

PREVIOUSLY ON

Realidad y ficción como elementos intercambiables en la creación de los mundos posibles televisivos. El caso de la serie *Life on Mars*M^a Ángeles Martínez García**Configuración de los mundos posibles de *Life on Mars***

La serie *Life on Mars* es una serie de televisión emitida en Gran Bretaña por la cadena BBC One en los años 2006 y 2007. Aclamada por la crítica y el público, fue galardonada con un Emmy y un Bafta como mejor serie dramática de la televisión británica. La acción sitúa al espectador en la ciudad de Manchester en el año 2006; el protagonista, Sam Tyler (John Simm) sufre un accidente de coche y queda inconsciente. Despierta, incomprensiblemente para él, en el mismo lugar pero con una diferencia de treinta y tres años, es decir, en 1973. A partir de este momento, la serie centra su trama en dos aspectos: por una parte, Sam se incorpora al día a día de la comisaría bajo las órdenes del inspector de policía Gene Hunt (Philip Glenister), intentando adaptarse a las costumbres de la época. Por otro lado, Sam vive en una obsesión constante por encontrar una explicación a lo que le ha ocurrido, convencido de que esto le devolverá al año 2006; de hecho, cada capítulo comienza con un monólogo del propio Sam en el que dice “Mi nombre es Sam Tyler. Tuve un accidente y desperté en 1973. ¿Estoy loco, en coma o he viajado en el tiempo?”.

Desde este punto de partida arranca una serie televisiva que mezcla dos mundos posibles aparentemente antagónicos, sobre todo para el protagonista. La noción de mundo posible se basa en una concepción del universo que contempla la existencia de diversos mundos alternativos entre sí. Al contrario de lo que se ha pensado durante años, no es un ámbito privativo de la filosofía o de la ciencia sino que, a pesar de iniciarse en una serie de parcelas concretas, poco a poco se ha ido extendiendo a otros campos hasta convertirse en una red interdisciplinaria en continua expansión. De hecho, constituye para nosotros una herramienta de estudio idónea para el audiovisual. Un mundo posible es un microcosmos, es decir, un conjunto complejo de seres y estados que encierran en ellos mismos unas leyes determinadas que los sustentan y que puede actualizarse o no en la realidad efectiva. De este modo, cabría hablar de mundo efectivo en el que habitan los seres humanos y de mundo de construcción del hombre, por ejemplo, a nivel artístico.

Sabemos que los mundos posibles no son verídicos, pero son vividos y validados como realidades. Son el resultado de una interacción cooperativa y creativa entre el enunciador que lo describe y el enunciatario que lo interpreta. Es algo que no es efectivo pero que existe, a su manera. La realidad, la nuestra, se convierte así en una realidad junto a las otras, con la única diferencia de que esa existe para nosotros de manera tangible. Esta consideración es fundamental para dilucidar entre lo verdadero y lo falso y nos ayudará a comprender la divergencia de actitudes del espectador y del protagonista de la serie *Life on Mars*.

La teoría de los mundos posibles propone un acercamiento distinto y abierto a los discursos audiovisuales, ya que infinidad de mundos cobran o pueden cobrar existencia en la medida en que son accesibles por la mente humana. Según esta teoría, aquello que ontológicamente es imposible, pasa a ser posible como construcción de mundo fundamentada en un texto audiovisual. Partiendo de esta premisa, los mundos posibles deben cumplir una serie de características esenciales; una de las más importantes es la verosimilitud.

La noción de **verosímil** va más allá de la diferencia que se pueda establecer entre ficción / realidad o falso /verdadero, ya que parte de la idea de que la realidad que instaura, por ejemplo, un mundo ficcional, no tiene por qué ser de naturaleza similar a la del mundo que nos rodea (Pujante Sánchez, 1992, p. 31). Además, hay que tener en cuenta el momento histórico y la cultura en que esté inserto a la hora de definirlo, ya que puede variar de una a otra. Constituye la columna vertebral de la ficción artística, ya que engloba a la totalidad del arte, yendo incluso más allá de él. Aristóteles establecía la siguiente definición al respecto: “lo imposible verosímil es preferible a lo posible no creíble” (Aristóteles y Horacio, 1982, p. 111). Fue el primer autor conocido que expuso una amplia teoría del verosímil como condición indispensable para la composición de los hechos artísticos; su teoría se centraba, en primer lugar, en reconocer la necesidad del artista de contar cosas verosímiles, apostando siempre por lo necesario, donde lo convincente imposible es preferible a lo posible que no convence (*Ibidem*, 117). El discurso artístico pasa, pues, a ser verdadero cuando es verosímil, o lo que es lo mismo, construido de manera coherente; desde Aristóteles los diversos autores que tratan de definir el concepto no llevan a cabo muchos avances al respecto.

La categoría de verosímil se da cuando surge la posibilidad abierta por la composición de los hechos de la obra artística, es un mecanismo para crear ilusión de realidad. Este concepto es considerado como productor de unidad y alude a lo “posible según la coherencia interna del mundo creado por el poeta, conforme a unos principios de armonía y unidad” (Pujante Sánchez, 1992, p. 55). De esta forma, a los textos audiovisuales no cabe pedirles cuenta de la fidelidad a una historia que ha tenido lugar fuera del elemento de la representación que lo sustenta, sino sólo verosimilitud respecto al soporte que les da la existencia (Villanueva, 1994, p. 160). Por lo tanto, el placer estético que experimenta el receptor no tiene nada que ver con la fidelidad a un original externo, sino más bien con la construcción coherente del producto, el cual posee un sentido pleno de forma independiente. La ficción, por tanto, se encuentra muy unida al término *inventio*, que C.Segre (1985, p. 247) define como la “capacidad de encontrar argumentos verdaderos o verosímiles que hagan convincente la causa”.

En la serie *Life on Mars* se dan dos actitudes muy diferentes, precisamente derivadas del punto de vista que adoptan las diversas partes. El espectador se acerca al producto y lo evalúa desde la consideración de “texto ficcional”; de esta forma, tanto el mundo posible de 2006 como el de 1973 se presentan para él como verosímiles. No obstante, el protagonista, Sam Tyler, piensa que el mundo de 2006 es verosímil, tiene sentido completo; frente al mundo posible de 1973, que él sí evalúa respecto a otro modelo, el de 2006. Esta segunda realidad no resulta, en un

principio, verosímil para el personaje.

Tras siglos de controversia respecto a este tema, en la actualidad el interés se centra más bien en las estrategias de enunciación; es más interesante comprender cómo el texto hace que el receptor crea que algo es verdadero que la verificación misma del discurso. No es significativa la correspondencia, sino la vinculación de unos enunciados con otros y deja de ser imprescindible buscar la referencia en el mundo (Eco, 1999, p. 298).

Las dos características principales de un texto verosímil son la coherencia y la **credibilidad**. Esta última incluye en su propia acepción el componente pragmático, es decir, la acción del enunciatario, que realiza el pacto sin el cual el discurso audiovisual no constituiría realmente mundo. El microcosmos creado debe ser creíble, es decir, debe haber sido construido eficazmente de tal manera que sus “cimientos” soporten el “salto estético” que lleva a cabo el receptor. En el caso que nos ocupa, trataremos este tema – por estar profundamente unido al del acceso a los mundos posibles – en el siguiente apartado.

Respecto a la **coherencia**, este concepto entraña elementos de enlace, de entramado entre las partes (Lozano, Peña Marín y Abril, 1999, p. 19). No obstante, para nosotros nos resultará más interesante la ausencia de contradicción que la no conexión entre las partes. La coherencia tiene que ver con la interpretación de cada parte del discurso, a su vez relacionada con la interpretación de otras partes adyacentes. Se refiere, más bien, a la congruencia del texto, lo que acerca este concepto al de cohesión. Horacio (1982, pp. 123-124) atribuía a la obra de arte la coherencia como su característica primera e indispensable, entendida como unidad temática y armonía de sus partes. Precisamente la interdependencia de elementos es mucho más compleja que la simple contigüidad, aunque surja de esta (Bozal, 1970, p. 134). T. A. van Dijk (1998, pp. 219-221) apuesta por una coherencia pragmática, otorgada por el receptor y basada en su comprensión e interpretación. Es la que Bozal (1970, p. 248) denomina *coherencia del tercer nivel*, por la que cada elemento debe estar en función de su valor significativo y que estos valores no se anulen ni en la consideración por sí mismos ni en la relación que se establece entre ellos.

El acceso a los mundos posibles de *Life on Mars*

Para entender el hecho de que Sam y el espectador cataloguen como verosímiles o no verosímiles los mundos de 2006 y 1973 hay que analizar dos factores fundamentales. Por una parte, el tránsito que ambos hacen por esos mundos; por otra parte, el pacto que establecen con esas realidades. Antes de desarrollar ambos factores, habría que aludir a que los dos están determinados por un concepto: la **competencia**. Esta es fundamental para cualquier acercamiento a un discurso. A grandes rasgos, podría definirse como la posibilidad de actuar del sujeto (Bal, 2001, p. 41). Se trata de una serie de conocimientos y aptitudes que un individuo necesita para acceder a todos los sistemas de sentido a su alcance como miembro de una comunidad sociocultural. Se trata de un “dominio o habilidad cuya determinación concreta viene

condicionada por factores sociológicos, históricos, estéticos, etc.” (Pozuelo Yvancos, 1994, p. 67). Según A. J. Greimas y J. Courtés (1991, p. 68) la competencia es lo que “hace ser” y para que tenga lugar una actuación se requiere como condición necesaria una competencia, un saber – hacer, algo que hace posible el hacer.

El concepto de competencia es crucial para el proceso de comunicación en general y el artístico en particular, ya que puede producirse un salto entre las formas que genera el enunciador y las que interpreta el enunciatario que se derive de las diferencias en cuanto a competencia discursiva de ambas instancias. Respecto a la serie que nos ocupa, se produce, en efecto, esa diferencia en el ámbito de la competencia. En primer lugar, el espectador, aparece como la figura “más competente”, en el sentido de que comprende prácticamente desde el primer minuto lo que ha ocurrido a Sam: ha tenido un accidente y está en coma. Este estado le ha llevado a habitar un mundo en su cabeza, el de 1973. El espectador se sitúa, además, en una posición desde la que interpretar este discurso audiovisual: lo acomete como ficción y no como un discurso ligado a su realidad efectiva. No obstante, Sam no dispone de la competencia necesaria para saber lo que le ha ocurrido. Al ser parte de la ficción, vive el discurso audiovisual como “su” realidad efectiva, de tal modo que su principal preocupación es dilucidar entre ficción y realidad. Por otra parte, la competencia de Sam es mayor que la de sus compañeros de 1973, ya que dispone, por ejemplo, de conocimientos acerca de la sociedad futura o, ciñéndonos al ámbito policial, procedimientos para llevar a cabo las investigaciones de forma mucho más precisa.

Ahora bien, ¿cómo se desenvuelven ambas entidades – espectador y personaje – en esas realidades? Respecto al **tránsito por esos mundos**, aplicaremos la diferenciación que establece J. Pericot (2002, pp. 74 – 80) entre acceso lineal, simultáneo o habitar en un mundo en el que existen diversos submundos.

En el caso del espectador, este se plantea desde el tercer supuesto: habita un mundo con diversos submundos.

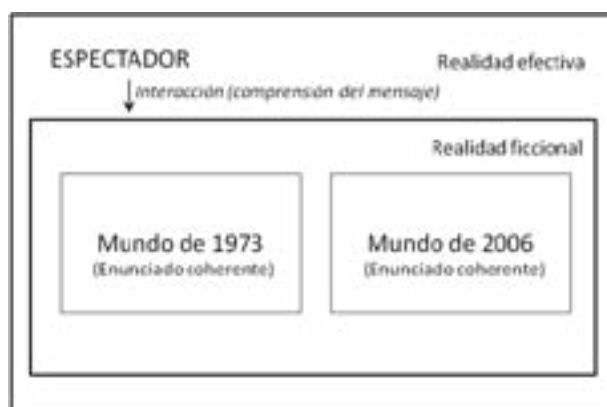


Figura 1: Tránsito del espectador por los mundos posibles.

Como se aprecia en la figura 1, el espectador va entrando en los mundos posibles que se le proponen, tanto el de 1973 como el de 2006. En cada uno de ellos rige una lógica determinada y no hay una combinación entre las diversas normas. En este caso, el espectador no abandona

PREVIOUSLY ON

nunca el mundo posible primero, es decir, el de la realidad efectiva. De esta forma, el receptor no vive una situación traumática porque siempre se sitúa en el mundo “real” para desde ahí, interactuar con el mundo posible de la ficción. Este, a pesar de exponer a su vez varios mundos posibles (1973 y 2006) a modo de muñecas rusas, se separa claramente del mundo de la realidad efectiva, con lo cual la relación no es en absoluto problemática.

En el caso de Sam Tyler, se dan dos supuestos: transita uno a uno y también vive simultáneamente varios mundos.

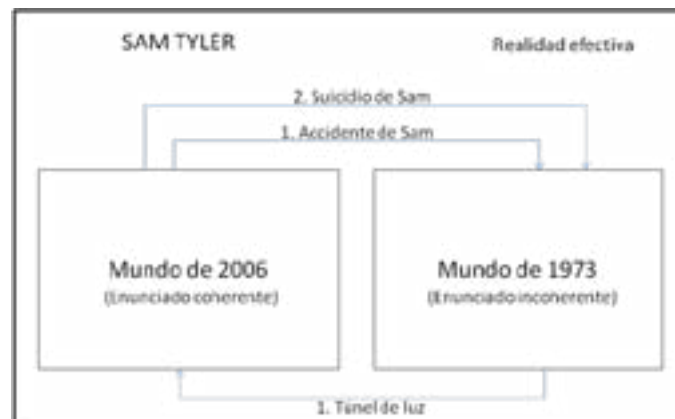


Figura 2: Tránsito de Sam Tyler por los mundos posibles.

El protagonista efectúa, por una parte, un tránsito *lineal*. Como se ve en la figura 2, en primer lugar se sitúa en el mundo posible de 2006, del cual pasará al mundo posible de 1973 debido al accidente de tráfico. La vuelta a 2006 se producirá prácticamente al final de la serie, cuando el personaje atraviesa el túnel de luz, aunque todavía existirá una vuelta de tuerca más: Sam se suicida al precipitarse desde lo alto de un edificio y eso supone su vuelta al mundo de 1973. Como puede apreciarse, los saltos que se producen desde 2006 al supuesto pasado están siempre asociados a valores negativos: accidente en el primer caso y suicidio en el segundo. Sin embargo, el salto de 1973 al presente es la vuelta de Sam a la realidad y se asocia a la luz, a valores más positivos.

De esta forma, se vive siempre en un mundo posible y se va pasando linealmente de uno a otro. Cada uno de ellos es un lugar posible en el que podría habitar el personaje, con otros seres y estados con los que tendrá que convivir y que le prometen un futuro de nuevas posibilidades. Como se encadena un mundo posible con otro, el personaje va experimentando realidades diferentes en las que los elementos y comportamientos permisibles en uno de ellos a menudo son contrapuestos con los que son posibles en otros. Este es el sentimiento que experimenta Sam Tyler cuando llega a la comisaría dirigida por Gene Hunt y tiene que convivir con los modos de desenvolverse de este y todo su personal. Se trata de un nuevo mundo posible, de valores totalmente invertidos a los que él ha vivido en 2006. El personaje se esfuerza por comprender y adaptarse a las lógicas que lo rigen.

El principal problema es que los elementos y comportamientos permitidos en uno de los mundos posibles a menudo se contradicen con los que son posibles en otros, como ya se ha comentado.

Por ejemplo, en los primeros minutos de la serie Sam ha detenido a un sospechoso de asesinato y lo convoca a un interrogatorio. Las técnicas empleadas destacan por su minuciosidad: Sam pone la cinta a grabar, deja el bolígrafo, mira su reloj, dice “El interrogatorio comienza a las once y diecinueve de la mañana, el sospechoso dirá su nombre”, aparecen imágenes de una cámara de vídeo que también registra lo que ocurre. Sam continúa “Están presentes el abogado, el psiquiatra y el asistente social del sospechoso”. Luego pasa a la muestra de fotografías, se enseña un retrato robot y pruebas aisladas en una bolsa y se aportan citas literales del diario de la fallecida con fechas, horas, etc. Las personas que acompañan al sospechoso se encargan de aclarar que a la hora y el día del crimen, no se encontraba en el lugar de los hechos. Esto sirve a Sam para descartar posibles pruebas y dar un giro a su investigación. Su única pista a partir de entonces serán las fibras encontradas en las uñas de la víctima.

Este caso, que en un principio podría parecer arbitrario para el espectador, sirve para en el mismo capítulo, contrastar con las técnicas que aplican los investigadores de 1973 y que supondrán el primer motivo para que Sam no encaje las normas de ese mundo posible del que ha pasado a formar parte. Cuando Gene Hunt deja a Sam “al mando” de la investigación de la chica encontrada muerta en el primer capítulo, empieza a dirigir las actuaciones: utiliza términos como “escenario del crimen” – desconocido para el resto, que pregunta si se refiere a “¿Dónde se encontró?” –, “acordonar la zona” – en este caso, el cuerpo se ha llevado directamente al depósito –, “obtener huellas” – ellos no entienden cómo se podrían obtener huellas de la piel. Los oficiales comentan que los resultados de unas pruebas llegarán en quince días, con lo cual a nivel temporal tampoco coincide con los procedimientos tradicionales de Sam. Los oficiales usan las bromas para hablar de posibles testigos y sospechosos y se basan en la intuición para descartar a ciertas personas. Además, fuman a todas horas, frente a las víctimas, contaminando las pruebas. Cuando Sam pide que Chris Skelton (Marshall Lancaster), uno de los suboficiales, mire lo que la víctima tenía en el estómago, este levanta la sábana que cubre a la chica en lugar de mirar el informe del forense.

Otros procedimientos, extraños para Sam en un primer momento que poco a poco se convertirán en casi familiares para él son, por ejemplo: el lugar donde se interroga a sospechosos y testigos, que es la “sala de objetos perdidos”, interrogatorios sin presencia de abogado alguno, sin contar con los abusos de Gene Hunt y sus subordinados a todos los interrogados.

Sam no puede asimilar esa forma de actuar, cree que debe superarlo y se niega a aceptar que esté ahí. Constantemente pide “despertar” y se golpea la cabeza preguntándose si ha perdido el juicio. Esto entronca con la idea del tránsito por los mundos posibles de forma *simultánea*; Sam pasaría a ser entonces *Sam in Wonderland*, en el sentido de que, como Alicia, se encuentra de repente sumida en una mezcla caótica de mundos distintos. Aunque aparentemente esto no sea así – nos encontramos con que el protagonista pasa de 2006 a 1973 de forma estable – se dan dos hechos fundamentales para entenderlo de esa manera. Por una parte, Sam está continuamente evaluando el mundo de 1973 desde las normas de 2006 y, de algún modo, sigue manteniendo vivo ese mundo del futuro. Sam hace alusión constantemente, sobre todo

en los primeros capítulos, a elementos de su mundo posible. Le pregunta al policía que lo encuentra tras el accidente “¿Dónde está mi móvil?”; cuando llega a su nueva comisaría de policía pregunta por su PC a lo que, por supuesto, los compañeros responden como si estuviera loco. De igual forma, a Sam le cuesta entender el tipo de cuidados tan precarios que recibe una compañera herida de bala cuando va a ser trasladada de urgencia al hospital (capítulo 2): no existe el suero, ni se practican primeros auxilios, además de la ausencia de personal médico en el traslado. En ese mismo capítulo Sam promete al testigo protección tras un cristal especial en la identificación de un posible asesino, algo que, por supuesto, no existe y se encara a este con los sospechosos.

La serie también está plagada de “guiños” al espectador competente que, aun a sabiendas de que se trata de un texto de ficción, sí que compara ese mundo de 1973 con una realidad social, cultural, política de 2006 – con las mismas normas que la “nuestra”. Por ejemplo, Sam alude a colgar el televisor en el pub para ver los partidos de fútbol (capítulo 4), a personajes conocidos como Mike Tyson (capítulo 7) y Margaret Thatcher (capítulo 9), al IRA y sus métodos en los atentados (capítulo 11) y a la heroína, una droga todavía desconocida en 1973 (capítulo 14). Hay otros elementos que, aunque Sam no aluda a ellos directamente, sí que son significativos para el espectador; por ejemplo, Gene fuma en la misma habitación de una paciente en coma (capítulo 2) y luego pisa la colilla de su cigarrillo allí mismo.

Por otro lado, hay que señalar las “llamadas del futuro” que recibe Sam. El mundo de 2006 irrumpe constantemente en el de 1973 a través de los medios de comunicación y otras formas. Los límites entre realidad y ficción aparecen marcados para el protagonista por el uso constante que se hace de estas “puertas” o “canales” que se abren exclusivamente para Sam – el resto de los personajes permanece ajeno a tales acontecimientos – y le ofrecen información de su estado, aparentemente en coma.

Los medios de comunicación constituyen un elemento crucial en la comunicación de Sam con su mundo de 2006. En el capítulo 1, el físico que habla en televisión cuando Sam se encuentra en un estado de duermevela, habla de la salud de Sam. Parece un médico “al otro lado” pero Sam, que responde a los estímulos de él, está de algún modo atrapado en esa otra realidad de 1973. Historias similares se repiten en otros capítulos, hasta el punto de que el protagonista intenta arreglar el aparato receptor que tiene en casa estropeado (capítulo 12), porque realmente lo considera como un medio de comunicación con su mundo “real”. A través de la televisión se comunica con Sam su madre, que lo alienta a ser fuerte y seguir adelante (capítulo 4), tiene las visiones confusas de un bosque y una persecución – que finalmente en el último capítulo de la primera temporada se desvelará como un recuerdo de la infancia de Sam – (capítulo 8), el asesino que intenta desconectarlo mientras está en coma (capítulo 9), las enfermeras que lo animan a seguir adelante (capítulo 9), la tía Heather (capítulo 12) y a sus propios compañeros resolviendo un caso mientras él está enfermo (capítulo 13). A través de la radio Sam también recibe los más variados mensajes: voces de médicos comentando su estado crítico (capítulo 2, 8, 11 y 16), familiares y amigos que lo animan a seguir (capítulo 3), su madre que comenta

su estado cerebral (capítulo 6) y personal sanitario que grita su nombre (capítulo 7). Uno de los medios más inquietantes para Sam – también para el espectador – será el teléfono. Sam recibe llamadas de muy diversa índole. En la primera temporada, serán llamadas en las que se comente el estado de Sam (capítulo 6), mientras que en la segunda serán de carácter interactivo, en el sentido de que se comunican con Sam directamente. Por ejemplo, le comentan que el trabajo está hecho y debe seguir adelante (capítulo 9), que ha dado signos de actividad cerebral (capítulo 11), voces pidiendo ayuda (capítulo 15) y finalmente, en los dos últimos capítulos será Frank Morgan quien le hable de la “operación”.

Al principio de la serie aparece también un supuesto médico ante Sam que le dice que está en coma y que debe luchar para despertar. Sam encuentra fuerzas para volver a 2006 ante esta declaración, pero Annie rompe esa ilusión al decirle que era todo una broma de su novio. Sin embargo, se sucederán también episodios en los que el protagonista oirá voces, pitidos, señales, etc. procedentes de su mundo de 2006. Por ejemplo, en el capítulo 2, cuando va a visitar a una compañera herida y se cierran las puertas de la habitación, vive una experiencia “sobrenatural” en cierto sentido y escucha a las enfermeras y médicos, que lo están salvando de una muerte segura. En el capítulo 4 también se producen alucinaciones, como las palabras que se oyen de sus propios compañeros. Los capítulos 5, 6, 7, 8, 9, 13 y 14 también recogen los pitidos que Sam oye en su cabeza mientras el personal sanitario lo atiende.

De este modo, el espectador se encuentra a un protagonista al que su subconsciente reconoce rápidamente como similar al de Alicia en su País de las Maravillas, lo que constituye un mecanismo de conexión con el espectador a través de una historia arquetípica que entronca perfectamente con el imaginario colectivo y ayuda a que la idea llegue de la forma más directa al receptor. De hecho, Gene Hunt ofrece a Sam el libro *Alicia en el País de las Maravillas* (capítulo 8), como guiño al espectador y también al protagonista, ya que este libro era frecuentemente leído a Sam de niño por su padre.

Esta idea viene reforzada de forma muy contundente por parte de los creadores gracias a la banda sonora de la serie que, además, le da nombre. El título de la serie, *Life on Mars*, hace referencia a una canción de David Bowie de los años setenta, que se hizo entonces muy famosa y estuvo en las listas de éxitos del Reino Unido durante tres meses. Está presente en los momentos clave de la serie tales como durante el accidente que sufre Sam o cuando aparece su alter ego en 1973 en ese mismo lugar; además, también puede escucharse en el capítulo final de las dos temporadas. La letra de la canción reúne una serie de escenas que muchos han calificado como “surrealistas”, aglutinadas en una de las composiciones musicales más complejas de todos los tiempos. Según el propio Bowie, la letra de la canción hace referencia al malestar de una chica con su propia realidad; ella sabe que hay otro mundo posible en algún lugar y lo que le provoca mayor desagrado es no poder acceder a él. De esta forma, la canción se convierte en la columna vertebral de la serie y alude al tema principal de la ficción audiovisual: la incompreensión de Sam y su búsqueda de medios para volver a su mundo de 2006. Realmente, es como si el protagonista se hubiese trasladado a otro planeta.

La materialización más evidente del conflicto que Sam mantiene con las actitudes de 1973 se da a través de la relación entre Sam y Gene Hunt, su superior en 1973. Es algo parecido al Dr. Jekyll y Mr. Hyde: Sam se identificaría con el Dr. Jekyll, siempre desde su papel de policía bondadoso, mientras que Gene se identificaría con Mr. Hyde, a modo de *alter ego* de Sam desde su personaje de policía malvado. De este modo, queda incorporada en la historia la dualidad del bien y del mal del ser humano; con esa doble vertiente se materializa que la conciencia de cada ser humano se compone de dos aspectos, el bien y el mal, que están enzarzados en una lucha continua. Gene sería la encarnación de la parte malvada de Sam. Esto se manifiesta en la forma de trabajar de ambos. Por ejemplo, en el interrogatorio al sospechoso del capítulo 2, Sam y Gene interpretan los papeles e “poli bueno – poli malo”: Sam lleva a cabo un proceso “formal”, distante, neutro, mientras Gene se levanta, agrade al acusado, le grita y usa mentiras para sonsacarle información. Ambos discuten, sobre todo al principio de la serie, sobre los métodos de investigación de cada uno: Gene culpa a Sam de la herida de una compañera por no haber tratado al acusado con sus métodos, incluso llegan a enzarzarse en una pelea frente a la herida. Las peleas entre ambos personajes se convierten en uno de los rasgos distintivos de la serie y los dos se acaban convirtiendo en imprescindibles el uno para el otro. Frente a expresiones de Gene “Ponlo todo patas arriba”, Sam aporta el “Busca pistas. No hay nada más satisfactorio que un proceso de investigación minucioso”.

No obstante, esa dualidad que aparece tan profundamente marcada cuando Sam llega a 1973 poco a poco se irá volviendo más relativa y el protagonista irá recuperando una cierta inclinación por aspectos menos “formales”. Hay que tener en cuenta que, cuando Sam todavía se encuentra en 2006, al principio de la serie, su compañera Maya le insta a no tener en cuenta el informe psiquiátrico del sospechoso y a presionarlo de alguna forma, a lo que el protagonista se niega. Ella le recuerda que antes creía en las intuiciones, con lo cual deducimos que el personaje ha sufrido una evolución en su vida. Esta idea se ve reforzada por un comentario de Sam a Maya: “Mira a tu alrededor ¿De qué sirven las impresiones aquí?”. Sam se ha vuelto frío y calculador en su vida diaria, es un personaje que siempre puede eludir sus sentimientos; en cierto modo, es un ser reprimido. Sam y Gene llegan a un pacto: el primero se fía de la intuición del segundo y el inspector jefe accede a escuchar las grabaciones y buscar las pistas. Frente a los primeros capítulos en los que Sam intentaba detener a Gene cuando pegaba a los sospechosos y testigos, hay capítulos cercanos al final, por ejemplo, el 14, en los que Sam permite la coacción de su superior. Se acaban convirtiendo en un equipo equilibrado y Sam, cuando Gene es acusado de homicidio (capítulo 15), confía en la inocencia de Gene, convencido de su integridad.

El viaje a 1973 supondrá para Sam en primer lugar, un conflicto – que en realidad llevará a cabo consigo mismo y con su forma de ser. 2006 no ha podido sacar lo mejor de él; no obstante, 1973 se encargará de humanizarlo y para ello lo colocará en una posición inferior – inspector de policía – frente a Gene Hunt, su alter ego e inspector jefe. A lo largo del desarrollo de la serie, Sam añadirá lo mejor de sí mismo a esta época: su minuciosidad y objetividad a la investigación científica. Para ello, enseña sus métodos a Chris Skelton, un suboficial ávido de conocimiento: le enseña cómo hacer una lista de sospechosos, a repartir fotografías de posibles asesinos, a

recoger huellas de la forma más minuciosa posible en el lugar del crimen, a hacer la toma de muestras, a construir un perfil criminológico, toma de huellas dactilares, etc. En la identificación de testigos, propone unas luces en las caras de los sospechosos para proteger al testigo (capítulo 2). En los interrogatorios, Sam introduce una grabadora (capítulo 3) para recoger datos concretos: la hora exacta, las personas que están presentes, etc. También incluyó el concepto de vigilancia (capítulo 4): recabar información y pasarla a los informes, además de la toma de fotografías desde el coche de posibles sospechosos y escucha con micrófonos ocultos.

El **pacto de ficción**, al igual que el juego, parte de una doble conducta; cuando el receptor se acerca a una realidad ficcional acepta como aserciones auténticas las que se le cuentan en ella, ya que el discurso de un relato es siempre una organización fruto de una convención que se propone como verdadera (Pozuelo Yvancos, 1994, p. 233). De igual forma, se produce una desconexión total entre esa realidad del texto y la realidad efectiva. El juego es la clave para ese punto intermedio entre la actitud del emisor y la del receptor, y la regla principal para este último consiste en suspender las condiciones de verdad que tienen que ver con el mundo en que se desenvuelve el receptor al margen del discurso. Esto es lo que se llama “suspensión de la incredulidad” o “suspensión del descreimiento” y supone dejar de lado alguno o todos los juicios que gobiernan en nuestra realidad efectiva a favor de los que se establecen en el mundo posible textual. Como dice Martínez Bonati (1992, p. 116) cuando “seguimos el curso de acontecimientos ficticios, suspendemos a veces nuestras expectativas ordinarias acerca de la naturaleza general de las cosas del mundo”. No se pide una verificación, sino que el relato corresponda a una perspectiva que se puede imaginar como correcta, “verdadera para la experiencia imaginable” (Bruner, 1988, p. 61).

El pacto de ficción se basa en un contrato mediante el cual se define el objeto en cuestión como verdadero y a partir de ese momento el receptor respeta las condiciones de emisión y recepción que propone el discurso (Pozuelo Yvancos, 1994, p. 234). Esa situación de enunciación-recepción se distingue completamente de la que existe fuera del audiovisual. Las afirmaciones de esa realidad hay que tomarlas como auténticas, para que esta tenga sentido y sea, de hecho, una realidad. Es una especie de “salto de fe”.

Este pacto que establece el espectador de *Life on Mars*, que le hace acercarse a las realidades que se le presentan sin ningún problema se ven reforzados en el último segundo de la serie, cuando la niña del Test Card F – carta de ajuste de la BBC One –, que tantas veces ha aparecido ante Sam en 1973 provocándole el pánico, surge ante nosotros y “apaga” metafóricamente la televisión. “El show ha terminado”, parece decir al espectador y reafirma de esta manera la idea de que todo ha sido una ficción; el aparato receptor se ha apagado y el espectador puede concluir su pacto de ficción y volver a su realidad.

Sin embargo, este comportamiento no es comparable con el de Sam por varias razones, que aparecen ya expuestas en la cabecera de la serie. “Am I mad, in a coma or back in time?” Estas son las razones fundamentales por las que Sam no lleva a cabo el pacto: no entiende cuál debe ser su punto de vista, su actitud para enfrentarse al mundo posible que tiene ante

él porque en modo alguno tiene claro que sea una ficción – como, por otra parte, sí le ocurre al espectador – y, además, las tres hipótesis que plantea se ven reforzadas de alguna forma. Por una parte, cuando se pregunta “Am I mad? - ¿Estoy loco?” encuentra que periódicamente, en la soledad de su apartamento y generalmente en estado de duermevela o convalecencia, se aparece ante él la niña con el payaso – en la serie se recurre a una niña de gran parecido a la Carole Hersee original – del Test Card F, que sale del televisor y le sirve de una especie de “guía espiritual” en su aventura de 1973. Sam sabe que eso no puede ser cierto, ve a la niña a diario estática en la carta de ajuste –además él sabe que en 2006 ya ha cumplido más de cuarenta años de emisión, con sucesivas actualizaciones posteriores – y es imposible que salga del aparato para comunicarse con él. Además, lo suele hacer siempre en un estado de vigilia en el que el personaje no está del todo consciente ni en pleno uso de sus facultades. La niña, acompañada o no de su payaso, aparece en los capítulos 2, 3, 5, 11 y 16 y se dirige directamente a Sam. Tanto para él como para el espectador es un personaje inquietante ya que ofrece al protagonista frases como “¿No estás mejor aquí, Sam?”; “Soy tu única amiga”; “Los padres siempre te decepcionan”; “¿Por qué sigues aquí, Sam?”; “Elige según tu intuición”; “Ya falta poco, Sam. Nada de esto es real”.

La segunda hipótesis que plantea es “Am I in a coma? - ¿Estoy en coma?”. El espectador intuye, a medida que avanzan los capítulos, que efectivamente esto es lo que ha ocurrido al personaje: tuvo un accidente en 2006 y en su estado de coma, viajó mentalmente al año 1973. Es en ese punto del pasado donde se asienta durante el periodo de recuperación, la operación de su tumor, etc. y en ese tiempo se debate entre la vida y la muerte, algo que conseguirá finalmente superar, ya que despierta en la habitación de un hospital en un momento indefinidamente posterior al accidente. Para Sam, la fuerza de esta hipótesis va en aumento conforme pasa el tiempo a medida que recibe “llamadas” desde su mundo a través de los distintos medios de comunicación e incluso las voces que oye en su cabeza. Escucha a médicos, enfermeras y otro personal sanitario comentar su estado de salud; incluso oye a su madre despedirse de él en un momento en el que hablan de desconectarlo de la máquina que lo mantiene con vida (capítulo 2).

No obstante, aunque esta hipótesis cobra fuerza en alguno de los momentos que vive en 1973, no está totalmente convencido y apostará entonces por la tercera hipótesis: “Or am I back in time?- ¿O he vuelto al pasado?”. En este caso será fundamental la relación que establece el personaje de Sam con la oficial Annie Cartwright (Liz White), una compañera que trata de convencerlo de que el extraordinario nivel de detalle y tangibilidad del mundo de 1973 no se puede corresponder con ninguno de los supuestos anteriores y que, efectivamente, se encuentra viviendo, por alguna razón, en los años setenta. Sam pide en el primer capítulo de la serie que Annie le pegue para saber que no está soñando y al hacerlo, realmente siente el dolor del puñetazo. Además, comprueba que el corazón de Annie está latiendo con su propia mano (capítulos 1 y 15).

El personaje de Annie es crucial para que el personaje finalmente acepte el pacto que le propone

ese “viaje en el tiempo”. Ella lo intenta convencer continuamente con frases como “Nada te puede hacer despertar porque ya estás despierto” (capítulo 8) y lo anima a quedarse cuando Sam le informa de que se marchará pronto (capítulo 15). Se convierte en una de las responsables de que el protagonista se “humanice” al final de la serie; de hecho, él finalmente sabe que debe regresar porque recuerda una aseveración: “Sabes cuando estás vivo porque sientes. Y sabes cuando no, porque no sientes nada”. Tras comentar esto a su madre, Sam se hace daño en la mano en 2006, ya recuperado del coma (capítulo 16) y no siente dolor. Se da cuenta entonces de que esta no es “su” realidad.

El primer punto de conexión de Sam con 1973 será efectivamente el caso que no acabó de resolver en 2006. Maya ha desaparecido y, nada más llegar a 1973 se encuentra con que ha sido encontrada muerta una chica en Suchmore Road, el mismo lugar donde a su compañera se le perdió la pista. Esto hace que Sam reaccione por su interés personal por Maya y que se implique en el caso. Hay que añadir que Sam encuentra la misma fibra sintética en las uñas de la víctima de 1973 que las de la víctima de 2006. No obstante, los primeros momentos de Sam en 1973 están marcados por el rechazo y continuamente se dice a sí mismo que debe despertar y que “esto no es real”.

Otro punto importante para esa conexión es la relación que establece el protagonista con el camarero donde habitualmente se reúnen sus compañeros policías. Nelson se convierte en un especie de “guía espiritual” para Sam y, lo más importante, le hace relativizar los conceptos de realidad y ficción. Con consejos como “No estás perdido. Estás donde estás. Saca el mejor partido” (capítulo 1) o “Saca lo mejor de esta situación” (capítulo 2) ejerce su influencia para la búsqueda de Sam de su “yo” olvidado.

Realidad y ficción: ¿Conceptos intercambiables?

El personaje de Sam, en efecto, vive realidad y ficción de forma confusa. El tránsito por los mundos posibles que se le presentan (2006, 1973 en su primera versión y 1973 en su segunda versión, cuando sabe que es finalmente un infiltrado), así como el pacto que no acaba de aceptar, hacen que a cada momento pueda cambiar los conceptos de realidad y ficción. Si hay algo que ya ha comprendido es que el paso de uno a otro es traumático: Sam ya vive el intento de saltar desde lo alto de un edificio en 1973, en el primer capítulo para intentar regresar a 2006, pero Annie acude a rescatarlo y le tiende una mano amiga. Eso no lo encontrará en 2006, cuando se tirará libremente porque nada lo retiene y podrá así volver a su realidad de 1973. Sam ha comprendido que lo importante es sentirse vivo, más allá de las normas que regulen lo que le ha ocurrido, y él ha podido encontrar a su “mejor yo” en la realidad del pasado que se le ha ofrecido.

El espectador de la serie *Life on Mars*, sin embargo, no vive los mundos que se le presentan de forma traumática: Todo es ficción, y lo único que debe hacer es aceptar el pacto pertinente para entrar en el juego y disfrutar de un rato agradable. A pesar de esto, se produce una catarsis por

la distancia óptica que existe entre el receptor y la obra: este puede aprender, verse reflejado, recibir el mensaje a partir de la ficción.

Asociado a las distintas actitudes que presentan tanto el espectador como el protagonista de la serie, puede analizarse el controvertido tema de la **verdad** y como ambos la afrontan según el pacto que establecen. Tradicionalmente, ficción y verdad han sido considerados como ámbitos opuestos, pero esto ha cambiado con el auge de la ficción y de la semántica de mundos múltiples. Verdad y ficción aparecen ahora como conceptos no necesariamente excluyentes.

Los textos ficcionales son concebidos como una categoría especial de los textos que construyen mundos y por ello no puede afectarles la evaluación de verdad que es llevada a cabo respecto de los textos que representan el mundo actual. El texto ficcional es autorreferencial y, por tanto, su discurso se referirá a los elementos internos que lo componen. Sus enunciados no son, pues, verdaderos ni falsos (Dolezel, 1999, p. 49) respecto del mundo real efectivo. No tiene sentido preguntar si son o no verdaderas las afirmaciones del mundo ficcional en el mundo real, ya que obedecen a condiciones de verdad diferentes. De esta forma, una frase ficcional sería verdadera si expresa o describe un estado de cosas que existe en un mundo ficcional concreto y únicamente para él. De igual modo, se considerará que es falsa la acepción si no se corresponde con las reglas que rigen ese constructo artístico.

También habría que destacar que el concepto de verdad no es absoluto, sino fruto de una convención y, por lo tanto, cambiante. No existen verdades absolutas, sino verdades comprobables empíricamente en un mundo dado (Goodman, 1990, p. 164). Por todo esto podría decirse que los mundos posibles deben ser circunstancialmente verdaderos, es decir, deben estar formados por individuos y acontecimientos que se juzgan como posibles y coherentes. Se aceptan como “verdad metafórica”. Esta es una de las principales diferencias entre Sam y el espectador: este último no cuestiona lo que está ocurriendo porque entiende que las verdades del mundo posible ficcional – tanto el de 2006 como el de 1973 – son incuestionables, establecidas de antemano por un discurso audiovisual y, por tanto, inamovibles. Sin embargo, Sam cuestiona la verdad del mundo posible de 1973 porque no ha aceptado el pacto de ficción, para él es “su realidad”, la que vive en ese momento.

Pero Sam se equivoca. No es consciente de que ha cruzado al otro lado del espejo, pero vive en un mundo de ilusión. La serie alude a Alicia, como ya se ha comentado, pero también establece paralelismos con *El mago de Oz*: En el capítulo 1 Sam, intrigado por lo que le ha ocurrido, se abandona en esta realidad a “seguir el camino de baldosas amarillas”. En el capítulo 2, el protagonista pide a Gene volver al sitio de donde viene y este coge el teléfono para “llamar al Mago de Oz”. Pero el punto definitivo llegará en el capítulo 15 con la aparición del personaje de Frank Morgan, inspector jefe de la comisaria de Hyde, de donde supuestamente viene Sam. El nombre del personaje no es arbitrario: es el de un actor estadounidense conocido sobre todo por su papel del personaje del mago en la película *El mago de Oz*; también hay que destacar el evidente parecido físico con el actor. Sam, como Dorothy, busca continuamente regresar a casa y, como ella, despertará de su sueño al final. También se sentirá decepcionado al comprobar que

Frank – Oz le descubre que él es realmente un personaje de 1973, un infiltrado enviado para acabar con la carrera de Gene Hunt y su equipo. Frank Morgan descubre a Sam la “realidad” de 1973, a lo que él se resiste. Finalmente, ese mismo personaje será el cirujano que salva a Sam en su operación para extirpar el tumor que lo mantiene en coma. Al despertar, Sam sabe la verdad: sufrió un accidente y únicamente se ha movido de 2006 en su cabeza.

Sam comprende que, más allá de la distinción entre realidad y ficción, lo importante es sentirse vivo – en cualquier mundo posible – y se da cuenta de que nunca ha vivido más intensamente – paradójicamente – que el período que ha pasado en 1973. Eso es lo que lo mueve a dar el “salto de fe” y precipitarse al vacío”.

Referencias bibliográficas

- Aristóteles y Horacio (1982). *Poética*. Madrid: Taurus.
- Bal, M. (2001). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.
- Baum, L. F. (1993). *The Wizard of Oz*. Hertfordshire, Wordsworth Editions Limited.
- Bozal, V. (1970). *El lenguaje artístico*. Barcelona: Península.
- Bruner, J. (1988). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.
- Carroll, L. (2005). *Alice´s adventures in Wonderland*. Londres, Macmillan Children´s Books.
- Dolezel, L. (1999). *Estudios de poética y teoría de la ficción*. Murcia, Universidad de Murcia: Servicio de publicaciones.
- Eco, U. (1999). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- Greimas, A. J. y Courtés, J. (1991). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Vol. II. Madrid: Gredos.
- Lozano, J., Peña Marín, C. y Abril, G. (1999). *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid: Cátedra.
- Martínez Bonati, F. (1992). *La ficción literaria. Su lógica y ontología*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir. La imagen en contexto*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Pozuelo Yvancos, J. M. (1994). *Teoría del lenguaje literario*. Madrid: Cátedra.
- Pujante Sánchez, J. D. (1992). *Mímesis y siglo XX*. Murcia, Universidad de Murcia: Secretariado de publicaciones.
- Segre, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Crítica.
- Van Dijk, T. A. (1998). *Texto y contexto. Semántica y pragmática del discurso*. Madrid: Cátedra.
- Villanueva, D. (1994) (comp.). *Curso de teoría de la literatura*. Madrid: Taurus.

xcdEntre el cine y la televisión. Interdiscursividad antes de la transmediatización en las series americanas de televisión

Mario Carlón

De a poco un hecho va constatándose en el campo de los estudios sobre televisión: que las series americanas están viviendo desde hace algunos años un momento excepcional. Entre nosotros, libros como el de Anna Tous (2010), *La era del drama en televisión*, dedicado a *Lost*, *CSI: Las Vegas*, *The west wing*, *Desperate housewives* y *House*; y ensayos como los que desde hace un tiempo viene escribiendo Carlos Scolari (2009a, 2009b), lo confirman.

Estas series, que en países como Argentina se emiten principalmente por cable, constituyen sin dudas actualmente uno de los más importantes fenómenos mediáticos globales. La multiplicación de dispositivos y escenas de recepción que se ponen en juego en su consumo – la expectación de las emisiones de las señales televisivas, la descarga que permite ver cuando el espectador lo desea, la compra o el alquiler y la visualización por *streaming* – son aspectos que, junto a cierto carácter multitarget que las define, quedarán asociados a su capacidad para sobrevivir exitosamente en la era de fin de los medios masivos (Carlón y Scolari, 2009). Si a estos rasgos sumamos el hecho de que, como postulan los estudios sobre *narrativas transmediáticas*¹ (basados en la obra de Henry Jenkins, 2008 [2006]), estos productos presentan enorme capacidad para dar origen a otros relatos, que se asientan en diferentes lenguajes, plataformas y medios, pocas dudas quedan de que estas series constituyen un fenómeno clave para entender por dónde pasa, a principios del siglo XXI, la oferta ficcional global.

Perspectiva analítica

Más allá de una serie de aspectos que en algún momento tendremos que debatir, los aportes de la perspectiva transmediática al análisis de productos ficcionales realizados a partir de la obra de Henry Jenkins son indudables². Como señaló el propio Jenkins sobre *Matrix* (hermanos Wachowski, 1999), los productos cuya discursividad se expande en distintas plataformas mediáticas hicieron entrar en *crisis la crítica de cine habitual*, que estaba acostumbrada a “hacer crítica de la película y no del aparato que la rodeaba” (Jenkins, 2008: 108). Ese aparato que rodea a un conjunto cada vez mayor de films y series ficcionales (no sólo hollywoodense) es

1 “Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad”, ha postulado Henry Jenkins, (2008: 101).

2 En términos teóricos, el uso del concepto de *convergencia*, si bien es fecundo, no deja traer problemas (tiende a relativizar, en muchos contextos y usos, la diferencia entre producción y reconocimiento que caracteriza a la circulación (Verón, 1987) discursiva contemporánea). En términos ideológicos, su desembozado rol de analista, fan, consultor y asesor de grandes empresas, no deja de presentar contradicciones.

mediático (conformado por una multitud de lenguajes, dispositivos y plataformas, cada uno con su propia especificidad) y, por supuesto, discursivo. Los análisis transmediáticos, que focalizan tanto el discurso principal (por ejemplo, *Matrix* o *24*) como la multiplicidad de discursos que los acompañan (videojuegos, historietas, etc.) son hoy imprescindibles. Los nuevos sujetos espectadores no sólo son diferentes entre sí porque movilizan distintos capitales culturales (en términos semióticos, ponen en juego diferentes interpretantes) sino porque su recorrido interdiscursivo en relación al discurso principal, de referencia, es desigual. Así, por ejemplo, como ha mostrado Carlos Scolari (2009b) respecto de *24*, serie que “propone un dispositivo semiótico para la generación de múltiples consumidores modelo” (193), hay al menos tres diferentes tipos de consumidores de la tira protagonizada por Jack Bauer (Kiefer Sutherland): uno *monotextual* (consumidor ocasional que no tiene en cuenta el resto de la producción de *24*, como el que lee aisladamente *One Shot*, la historieta de la serie), otro *monomediático* (que sigue la “producción destinada a un único medio”, como el televisivo o el destinado a un dispositivo móvil) y un tercero *transmediático* (clásico *fan* que integra “representaciones provenientes de diferentes medios y lenguajes, reconstruyendo de esta manera mayores porciones del mundo narrativo de *24*” y que, ocasionalmente, llega a “expandir ese universo de ficción por otros medios colaborativos como blogs, wikis, etc.”).

En este contexto situar el análisis que nos proponemos presentar requiere ciertas aclaraciones. No porque sea un análisis extraño o abstruso, sino porque si bien es sin dudas interdiscursivo y transmediático, quizás pueda interpretarse que no lo es en el sentido en que actualmente estos análisis son practicados. Desde nuestra perspectiva no hay dudas de que es transmediático, pero la interdiscursividad que se propone focalizar no es tanto la de los “discursos acompañantes” (animaciones, historietas, videojuegos, etc.) producidos por los productores del discurso de referencia (principal) o por los usuarios, sino los vínculos que las series ficcionales mantienen con otros discursos “audiovisuales” históricos. ¿Es entonces un análisis como el que realiza la crítica tradicional que Jenkins objeta, que entró en crisis cuando apareció *Matrix*? De ninguna manera, porque se propone dar cuenta de vínculos que esa crítica, ya sea de carácter ideológico o formalista, normalmente deja afuera³.

En lo que sigue presentaremos un análisis que tratará de abordar aspectos desde nuestro punto de vista menos explorados de estos ricos discursos ficcionales. Es un examen que, en cierto sentido, se detiene un momento *antes* que los estudios actuales sobre transmediatización⁴ (un

3 En “De lo cinematográfico a lo televisivo. ¿El fin de una historia?” (Carlón, 2006), tomamos distancia de los análisis modernistas que practica una crítica cinematográfica que se restringe a considerar los vínculos que los films presentan con otros films. Decimos en el final de ese capítulo: “Esta última parte se propuso constituirse como un aporte a los estudios sobre la historia de la expectación contemporánea, tratando de sostener la hipótesis de que las relaciones entre lenguajes son más complejas y permanentes de lo que habitualmente se cree, y que las definiciones de lo artístico no sólo dependen de la historia “interna” de los lenguajes así considerados, como nos hace pensar, muchas veces, la tradición modernista de lo nuevo, que para definir al “arte” de cada momento atiende predominantemente a la comparación de unas obras con las anteriores” (274).

4 Sin embargo, cuestión no menor, porque devela hasta qué punto necesitamos no abandonar el concepto de *circulación*, que da cuenta de la diferencia que en todo proceso de mediatización existe entre producción y reconocimiento (Verón, 1987)

“antes” principalmente analítico, obviamente, dado que estos productos suelen activar múltiples discursividades en distintas plataformas de modo simultáneo) y, sin embargo, *plenamente histórico, interdiscursivo y transmediático*, porque considerará los cambios que las series actuales presentan respecto de, por un lado, el *cine clásico* y, por otro, en relación a discursos que, como el del *directo televisivo*, son fundamentales desde que concluyó la Segunda Guerra Mundial en el amplio campo de la oferta “audiovisual” contemporánea (enseguida explicaremos en qué sentido consideramos esta noción, por ahora la ponemos entre comillas). Es un análisis que puede ser entendido complementario de otros y que intentará, por su lado, postular cómo ha cambiado, a lo largo del tiempo, en un nivel específico, la construcción del sujeto espectador⁵.

Expliquemos entonces como operará. Partimos de una tesis: la narratividad de estas series, cuyo sujeto espectador creemos diferente, debe ser pensada, en primer lugar – es decir, más allá de groseras y elitistas diferenciaciones modernistas entre cine y televisión - en relación con un conjunto de films hollywoodenses de las últimas dos décadas: prueba de que una parte de lo televisivo (la que *no es en directo*) forma parte un mismo gran campo con lo cinematográfico, el que podemos denominar de la *ficción narrativa en grabado*⁶. Pero aquí no acaba la cuestión, porque el devenir del grabado ficcional *no es el de un campo autónomo* (como lo cree la crítica tradicional), aislado de la oferta que otros discursos “audiovisuales” hicieron llegar a los sujetos espectadores: su discursividad, al menos desde la década del 60, debe ser pensada, también, como una *reacción* a la que la *toma directa televisiva*, lenguaje originario y específico de la televisión, instaló en el siglo XX en la vida social. Por eso nos proponemos atender a estas series a través de un doble movimiento: por un lado, estableciendo los vínculos que efectivamente discursos ficcionales televisivos y cinematográficos poseen, a partir del hecho de que han sido generados por un mismo dispositivo y lenguaje (el *grabado*); por otro, atendiendo a las relaciones que el grabado ficcional mantiene con los discursos generados por un dispositivo y lenguaje radicalmente diferente, el *directo*, cuya circulación, pese a ser casi siempre silenciada,

ese *antes* muchas veces lo es en sentido estricto: antes de que fans y espectadores comunes generen discursos ya sea lúdicos, ya sea a favor o en contra; antes de que tomen contacto con otros discursos en otras plataformas producidos por los mismos productores de la serie (en historietas, en celulares, etc.). Obviamente, al considerar estos aspectos, nos encontramos en el seno de los problemas que los estudios sobre *mediatización* y circulación discursiva actualmente presentan.

5 Creemos que, por ejemplo, el análisis que aquí presentamos puede perfectamente articularse con el de Scolari (2009b) de la serie *24* que más arriba acabamos de presentar. Si seguimos la clasificación de Scolari podemos decir que nuestro análisis recae en cambios en la construcción del sujeto espectador “monomediático” (que sigue la “producción destinada a un único medio”, en este caso el televisivo) aunque, cuestión no menor, ese sujeto espectador debe ser objeto también de un análisis transmediático. Que se entienda bien: este esfuerzo no constituye una crítica al análisis de Scolari, que es plenamente operativo en el nivel en el que actúa. Muestra, en todo caso, que la complejidad de los productos de masas obliga, en diferentes niveles, a múltiples análisis transmediáticos, atentos tanto a los nuevos medios y situaciones de consumo, como a la mediatización que pusieron en juego los históricos medios masivos.

6 En varios libros (Carlón, 2004, 2006 y 2009) insistimos en la necesidad de diferenciar *grabado* y *directo* como dos dispositivos y lenguajes totalmente diferentes. Desde nuestro punto de vista, la oferta audiovisual del siglo XX construyó cuatro grandes dispositivos y registros representacionales que a su vez dieron origen a diferentes posiciones espectatoriales (y, por consiguiente, a distintos sujetos). Las nombro y ejemplifico groseramente: a) grabado ficción (films cinematográficos y series televisivas, por ejemplo); b) grabado no ficción (documentales y noticieros); c) directo ficción (teatro en directo en la televisión) y, d) directo no ficción (transmisiones en toma directa de eventos deportivos, políticos, etc). De acuerdo a esta distinción el *grabado ficcional* constituye un gran campo (en el que los vínculos entre cine y televisión son realmente fluidos), y la noción de audiovisual, cuando es utilizada sin distinguir dispositivos, lenguajes y registros que son sustancialmente diferentes entre sí (para hacer referencia por igual a cine de ficción, documentales, televisión en directo, etc.), es teóricamente insostenible.

afecta y ha afectado históricamente el conjunto de la oferta comunicacional “audiovisual”⁷.

Cine clásico y series de los 70 y 80

Todavía las dan por televisión: las series de los 70 y los 80⁸. Para quienes crecimos con ellas muchas eran bastante tontas, algunas nefastas y otras tenían su encanto. Pero más allá de esas preferencias, en parte subjetivas (en mi adolescencia solía ver *Dos tipos audaces*, hoy difícilmente soportaría un bloque), en parte probablemente compartidas, (si te gustaban las comedias es difícil negar la calidad de *Cheers*, si te gustaban las de intriga y suspenso ¿quién puede negar *Columbo*?) hay aspectos que esas series - ahora que podemos compararlas con las que vinieron después y, por sobretodo, con todo las actuales – compartían: un cierto modo de narrar que tenía más vínculos con el *cine clásico* que con el que cineastas como Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Brian de Palma o, incluso, Steven Spielberg, estaban desarrollando por entonces en Estados Unidos (y por supuesto, con el que Wim Wenders o Andrei Tarkovski practicaban en Europa - o el que John Cassavetes y Stanley Kubrick llevaban a cabo también en Estados Unidos).

¿En qué sentido? En el de que su discursividad estaba más basada en los recursos y procedimientos del cine *clásico* (que se desarrolló entre los 30 y mediados de los 50) que en los del cine de su época. Es decir que su *sintagmática* (apelamos aquí a la famosa categorización desarrollada por el fundador de la semiología del cine, Christian Metz) era *clásica*, que los relatos eran principalmente *cronológicos*; que el noventa por ciento de las acciones (o más) acontecían en un mundo que brindaba las seguridades de la *vigilia* (o que, quizás aún mejor, carecían de juegos sistemáticos entre la vigilia y otros estados: sueños, universos paralelos, vida más allá de la muerte, etc.) y que, finalmente, dejando de lado ciertos momentos excepcionales, una *enunciación transparente* (borrada) y *asertiva* dominaba en esos capítulos por doquier⁹.

Recordemos un momento a qué hacemos referencia cuando hablamos de una sintagmática

7 La atención a estos aspectos no ignora otras cuestiones, fundamentales, que caracterizan a estas series. En primer lugar, *la expansión temática que han realizado al campo de la vida privada e íntima de los personajes* (¿podemos comparar lo que sabemos de House, su dolor, su vicio y sus fobias, con lo que sabíamos de Ben Casey? De ninguna manera). En segundo lugar, *la exploración específica del formato serie* que estos productos realizan (el hecho de que, por ejemplo, haya un abandono del centramiento en uno o dos personajes por una concentración en diez o más, es también un síntoma de esta exploración). En tercer lugar, la irrupción de *lo digital*: los avances que en este nivel se han producido en los últimos veinte años que comenzaron en el cine (Manovich, 2006 [2001]), pero se han extendido ya abundantemente a las series televisivas, han cambiado en muchos aspectos nuestro vínculo con las imágenes (se introduce aquí un tema de debate clave: el del *fin de la indicialidad*, característico de nuestra época). Estos aspectos son muy importantes, no lo negamos. Pero dado que muchos de ellos ya han sido comentados o analizados y que consideramos que es impostergable la atención a otros, no es en ellos que nos vamos a detener.

8 Cito sólo algunas. De los 70: *Columbo* (1971), *Dos tipos audaces* (*The persuaders*, 1971), *Kung Fu* (1972), *Las calles de San Francisco* (*The streets of San Francisco* 1972), *Kojak* (1973), *El hombre nuclear* (*The Six Million Dollar Man*, 1973), *Starsky and Hutch* (1975), *Los hombres de Harrelson* (*Swat*, 1975), *Los ángeles de Charlie* (*Charlie's angels*, 1976), *La mujer maravilla* (*Wonderwoman*, 1975). Y de los 80: *Dallas* (1978-1991), *Brigada A* (*The A-team* 1983-1987), *Luz de luna* (*Moonlighting*, 1985-1989), *División Miami* (*Miami vice* 1984-1989), etc.

9 Ejemplos como *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) en los que el film es narrado a través de un extenso *flashback* por un personaje que ha muerto y nos ha sido presentado en la escena inicial son excepcionales en este cine.

basada en la que construyó el cine clásico: a un código de montaje que, como sintetizó alguna vez Metz (2002 [1970]), se ocupaba de generar “una intriga clara y unívoca”, que ayudara a presentar un relato coherente y nítido¹⁰ (214), que pudiera ser seguido sin grandes esfuerzos por el sujeto espectador. Que se entienda bien: no estamos desestimando aquí los logros de ese sistema de montaje, con el se realizaron, sin dudas, grandes filmes. Lo que estamos señalando es que más de veinte años después de surgido el cine moderno (la referencia es, obviamente, a la *Nouvelle Vague*), las series americanas de los 70 y los 80 se basaban principalmente en el código de montaje que dominó en el cine en su gran era de espectáculo masivo, generado mayormente antes de la emergencia de la televisión.

Luego está la observación de que esos relatos eran cronológicos. Es decir que cualquier episodio de *Las calles de San Francisco* o *Dallas* estaba narrado más en base a un desarrollo cronológico (y lineal) de los acontecimientos, que en las complejas posibilidades de narratividad temporal que el grabado ofrece: si había algún *flashback*, aparecía claramente marcado como un momento diferente en el desarrollo del relato. Y como sucedía con los *flashbacks* de *Kung Fu* (1972-1975), que generalmente narraban las lecciones aprendidas por el personaje en su formación (tres actores interpretaban distintos momentos de la vida de Kwai Chang Caine¹¹), la introducción de ese elemento era tan excepcional, estaba tan marcada (por diferencias de vestimenta, arquitectónicas, de ritmo, musicales, etc.), que la develación de su estatuto generalmente no constituía ningún esfuerzo especial para el sujeto espectador. Incluso una serie como *Columbo*, que se iniciaba con aquello que muchos discursos policiales eluden, el asesinato, mostrando inequívocamente quien era el asesino (el trabajo que Columbo hacía para el sujeto espectador consistía más que en descubrirlo en probarlo) se narraba linealmente (y cuando incluía *flashbacks* que reconstruían como podía haber sido el asesinato, estaban claramente marcados como momentos del pasado tanto por la dimensión icónica como por el discurso verbal) ¿Flashforwards? Brillaban en todas estas series por su ausencia. Pero además, la temporalidad de estas series era realmente restringida (por no decir elemental): pocas veces decían “esto sucede mientras sucede esto otro”, o “mientras esto sucedía esto otro también pasaba”, o “esto va a suceder mientras esto otro va a acontecer”, etc. El tiempo que denotaban estas series se basaba, como el del directo televisivo, en la *consecución*: permanentemente decía “esto que vemos ahora sucede después de lo que vimos anteriormente y antes de lo que está por venir”.

10 Dice Metz: “Me parece que la gran sintagmática traduce el esfuerzo que el cine ha realizado para recuperar la novela clásica del siglo XIX; los ocho tipos secuenciales se encargan de expresar diferentes clases de relaciones espacio-temporales entre imágenes sucesivas en el interior de un mismo episodio, a fin de que el film tenga una intriga clara y unívoca, a fin de que el espectador pueda decir siempre si la imagen N°3 en el plano de la diégesis (significado), ‘tiene lugar’ antes de la imagen N°2, después o al mismo tiempo, etc. Históricamente, la validez de ese código abarca, por lo tanto, lo que yo denominaría el cine ‘clásico’: desde la estabilización del sonoro (principios de los años treinta) hasta las primeras manifestaciones del denominado cine ‘moderno’, que aproximadamente puede situarse, en Francia, alrededor de 1955 (=cortometrajes iniciales de la ‘Nouvelle Vague’)” (Metz, 2002 [1970]: 214).

11 David Carradine como adulto, [Keith Carradine](#) como joven y [Radames Pera](#) como niño: los *flashbacks* narraban principalmente episodios de su vida antes de llegar a los Estados Unidos. Y la utilización de este recurso había sido dada a conocer al sujeto espectador desde la presentación del capítulo piloto.

También está el señalamiento de que el noventa por ciento de las acciones (o más) acontecían en un mundo que brindaba las seguridades de la *vigilia* y que, si por alguna razón, universos de estatuto experiencial diferentes irrumpían de pronto en el discurso, estaban claramente marcados. Los personajes desarrollaban sus acciones en un mundo inequívoco, unidimensional, semejante al que vivimos en nuestra experiencia cotidiana, de acuerdo a convenciones básicas largamente desarrolladas en el cine de género que se apoyan, ante todo, en el eficaz funcionamiento de nuestros dispositivos perceptivos naturales (ante todo la vista y los oídos). Así, una especie de “realismo esencial” estaba asegurado en estas series de ficción de los 70 y 80¹²: si un vaso caía de una mesa se rompía; si había una persecución la ciudad se prestaba solícita como dócil escenografía urbana; si un personaje se arrojaba contra una puerta se abría; si un auto se salía de ruta y caía en un abismo explotaba; y si los personajes soñaban, se emborrachaban o eran drogados, y se mostraba esa experiencia desde su subjetividad, el discurso visual y verbal rápidamente advertían al sujeto espectador lo que estaba aconteciendo.

Finalmente está la conclusión de que su enunciación era, como la del cine clásico, *transparente* y *asertiva*. Estas series decían a cada momento que lo que se veía y oía efectivamente estaba sucediendo en ese momento en el desarrollo de la diégesis. Decían: “Esto sucede ahora”. No decían, por ejemplo: “esto puede haber sucedido más o menos así”. El sujeto espectador de estas series sabía que el noventa por ciento de las acciones que se narraban acontecían tal como estos discursos las presentaban.

Ahora bien: *todos estos procedimientos, que brindaban un seguro marco interpretativo al sujeto espectador, ya no dominan como solían hacerlo en las actuales series ficcionales de televisión*. Conviven con otros que los desestabilizan, o los ponen en discusión debido a que introducen lógicas diferentes¹³. En lo que sigue intentaremos mostrar cómo otros recursos, que no son exclusivos de las series de ficción (como ya dijimos muchos de ellos se hacen presentes también en los films hollywoodenses), se han impuesto en las actuales ficciones televisivas enriqueciendo los modos del decir. Y pasaremos a exponer qué tipo de sujeto espectador, a su vez, construyen.

12 La excepción estaba dada, obviamente, por las series protagonizadas por superhérores (*Wonderwoman*, 1975) o personajes que, como *El hombre nuclear* (*The Six Million Dollar Man*, 1973), *La mujer biónica* (*The bionic woman*, 1976) o *El increíble Hulk* (*The incredible Hulk*, 1977) poseían dotes especiales. Pero esas cualidades estaban ya sobre-explicitadas (generalmente desde la presentación), cuando no formaban parte de conocimientos previos de los espectadores debido, justamente, a que muchas de estas series eran *remakes* o transposiciones de relatos ampliamente conocidos y compartidos por todos.

13 ¿Cuándo comienza el cambio? Es algo difícil de precisar, pero probablemente series como *Twin Peaks* (1990-1991) o *Expedientes X* (1993-2002) se encuentren entre las que dieron pasos fundamentales hacia las que vemos actualmente.

Deconstrucción de las series de los 70 y 80

Para mostrar qué extendidos están ciertos recursos, comencemos recordando el inicio de la sexta temporada de *Los Sopranos* (1999-2007), una serie de mafiosos que principalmente se apoya, como los discursos de ese género, en las fortalezas y seguridades de un cierto realismo. El segundo capítulo de esa temporada, *Join the club* comienza de modo sorprendente: Tony despierta sobre la cama de una habitación de hotel vestido, con corbata. Se sienta y, al fondo, detrás de una ventana, se ve desde un punto de vista alto una ciudad. Luego lo vemos bebiendo en el bar de lo que suponemos es un hotel. En un momento se para, llama por celular a su casa y lo recibe un contestador diciendo que se comunicó con los Sopranos, que deje un mensaje. Dice: “Estoy aquí, llámame. Te amo”. Cuando sale caminando de esa especie de hotel la luz cenital de un helicóptero (que no alcanzamos a ver pero reconocemos por su ruido) lo enfoca. El mira hacia arriba, pero nada más sucede (no escuchamos, como podríamos haberlo esperado: “Tony Soprano, quédese donde esta, somos el FBI”). En la escena siguiente lo vemos manejando un auto. Luego intenta ingresar a una convención para escuchar una charla, pero frente a la receptora de credenciales descubre que tiene el maletín y los documentos de otro: Kevin Finnerty. Regresa al bar del hotel, intenta encontrar a quien se llevó (supone) su billetera y maletín, y contacta con un grupo que lo invita a tomar unos tragos y cenar, dado que él no tiene tarjeta. Acepta porque se siente atraído por una mujer que parece seducirlo. En un momento de esa conversación durante la cena ella le dice que aún debe explicar cómo pasó de vender muebles de jardín a óptica de precisión. Es decir que se ha presentado como un vendedor. Luego lo vemos dialogando con esta bella mujer en la calle y de nuevo escuchamos al helicóptero y la luz los enfoca a ambos. La luz del helicóptero se convierte en la luz de un quirófano (la vemos desde abajo). Tony está entubado, en una situación evidentemente grave, rodeado de médicos y algunos miembros de su familia, que son expulsados de la sala. De ahí en más el capítulo sigue mostrando dos historias ubicadas en dos espacios totalmente diferentes: por un lado está el hospital, en el que la familia lo está cuidando y acompañando debido a que se encuentra en una situación muy delicada; por otro sigue la historia de ese Tony vendedor, a quien vemos, entre otras acciones, hacerse pasar por Finnerty (usando su tarjeta) para pagar su noche en el hotel. ¿Qué ha sucedido? ¿A qué se debe esta compleja situación? ¿Hay ahora dos Tony Soprano, que viven en universos diegéticos diferentes, uno un mafioso que convalece, otro un falso vendedor que no puede recuperar su identidad? ¿Cuál es el estatuto de ese mundo en el que despliega sus acciones el vendedor? ¿Imaginario? ¿Pero cuán imaginario? ¿Es el mundo de los sueños? ¿Y en qué temporalidad se despliega y cuál es el vínculo que mantiene con la escena del hospital y con la historia de *Los Sopranos* que se había podido ver hasta ese capítulo?

Este ejemplo, modesto si se lo compara con una serie de las operaciones que realizan constantemente productos como *Medium* (2005), *Lost* (2004-2010), *Fringe* (2008) o *Flashforward* (2009), nos enfrenta a una serie de cuestiones que nos proponemos tratar. Si bien es un poco

arbitrario separar fenómenos que vienen juntos, comencemos por la dimensión temporal, es decir, por la deconstrucción de la sintagmática y el abandono del orden cronológico. ¿A qué nos referimos? A que se ve una secuencia y *no se sabe si transcurre en el pasado, presente o futuro*, es decir, *en qué lugar de la dispositio se ubica*. Este sólo hecho atenta contra una de las principales tareas que la sintagmática clásica, según Metz, desempeñó: permitir que el sujeto espectador pudiera determinar siempre “si la imagen N°3 en el plano de la diégesis (significado), ‘tiene lugar’ antes de la imagen N°2, después o al mismo tiempo” (Metz 1972 [1968]: 214). Y si el sujeto espectador actual es capaz de elaborar – y aún disfrutar – esta alteración, no nos queda más que interrogarnos si no debemos empezar a considerar que estas series interpelan a un sujeto espectador totalmente diferente. Decimos esto porque si este fenómeno - que como hemos dicho no era totalmente desconocido por el espectador clásico, dado que cada tanto se enfrentaba a una secuencia semejante - produce semejante perturbación en el orden narrativo, *¿qué sucede cuando, como en ciertas series actuales, estos fenómenos se vuelven habituales? ¿Y qué acontece cuando, además, se abren en sus desarrollos de modo sistemático múltiples temporalidades?* Nos referimos, claro, a *Perdidos (Lost)* en la que, por ejemplo, la vida de los naufragos es contada al inicio en consecución en “tiempo presente” (el que transcurre desde su llegada a la isla) mezclado con *flashbacks* que narran su vida anterior, para luego pasar a contar inesperadamente el futuro¹⁴ fuera de la isla (a partir del capítulo en que Jack aparece con barba manejando una vieja camioneta)¹⁵. O, también, series como *Flashforward*, en la que repentinamente toda la población mundial sufre un desmayo durante dos minutos y diecisiete segundos, durante los cuales cada uno puede ver, como en un sueño, su futuro el 29 de abril de 2010 (o, quizás aún mejor, “recordar su futuro”, como expresa respecto a su propio *flashforward* Mark Benford, uno de los protagonistas de la serie).

Estos juegos sobre el tiempo están presentes en estos discursos, no necesitamos demostrarlo. La cuestión es: *¿qué valor o significado darles? ¿Cómo interpretarlos? ¿Y por qué utilizan estos recursos de modo sistemático? ¿Qué logran con ello?* Una interpretación posible es sin dudas temática: estas exploraciones de la dimensión temporal evidencian que, como sucede en muchos films de los últimos años de Hollywood¹⁶, el *tiempo* se ha convertido en un tema

14 Los *flashforwards* son sistemáticos en la serie a partir de la cuarta temporada.

15 Esta estructura se vuelve cada vez más compleja a partir del momento en que Ben mueve la isla para que no sea encontrada (final de la cuarta temporada) y desde entonces ciertos personajes empiezan a viajar en el tiempo de modo repentino e intempestivo (un grupo, encabezado por *Sawyer*, vive incluso en la década del 70, antes de que los viajeros llegaran a la isla). Toda esta compleja estructura narrativa apoyada en una intrincada matriz temporal va a persistir e incluso incrementarse hasta el final, temporada en la que, según los mismos productores de la serie, trabajan con *flash-sideways*, concepto en base al cual el vuelo interoceánico 815 nunca se estrelló y los personajes siguieron su vida naturalmente. El concepto de *flash-sideways* puede consultarse en: <http://abc.go.com/shows/lost/flash-sideways>.

16 El abandono del orden cronológico es sin dudas uno de los rasgos más interesantes de los filmes de Hollywood de los últimos 20 años (Carlón, 2006: 270-271): films como *21 gramos y Amores perros* (Alejandro González Iñárritu), *Memento* (Christopher Nolan), *Elephant* (Gus Van Sant) o *Irreversible* (Gaspar Noé), son claros ejemplos de lo que se está diciendo (otros, autores, como Carlos Scolari (2009) o Anna Tous (2010), también destacan este aspecto). Ahora bien, en la medida en que importantes series de estos últimos años han convertido al *tiempo* en un tema principal de sus relatos (*Lost*, por supuesto, pero también *Flashforward* y *Fringe*) podemos convenir que esta característica es compartida y la distancia cine-televisión masiva, al menos en este nivel, se ha acertado.

principal. Y obviamente este hecho puede ser considerado también en términos socio-culturales: la gran potencia mundial se ha obsesionado con el tiempo. En este nivel no parece exagerado inferir que lo que estas series muestran y evidencian es una de las búsquedas principales que la ciencia y tecnología realizan actualmente: dominar el tiempo (del mismo modo en que Occidente a lo largo de su historia ha intentado dominar, y en muchos otros aspectos lo ha logrado, la *naturaleza*¹⁷). La multiplicación de personajes que se dedican a la *física* (como Michael Faraday en *Lost*, Lloyd Simcoe o Simon Campos en *Flashforward*) funciona también como síntoma de lo complejas que se han vuelto las estructuras temporales diegéticas en estas series: necesitan introducir científicos de primer nivel para que expliquen al espectador lo que acontece, dado que los hechos experimentados por los personajes comunes (que no son físicos) se han alejado en demasía de la concepción del tiempo que manejamos en nuestra vida cotidiana.

Más adelante volveremos a la cuestión temporal y, más allá de esta interpretación de carácter general, a por qué estas series realizan estos desarrollos; es decir, qué ganan, en términos narrativos, con ellos. Detengámonos ahora en otro aspecto que estaba presente en la secuencia que describimos de *Los Sopranos* cuya consideración postergamos: la introducción sistemática de *múltiples universos diegéticos*, que conviven con la vigilia. Porque las series más características de estos años muestran en este nivel también gran complejidad.

En el caso de la escena de *Los Sopranos* descrita surge inmediatamente una cuestión, de modo quizás más evidente aún que el interrogante temporal: ¿cuál es el *estatuto* de ese mundo en el que el Tony Soprano vendedor vive? ¿De los sueños, alucinatorio, de los mundos paralelos? ¿En qué universo diegético se desarrolla la extraña historia del hotel? Tal como está enunciada esta secuencia constituye, sin dudas, un desafío para el sujeto espectador. Volvamos entonces a lo que había acontecido en el capítulo anterior: *Members only*, la emisión con la que se había iniciado la temporada, había culminado con una escena dramática. *Junior*, el tío de Tony, le había disparado sorpresivamente mientras su sobrino, que lo estaba cuidando, preparaba una pasta. Tony había quedado inconsciente en el piso luego de discar 911, pero sin lograr emitir palabra. La historia que se desarrolla en el hotel es, por consiguiente, resultado del estado cercano a la muerte (en realidad, *entre la vida y la muerte*) en el que Tony se encuentra y, también, de la morfina que le están aplicando en el hospital en el que están tratando de salvarle la vida. Es decir que es producto de la articulación entre una condición biológica y una droga medicinal de origen opiáceo.

Ahora bien, al igual que el cine hollywoodense actual, las series que estamos considerando *han multiplicado de modo sistemático la construcción de universos diegéticos que transcurren entre*

17 Dado que el tiempo es, según la teoría de la flecha del tiempo, un fenómeno *natural* surgido con el origen del universo, es decir, con el *big bang*.

la vida y la muerte, y entre este mundo, tal como lo percibimos en la vigilia, y otros posibles como nunca antes se había hecho (y no parece que lo estén haciendo décadas después de que esto acontezca en el cine: el desfase que entre cine y televisión masiva de género que existió en los 70 y los 80 ha disminuido, sino es ya inexistente). ¿Cómo lo hacen? A través de al menos tres tipos de recursos:

- *Psíquicos*: series como *Medium* son características de este desarrollo, que se da no sólo en las que tienen como protagonistas a personajes con poderes especiales (aunque actantes de estas características son comunes desde hace tiempo, no casualmente, en los productos televisivos y cinematográficos americanos). Veamos rápidamente un ejemplo: el capítulo piloto de 2005. La escena comienza con Allison Dubois, la protagonista, llevando a cabo una entrevista a un personaje masculino más o menos de su misma edad, quien viste traje y corbata. El entrevistado está reconstruyendo como regresó a su casa y se encontró a su mujer muerta, probablemente asesinada, sin esperárselo. Entendemos que es la entrevista a una víctima. Transcurre en un tono intimista. De repente este sujeto, con quien ella se manifiesta compasiva, le dice: “Tu piel es tan blanca”, y la toma de la mano. Y continúa con este discurso: “Si tomara mi cuchillo y lo deslizara desde la base de tu cuello hasta la entrepierna de manera que la sangre fluya lentamente y cubra tu piel blanca... es algo que valdría la pena ver”. Entonces la escena se interrumpe violentamente: vemos a Allison en su dormitorio que despierta y se alza agitada hacia la cámara que la toma de frente (está en la cama con su esposo). Él despierta, gira su cabeza y le pregunta: ¿Qué sucede, te encuentras bien? Y ella responde: “No, fue un sueño supongo”. El diálogo entre ambos continúa pero entonces se escucha en off la voz de un anciano que pregunta: “¿Estás segura que te encuentras bien?” Ella mira intensamente hacia fuera de cámara y responde: “Dije que estoy bien”. Su marido mira hacia ella y dice “Ok”. Y la cámara entonces nos muestra lo que ella está mirando y su marido parece no ver ni oír: una serie de personajes que se encuentran parados al pie de la cama observándola atentamente. El anciano responde: “Ok”.

Esta sola secuencia de la serie nos entrega ya indicadores de su complejo contrato enunciativo. El inicio enfrenta al sujeto espectador a una doble intriga: acerca del estatuto diegético y temporal de lo que está viendo. Si el estatuto de la entrevista parece develarse como perteneciente al mundo de los sueños (de larga historia en el cine clásico) la resolución con la serie de personajes que la miran desde el pie de la cama nos reenvía a otro recurso (que también aparecía excepcionalmente en el cine clásico): el de un personaje que dialoga con figuras que se le aparecen que pertenecen, sin dudas, a otra dimensión (dado que su marido no las oye ni ve): alucinaciones, contacto con muertos, fantasmas o alienígenas etc. Es importante atender a que ambas secuencias aparecen sin aviso ni dan explicaciones: inmediatamente se pasa a los títulos. En la serie, estas

figuras frecuentemente están muertas, como los personajes que veía el niño protagonista de “Sexto sentido” (*The six sense*, M. Night Shyamalan, 1999), otro film clave, de gran influencia en las series contemporáneas¹⁸.

- *Fantásticos*: obviamente quizás el motivo fantástico más importante de los últimos años es la isla de *Perdidos* (*Lost*): espacio en la Polinesia en el que viven osos polares; existe un humo negro capaz de perseguir y matar hombres; y que sana a quienes como John Locke no pueden caminar entre tantas otras cosas (este estatuto no cambia obviamente porque según una posible interpretación todos hayan muerto al llegar a la isla y las temporadas sólo narran una alucinación de Jack entre que abre y cierra un ojo: lo importante es todo lo que la fantástica isla permitió narrar durante seis temporadas).
- *Maquinísticos*: con probable origen en *La máquina del tiempo* de H.G.Wells (1895 [1985]), estos dispositivos son fundamentales en la ficción contemporánea: permiten superar nuestros condicionamientos físicos naturales, dados por nuestro cuerpo (biológicos), que se encuentra imposibilitado realizar ciertos desplazamientos temporales y espaciales y acceder, entre otras cosas, a estados metapsicológicos normalmente inaccesibles¹⁹. Primer ejemplo: merced a una máquina en un capítulo de *Fringe* un personaje se teletransporta de Alemania a Estados Unidos, siguiendo una idea clásica de la ciencia ficción (característica de la histórica *Viaje a las estrellas* - *Star Trek*). Segundo ejemplo: en esa misma serie gracias a otra máquina puede accederse a través de un portal a una realidad paralela: el doctor Bell, por ejemplo, vive en las Torres Gemelas (y Peter Bishop, el hijo del Dr. Walter Bishop, es un doble de su hijo muerto que fue traído por su padre luego de un viaje a ese extraño universo). Tercer ejemplo: gracias a que se sumerge cableada en una especie de tanque, en esa misma serie, la agente Dunham se conecta con la mente de su amante John, que ha muerto (de hecho producto de ese contacto vienen a ella luego recuerdos de él que no comprende y la ayudan o atormentan). Cuarto ejemplo, cambiando de serie: en *Flashforward* el *blackout* (apagón o desmayo de la población mundial, que le permitió ver a cada uno su propio futuro, es decir, que produjo

18 La introducción sistemática de secuencias que pertenecen a universos diegéticos que se alejan de la vigilia no es exclusiva de *Medium* o de las series a las que más estamos haciendo referencia, de carácter fantástico (*Perdidos*, *Lost*) o de ciencia ficción (*Fringe*, *Flashforward*). Series instaladas en un realismo más cotidiano, como *House* (2004), también aprovechan estos recursos: recuérdense, por ejemplo, de la quinta temporada, los capítulos en los que Dr. House alucina con Amber, muerta al final de la cuarta temporada (se le aparece permanentemente a su lado y dialoga con él) o su falso recuerdo - también alucinación efecto de su adicción al Vicodin - de una noche de sexo con Cuddy al final de esa misma quinta temporada (episodio que finalmente lo lleva a la internación).

19 La propagación de recursos de este tipo en el cine de estos últimos años es impresionante: en *Días extraños* (*Strange days*, Bigelow, 1995), el protagonista comercializa un dispositivo que permite *vivir de modo audiovisual episodios de la vida de otros* (primero del pasado, después en directo); en *El informe de la minoría* (*Minority Report*, Spielberg, 2002), unos *precogs* pueden ver el futuro (gracias un dispositivo otros pueden visualizar esas visiones y realizar detenciones antes de que se cometan asesinatos); en *Deja vu* (Tony Scott, 2006), hay una máquina que permite volver a ver “en directo” lo sucedido 24 horas antes (y gracias a esa máquina el personaje de Denzel Washington finalmente viaja al pasado); en *El origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010), otra máquina permite compartir sueños (a partir de esa posibilidad surge la idea de “sembrar” ideas en el inconsciente de otros), etc.

los *flashforwards*) fue producto de un experimento gracias a una maquina semejante a la “máquina de dios”.

¿Han creado estas series estos recursos? Por supuesto que no. La imaginación literaria y cinematográfica desarrollaron estrategias narrativas de este tipo hace tiempo. Pero nos equivocamos si debido a este argumento terminamos subestimando la importancia que estos recursos poseen para caracterizar la ficción actual. Rápidamente expongo dos razones, entre varias que se podrían esgrimir, para sostener este argumento.

En primer lugar, porque frente a la ficción literaria el uso de este recurso establece un salto de escala: la imagen produce una *inmersión del sujeto espectador en el universo ficcional* mucho más fuerte que la letra (Metz (2001 [1977]) lo explicó muy bien en *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*). En segundo término, porque si a este hecho sumamos que estos discursos nos entregan sistemáticamente alteraciones del orden cronológico y juegos entre distintos universos diegéticos, no quedan dudas de que nos enfrentamos a un sujeto espectador notablemente sofisticado (mucho más que el de épocas anteriores): que disfruta con la entrada y la salida permanente, en un mismo relato, en distintas posiciones espectatoriales (metapsicológicas), en discursos que, además, lo desafían permanentemente a reconstruir el orden temporal.

Conclusiones

Nuestras conclusiones se presentan en dos niveles. Por un lado, respecto a la historia de los medios, lenguajes y dispositivos (vínculos entre lo cinematográfico y lo televisivo). Por otro, en lo que hace al lugar que estas series poseen en relación al arte en nuestra contemporaneidad.

En primer término, deseamos insistir en que el análisis de productos televisivos no puede realizarse aislado: todo examen de un producto televisivo o cinematográfico obliga a una reflexión histórica y teórica y debe atender, como mínimo, al Sistema de los Medios Masivos. Si pretendemos no descuidar las complejas relaciones que se presentan entre cine y televisión, podemos comenzar por no olvidar lo que era el cine cuando comienza la televisión: el lugar de consumo audiovisual de ficción y no ficción (en el cine se veían films ficcionales antecendidos de “actualidades cinematográficas”). En un rápido proceso histórico todo eso pasa o se instala en la televisión²⁰. Esta parte de la televisión no tiene nada que ver con la especificidad: la gran novedad que la televisión trajo desde un punto de vista discursivo en el campo de lo audiovisual

²⁰ De las “actualidades cinematográficas” surgen los noticieros televisivos (Verón, 1995), de la ficción cinematográfica surge paulatinamente la ficción televisiva. Y en rigor a la verdad, no sólo de estos desarrollos: la ficción televisiva desde el origen mantiene vínculos con la novela, el teatro e incluso con el radioteatro vigente por entonces en la sociedad.

es la *toma directa*. Gracias a que su oferta sumó buena parte de la discursividad mediática anterior y llegó directamente a los hogares, la televisión terminó generando una profunda crisis en la historia del cine: la producción decrece, se cree que va a morir²¹. Como sucede con tantas cuestiones vinculadas a la historia de la televisión, tal vez no tengamos estudios que muestren cuál fue la verdadera dimensión del impacto que alcanzó en la vida social la instalación del discurso del directo televisivo, pero creemos que fue tan importante para el fin del cine clásico como la emergencia de la *Nouvelle Vague*. ¿Por qué? Porque de pronto en los hogares todos empezaron a contactarse cotidianamente con un discurso cronológico, que respetaba la sincronía de imagen y sonido y se apoyaba en una serie de figuras sintagmáticas (pocas) que ese cine había hecho conocer masivamente (es decir, semejante al cine clásico, si lo comparamos con el actual²²). Ese discurso es sin dudas poderoso (aún hoy produce las mayores audiencias de la historia), pero tiene profundas limitaciones frente al del grabado: temporalmente sólo es capaz de denotar *consecución* (excepto cuando presenta *pantalla partida* (Carlón, 2006: 87-102), momentos en que es capaz de denotar también *simultaneidad*). ¿Cómo se salva el cine, como vuelve a seducir? Nuestra tesis: además de recuperando los desarrollos de la vanguardia, *explorando las casi infinitas posibilidades narrativas del grabado, lenguaje que, a diferencia de directo, puede denotar consecución, simultaneidad, y que gracias a recursos como el flashback y el flashforward es capaz de mostrar secuencias que se desarrollan en el pasado o el futuro* (el directo no puede realizar estas operaciones: si denota pasado es porque se ha repetido una escena anterior, y entonces es mixto, porque articula grabado y directo; y el futuro directamente no tiene forma de enunciarlo: no hay *flashforwards* en el discurso del directo televisivo). De esa búsqueda, que amplió los campos del decir, son resultado las actuales series de las que nos hemos ocupado, que dejaron atrás el discurso clásico que la televisión sostenía, tardíamente, en los 70 y los 80. Le llevó años a la ficción televisiva y cinematográfica responder con un discurso masivo efectivamente a la irrupción del directo. Pero lo ha logrado y hoy las dos ofertas principales de la televisión, la del directo y la del grabado, son radicalmente diferentes entre sí. ¿Otro resultado? Las diferencias entre cine y televisión ficcional en grabado han disminuido en la oferta masiva de género.

Esta última cuestión nos lleva a la otra conclusión que deseamos presentar, acerca del valor artístico de estas series. Conocemos la posición modernista, que es *elitista* (Huysen (2002

21 Expresa Tomás Pérez Turrent, en la puesta punto que expuso en la clásica *Historia del cine mundial* de Sadoul (2000 [1967]), “Al terminar la guerra en 1945, el dominio del cine americano es absoluto, no sólo desde el punto de vista económico sino desde el estético. El dominio económico es un hecho que va de sí, considerando el poder de su industria cinematográfica, la homogeneidad de sus sistemas, el acaparamiento y el control de los mercados. Estéticamente impone reglas, normas, define convenciones dramáticas, representativas, figurativas. Es importante pues ver la crisis del cine tal como se presenta en Hollywood. Varios historiadores, entre ellos Georges Sadoul, coinciden en señalar el año 1950 como el del inicio de la crisis en Hollywood que va a tener como resultado el fin de la hegemonía de las grandes casas productoras. La producción de films baja cuantitativamente hasta llegar en 1954 a su número anual más bajo desde los años 20: 253 films. Según los magnates de la hasta entonces próspera industria la causa única era el rápido desarrollo de la televisión” (497).

22 Insistimos: creer que la caída del cine clásico se produjo sólo por la emergencia del nuevo cine, es un poco ingenuo. Ese cine, que fue el gran espectáculo ficcional masivo del siglo XX, entró en crisis también porque otro discurso *masivo* vino a competir en su propio target con él (masividad que no alcanzaron la *Nouvelle Vague* ni las manifestaciones vanguardistas semejantes del cine arte, por razones obvias).

[1986]), Calinescu (1991 [1987]): de un lado el discurso del Arte, del otro el discurso de los medios (un claro sostenedor de este discurso fue Clement Greenberg (2002, [1961] [1939]) en su clásico “Vanguardia y kitsch”). Es una posición que aunque muchas veces se autodenomine crítica no deja de ser cómoda: evita entregarnos análisis serios de los discursos masivos y, más aún, de los que tienen peor prensa, los televisivos. No decimos aquí borremos las diferencias entre Arte y televisión, entre Arte y cultura masiva. Pero dejemos de repetir los viejos clichés, porque la televisión ha cambiado y, como lo muestran estas series, no todo cambio ha sido para peor.

Referencias bibliográficas

- Calinescu, Matei (1991). *Cinco caras de la modernidad. Modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, posmodernismo*. Madrid: Tecnos
- Carlón, Mario (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires: La Crujía.
- ___ (2004), *Sobre lo televisivo: dispositivos, discursos y sujetos*. Buenos Aires: La Crujía.
- Carlón, Mario y Scolari, Carlos (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Greenberg, Clement (2002). “Vanguardia y kitsch”, en *Arte y cultura*. Barcelona: Paidós.
- Huysen, Andreas (2002). *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Jenkins, Henry (2009 [2006]). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- ___ (2008). “En busca del unicornio de papel: *Matrix* y la narración transmediática”, en *Convergence cultura. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- ___ (2003). “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”, en *Technology review*. <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/> (última consulta 10/12/2010).
- Manovich, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Metz, Christian (2002). “Raymond Bellour/Christian Metz: entrevista sobre la semiología del cine (1970)”, en *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)*. Barcelona: Paidós.
- ___ (2001) *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Pérez Turrent, Tomas (2000). “Puesta al día (1965-1971)” en *Historia del cine mundial (desde sus orígenes)*, de Georges Sadoul. México: Siglo XXI.
- Scolari, Carlos (2008). “La estética post-hipertextual”, en *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre-digitales y post-analógicas* (ed. Jorge La Ferla). Buenos Aires: Aurelia Rivera.
- ___ (2009a), “This is the end. Las interminables discusiones sobre el fin de la television”, en *El fin*

de los medios masivos. El comienzo de un debate. Buenos Aires: La Crujía.

___ (2009b), "Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad en la televisión contemporánea", en *Televisao digital. Desafíos para a comunicacao.* Porto Alegre: Sulina.

___ (2005), *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg.* Madrid: Páginas de Espuma.

Tous, Ana (2010). *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala Oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House.* Barcelona: UOC.

Verón, Eliseo (1995). *Semiosis de lo ideológico y del poder/La mediatización.* Buenos Aires: FFyL (UBA).

___ (1987). "El sentido como producción discursiva", en *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad.* Buenos Aires: Gedisa.