como material de referencia y análisis. El criterio de selección de dicho material se halló en la construcción de un corpus representante de las divergentes narrativas teleseriales (tanto desde la confección diegética de su universo y construcción de sus personajes como del planteamiento de su estructura, estilo, cadencia rítmica, etc.), reflexionándose sobre la heterogeneidad contemporánea a través de las diferentes propuestas que han habitado, evolutivamente, el campo de la televisión norteamericana.

En vínculo a este concepto de evolución, cabe mencionar que las diferentes etapas evolutivas, lejos de anularse o eliminarse, absorben las experiencias e innovaciones de sus precedentes - en materia de conocimientos y herramientas - ya sea transformándolas para brindarles un nuevo significado o bien concentrándose en una parte diferente de ellas. Desde el realismo documental y personajes psicológicamente complejos de *Hill Street Blues* hacia el cauteloso ritmo, extravagantes métodos de investigación policial y melodramáticos ribetes de *Twin Peaks*; la llamativa ruptura rítmica y narrativa de *24*, la focalización en casos semanales y la aplicación de sofisticada terminología con *CSI* a comienzos de siglo. Esta natural evolución y asimilación de aquellos discursos que pavimentaron el camino, con sus aciertos y errores, permite que propuestas tan narrativamente divergentes como *The Killing*, *True Detective*, *Jessica Jones*, *Elementary* o *The Blacklist* continúen edificándose el día de hoy, así como que el espectador sea capaz de reflexionar y analizar las diferentes propuestas, poseyendo libre poder de elección sobre aquellas que desea visualizar y el modo en que desea efectuar tal visionado.

Las nuevas propuestas en materia de narrativa policíaca avanzan más allá del crimen y el castigo, aprovechando la previamente mencionada apertura creativa de la serie televisiva para apuntar a segmentos complejos con afección directa en el individuo y sociedad actual. Tanto en *The Killing* como en *True Detective*, los estamentos de la

sociedad, la corrupción ejercida por el poder y su entremezcla con la visión de aquello considerado como justicia son explotados a través de sus divergentes situaciones y personajes.

En el rol comunicativo de dichas series, la escritura y construcción narrativa resultan variables de innegable importancia. El presente proyecto ha establecido la necesidad cada vez más imperante de personajes sólidamente caracterizados, con motivos claros y objetivos contundentes que soporten sus controversiales conductas. Dicha orientación narrativa surge, según han planteado autores como Pérez Fernández (2012), de un cambio de paradigma en la aceptación y comprensión social del arquetipo heroico. Determinados eventos sociales de alto impacto en la sociedad norteamericana desencadenan efectos secundarios en sus habitantes, pudiendo notarse la alienación y cultura del temor impulsada por los medios de comunicación como constructores de una concepción diferente frente al bien y el mal.

Se ha observado que un personaje antiheroico es representado por su ambigüedad moral, la cual le empuja a tomar decisiones menos sólidas y certeras que aquellas de un héroe clásico, guiado por un código moral altamente codificado. En el caso de un policía o detective, en cuyas manos se balancea la vida, seguridad y/o justicia de otros, dicha cualidad antiheroica cobra una pregnancia aún mayor; es a raíz de ello que personajes como Jack Bauer en *24*, Vic Mackey en *The Shield* o Ray Velcoro en *True Detective* resultan polarizadores para la audiencia, hallándose la clave a su conexión con ella en la adhesión a sus principios y la consistencia de ellos.

Se ha mencionado al comienzo del presente proyecto la importancia de comprender todo discurso televisivo como uno de carácter interrumpido (Comparato, 1993): un constructo que, al dividirse en bloques de acción, debe mantener una constancia en la atención del espectador ante la entrada y salida de ellos. Dicha experiencia fragmentada debe ser tomada en cuenta desde el momento de escritura mismo, a través del empleo de herramientas y recursos narrativos que no sólo atraigan al espectador, sino mantengan la

coherencia interna del relato y le doten de un flujo rítmico adecuado. El teaser (secuencia introductoria de planteo rítmico y estilístico), tag (breve epílogo sintetizador) y cliffhanger o gancho (elemento de amplia tensión dramática, aplicado en el desenlace de un bloque o del episodio en su totalidad) son algunas de las herramientas con las cuales todo escritor involucrado en el formato serial televisivo debe hallarse familiarizado.

El oficio de un escritor de series televisivas se ha complejizado, paralelamente, con la evolución de la serie desde su naturaleza antológica y autoconclusiva hacia un complejo entramado de redes argumentales, las cuales, como se ha visto, no siempre ocurren en líneas espaciales y temporales paralelas. El planteamiento estructural de una serie debe ser consistente con la lógica planteada para el universo creado; un panorama tan diverso y heterogéneo como aquel de las series posmodernas permite hallar en el seno de un único género (tal como el policíaco) propuestas realistas y fantásticas, dominadas por personajes con motivaciones claras y concisas o grises y moralmente ambiguas. No puede determinarse que exista un tipo de propuesta más adecuada; sin embargo, todas ellas deben responder a un tipo de estructura coherente y cohesiva. Tanto la estructura clásica de tres actos como las estructuras secuenciales-alternativas han sido exploradas a lo largo del proyecto, llegándose a la conclusión de la infalibilidad de dichas fórmulas; toda estructura es capaz de fallar si su construcción no es lo suficientemente sólida y coherente, o su conflicto no crece orgánicamente, siendo explotado a expensas de la verosimilitud de los personajes.

En el ámbito particular de la serie policial, se ha remarcado la existencia de diversas herramientas o recursos narrativos cuyo empleo tenderá a la efectividad dramática, flujo rítmico y verosimilitud del relato. La elección de un punto de vista tenderá, según se analiza en la narrativa policíaca televisiva, a la dualidad de miradas; productos como *True Detective*, *The Killing* o *Elementary* se construyen de acuerdo a la previamente mencionada estabilización de dos fuerzas, que serán tan tendientes a colindar como a colisionar. Por otro lado, herramientas tales como la pista falsa, la mentira, la

implantación y el subtexto asistirán a la dosificación de la información; concepto que no es menor en una narrativa policíaca serial, hallándose su núcleo en la revelación – mediante una investigación extensiva o autoconclusiva, en el caso de un procedural - de la verdad tras un crimen, revelación que requerirá el forcejeo entre la apetencia de información y la entrega parcial de ésta.

Un análisis crítico de la serie televisiva como constructo narrativo no puede ignorar una variable denotada por gran parte de los teóricos colaboradores a la construcción de este proyecto; toda serie televisiva es un producto de su tiempo. Esto es particularmente relevante a un género tan engranado en la dinámica social como lo es el policíaco; los discursos que en un determinado marco temporal y sociocultural comunicaron conocimientos valiosos o entretuvieron a una generación pueden no surtir el mismo efecto en la siguiente, viendo su efecto disminuido o, por el contrario, amplificado. El término serie de culto es relevante a esta tendencia, siendo ciertas propuestas audiovisuales televisivas revalorizadas por la crítica y/o audiencia en el panorama actual. Es de este modo que el retorno de propuestas pioneras en la construcción de un lenguaje serial-televisivo, tales como *The X Files*, *Twin Peaks* o *24*, requiere un cuidadoso balance entre la familiaridad nostálgica de dichas narrativas y su adaptación al vertiginoso panorama contemporáneo.

Otra de las vías empleadas por la serie televisiva en su adaptación al dominio de los nuevos medios ha sido la hibridación entre plataformas. Teniendo en cuenta la interactividad como elemento esencial en la comunicación con un espectador moderno, la serie tenderá al empleo – progresivamente menos accesorio y más engranado en su concepción narrativa - de herramientas tales como la multiplataforma (adaptación de narrativas ideadas para un medio, tal como el cine o la televisión, a un segundo medio aledaño) y el cross-media (diferentes experiencias mediáticas que confluyen en un único producto, siendo necesario el visionado y experimentación de cada una para comprender el conjunto), así como el transmedia, tipo de narrativa que comprende la creación de un

cosmos interactivo e interconectado. Su valor se respalda en el creciente rol del espectador como ente reflexivo e hiperconectado, el cual se ve paralelamente acrecentado por la cantidad de dispositivos, pantallas y plataformas de visionado que en los últimos años han poblado el imaginario cultural de la nueva generación.

El presente proyecto se erige en un análisis y reflexión de las diferentes y complejas variables involucradas en la escritura de un producto serial en la actualidad, particularmente ligada al atemporal género policial, el cual ha logrado la mantención de su estatus - no sólo en la sociedad norteamericana sino a nivel global – gracias a la complejidad de sus recursos narrativos y construcción de personajes, que personifican el ascenso del personaje antiheroico, figura representativa de los turbulentos cambios sociales y culturales de los últimos tiempos; se estima que el análisis planteado por este trabajo puede orientarse, paralelamente, a un aporte de herramientas teóricas y conceptuales con las cuales puedan concebirse, en el futuro, propuestas audiovisuales más íntegras y profundas en contenido; en las cuales el guionista pueda manejar dúctilmente múltiples plataformas - consciente del impacto de éstas sobre la concepción del proyecto, así como del inminente legado televisivo que le precede.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Alba, G. (1999). Cómo construir personajes desde la prensa diaria. En *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Andreeva, N. (2016). '24 Legacy', Lee Daniels' 'Star' Get Series Orders By Fox. Recuperado el 04/06/16 de <http://deadline.com/2016/04/24-legacy-star-lee-daniels-series-order-fox-1201744988/>
- Ángel, M. (2012). Twin Peaks. *LaFuga*, 14. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/twin-peaks/583>
- Arango, T. y Carr, D. (2010). *Netflix's Move Onto the Web Stirs Rivalries*. Recuperado el 07/06/16 de <http://www.nytimes.com/2010/11/25/business/25netflix.html?pagewanted=all>
- Ausiello, M. (2014). *Twin Peaks on Showtime: Exec Producer Mark Frost Talks Returning Cast, Storyline and (Much) More*. Recuperado el 04/06/16 de <http://tvline.com/2014/10/06/twin-peaks-showtime-cast-new-episodes-spoilers/>
- Berciano, R. (1999). Series norteamericanas. La fórmula del éxito. En *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Bernth, P. (Productor Ejecutivo). (2007). *Forbrydelsen* [serie de televisión]. Copenhagen: DR1.
- Bochco, S. (Productor Ejecutivo). (1990). *Cop Rock* [serie de televisión]. Utah: ABC.
- Boileau, P. y Narcejac, T. (1968). *La novela policial*. Buenos Aires: Paidós.
- Bokenkamp, J. (Productor Ejecutivo). (2013). *The Blacklist* [serie de televisión]. Nueva York: NBC.
- Bort Gual, I. (2010). *De los créditos a los openings: quiebras y derivas de las partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas del nuevo milenio*. Málaga: Congreso Internacional AE-IC. Disponible en: http://www.ae-ic.org/malaga2010/esp/secciones_det8e4b.html?id_seccio=7&id_slot=45&id_seccion=4
- Bou, N. y Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Brazil, S. (Productor) y Bochco, S. (Productor Ejecutivo). (1981). *Hill Street Blues* [serie de televisión]. Los Angeles: NBC.
- Bruckheimer, J. (Productor Ejecutivo) y Mendelsohn, C. (Productora Ejecutiva). (2002). *CSI: Miami* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS.
- Bruckheimer, J. (Productor Ejecutivo) y Zuiker, A. (Productor Ejecutivo). (2004). *CSI: NY* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS.
- Busfield, T. (Productor Ejecutivo). (2015). *Secrets & Lies* [serie de televisión]. North Carolina: ABC.
- Calatayud Pedrós, C. (2013). *Twin Peaks veinte años después. Su legado e influencia en series de ficción posteriores*. Gandia: Universidad Politécnica de Valencia

- Campbell, J. (1998). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Capice, P. (Productor Ejecutivo). (1978). *Dallas* [serie de televisión]. Texas: CBS.
- Cárdenas, C. (2009). *Estructura y Personajes*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2263&titulo_proyectos=Estructura%20y%20Personajes
- Carrara, D. (2014). El camino del héroe. En *Escribiendo series de televisión*. Buenos Aires: Manantial.
- Carreter, L. (1979). Sobre el género literario. En *Estudios de Poética*, Madrid: Taurus. Citado en: Cerezo, I. (2006). *Poética del relato policíaco: (de Edgar Allan Poe a Raymond Chandler)*. Murcia: EDITUM.
- Carrión, J. (2014). *Teleshakespeare*. Buenos Aires. Interzona.
- Carter, C. (Director). (1998). *The X Files: Fight The Future*. [DVD]. Los Angeles: Fox.
- Carter, C. (Director). (2008). *The X Files: I Want to Believe*. [DVD]. Columbia Británica: Fox.
- Carter, C. (Productor Ejecutivo). (1993). *The X-Files* [serie de televisión]. Estados Unidos: Fox.
- Cascajosa Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias: Revista de Historia de Cine*. 29, 7-31.
- Castilla del Pino, C. (1989). *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza.
- Cerezo, I. (2006). *Poética del relato policíaco: (de Edgar Allan Poe a Raymond Chandler)*. Murcia: EDITUM.
- Chase, D. (Productor Ejecutivo). (1999). *The Sopranos* [serie de televisión]. Nueva Jersey: HBO.
- Chion, M. (1995). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Chong Salcedo, R. (2009). *Directores Contemporáneos, el estilo de sus obras quiebran con lo clásico*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=828&titulo_proyectos=Directores%20Contempor%20neos,%20el%20estilo%20de%20sus%20obras%20quiebra%20con%20lo%20cl%20sico
- Comparato, D. (1993). *De la creación al guión*. Madrid: Instituto Oficial de Radiotelevisión Española.
- Conard, T. (Ed.). (2007). *The Philosophy of Neo-Noir*. Kentucky: University Press of Kentucky.
- Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono14*. 10 (2), 107-117.

- Cuk, A. (2009). *De la idea a la pantalla chica*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2140&titulo_proyectos=De%20la%20idea%20a%20la%20pantalla%20chica
- Davis, J. (Productor Ejecutivo). (2005). *Criminal Minds* [serie de televisión]. Los Angeles: CBS.
- Del Teso, P. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales. Su organización por metodología DPA*. Buenos Aires: Nobuko.
- Demme, J. (Director). (1991). *The Silence of the Lambs*. [DVD]. West Virginia: Orion Pictures.
- Desmet, C. (1995). The Canonization of Laura Palmer. En *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- Di Pietro, C. (2012). *El héroe y sus cambios a través del tiempo*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1424
- Díaz Iacovello, S. (2010). *La personificación del imaginario* [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=693&titulo_proyectos=La%20personificaci%F3n%20del%20imaginario
- DiMaggio, M. (1992). *Escribir para televisión*. Barcelona: Paidós.
- Doherty, R. (Productor Ejecutivo). (2012). *Elementary* [serie de televisión]. Nueva York: CBS.
- Douglas, P. (2011). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba.
- Epstein, A. (2006). *Crafty TV Writing: Thinking Inside the Box*. Nueva York: Owl Books.
- Espinosa, L. y Montini, R. (2007). *Había una vez...cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Nobuko.
- Fernández Díez, F. (2005). *El Libro del Guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Fincher, D. (Director). (1995). *Seven*. [DVD]. Los Angeles: New Line Cinema.
- Fischer, P. (Productor Ejecutivo). (1984). *Murder, She Wrote* [serie de televisión]. California: CBS.
- Freeman, L. (Productor Ejecutivo). (1968). *Hawaii Five-O* [serie de televisión]. Hawaii: CBS.
- Frost, M. (Productor Ejecutivo) y Lynch, D. (Productor Ejecutivo). (1990). *Twin Peaks* [serie de televisión]. Estados Unidos: ABC.
- García Gual, C. (2000). Rastros y rostros del héroe en el cine norteamericano. En *El tiempo del héroe*. Barcelona: Paidós.

- Gennis, S. (2016). *The X-Files' Chris Carter Is Already Preparing for More Episodes*. Recuperado el 02/06/16 de <http://www.tvguide.com/news/the-x-files-revival-chris-carter/>
- Giardino, S. (2009). *Cómo realizar un programa de televisión*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=744&titulo_proyectos=C%F3mo%20realizar%20un%20programa%20de%20televisi%F3n
- Gil Ruiz, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Gillette, C. (2011). *Women are taking the lead in TV crime dramas*. Recuperado el 26/04/16 en <http://www.afterellen.com/tv/87253-women-are-taking-the-lead-in-tv-crime-dramas>
- Gilligan, V. (Productor Ejecutivo). (2008). *Breaking Bad* [serie de televisión]. New Mexico: Sony Pictures Television.
- Goor, D. (Productor Ejecutivo). (2013). *Brooklyn Nine-Nine* [serie de televisión]. Los Angeles: Fox.
- Hall, M. (Productor Ejecutivo). (2009). *Dexter: Early Cuts* [serie web]. Estados Unidos: Bullseye Art.
- Hamilton, J. (2016). *Jessica Jones Is Our First Real Super-Antihero*. Recuperado el 05/06/16 de http://www.slate.com/articles/arts/television/2015/11/marvel_s_jessica_jones_on_netflix_reviewed_our_first_real_super_antihero.html
- Hawley, N. (Productor Ejecutivo). (2014). *Fargo* [serie de televisión]. Alberta: FX.
- Hawks, H. (Director) y Hughes, H. (Productor). (1932). *Scarface*. [DVD]. Burbank: United Artists.
- Hill, L. (2015a). *'Smile!' How a villain's phrase in 'Jessica Jones' exposes modern-day sexism*. Recuperado el 05/06/16 de <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-jessica-jones-smile-sexism-20151123-story.html>
- Hill, L. (2015b). *'Jessica Jones' showrunner Melissa Rosenberg talks rape, adaptation, and female sexuality*. Recuperado el 05/06/16 de <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-st-jessica-jones-melissa-rosenberg-rape-female-sexuality-20151120-story.html>
- Hitchcock, A. (Productor Ejecutivo). (1955). *Alfred Hitchcock Presents* [serie de televisión]. California: CBS-NBC.
- Hoveyda, F. (1967). *Historia de la novela policíaca*. Madrid: Alianza.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia*. Barcelona: Paidós.
- Kalinak, P. (1995). *Music and Twin Peaks*. En *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.

- Lacalle Zalzuendo, C. (1999). *Las series de autor*. En *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Lavery, D. (Ed.). *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- León, P. (2016). *Ya lo dijo Laura Palmer*. Recuperado el 17/04/16 de http://elpais.com/elpais/2015/12/30/estilo/1451480848_292584.html
- Lloyd Lewis, R. (Productor). (2006). *Dexter* [serie de televisión]. Miami: Showtime.
- Lynch, D. (Director). (1992). *Twin Peaks: Fire Walk with Me*. [DVD]. Washington: New Line Cinema.
- Maerz, M. (2011). *Women as partners in crime dramas*. Recuperado el 26/04/16 de <http://articles.latimes.com/2011/apr/10/entertainment/la-ca-crime-feminine-20110410>
- Manzotti, P. (2014). *Seriemanía*. Buenos Aires: Literatura Random House.
- Marguery, J. (2011). *El cine y sus enemigos públicos*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=207&titulo_proyectos=El%20cine%20y%20sus%20enemigos%20p%FAblicos.
- Maurer, M. (2014). *'True Detective,' 'American Horror Story' and Why the Anthology Series is All the Rage*. Recuperado el 07/06/16 de <http://www.indiewire.com/2014/02/true-detective-american-horror-story-and-why-the-anthology-series-is-all-the-rage-30036/>
- McKee, R. (2002). *El guión*. Barcelona: Alba.
- Mora-Álvarez, L. (2008). *La representación del antihéroe en la literatura peninsular y latinoamericana*. Tallahassee: Florida State University
- Murphey, C. (Productor Ejecutivo). (2011). *Body of Proof* [serie de televisión]. Estados Unidos: ABC
- Nietzsche, F. (1995). *El origen de la tragedia*. Buenos Aires: S XX.
- Nochimson, M. (1995). *Entering the Body of Reality*. En *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- O'Brien, C. (Productor). (2007). *Andy Barker P.I.* [serie de televisión]. Estados Unidos: NBC.
- O'Connor, J. (1981). *TV View; 'Hill Street Blues' – a hit with problems*. Recuperado el 16/04/16 de <http://www.nytimes.com/1981/05/10/arts/tv-view-hill-street-blues-a-hit-with-problems.html?pagewanted=1>
- Papi, L. (2015). *House, Hannibal, Heisenberg, Dexter, Underwood... Cuatro expertos nos explican por qué empatizamos con los antihéroes*. Recuperado el 24/04/16 de <http://www.vivephilipstv.com/house-hannibal-heisenberg-dexter-underwood-varios-expertos-nos-explican-por-que-empatizamos-con-los-antiheroes/>
- Parker, P. (2012). *Cómo escribir el guión perfecto*. Barcelona: Robinbook

- Paskin, W., Dobbins, A. y Lyons, M. (2011). *Nine Things That Are Wrong With The Killing — and How to Fix Them for Next Season*. Recuperado el 24/04/16 de http://www.vulture.com/2011/06/nine_things_that_are_wong_with.html
- Pérez Fernández, F. (2012). *Mentes criminales*. Madrid: Notwilus.
- Pizzolatto, N. (Productor). (2014). *True Detective* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.
- Powell, E. (s.f.). *Catharsis in Psychology and Beyond: A Historic Overview*. The Primal Psychotherapy Page. Recuperado el 24/04/16 de <http://primal-page.com/cathar.htm>
- Preminger, O. (Director). (1944). *Laura*. [DVD]. Los Angeles: Fox.
- Ramírez Martínez, F. (2016). *Netflix superó en ingresos a HBO durante todo el 2015*. Recuperado el 07/06/16 de <http://eleconomista.com.mx/mercados-estadisticas/2016/03/04/netflix-supero-hbo-durante-todo-2015>
- Reviriego, C. (2011). Amplitud de miras. Nueva(s) vida(s) para las series norteamericanas. *Cahiers du Cinéma*. 47, 6-8.
- Rosenberg, M. (Productora Ejecutiva). (2015). *Jessica Jones* [serie de televisión]. Nueva York: Marvel Studios.
- Rossito, M. (2014). *El culto al antihéroe*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?idproyecto=3037
- Rotten Tomatoes (2016). *My Struggle*. Recuperado el 02/06/16 de <https://www.rottentomatoes.com/tv/the-x-files/s10/e01/>
- Ryan, S. (Productor Ejecutivo). (2002). *The Shield* [serie de televisión]. Los Angeles: FX.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Schrott, R. (2014). *Escribiendo series de televisión*. Buenos Aires: Manantial.
- Seeger, Linda (1997). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Serling, R. (Productor Ejecutivo). (1959). *The Twilight Zone* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS/UPN
- Shore, D. (Productor Ejecutivo). (2004). *House* [serie de televisión]. Estados Unidos: Fox.
- Simon, D. (Productor Ejecutivo). (2002). *The Wire* [serie de televisión]. Baltimore: HBO.
- Snow, S. (2016). *Why Hollywood Makes More Sequels Every Year (Even Though We Like Them Less)*. Recuperado el 02/06/16 de <https://www.linkedin.com/pulse/why-hollywood-makes-more-sequels-every-year-even-though-shane-snow>
- Soto, K. (2016). *'The X-Files' Season 10 Finale: Our Struggle*. Recuperado el 02/06/16 de http://www.nytimes.com/2016/02/22/arts/television/the-x-files-season-10-finale.html?_r=1
- Spelling, A. (Productor Ejecutivo) y Goldberg, L. (Productor Ejecutivo). (1976). *Charlie's Angels* [serie de televisión]. Beverly Hills: ABC.

- Stevens, H. (2010). *The Enduring Legacy of '24'*. Recuperado el 23/04/16 de <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2010/05/the-enduring-legacy-of-24/57119/>
- Stiehm, M. (Productora Ejecutiva). (2003). *Cold Case* [serie de televisión]. Philadelphia: CBS.
- Stuever, H. (2016). *Conspiracy theories are mainstream now. Can the new 'X-Files' stand out?*. Recuperado el 02/06/16 de https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/reopening-the-x-files-requires-more-than-a-look-back-its-also-a-look-within/2016/01/20/559f191e-bc8a-11e5-99f3-184bc379b12d_story.html
- Sud, V. (Productor). (2011). *The Killing* [serie de televisión]. Canadá: AMC.
- Surnow, J. (Productor Ejecutivo) y Cochran, R. (Productor Ejecutivo). (2001). *24* [serie de televisión]. Los Angeles: Fox.
- Thomas, R. (Productor Ejecutivo) y Ruggiero-Wright, D. (Productora Ejecutiva). (2015). *iZombie* [serie de televisión]. Vancouver: The CW.
- Thompson, R. (1997). *Television's Second Golden Age: from 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Nueva York: Syracuse University Press.
- Totaro, A. (2012). *La cinematograficación de la televisión*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1674
- Townsend, K. (Productor Ejecutivo). (2007). *The Rookie* [serie web]. Los Angeles: Science Fiction.
- Transmedia Lab (2011). *Dexter in transmedia*. Recuperado el 06/06/16 de <http://www.transmedialab.org/en/the-blog/case-study-en/dexter-in-transmedia/>
- Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo audiovisual*. Barcelona: Alba.
- Vale, E. (1996). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.
- VanDerWerff, T. (2014). *24 revolutionized TV drama—then disappeared down a memory hole*. Recuperado el 23/04/16 de <http://www.avclub.com/article/24-revolutionized-tv-dramathen-disappeared-down-me-203696>
- Varela, Mirta. Él miraba televisión, YouTube. La dinámica del cambio en los medios. En *El fin de los medios masivos* (2009). Buenos Aires: La Crujía.
- Vilches, L. (Comp.). (1999). *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Vogler, C. (1998). *El viaje del escritor*. Barcelona: Robinbook.
- Welles, O. (Director). (1948). *The Lady from Shanghai*. [DVD]. California: Columbia Pictures.
- Wells, J. (Productor Ejecutivo). (1999). *Third Watch* [serie de televisión]. Nueva Jersey: NBC.

- Wilder, B. (Director). (1950). *Sunset Boulevard*. Los Angeles: Paramount Pictures.
- Willimon, B. (Productor). (2013). *House of Cards* [serie de televisión]. Maryland: Netflix.
- Wolf, D. (Productor). (1990). *Law & Order* [serie de televisión]. Nueva York: NBC.
- Zicarelli, N. (2009). *TV y Cultura*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=744&titulo_proyectos=C%F3mo%20realizar%20un%20programa%20de%20televisi%F3n
- Zuiker, A. (Productor Ejecutivo). (2015). *CSI: Cyber* [serie de televisión]. Los Angeles: CBS.
- Zuiker, A. (Productor Ejecutivo). (2000). *CSI: Crime Scene Investigation* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS.

Bibliografía

- Alba, G. (1999). Cómo construir personajes desde la prensa diaria. En *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Andreeva, N. (2016). '24 Legacy', Lee Daniels' 'Star' Get Series Orders By Fox. Recuperado el 04/06/16 de <http://deadline.com/2016/04/24-legacy-star-lee-daniels-series-order-fox-1201744988/>
- Ángel, M. (2012). Twin Peaks. *LaFuga*, 14. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/twin-peaks/583>
- Arango, T. y Carr, D. (2010). *Netflix's Move Onto the Web Stirs Rivalries*. Recuperado el 07/06/16 de <http://www.nytimes.com/2010/11/25/business/25netflix.html?pagewanted=all>
- Ausiello, M. (2014). *Twin Peaks on Showtime: Exec Producer Mark Frost Talks Returning Cast, Storyline and (Much) More*. Recuperado el 04/06/16 de <http://tvline.com/2014/10/06/twin-peaks-showtime-cast-new-episodes-spoilers/>
- Berciano, R. (1999). Series norteamericanas. La fórmula del éxito. En *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Bernth, P. (Productor Ejecutivo). (2007). *Forbrydelsen* [serie de televisión]. Copenhagen: DR1.
- Bohco, S. (Productor Ejecutivo). (1990). *Cop Rock* [serie de televisión]. Utah: ABC.
- Boileau, P. y Narcejac, T. (1968). *La novela policial*. Buenos Aires: Paidós.
- Bokenkamp, J. (Productor Ejecutivo). (2013). *The Blacklist* [serie de televisión]. Nueva York: NBC.
- Bort Gual, I. (2010). *De los créditos a los openings: quiebras y derivas de las partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas del nuevo milenio*. Málaga: Congreso Internacional AE-IC. Disponible en: http://www.ae-ic.org/malaga2010/esp/secciones_det8e4b.html?id_seccio=7&id_slot=45&id_seccion=4
- Bou, N. y Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Brazil, S. (Productor) y Bohco, S. (Productor Ejecutivo). (1981). *Hill Street Blues* [serie de televisión]. Los Angeles: NBC.
- Bruckheimer, J. (Productor Ejecutivo) y Mendelsohn, C. (Productora Ejecutiva). (2002). *CSI: Miami* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS.
- Bruckheimer, J. (Productor Ejecutivo) y Zuiker, A. (Productor Ejecutivo). (2004). *CSI: NY* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS.
- Busfield, T. (Productor Ejecutivo). (2015). *Secrets & Lies* [serie de televisión]. North Carolina: ABC.
- Calatayud Pedrós, C. (2013). *Twin Peaks veinte años después. Su legado e influencia en series de ficción posteriores*. Gandia: Universidad Politécnica de Valencia

- Campbell, J. (1998). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Capice, P. (Productor Ejecutivo). (1978). *Dallas* [serie de televisión]. Texas: CBS.
- Cárdenas, C. (2009). *Estructura y Personajes*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2263&titulo_proyectos=Estructura%20y%20Personajes
- Carrara, D. (2014). El camino del héroe. En *Escribiendo series de televisión*. Buenos Aires: Manantial.
- Carreter, L. (1979). Sobre el género literario. En *Estudios de Poética*, Madrid: Taurus. Citado en: Cerezo, I. (2006). *Poética del relato policíaco: (de Edgar Allan Poe a Raymond Chandler)*. Murcia: EDITUM.
- Carrión, J. (2014). *Teleshakespeare*. Buenos Aires. Interzona.
- Carter, C. (Director). (1998). *The X Files: Fight The Future*. [DVD]. Los Angeles: Fox.
- Carter, C. (Director). (2008). *The X Files: I Want to Believe*. [DVD]. Columbia Británica: Fox.
- Carter, C. (Productor Ejecutivo). (1993). *The X-Files* [serie de televisión]. Estados Unidos: Fox.
- Cascajosa Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias: Revista de Historia de Cine*. 29, 7-31.
- Castilla del Pino, C. (1989). *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza.
- Cerezo, I. (2006). *Poética del relato policíaco: (de Edgar Allan Poe a Raymond Chandler)*. Murcia: EDITUM.
- Chase, D. (Productor Ejecutivo). (1999). *The Sopranos* [serie de televisión]. Nueva Jersey: HBO.
- Chion, M. (1995). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Chong Salcedo, R. (2009). *Directores Contemporáneos, el estilo de sus obras quiebran con lo clásico*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=828&titulo_proyectos=Directores%20Contempor%20neos,%20el%20estilo%20de%20sus%20obras%20quiebra%20con%20lo%20cl%20sico
- Comparato, D. (1993). *De la creación al guión*. Madrid: Instituto Oficial de Radiotelevisión Española.
- Conard, T. (Ed.). (2007). *The Philosophy of Neo-Noir*. Kentucky: University Press of Kentucky.
- Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono14*. 10 (2), 107-117.

- Cuk, A. (2009). *De la idea a la pantalla chica*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2140&titulo_proyectos=De%20la%20idea%20a%20la%20pantalla%20chica
- Davis, J. (Productor Ejecutivo). (2005). *Criminal Minds* [serie de televisión]. Los Angeles: CBS.
- Del Teso, P. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales. Su organización por metodología DPA*. Buenos Aires: Nobuko.
- Demme, J. (Director). (1991). *The Silence of the Lambs*. [DVD]. West Virginia: Orion Pictures.
- Desmet, C. (1995). The Canonization of Laura Palmer. En *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- Di Pietro, C. (2012). *El héroe y sus cambios a través del tiempo*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1424
- Díaz Iacovello, S. (2010). *La personificación del imaginario* [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=693&titulo_proyectos=La%20personificaci%F3n%20del%20imaginario
- DiMaggio, M. (1992). *Escribir para televisión*. Barcelona: Paidós.
- Doherty, R. (Productor Ejecutivo). (2012). *Elementary* [serie de televisión]. Nueva York: CBS.
- Douglas, P. (2011). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba.
- Epstein, A. (2006). *Crafty TV Writing: Thinking Inside the Box*. Nueva York: Owl Books.
- Espinosa, L. y Montini, R. (2007). *Había una vez...cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Nobuko.
- Fernández Díez, F. (2005). *El Libro del Guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Field, S. (1998). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.
- Fincher, D. (Director). (1995). *Seven*. [DVD]. Los Angeles: New Line Cinema.
- Fischer, P. (Productor Ejecutivo). (1984). *Murder, She Wrote* [serie de televisión]. California: CBS.
- Freeman, L. (Productor Ejecutivo). (1968). *Hawaii Five-O* [serie de televisión]. Hawaii: CBS.
- Frost, M. (Productor Ejecutivo) y Lynch, D. (Productor Ejecutivo). (1990). *Twin Peaks* [serie de televisión]. Estados Unidos: ABC.

- García Gual, C. (2000). Rastros y rostros del héroe en el cine norteamericano. En *El tiempo del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Gennis, S. (2016). *The X-Files' Chris Carter Is Already Preparing for More Episodes*. Recuperado el 02/06/16 de <http://www.tvguide.com/news/the-x-files-revival-chris-carter/>
- Giardino, S. (2009). *Cómo realizar un programa de televisión*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=744&titulo_proyectos=C%F3mo%20realizar%20un%20programa%20de%20televisi%F3n
- Gil Ruiz, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Gillette, C. (2011). *Women are taking the lead in TV crime dramas*. Recuperado el 26/04/16 en <http://www.afterellen.com/tv/87253-women-are-taking-the-lead-in-tv-crime-dramas>
- Gilligan, V. (Productor Ejecutivo). (2008). *Breaking Bad* [serie de televisión]. New Mexico: Sony Pictures Television.
- Goor, D. (Productor Ejecutivo). (2013). *Brooklyn Nine-Nine* [serie de televisión]. Los Angeles: Fox.
- Hall, M. (Productor Ejecutivo). (2009). *Dexter: Early Cuts* [serie web]. Estados Unidos: Bullseye Art.
- Hamilton, J. (2016). *Jessica Jones Is Our First Real Super-Antihero*. Recuperado el 05/06/16 de http://www.slate.com/articles/arts/television/2015/11/marvel_s_jessica_jones_on_netflix_reviewed_our_first_real_super_antihero.html
- Hawley, N. (Productor Ejecutivo). (2014). *Fargo* [serie de televisión]. Alberta: FX.
- Hawks, H. (Director) y Hughes, H. (Productor). (1932). *Scarface*. [DVD]. Burbank: United Artists.
- Hill, L. (2015a). *'Smile!' How a villain's phrase in 'Jessica Jones' exposes modern-day sexism*. Recuperado el 05/06/16 de <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-jessica-jones-smile-sexism-20151123-story.html>
- Hill, L. (2015b). *'Jessica Jones' showrunner Melissa Rosenberg talks rape, adaptation, and female sexuality*. Recuperado el 05/06/16 de <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-st-jessica-jones-melissa-rosenberg-rape-female-sexuality-20151120-story.html>
- Hitchcock, A. (Productor Ejecutivo). (1955). *Alfred Hitchcock Presents* [serie de televisión]. California: CBS-NBC.
- Hoveyda, F. (1967). *Historia de la novela policíaca*. Madrid: Alianza.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia*. Barcelona: Paidós.

- Kalinak, P. (1995). Music and Twin Peaks. En *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- Lacalle Zalzuendo, C. (1999). *Las series de autor*. En *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Lavery, D. (Ed.). *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- León, P. (2016). *Ya lo dijo Laura Palmer*. Recuperado el 17/04/16 de http://elpais.com/elpais/2015/12/30/estilo/1451480848_292584.html
- Lloyd Lewis, R. (Productor). (2006). *Dexter* [serie de televisión]. Miami: Showtime.
- Lynch, D. (Director). (1992). *Twin Peaks: Fire Walk with Me*. [DVD]. Washington: New Line Cinema.
- Maerz, M. (2011). *Women as partners in crime dramas*. Recuperado el 26/04/16 de <http://articles.latimes.com/2011/apr/10/entertainment/la-ca-crime-feminine-20110410>
- Maestro, C. y Culell, P. (2015). *Nacidos para contar*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Manzotti, P. (2014). *Seriemanía*. Buenos Aires: Literatura Random House.
- Marguery, J. (2011). *El cine y sus enemigos públicos*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=207&titulo_proyectos=El%20cine%20y%20sus%20enemigos%20p%20FAblicos.
- Maurer, M. (2014). 'True Detective,' 'American Horror Story' and Why the Anthology Series is All the Rage. Recuperado el 07/06/16 de <http://www.indiewire.com/2014/02/true-detective-american-horror-story-and-why-the-anthology-series-is-all-the-rage-30036/>
- McKee, R. (2002). *El guión*. Barcelona: Alba.
- Mora-Álvarez, L. (2008). *La representación del antihéroe en la literatura peninsular y latinoamericana*. Tallahassee: Florida State University
- Murphey, C. (Productor Ejecutivo). (2011). *Body of Proof* [serie de televisión]. Estados Unidos: ABC
- Nietzsche, F. (1995). *El origen de la tragedia*. Buenos Aires: S XX.
- Nochimson, M. (1995). Entering the Body of Reality. En *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.
- O'Brien, C. (Productor). (2007). *Andy Barker P.I.* [serie de televisión]. Estados Unidos: NBC.
- O'Connor, J. (1981). *TV View; 'Hill Street Blues' – a hit with problems*. Recuperado el 16/04/16 de <http://www.nytimes.com/1981/05/10/arts/tv-view-hill-street-blues-a-hit-with-problems.html?pagewanted=1>
- Papi, L. (2015). *House, Hannibal, Heisenberg, Dexter, Underwood... Cuatro expertos nos explican por qué empatizamos con los antihéroes*. Recuperado el 24/04/16 de

<http://www.vivephilipstv.com/house-hannibal-heisenberg-dexter-underwood-varios-expertos-nos-explican-por-que-empatizamos-con-los-antiheroes/>

Parker, P. (2012). *Cómo escribir el guión perfecto*. Barcelona: Robinbook

Paskin, W., Dobbins, A. y Lyons, M. (2011). *Nine Things That Are Wrong With The Killing — and How to Fix Them for Next Season*. Recuperado el 24/04/16 de http://www.vulture.com/2011/06/nine_things_that_are_wong_with.html

Pérez Fernández, F. (2012). *Mentes criminales*. Madrid: Notwilus.

Pizzolatto, N. (Productor). (2014). *True Detective* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.

Powell, E. (s.f.). *Catharsis in Psychology and Beyond: A Historic Overview*. The Primal Psychotherapy Page. Recuperado el 24/04/16 de <http://primal-page.com/cathar.htm>

Preminger, O. (Director). (1944). *Laura*. [DVD]. Los Angeles: Fox.

Ramírez Martínez, F. (2016). *Netflix superó en ingresos a HBO durante todo el 2015*. Recuperado el 07/06/16 de <http://eleconomista.com.mx/mercados-estadisticas/2016/03/04/netflix-supero-hbo-durante-todo-2015>

Reviriego, C. (2011). Amplitud de miras. Nueva(s) vida(s) para las series norteamericanas. *Cahiers du Cinéma*. 47, 6-8.

Rosenberg, M. (Productora Ejecutiva). (2015). *Jessica Jones* [serie de televisión]. Nueva York: Marvel Studios.

Rossito, M. (2014). *El culto al antihéroe*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?idproyecto=3037

Rotten Tomatoes (2016). *My Struggle*. Recuperado el 02/06/16 de <https://www.rottentomatoes.com/tv/the-x-files/s10/e01/>

Ryan, S. (Productor Ejecutivo). (2002). *The Shield* [serie de televisión]. Los Angeles: FX.

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.

Schrott, R. (2014). *Escribiendo series de televisión*. Buenos Aires: Manantial.

Seeger, Linda (1997). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.

Serling, R. (Productor Ejecutivo). (1959). *The Twilight Zone* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS/UPN

Shore, D. (Productor Ejecutivo). (2004). *House* [serie de televisión]. Estados Unidos: Fox.

Simon, D. (Productor Ejecutivo). (2002). *The Wire* [serie de televisión]. Baltimore: HBO.

Snow, S. (2016). *Why Hollywood Makes More Sequels Every Year (Even Though We Like Them Less)*. Recuperado el 02/06/16 de <https://www.linkedin.com/pulse/why-hollywood-makes-more-sequels-every-year-even-though-shane-snow>

- Soto, K. (2016). *'The X-Files' Season 10 Finale: Our Struggle*. Recuperado el 02/06/16 de http://www.nytimes.com/2016/02/22/arts/television/the-x-files-season-10-finale.html?_r=1
- Spelling, A. (Productor Ejecutivo) y Goldberg, L. (Productor Ejecutivo). (1976). *Charlie's Angels* [serie de televisión]. Beverly Hills: ABC.
- Stevens, H. (2010). *The Enduring Legacy of '24'*. Recuperado el 23/04/16 de <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2010/05/the-enduring-legacy-of-24/57119/>
- Stiehm, M. (Productora Ejecutiva). (2003). *Cold Case* [serie de televisión]. Philadelphia: CBS.
- Stuever, H. (2016). *Conspiracy theories are mainstream now. Can the new 'X-Files' stand out?*. Recuperado el 02/06/16 de https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/reopening-the-x-files-requires-more-than-a-look-back-its-also-a-look-within/2016/01/20/559f191e-bc8a-11e5-99f3-184bc379b12d_story.html
- Sud, V. (Productor). (2011). *The Killing* [serie de televisión]. Canadá: AMC.
- Surnow, J. (Productor Ejecutivo) y Cochran, R. (Productor Ejecutivo). (2001). *24* [serie de televisión]. Los Angeles: Fox.
- Thomas, R. (Productor Ejecutivo) y Ruggiero-Wright, D. (Productora Ejecutiva). (2015). *iZombie* [serie de televisión]. Vancouver: The CW.
- Thompson, R. (1997). *Television's Second Golden Age: from 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Nueva York: Syracuse University Press.
- Totaro, A. (2012). *La cinematograficación de la televisión*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1674
- Townsend, K. (Productor Ejecutivo). (2007). *The Rookie* [serie web]. Los Angeles: Science Fiction.
- Transmedia Lab (2011). *Dexter in transmedia*. Recuperado el 06/06/16 de <http://www.transmedialab.org/en/the-blog/case-study-en/dexter-in-transmedia/>
- Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo audiovisual*. Barcelona: Alba.
- Vale, E. (1996). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.
- VanDerWerff, T. (2014). *24 revolutionized TV drama—then disappeared down a memory hole*. Recuperado el 23/04/16 de <http://www.avclub.com/article/24-revolutionized-tv-dramathen-disappeared-down-me-203696>
- Varela, Mirta. Él miraba televisión, YouTube. La dinámica del cambio en los medios. En *El fin de los medios masivos* (2009). Buenos Aires: La Crujía.
- Vilches, L. (Comp.). (1999). *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.

- Vogler, C. (1998). *El viaje del escritor*. Barcelona: Robinbook.
- Welles, O. (Director). (1948). *The Lady from Shanghai*. [DVD]. California: Columbia Pictures.
- Wells, J. (Productor Ejecutivo). (1999). *Third Watch* [serie de televisión]. Nueva Jersey: NBC.
- Wilder, B. (Director). (1950). *Sunset Boulevard*. Los Angeles: Paramount Pictures.
- Willimon, B. (Productor). (2013). *House of Cards* [serie de televisión]. Maryland: Netflix.
- Wolf, D. (Productor). (1990). *Law & Order* [serie de televisión]. Nueva York: NBC.
- Zicarelli, N. (2009). *TV y Cultura*. [Proyecto de Graduación]. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [En línea]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=744&titulo_proyectos=C%F3mo%20realizar%20un%20programa%20de%20televisi%F3n
- Zuiker, A. (Productor Ejecutivo). (2015). *CSI: Cyber* [serie de televisión]. Los Angeles: CBS.
- Zuiker, A. (Productor Ejecutivo). (2000). *CSI: Crime Scene Investigation* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS.