



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
VILLA MARIA

Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo A. Podestá"
Repositorio Institucional

Narrativas imaginales

temporalidades, ficción y TV

Año
2013

Autor
Siragusa, Cristina

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

CITA SUGERIDA

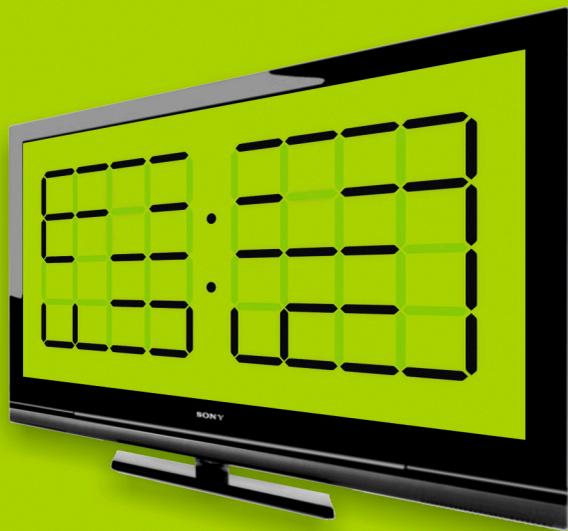
Siragusa, C., [et.al.]. (2013). *Narrativas imaginales: temporalidades, ficción y TV*. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Narrativas Imaginales

Temporalidades, ficción y TV



Narrativas Imaginales

Temporalidades, Ficción y TV

Narrativas imaginales. Temporalidades, ficción y TV. /
Cristina Siragusa ... [et.al.] ; edición literaria a cargo de Cristina
Siragusa. - 1a ed. - Córdoba : La Barbarie, 2013.
150 p. ; 20x13 cm. - (Poéticas Audiovisuales / Cristina Siragusa)

ISBN 978-987-28925-5-5

1. Investigación. 2. Cine Audiovisual. I. Siragusa, Cristina II. Siragusa,
Cristina, ed. lit.

CDD 778.5

Diseño y diagramación: Joaquín Camaño Casais

© EDITORIAL LA BARBARIE

Dirección: Figueroa Alcorta 251 6a

Tel.: (031) 155181602

CP: 5000

Córdoba – República Argentina

E-mail: labarbarieeditorial@gmail.com



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
VILLA MARÍA

Rector (en uso de licencia): Abog. Martín Rodrigo Gill
Vicerectora (a cargo del rectorado): Cra. María Cecilia Ana Conci
Directora Instituto de investigación: Dra. Ana Carmen Galimberti
Decano Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Humanas: Abog. Luis Alberto Negretti
Secretaria de Investigación y Extensión: Dra. María Mercedes Civarolo

Índice

1. **La plural emergencia del tiempo en la ficción televisual anglosajona contemporánea.**
Por Cristina Siragusa. 7
2. **24 horas de control sociotemporal.**
Por Gabriel Casas 22
3. **La temporalidad fuera de quicio en el argumento espectral.**
Por Carolina Ramírez, Eric Muzart y Vanesa Chiappe 39
4. **La criminalidad acontecida (ó) la re-presentación del pasado en el policial televisivo.**
Por Cristina Siragusa y Joaquín Camaño Casais 59
5. **Tiempos Mágicos: el retorno de antiguas historias re-encantadas.** Por Ana Karen Grünig 83
6. **Chronos y el laberinto audiovisual: rasgos de la ficción televisiva contemporánea.**
Por Cristina Siragusa, Ana Laura Zurek, Joaquín Camaño Casais y Katia Mer 102
7. **El tiempo del espectador: elementos extradieгéticos con dimensiones dieгéticas activas como recurso de anticipación.**
Por Alejandro R. González y Roque Guzmán 116
8. **Confrontando la duración con el instante en el discurso imaginal. La serialidad televisual anglosajona entre el tiempo y el no-tiempo.**
Por Gabriel Casas 130

1

La plural emergencia del *tiempo* en la ficción televisual anglosajona contemporánea¹

Por Cristina Siragusa

La cuarta parte de *Tiempo y narración* intenta explicar, lo más completamente posible, la hipótesis que dirige nuestra búsqueda: que el trabajo de pensamiento *que opera* en toda configuración narrativa termina en una *reconfiguración* de la experiencia temporal.

Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración*
III

Crónicas de una travesía intelectual

Esta obra expone un haz de reflexiones acerca de la construcción ficcional asentada en la matriz televisual seriada, lo que equivale a considerar interrogantes que emanan de focalizar analíticamente la problemática de la *imagen* inscripta en la cotidianeidad de un importante número de sujetos. En particular, durante ya cuatro años, hemos priorizado como objeto de estudio a las *series televisivas*, es decir, una particular tipología (o quizás lo más pertinente sería definir las como uno de los géneros canónicos de la ficción en TV) en la que encontrábamos indicios

¹ En las VIII Jornadas de Investigación organizadas por el Instituto de Investigación (Universidad Nacional de Villa María), Villa María, 27 al 29 de noviembre de 2013, se expusieron reflexiones parciales que resultaron la base sobre la cual se elaboró este artículo.

que daban cuenta de un proceso de renovación de envergadura tanto a nivel de sus contenidos como de sus formas.

En un primer recorrido asumíamos un concepto-orientador, el de *narrativas en progreso*², sobre el que emplazábamos nuestras interpretaciones resultado del abordaje de los episodios pilotos o primeros capítulos de series norteamericanas, años atrás. Tal como lo expresaba Casas destacábamos el carácter *fragmentado*, *dislocado* y *autorreferencial* de un tipo especial de narrativa opuesta a una modalidad lineal que “sin destituir las, desencadenan una suerte de narrativas de la simultaneidad que solamente admiten modos de temporalidades gerundiales y de espacios des-anclados” (2012:132). Como ha sido señalado el componente de *simultaneidad* opera como una pieza indispensable en este tipo de dispositivos discursivos, ya sea en lo atinente a la dimensión imagética como sonora, produciendo en su movimiento intersticial potentes efectos de sentido estético-comunicativos. De esta manera, “lo narrado se convierte en *eso que está siendo* en las hendiduras de los *espacios en progreso*, vale decir proposiciones móviles, contingentes, polisémicas y mutables” (Casas, 2012:132).

Tras este reconocimiento ampliamos el universo bajo estudio destacando especialmente el devenir y el trastrocamiento como poderosos rasgos de este nuevo conjunto de textualidades que irrumpieron en las pantallas internacionales con el nuevo milenio. Entonces, exploramos ese continente que se gestó dentro de la

² El primer libro de producción colectiva del equipo de investigación se titula *Narrativas en progreso. Dramas de la televisión contemporánea* (Guillot y Siragusa comp., 2012); lo que manifiesta la centralidad que le hemos otorgado al fenómeno de la ficción televisiva, y el interés que nos ha suscitado la profundización de su observación a los fines de volver inteligible sus caracteres más sobresalientes.

ficción televisual interrogándonos por los *dispositivos* (originales o renovados) que se desplegaron, particularizando en los rasgos específicos y modalidades de funcionamiento de los mismos. Es así como asentamos nuestras preocupaciones en estas *narrativas complejas* que apelan a alterar las formas canónicas del storytelling. Para Mittell (2006:39) nos encontramos frente a una situación en la que los límites tradicionales que separan las formas episódicas de las seriadas deben ser redefinidos en función de la emergencia de estas modalidades de series norteamericanas; además se intensifica el grado de autoconciencia de los mecanismos de la producción discursiva; y, finalmente, estas narrativas demandan un mayor compromiso por parte de la audiencia en lo referente al disfrute de los placeres diegéticos como así también de los aspectos formales implicados. De este modo se aprecia en las estructuras formales del dispositivo narrativo “conexiones” con diversos aspectos de las industrias culturales, las tecnologías, y las prácticas de la vida cotidiana; pero fundamentalmente el autor indica su vínculo con los medios digitales y con variadas modalidades *interactivas* propias de las comunicaciones y el entretenimiento (Mittell, 2006:39). Estos rasgos nos permiten contemplar la expansión y reconfiguración de la serialidad ficcional televisiva, al interior de la cual han surgido producciones audiovisuales que adoptan una lógica de la experimentación (temática y/o formal) y presuponen un público activo e implicado.

A lo que se añade, en nuestra lista de nociones-orientadoras que coadyuvan en la exploración del fenómeno, la posibilidad de apropiarnos del concepto *puzzle films* y desarrollar el de *series puzzle*. En el campo de estudios cinematográficos se alude a los

puzzle films como una categoría en la que quedan subsumidas aquellas películas que se valen de la no linealidad narrativa, el despliegue de ciclos temporales, y la construcción de una realidad espacio – temporal fragmentada (Buckland, 2009). En cambio, hemos empleado el término *series puzzle*, en una franca extrapolación, para caracterizar a aquellos relatos pertenecientes al universo televisivo seriado que comparten el carácter intrincado y *entangled* de la disposición de los acontecimientos de la diégesis y que, en ocasiones, obturan la capacidad para identificar los límites entre diferentes niveles de realidad. Aquí, complementariamente a lo expuesto en la caracterización de las nociones anteriores, se subraya particularmente el carácter participativo-polifónico de la estructura narrativa que provee, y prevé, una implicación perceptiva-cognitiva-estética por parte del tele-espectador.

Espectadores, cabe aclarar, a los cuales se “obliga” (como un efecto discursivo) a recorrer un intrincado laberinto para develar los “enigmas” de la historia que se les ofrece. Pero, además, destacamos una organización del relato que apela a la *fragmentación visual de la trama* concebida como una operación que permite “entrelazar tramas”, lo que significa la presencia de “un discurso tramado, discontinuo, no lineal, sino construido a base de fragmentos” (Tous, 2010:119).

Finalmente, tras recorrer brevemente los rasgos básicos que dotan de sentido a las *narrativas en progreso*, las *narrativas complejas*, las *series puzzle*, arribamos al concepto con el que titulamos la presente obra: *narrativas imaginales*. Dipaola explica que con el neologismo *imaginal* se asume la convergencia entre “lo social” y las imágenes, “convivimos *entre* imágenes y nos

hacemos *con* las imágenes” (2011:70). De modo tal que la teoría social que se postula implica una serie de supuestos: a) en las sociedades contemporáneas, y desde una posición relacional, se han transformado las subjetividades a partir de densos procesos ligados a la comunicación y a las modalidades de vinculación; b) los cuerpos son abordados desde una mirada performativa en un pensamiento moldeado por los planteos de Butler; c) entonces, estas *subjetividades relacionales* “atravesan” los lazos sociales, el espacio, la política, entre algunas de las dimensiones contenidas en el fenómeno.

Para Dipaola: “Comprender la producción de lo social atendiendo a cómo esa experiencia social y cultural es atravesada por las imágenes y a cómo en esa movilidad intersticial nuevas dinámicas de relación se gestan, necesariamente implica entender e insistir en las formas estéticas de lo social mismo” (2011:72-73). De este modo se vislumbra un nuevo escenario para volver a contemplar analítica e interpretativamente el campo de las imágenes en la cultura actual y, en particular, aquéllas ligadas a la ficción televisual.

Las imágenes son parte de una “experiencia de pasaje”, no están ahí para su lectura clausurada; sino que se encuentran en un devenir permanente en el cual crean “subjetividad” y experiencia cultural. Es por ello que Dipaola también recupera a Deleuze para afirmar que “la presente perspectiva procura no entender únicamente a la imagen en su condición de registro, sino como producción latente de los vínculos entre la subjetividad y el mundo” (2011:75). Si es que efectivamente, como propone el autor, *atravesamos imágenes que nos atraviesan* (2011:79) es dable examinar desde esta perspectiva las características

innovadoras de los dispositivos narrativos y realizativos presentes en las series televisivas anglosajonas en su diversa construcción de la temporalidad; y en su impacto en las prácticas de consumo de sus públicos.

De esta manera el itinerario recorrido ha permitido abordar críticamente la ficción televisual evitando caer en antiguas discusiones que simplificaban la problemática sin advertir el carácter necesario de este tipo de estudios a los fines de aportar a los debates acerca de los diversos regímenes escópicos actualmente vigentes en las sociedades contemporáneas.

Chronos y sus múltiples imágenes en las pantallas televisuales

Una premisa fundamental: “no hay un tiempo” sino que el epicentro del fenómeno es la multiplicación y pluralización de “los tiempos” en la diversa y compleja realidad socio-cultural contemporánea³; cuestión que ha suscitado innumerables debates al interior de la Ciencia, el Arte y la Filosofía. A lo que hay que añadir que, en la actualidad, este “clima de época” también es abordado, y de manera renovada, desde el discurso audiovisual televisivo. Estas proposiciones son la base sobre la cual se asientan los resultados de nuestra pesquisa dado que aseveremos que la televisión contemporánea se encuentra en un momento de inflexión en su potencialidad de afianzar y re-inventar sus géneros

³ Estas ideas son desarrolladas por Gabriel Casas en su artículo *24 horas de control sociotemporal* publicado en el presente libro.

populares, brindando modalidades remozadas y más arriesgadas, en nuestro caso, de sus series.

En la apertura del proceso de indagación, y en esa instancia vital que representa la construcción teórico-conceptual del fenómeno bajo estudio, definimos un conjunto de *anticipaciones de sentido* (según lo propone Gadamer) que nos permitieron, durante nuestro trayecto investigativo, orientar y problematizar comprensivamente los hallazgos del estudio.

Primero, conjeturábamos que las re-configuraciones narrativas que se desplegaban en las series dramáticas ponían en tensión la experiencia-vivencia audiovisual a partir de una mayor experimentación en relación a *lo* narrado y a las *formas* de narrar. La centralidad es indiscutible si es que asumimos que la televisión es más que un medio tecnológico, y la concebimos como una potente maquinaria de producción y circulación de relatos que son parte constitutiva de nuestra experiencia como sujetos-en-la-cultura contemporánea. Además ya habíamos reconocido que en las series televisivas estudiadas se establece una profunda tensión ligada a la construcción de la “historia” y a la “forma” que adopta el relato (Siragusa, 2012:21). Se gestan así distintas estrategias tendientes a la *espectacularización* de los diversos componentes que convergen en el mismo (tanto narrativos como técnico-realizativo) a los fines de exhibir diversas poéticas que multiplican las formas de estilización audiovisual en la TV.

Segundo, y tras identificar lo anterior, considerábamos que se instituía un horizonte de posibilidad para la emergencia de la imagen-tiempo en el terreno de la televisión (considerada por Deleuze para la cinematografía pero no prevista para el medio televisual). Esto último ayudaría a comprender cómo subyace, de

manera incipiente, una lógica de lo impredecible y de lo ambiguo por lo que las series analizadas se tornan originales a partir de un trabajo expresivo sobre la forma.

Tercero, las narrativas complejas que se expanden en el panorama televisivo anglosajón, y que fueron objeto de estudio, están caracterizadas por una preeminencia de la subjetividad y de la subjetivación de la experiencia, que es posible tanto por la multiplicidad de recursos comprometidos como por la conexión/desconexión entre ellos al interior de unos dispositivos que cada vez más apelan e implican al telespectador.

De esta manera, y aún en el caso de la preeminencia de la serialidad quizás más clásica, un mecanismo lúdico, ligado al suspenso y a la construcción-deconstrucción-construcción, continúa produciendo una profunda interpelación que se encuentra ligada a la *espectacularización del espectáculo televisual*.

Destacamos cuatro operaciones dentro del conjunto textual abordado: a) la configuración de unas narrativas en las que se despliega el *tiempo-laberinto*; b) la construcción exuberante del *tiempo-desquiciado*; c) la manifestación del *tiempo-fenomenológico*; d) la articulación *lúdica* del tiempo diegético y extra-diegético de la serie.

Finalmente, a partir de nuestras observaciones reconocemos a nivel del *logos*, el despliegue de procesos de *re-encantamiento* (*Once Upon a Time*, ABC: 2011-2013); vidas desdobladas (*Akawe*, NBC: 2012); y emergencia de lo (no)natural lo que implica poner en tensión lo cotidiano (*Fringe*, FOX:2008-2013; *American Horror Story*, FX:2011-2013; *Life of Mars*, BBC:2008-2009; *Kingdom*

Hospital, ABC:2004; *Lost*, ABC:2004-2010; *Alcatraz*, WC: 2012; *Flashforward*; HBO/ABC: 2009).

Con una preeminencia de la suspensión del *principio de realidad* múltiples narrativas apelan a instituir una tensión de la “normalidad” en las diégesis por lo que se gesta una apertura para la inclusión de componentes fantásticos, maravillosos y/o de la ciencia ficción. Desde temáticas ligadas a *lo fantasmagórico* (*American Horror Story*, *Kingdom Hospital*) lo que podría considerarse una inclusión clásica dentro del género fantástico pero que se renueva por la complejización de las diversas tramas que se despliegan; a la intervención de *lo científico-tecnológico* (*Fringe*, *Life of Mars*, *Alcatraz*, *Flashforward*) sobre la cotidianeidad extendiendo el conocimiento científico, en ocasiones, hasta las fronteras de lo mágico.

Advertimos, así, la expansión de mitologías remozadas en las que una pléyade de héroes y antihéroes, emergen poniendo en tensión el *dispositivo de la recurrencia* al que estamos acostumbrados en relación a las clásicas historias televisuales. En producciones híbridas con supremacía del género policial (o detectivesco), también encontramos estos componentes (no) naturales con vital relevancia en el dispositivo narrativo (*Cold Case*, *Alcatraz*, *Life on Mars*, *Flashforward*). Incluso en un movimiento opuesto al anterior y a partir de un proceso de reducción o simplificación de *lo real* lo que la serie *24* instituye es un mecanismo-otro ligado al artilugio del *tiempo real*.

Pero, también y fundamentalmente, reconocemos una *diversificación de las formas televisivas de narrar* provocada, en ocasiones, por el entrecruzamiento del dispositivo televisual y el cinematográfico que suscita una renovación en la puesta en

escena; a la existencia de un compromiso de envergadura en lo atinente a la construcción estética y al des-enclave narrativo (a partir de exploraciones vinculadas a narrativas modulares tales como las anacrónicas, las bifurcadas, y las de pantalla dividida según la taxonomía de Cameron); como las más relevantes. Es por ello que conjeturamos que el salto cualitativo en términos narrativos observado en la serialidad televisiva actual no sólo se halla acompañado de cambios sustanciales a nivel técnico; sino que en lo visual y en lo sonoro subyace un discurso que no solo acompaña sino que enriquece la propuesta narrativa de la serie.

Bitácora

Tablero de dirección

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros.

El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo.

Julio Cortázar, *Rayuela*

La composición y organización de esta publicación permite ingresar a la lectura de manera “libre” sin que se sacrifique la comprensión del fenómeno. Sin embargo, emulando a Cortázar, compartimos una guía que establecimos para orientar nuestros “diálogos” como colectivo de estudio de la ficción seriada televisiva.

En el capítulo titulado *24 horas de control sociotemporal*, Gabriel Casas aborda una de las series con mayor impacto en la última década en la televisión internacional, que dilemáticamente construía el *tiempo real* y, simultáneamente, desplegaba una sincronización de tramas simultáneas a partir del recurso de la pantalla dividida. Este caso inicia el recorrido de nuestro trayecto sobre operaciones discursivas aunque se constituye en un ejemplo en apariencia paradigmático porque en un movimiento opuesto a todas las narrativas observadas (orientadas a la pluralización temporal) aquí la pretensión tiende a afianzar una perspectiva temporal *singular y reificada*.

En tanto que bajo el título *La temporalidad fuera de quicio en el argumento espectral*, Carolina Ramírez, Eric Muzart y Vanesa Chiappe contemplan de qué manera la bifurcación narrativa y el carácter *entangled* del relato, se ligan en una historia en la que lo *fantasmagórico* se plasma temáticamente y desde un modo de composición audiovisual. Inspirados en la propuesta de Derrida, los autores de este artículo conciben a esta obra televisiva desde la noción de *time out of joint* (es por ello la alusión a un tiempo fuera de quicio) que permite referir a la convergencia – en un presente – de componentes de tiempos pretéritos vividos, y que se repiten con persistencia, en un *ahora* que podríamos calificar como enrarecido.

En *La criminalidad acontecida (ó) la re-presentación del pasado en el policial televisivo*, Cristina Siragusa y Joaquín Camaño Casais se detienen en un género “clásico” no sólo de la Modernidad sino también de la televisión, nos referimos al detectivesco-policial. El inicio del siglo XXI fue testigo de la expansión y, posteriormente, de la hegemonía del sub-género *forense* en el que la ciencia y la

tecnología protagonizaban una modalidad “certera” para la resolución de los casos criminales. Sin embargo, otras propuestas (que son las analizadas aquí) apelan a una complejización de la puesta en escena audiovisual con una recuperación y apropiación de recursos propios del lenguaje cinematográfico. Las ficciones estudiadas presentan divergentes modalidades de inclusión del tiempo pasado, generando re-construcciones de época que se inscriben en horizontes de reconocimiento afianzados con vigor en la cultura occidental. La criminalidad televisual aparece, entonces, desde un ejercicio estético de envergadura y desde una subjetividad expansiva por lo que nos interesa su estudio como parte del dispositivo de la reiteración (serialidad) que los contiene.

Desde otro punto de vista, *Tiempos mágicos: el retorno de antiguas historias re-encantadas* es un trabajo en el que Ana Karen Grünig expone sus observaciones y reflexiones acerca de la construcción narrativa y técnico-realizativa en el género fantástico-maravilloso televisivo. En particular indaga acerca de los rasgos que adopta el relato y las modalidades de la puesta en escena en una serie emblemática de los últimos años, nos referimos a *Once Upon a Time*. La autora caracteriza un conjunto de remozadas *modalidades de fascinación* que la narración despliega y en las que se amalgaman aspectos discursivos y socioculturales, a partir de una estrategia de re-invenición de tradicionales cuentos plagados de magia.

Bajo el título *Chronos y el laberinto audiovisual: rasgos de la ficción televisiva contemporánea*, Cristina Siragusa, Ana Laura Zurek, Joaquín Camaño Casais y Katia Mer se detienen analíticamente en una operación discursiva de gran potencia dentro del conjunto

textual estudiado: la construcción del *tiempo-laberinto*. De esta manera se recupera metafóricamente una figura sugestiva asociada a la *complejidad* pero también al *peligro* (de “perderse” y, por ende, a la imposibilidad de escapar una vez dentro). Por lo que ejerce un efecto cautivador, por un lado, a partir de cómo se inserta el *secreto* en tanto motor narrativo, y, por otro, por la escenificación audiovisual en la que desborda la emocionalidad y la expectación. Las ficciones trabajadas exhiben una organización narrativa compuesta por una multiplicidad de tramas que instituyen un tejido de mayor diversidad y riqueza para la exploración y la explotación de historias dentro del universo diegético que encuentran en la matriz de la serialidad televisiva un territorio fértil para su expansión.

En el capítulo *El tiempo del espectador: Elementos extradiegéticos con dimensiones diegéticas activas como recurso de anticipación*, Alejandro R. González y Roque Guzmán se interrogan acerca de otra operación de carácter lúdica ligada a la convergencia de un tiempo diegético y otro extra-diegético en las series. Para la observación del fenómeno se ha recurrido a un componente del *program packaging* habitualmente subestimado en los estudios teóricos, nos referimos a la secuencia de títulos que funciona como apertura o entrada de la narrativa televisiva y que se encuentra en franca mutación en los últimos años. El artículo asume que en estas unidades se instituye un movimiento anticipador que opera como un tiempo de inmersión del sujeto que es preparatorio en su condición de espectador; además que puede adoptar la forma de un espacio-acertijo que fortalece a una cultura *fanfiction* ávida de este tipo de experiencias.

— Temporalidades, ficción y TV —

Finalmente, en *Confrontando la duración con el instante en el discurso imaginal. La serialidad televisual anglosajona entre el tiempo y el no-tiempo*, Gabriel Casas dialoga con diversos autores a los fines de problematizar la *imagen-tiempo* en la construcción ficcional de la TV anglosajona, generando un aporte a la concepción deleuziana al focalizar sus preocupaciones en las particularidades de la matriz serial. El artículo añade, de manera valiosa, una argumentación teórico-conceptual acerca de las *narrativas imaginales* y su potencialidad para reflexionar acerca de estas textualidades porosas e intersticiales, dotando de complejidad al pensamiento sobre el fenómeno de innegable relevancia en la cultura contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Buckland, Warren. (2009). *Puzzle films*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Cameron, Allan. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. New York: Palgrave MacMillan
- Casas, Gabriel (2012). "La alteridad espacial y temporal". En Guillot, Liliana y Siragusa, Cristina (Compiladoras) (2012). *Narrativas en progreso*.
- Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: EDUVIM.
- Deleuze, Gilles: (1984). *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre Cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- (1987). *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre Cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Dipaola, Esteban. (2011). *La producción imaginal de lo social: imágenes y estetización en las sociedades contemporáneas*. En *Cadernos Zygmunt Bauman V. 1, n. 1*, pp. 68-84, Jan/2011.
- Gadamer, Hans-Georg. (1993). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Guillot, Liliana y Siragusa, Cristina. (Compiladoras) (2012). *Narrativas en progreso. Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: EDUVIM.
- Mittell, Jason. (2006). *Narrative complexity in contemporary american television*, en *The Velvet Light Trap* No. 58, pp.: 29-40.
- Ricoeur, Paul. (2003). *Tiempo y narración. III: El tiempo narrado*, Vol. 2. México: Siglo XXI.
- Siragusa, Cristina. (2012). "Drama/personaje/conflicto: configuraciones en el primer capítulo de series de televisión". En Guillot, Liliana y Siragusa, Cristina (Compiladoras) (2012). *Narrativas en progreso. Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: EDUVIM.
- Tous, Anna. (2010), *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*, Barcelona: Editorial UOC.

24 horas de control sociotemporal⁴

Por Gabriel Casas

... en las sociedades urbanas, los relojes se fabrican y emplean de una manera que recuerda la fabricación y empleo de máscaras en las sociedades preurbanas. Es cosa sabida que las máscaras son un producto humano, pero a ellas se vincula la experiencia de que representan una existencia extrahumana; aparecen, en efecto, como encarnaciones de los espíritus. Por su parte, los relojes se manifiestan como encarnaciones del «tiempo»

Norbert Elias, *Sobre el tiempo*

Un intento de inclusividad reflexiva nos impele –desde el ejercicio de unas también reflexivas prácticas narrativas– a gramaticalizar la diversidad. Es así como las referencias a géneros múltiples se encuentran ambiguas en las construcciones orales y escritas, ya sea por la diacronía binarizante (por ejemplo: el/la niño/a), por la binarización sincrónica (l@s niñ@s), o sencillamente estalladas por la dispersión semántica que implica el uso *desbinarizante* de la letra “x” (lxs niñxs). Sin embargo los dispositivos de inclusión,

⁴ Este artículo es una versión revisada de la Ponencia “24 horas de control sociotemporal” presentada en las XVI Jornadas de Investigación en ARTES organizadas por el Centro de Producción e Investigación en Artes - Facultad de Artes y el Centro de Investigaciones “María Saleme de Burnichón” - Facultad de Filosofía y Humanidades (Universidad Nacional de Córdoba), Córdoba, 7 al 9 de noviembre de 2012.

propios de las perspectivas de género, aún no han alcanzado al número gramatical, y de esta manera ciertas nociones como “niñez”, “tiempo”, “sociedad”, entre otras, al ser utilizadas en su modalidad de *singularia tantum*⁵ siguen invistiéndose de singularidad y resistiendo a sus potenciales pluralidades (en términos de posibles manifestaciones y actualizaciones).

Podemos analizar algunas de las consecuencias de esta singularización cuando las múltiples posibilidades de percibir y medir, por ejemplo, transcurros temporales relativos, son en ocasiones re-conducidas a la pretensión de unicidad del *tiempo real* como un mecanismo de control social que parte de hegemonizar la percepción de estos transcurros, para luego continuar con la estructuración hegemónica de los distintos medios de producción en juego.

A partir de estas reflexiones propongo, en este trabajo, un análisis socioantropológico de la primera temporada de la serie televisiva 24 (FOX: 2001-2002), con el objeto de indagar en la tensión producida entre un intento de construcción social de *tiempo real* (singularizado y reificado) y las implicancias formales de su construcción audio-imagética. Este abordaje se ajusta a la búsqueda de continuidades semánticas en la relación forma-contenido, sondeando posibles ecos subyacentes entre aquello que *es dicho* formalmente, y aquello que *formalmente se está diciendo*, tomando como azimutal⁶ la expresión de Theodor Adorno según la cual: “...la

⁵ Es decir, expresiones que solamente pueden ser utilizados en su forma singular.

⁶ La utilización del concepto *azimutal* (brújula para dirigir o hacer marcaciones), es aquí tributaria de la aplicación que Violeta NUÑEZ implementa en su trabajo: *Pedagogía Social. Cartas para navegar en el nuevo milenio*. Buenos Aires, Ed. Santillana, 1999.

mediación de la forma y el contenido no se puede captar sin hacer su diferenciación [por lo cual] hay que buscar de alguna manera la mediación en el hecho de que la forma estética es un contenido sedimentado” (1969:15).

La serie norteamericana *24*, creada por Robert Cochran y Joel Surnow, da cuenta de los disímiles y discrecionales⁷ recursos que implementa una agencia de seguridad nacional de los EE.UU. (UAT: Unidad anti terrorista) para sostener la institucionalidad gubernamental ante una inminente amenaza de terror político proveniente del extranjero. La serie establece de esta manera una tensión a priori en el doble eje *nosotros/orden versus los otros/subversión del orden*, en donde el *nosotros* propuesto, en tanto efecto de homogeneización surgido del sostenimiento de la continuidad política institucional, es interpelado en su configuración monolítica por la incorporación de un *otro* representante del *nosotros*: un candidato presidencial afro-descendiente que aparece como posible triunfador de las elecciones primarias presidenciales.⁸ De esta manera la serie despliega un mecanismo, recurrente a lo largo de los primeros veinticuatro capítulos, que impacta de manera diferencial en las dimensiones argumental, cromolumínico y de la composición visual: el establecimiento de una *totalidad/una*, destotalizada (parcializada) por la inclusión de

⁷ Utilizo aquí el concepto de discrecionalidad con implicancias jurídicas en tensión con el principio constitucional de legalidad.

⁸ Aquí puede reconocerse una explícita exhibición de multiculturalismo que es desactivada por las posteriores construcciones de otredad a la que estarán sometidos los sucesivos enemigos que la serie presenta, tanto en esta temporada como en temporadas posteriores. Ejemplos de este mecanismo de alterarización del enemigo pueden reconocerse en las confrontaciones con personajes de Europa del este, o protagonistas hostiles pertenecientes a comunidades islámicas.

un punto de interrupción/dispersión que la fuerza a su multiplicación y la transforma en una *totalidad en orden de parcialidad*.

El organizador argumental –y la novedad formal– que la serie propone surgen del lema recurrente utilizado durante la primera temporada: “*Events occur in real time*”. Esta pretensión diegética anclada en *tiempo real* ha obligado a la producción de la serie en análisis a recurrir a dos operaciones simultáneas y –supuestamente– complementarias: por un lado, definir el tiempo real en relación a un marco lógico abstracto que opere como continuum de referencia, y por otra parte, tomar ciertas decisiones estético/realizativas en dirección a producir un efecto de *registro de tiempo real*, por ejemplo: el despliegue de una narrativa modular imagética de pantalla dividida, en términos de Alan Cameron (2008): “Split-screen narratives”, denominada también por Lev Manovich (2005) composición de *montaje espacial*, que permita sincronizar tramas simultáneas.

La construcción social de la temporalidad reificada

La primera operación implica una expansión del *nosotros*, representado por un Estado que ejerce simultáneamente una fuerza centrípeta instituyente del orden y una fuerza centrífuga que despierta *elementos disruptores* (Clastres, 2004), al establecer –sociocéntricamente– la medida de la *ocurrencia* de los eventos en una síntesis abstracta que opera como orientación, límite y estructura de un orden hegemónico, que la propia operación acciona: el tiempo lineal de 24 horas.

La abstracción de la percepción de las temporalidades implica un largo proceso evolutivo cognitivo/organizacional de los grupos humanos que ha dado lugar a múltiples disputas, tensiones y pujanzas por la apropiación del derecho a administrar las regulaciones temporales, en términos de coacciones externas, y de estipular la dirección de las auto-coacciones prescriptas para cada unidad epocal y regional. En esta dirección, Norbert Elías señala que: “La autorregulación del hombre respecto al tiempo se introduce de modo muy paulatino, a lo largo de la evolución humana. Hasta estadios relativamente tardíos de desarrollo, el «tiempo» no se convierte en símbolo de una coacción inevitable y totalizadora. (1989: 29)

Esta administración de las coacciones externas, según Elías, es parte de un entramado de cuatro tendencias o dimensiones propias de los cambios no planeados dentro de procesos de larga duración: en primer lugar la “tendencia a la integración de unidades sociales menores en mayores”, que en nuestro caso viene dado por el *nosotros* en expansión; luego la “diferenciación social de funciones/tareas”, que se desarrolla de manera simultánea con el proceso de agregación política; a continuación el control pulsional ínsito a “la civilización de las emociones y conductas humanas” que resulta de la tensión entre las coacciones externas y su incorporación como auto-coacciones; y finalmente la congruencia entre “los símbolos que sirven de medios de comunicación, orientación y control y lo que ellos simbolizan” (Elías, 1997: 186) símbolos de entre los cuales, en este trabajo se hace foco en la abstracción de

medidas temporales y su relación con la configuración de poderes centralizados.

Así la tendencia a la agregación de unidades sociales menores en mayores (proceso de centralización político/administrativo) ha posibilitado la constitución de Estados Nación que se adjudicaron “en exclusiva el establecimiento del tiempo y el acuñar dinero.” (Elías, 1997:64-65). Un punto de cristalización de esta relación analógica (Nuñez, 1999) puede ser apreciada en la expresión de Benjamín Franklin cuando, en el marco de un sermón sostuvo: “Time is money”. Frase que ha sido luego recuperada por Max Weber (1996) para analizar un posible *espíritu del capitalismo*.

De esta manera la manipulación de un tiempo/fetiché, monetarizado, funge como una síntesis abstracta (o símbolo) que re-configura disposiciones que adoptan “la forma de esquemas de percepción, de pensamientos y de acción” (Bourdieu, 1980: 88), vale decir, que en términos bourdieuanos constituyen *habitus*, y que a la vez se establecen como condición de posibilidad para la construcción de *lo real*. El punto que aquí se analiza no es especialmente el recurso de una temporalidad hegemónica, común a un alto número de producciones seriales televisivas, sino el lugar preminente de una temporalidad lineal sobredimensionada imagética y sonoramente, reforzada a su vez a través de inserts vertebradores de la diégesis. Se señala especialmente el uso social de un tiempo (singular y reificado) que actúa como “principio de organización [...] de los fenómenos que preside

[el] sistema interno de relaciones” (Calabrese, 1999:13) de esta obra audiovisual específica.

A partir de estas primeras ponderaciones en torno a los usos sociales de las percepciones temporales me permito adelantar una primera inferencia provisoria: lo que en esta producción se juega es la construcción de un “modelo objetivo -obtenido por la reducción de lo politético a lo monotético” (Bourdieu, 1980:157). Modelo objetivo que supone reducir todas las posibilidades multiculturales de construcción de temporalidades moduladas en claves cíclicas, paralelas, *inciertas*, o bifurcadas, inscritas en las cosmogonías de espacios sociales diferenciados del occidente, como por ejemplo: el eterno retorno, las re-encarnaciones del oriente, la co-esencia náhuatl o la transmigración tolteca, a la sola posibilidad de un tiempo lineal irreversible, propio de percepciones cristianas que acotan los sucesos a un comienzo y un final teleológicamente dispuestos. Y a su vez una *reducción de lo politético a lo monotético*, que implica una reducción de las incertidumbres temporales que posibilitan el complejo entramado vincular que se establece a partir de los diversos sistemas de reciprocidad –sistemas de intercambio *dones* en término de Mauss (1923-24) – que encuentran su condición de posibilidad justamente en el articulado de incertidumbres producidas por el intervalo temporal entre un don y su contra-don.

Lo que la serie 24 produce –o intenta producir–, desde un posicionamiento fuertemente sociocéntrico, es un aplanamiento de la labilidad ínsita a estos intervalos que bifurcan las temporalidades, negando de esta manera

posibles *otredades* y otras posibles maneras de percepciones del transcurrir. Y ya que, según Bourdieu, “Abolir el intervalo es abolir también la estrategia” (1980:169), esta operación implicaría una negación del despliegue de posibles alteridades y alternas estrategias de producción de lo social.

Finalmente puede considerarse también como un intento de reducción monotética a la empresa de re-construir por momentos seleccionados (*poses*) o cortes inmóviles la duración del presente en *tiempo real*. Esta tentativa de registro crono-lineal que lleva a la serie a desagregar la pantalla en múltiples imágenes para dar cuenta de los distintos momentos culmines, debe pre-establecer esos instantes seleccionados –en términos de *telos* (o *acme*) – para poder sincronizar visualmente un conjunto de tramas simultáneas y reconstruir así la acción mediante un conjunto de imágenes-movimiento (Deleuze, 1984), que tanto pueden ser *poses* seleccionadas como cortes móviles. Sin embargo, si tomamos las reflexiones de Henri Bergson, recuperadas por Deleuze, en dirección a las distintas posibilidades de restablecer el movimiento, encontramos, por un lado que el movimiento no puede ser reconstruido a partir de cortes inmóviles (o *poses*) porque: “Sólo cumplís esa reconstrucción uniendo a las posiciones o a los instantes la idea abstracta de una sucesión, de un tiempo mecánico, homogéneo, universal y calcado del espacio, el mismo para todos los movimientos.” (Deleuze, 1984:14).

Y es justamente por esta razón que 24 necesita instalar la abstracción de la temporalidad lineal como régimen de veridicción y como una totalidad abstracta que rige la

ocurrencia. Pero si por otra parte encontramos que los instantes seleccionados para la reconstrucción del movimiento *en tiempo real* no son *poses* o instantes inmóviles, sino cortes móviles, igualmente el intento de reconstrucción de la relación tiempo/movimiento, al basarse en la propuesta de totalidad abstracta, encuentra obstáculos debido a que:

... el movimiento no se realiza más que si el todo ni está dado ni puede darse. En cuanto uno concibe el todo como dado en el orden eterno de las formas y de las poses, o en el conjunto de los instantes cualesquiera, entonces el tiempo ya no es sino, o bien la imagen de la eternidad, o bien la consecuencia del conjunto.

(Deleuze, 1984:20)

El registro pretendido no puede de esta manera – parafraseando a Bazin– dar cuenta de una realidad ya cifrada, sino, apuntar a una realidad por descifrar mediante un conjunto de imágenes-hecho (Bazin, 1966:282). Esta empresa implica la incorporación de imágenes-relacionales que destituyen la hegemonía de las imágenes-acción a través de una incorporación gradual (y graduada) de imágenes-tiempo. Se pone nuevamente aquí en juego el mecanismo de destotalizar a la *totalidad/una*, (en este caso representada por el conjunto de imágenes-acción) mediante la inclusión de puntos disruptivos y de dispersión semántica (y temporal) representados por los signos puramente ópticos y sonoros propios de las imágenes tiempo deleuzeanas (Deleuze, 1987). Esta reflexión nos lleva de manera directa a la consideración de la segunda operación que la serie implementa.

La multiplicación imagética del presente: temporalidades implosionadas

El segundo procedimiento que la serie pone en juego es producto de la auto-imposibilidad de utilizar flashback o flashforward, en orden a la pretendida reconstrucción de un *tiempo real lineal*. De esta manera el uso de la elipsis—en tanto fragmentación y elección de planos significativos— es sustituido por el recurso de pantalla dividida (Split-screen narratives). Aunque, en un sentido estricto, lo que esta producción implementa es una regulación de la elipsis y su reducción a una mínima expresión. Los saltos temporales y la concomitante clasificación y jerarquización de los acontecimientos exhibibles, se tornan inevitables, ya que de otra manera la producción hubiera debido sostener una pantalla dividida en, por lo menos, cinco tramas simultáneas y diseñar e implementar algún sistema de orientación que permita una indentación visual y/o sonora que distribuya la atención a las tramas que marcan los puntos de inflexión básicos en la diégesis.

A los fines del análisis, de esta operación de multiplicación imagética, propongo distinguir tres usos diferenciales de pantalla dividida que la serie 24 implementa: en primer lugar la división como *aporte de información*, en segundo término la división como *comunicación intertrama*, y por último, el recurso de *sobreimpresión visual de información*.

La pantalla se divide en esta producción televisiva, en dirección a realizar un *aporte de información* en aquellos casos en que, incrementado el caudal de elementos descriptivos, la

división multiplica los recursos narrativos por adición de novedades visuales pertenecientes a una misma escena. El segundo uso de multiplicación de pantalla implica una *comunicación inter-trama*, en los casos en que la división deviene vaso comunicante de acciones simultáneas y permite un visionado en paralelo de escenas diferenciadas. Tanto el primero, como el segundo de los usos conllevan una inflación de corte argumental. A diferencia de estos casos, la división de pantalla de *sobreimpresión visual de información* incrementa el volumen descriptivo al abrir el plano y pivotear, de manera casi imperceptible, el ángulo de la cámara, pero no aporta sustancialmente a la configuración argumental. Lo que produce este recurso es una expansión imagética que desplaza el eje narrativo hacia un terreno relacional, propiciando correspondencias puramente visuales que desplazan a las imágenes-acción –que pretenden registrar *el tiempo real*– hacia un conjunto de imágenes-tiempo construidas en función de op-signos y son signos, como ya fue dicho en el apartado anterior.

Este desplazamiento de la acción hacia enclaves simbólicos de autonomía relativa es considerada por Elías como un efecto inherente a los procesos de construcción de símbolos de comunicación, orientación y control de entre los cuales este autor elige a la producción de dispositivos de medición de temporalidades para expresar que: “Cada vez más los hombres viven en un mundo de símbolos que ellos mismos han elaborado, y sin hacerse absoluta, la autonomía de sus enclaves se vuelve enorme.” (Elías, 1989:53) Puede

confrontarse esta noción con la propuesta deleuzeana del ascenso de los signos ópticos y sonoros puros.

A la vez podría considerarse también que la *sobreimpresión de información visual* tiene un impacto *detallante* que vulnera la totalidad temporal produciendo un efecto de multiplicación del presente. Vale decir que al detallar la temporalidad propuesta, el continuum abstracto inicial queda recortado y se produce un plus temporal. En esta dirección Omar Calabrese señala que:

Quando se <lee> un entero cualquiera por medio de detalles está claro que el objetivo es el de <mirar más> dentro del todo analizado... La función específica del detalle, por tanto, es la de reconstituir el sistema al que pertenece el detalle...

(1999:88)

En este caso el “mirar más”, (el detalle multiplicador del presente) no solamente reconstruye un sistema, sino que lo expande, agregando coordenadas que la limitación de la linealidad temporal ha restado. Al denegarse la posibilidad de la movilidad diacrónica, que posibilitaría el uso de flashback y flashforward, el presente se expande buscando nuevos ejes inscriptos en la sincronía, vale decir: implosiona. El presente, así detallado, toma la forma de excurso, más precisamente de excurso visual y de esta manera constituye nuevos polos de significación múltiple.

Quizás no sea necesario señalar que este es nuevamente el mecanismo por el cual una *totalidad/una*, es destotalizada por la inclusión de interrupciones multiplicantes y transformadoras que la tornan *totalidad en orden de parcialidad*. El mismo mecanismo va a repetirse en el guión cromo-lumínico. Las primeras seis horas de 24 transcurren durante la noche y este marco nocturno opresivo es reproducido en la escala

cromática y en la clave lumínica de los interiores de la agencia estatal y en los escenarios (interiores y exteriores) hegemonizados por los personajes hostiles,⁹ sin embargo esta totalidad monolítica cromo-lumínica es vulnerada en distintas escenas mediante el uso de golpes cenitales de luz que “queman” parcialmente a los personajes aproximándose por momentos esta producción a los ambientes caligaristas que ponen en tensión: luz versus tinieblas.¹⁰ Así los contrastes y las tensiones (descontracturantes) inherentes a las diacronías temporales que, en otras producciones, ponen en tensión escenas nocturnas y momentos diurnos, alternando claves lumínicas bajas y altas, son aquí sincronizadas y administradas en un mismo plano.

Conclusiones relacionales e inconclusivas

En síntesis, ante la pregunta socioantropológica sobre los sentidos subyacentes que la serie 24 articula, es decir, ante la reducción analítica de la ocurrencia en categorías sociológicas, antropológicas y filosóficas que atiendan al mismo tiempo a la producción de sentido formal y a la formalización realizativa del proceso de articulación de sentidos y que puede resumirse en la pregunta: ¿Qué es lo que produce la serie analizada cuando intenta registrar

⁹ Con las solas excepciones de los ámbitos doméstico y laboral del agente Jack Bauer (Kiefer Sutherland) y el senador/candidato David Palmer (Dennis Haysbert) respectivamente.

¹⁰ Salvando, por supuestos, las diferencias en relación a los usos subjetivantes a los que el expresionismo alemán ha subordinado la construcción lumínica de las escenas.

acontecimientos *en tiempo real*? Una respuesta posible sería: la producción televisiva *24* *detalla* un *todo* prefigurado como *tiempo real*, que en este caso asume la estructura formalizada de un transcurso de 24 horas/reloj. La ocurrencia de los hechos es aquí reconstruida y expandida por concurrencia de *detalles* o recortes que invalidan la reificación inicial de la temporalidad, concebida inicialmente como singular y transmutada – por efecto de las elecciones realizativas– en plural y polisémica.

El esquema recurrente de totalización y destotalización utilizado, direcciona el universo diegético a una dimensión relacional que desrealiza la acción y activa una empresa cognitiva que desmarca la diégesis de los “*nexos sensorio-motores*” (Deleuze, 1987:14). Esta empresa se sostiene a través de un andamiaje de pantallas divididas que modulan simultáneamente planos y contraplanos, angulaciones diferenciadas en paralelo y sincronías lumínicas auto-contrastadas induciendo el pretendido registro de realidad hacia una operación de construcción de realidades inconclusas.

Finalmente, reconociendo ciertas características y modalidades de algunas narrativas audiovisuales producidas en períodos recientes o contemporáneos que pueden ser concebidas como:

Narrativas en progreso (Fragmentadas, dislocadas auto-referenciales) [que] re-instalan el extrañamiento espacio-temporal instituyente de nuevos modos de lecturas (especialmente ópticas y sonoras) y que desmarcándose de las narrativas lineales (propias de concepciones ontológicas esenciales), pero sin destituir las, desencadenan una suerte de

Temporalidades, ficción y TV

narrativas de la simultaneidad que solamente admiten modos de temporalidades gerundiales y de espacios des-anclados.

(Casas, 2012:132)

Incluso, más específicamente, narrativas audiovisuales configuradas desde tramas complejas y estructuradas a la manera de Puzzles (Mittell, 2006: 29-40), de entre las cuales Conde Aldana enumera como ejemplo:

El sexto sentido (M. Night Shyamalan, 1999), Pulp fiction (Quentin Tarantino, 1994) Memento (Christopher Nolan, 2000), Los sospechosos de siempre (Bryan Singer, 1995) El ladrón de orquídeas (Adaptation) (Spike Jonze, 2002), Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (Michel Gondry, 2004) o Corre Lola corre (Tom Tykwer, 1998). (Mittell, 2006: 31)

(2011:62)

Se puede considerar que la serie televisiva *24*, en una actitud de contra-tendencia, propone como marca de originalidad una actitud conservadora hacia el tiempo intentando encorsetarlo en la *linealidad*. Sin embargo cabe preguntarse si estas tendencias narrativas complejas no han decantado ya en los esquemas perceptivos de los distintos y posibles consumidores de la serialidad televisiva y en los esquemas cognitivos de sus productores, de manera tal que la percepción compleja de las temporalidades ha devenido una especie de *aire de tiempo* como sugiere Omar Calabrese (1999). Aire de tiempo que este autor declara buscar, sedimentado y diseminado, en las más disímiles producciones contemporáneas cuando expresa:

Se mueve gente extraña, hoy, en el mundo de la cultura. Gente que no cree realizar delitos de lesa majestad al preguntarse si, por casualidad hubiese alguna relación entre el más reciente descubrimiento científico concerniente a la fibrilación cardíaca y

— Narrativas Imaginales —

un telefilm americano. Gente que imagina la existencia de curiosas relaciones entre una sofisticada novela de vanguardia y un vulgar tebeo para muchachos. Gente que entrevé cruces entre una futurista hipótesis matemática y los personajes de un film popular.

Con este libro pido oficialmente ser admitido en su grupo.

(Calabrese, 1999:11)

Si se acepta esta posibilidad, se podría inferir –de manera no concluyente– que estas sedimentaciones de sentido epocales aparecen como una filtración recurrente en la dimensión realizativa de la serie 24 destituyendo su intento de construcción social de temporalidad reificada y produciendo una suerte de multiplicación imagética de un presente implosionado.

Referencias bibliográficas

- Adorno, Theodor. (1969). *Teoría Estética*. Lisboa: Edições 70, LDA.
- Bazin, André. (1966). *Qué es el cine*, Madrid: Rialp.
- Bourdieu, Pierre. (1980). *El Sentido Práctico*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Calabrese, Omar. (1999). *La era neobarroca*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Cameron, Allan. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. New York: Palgrave MacMillan.
- Casas, Luis Gabriel. (2011). De tutelas y niñeces, el estado *singular*, en *Compendio sociopedagogía, IES Cabred*. Córdoba: Ediciones El Copista.
- Casas, Luis Gabriel. (2012). "La alteridad espacial y temporal". En Guillot y Siragusa (compiladoras): *Narrativas en progreso. Dramas en la TV norteamericana contemporánea*. Villa María: Eduvim.
- Clastres, Pierre. (2004). *Arqueología de la violencia. La guerra en las sociedades primitivas*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Conde Aldana, Juan Alberto. (2011). *Cine y modularidad. De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales*, en Revista La Tadeo N° 76. Bogotá, Pp. 59 a 76.
- Deleuze, Gilles: (1984). *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre Cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- (1987). *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre Cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Elías, Norbert: (1997) *La civilización de los padres y otros ensayos*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- (1989). *Sobre el tiempo*. México, D. F, Fondo de Cultura Económica.
- Manovich, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Mauss, Marcel. (1923-24). *Ensayo sobre los dones. Razón y forma del cambio en las sociedades primitivas*, en *Sociología y Antropología*. Madrid: Ed. Tecnos.
- Mittell, Jason. (2006). *Narrative complexity in contemporary american television*, en *The Velvet Light Trap* No. 58, Pp.: 29-40.
- Nuñez, Violeta. (1999). *Pedagogía Social. Cartas para navegar en el nuevo milenio*. Buenos Aires: Ed. Santillana.
- Weber, Max. (1996). *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*. Paris: Gallimard.

3

**La temporalidad fuera de
juicio en el argumento
espectral¹¹**

*Por Carolina Ramírez, Eric Muzart y Vanesa
Chiappe*

*Esa Cosa que no es una Cosa, esa Cosa invisible entre
sus apariciones, tampoco es vista en carne y hueso
cuando reaparece. Esa Cosa, sin embargo, nos mira y
nos ve no verla incluso cuando está ahí.*

Jacques Derrida, *Los espectros de
Marx*

El contexto televisivo contemporáneo propone nuevas formas de construcción narrativa donde la complejidad de las estructuras temporales se ha vuelto un factor clave. En este marco, *American Horror Story*¹² (FX:2011), fundamentalmente en su primera

¹¹ Este artículo es una versión revisada y ampliada de las Ponencias presentadas en: "Temporalidades dislocadas en el relato audiovisual episódico: El caso de American Horror Story" XVI Jornadas de Investigación en ARTES organizadas por el Centro de Producción e Investigación en Artes - Facultad de Artes y el Centro de Investigaciones "María Saleme de Burnichón" - Facultad de Filosofía y Humanidades (Universidad Nacional de Córdoba), Córdoba, 7 al 9 de noviembre de 2012; y "La causalidad y la construcción dislocada del tiempo narrativo en American Horror Story" en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación organizado por la Escuela de Ciencias de la Información, Córdoba, 5 al 7 de Junio de 2013.

¹² *American Horror Story* (AHS) es una serie televisiva de origen estadounidense, y sus creadores son Ryan Murphy y Brad Falchuk. Comenzó a emitirse en Estados Unidos a

temporada, se presenta como un caso específico de narración seriada donde la dimensión del tiempo presenta una disposición *dislocada* dado que se yuxtaponen unas líneas temporales con otras, tanto en el momento presente del relato como en cada una de las instancias del pasado.

En esta organización particular del tiempo del relato es que se puede hablar de *time out of joint*, un concepto derridiano que plantea la supervivencia de elementos de temporalidades pasadas en un presente que se configura a partir de ello, o que al menos se ve seriamente afectado, con el agravante de que no exista una mayor explicación para esta bifurcación que el carácter *fantasmagórico* o *espectral* de aquello que permanece de dimensiones temporales previas¹³.

El argumento de la serie se centra en la historia de una familia de Boston (Los Harmon) que se muda a Los Ángeles; allí compran una casa restaurada de principios de siglo y se deciden a comenzar una nueva vida recomponiendo sus vínculos luego de conflictos de pareja y situaciones traumáticas. Pero la mansión se presenta como un espacio invadido por historias pasadas, que siguen vigentes y se fusionan con el presente a través de personajes que intervienen en las vidas de sus nuevos habitantes. Esta narrativa propone una ruptura básica y explícita del tiempo a través de la analepsis o *flashback*, entendida de acuerdo al concepto básico que desarrollan Bordwell y Thompson (1995). Los autores lo definen como una porción de la historia que se

finales de 2011 y su primera temporada consta de doce capítulos de 40 minutos cada uno.

¹³ Derrida desarrolla el concepto de *Time out of joint* al realizar un revisionismo del relato histórico marxista.

dispone fuera del orden lineal de los acontecimientos, pero que no confunde al espectador ya que éste es capaz de ordenar mentalmente los eventos, de acuerdo a algún sentido lógico. En el caso de *American Horror Story* el uso del flashback como elemento de apertura de la mayoría de los capítulos, hace una referencia explícita del tiempo, materializado a través del texto sobreimpreso en una placa negra antes de dar lugar a las imágenes. Dentro de la particular configuración de la temporalidad que presenta AHS, este elemento de ruptura de la linealidad emerge como simple y apenas introductorio pero, paulatinamente, comienza a trazar una *estructura redundante* (y en este sentido aparece como un rasgo interesante para contemplar dado que se encuentra ligado a la matriz serial televisiva) que se repetirá en los distintos episodios.

En una segunda instancia, y en relación a estos flashbacks, identificamos como otro componente fundamental la inclusión de *acontecimientos catástrofes*. Con esta última noción nos referimos específicamente a ese conjunto de hechos de una gran carga dramática y que funcionan como el justificativo y nutriente del argumento principal; cuya relevancia radica en su capacidad para generar disloques en la historia del relato.

Para Leclerc-Olive (2009) existen algunos acontecimientos biográficos considerados significativos que son objeto de un relato pero al mismo tiempo son su detonante; motivo por el cual son los que terminan por definir la estructuración del tiempo de esa historia. Estos sucesos cardinales definen el devenir de los personajes en un relato ya que representan momentos claves en su existencia o cambios importantes en su vida. Advertimos esta maniobra narrativa en la estructura de historias múltiples de AHS,

con un cierto peso protagónico sobre la familia Harmon, y que deriva en una configuración de diversas temporalidades dado que cada uno de los personajes representa un tiempo distinto debido a que la muerte, acontecimiento-catástrofe de cada uno de ellos, los mantiene atrapados en su temporalidad y en el mismo espacio en que se produjeron las acciones.

Es así que podemos diagramar un orden temporal (Tabla N°1) definiendo cada una de las líneas o secuencias coincidentes con cada personaje (o grupo de personajes), que luego serán las que comiencen a combinarse. Consideramos importante destacar que esta cronología sólo es posible de percibir al desarmar las tramas que se despliegan en la historia, como un ejercicio analítico “artificial” que no coincide con las previsiones de su consumo, porque lo que prevalece es el carácter *complejo* y *desquiciado*. La estrategia que reconocemos, en términos de alternativa para concretar narrativamente esta propuesta, se asienta en dos factores: la *focalización* del relato; y la *dosificación* de la información.

La *focalización*²⁴ narrativa, de acuerdo a la interpretación que Gaudreault y Jost (1995) hacen de la definición de Genette, refiere a un punto de vista desde el cual se desarrolla el relato

²⁴ Dentro de la focalización se distinguen tres categorías: *focalización cero*, cuando el narrador es omnisciente y siempre sabe más que cualquiera de los personajes; *focalización interna*, cuando la narración está focalizada en la conciencia de los personajes, esta puede ser fija (desde un solo personaje), variable (el personaje focal cambia a lo largo del relato), o múltiple (cuando un mismo acontecimiento es narrado varias veces pero desde la focalización de distintos personajes); y *focalización externa*, cuando la narración nunca se desarrolla desde los pensamientos de los personajes sino que es el narrador quien guía el relato.

estableciendo distintas relaciones de saber entre narrador y personaje. De este modo quien nos relata la historia puede darnos a conocer datos que los personajes desconocen, o presentarnos a personajes que manejan información que él no, o que al menos no nos presenta. Pero la focalización no solo puede representarse desde un punto de vista cognitivo, sino que éste también se manifiesta a través del punto de vista ocular (*ocularización*¹⁵) y auricular (*auricularización*¹⁶).

En gran parte de la trama de *AHS* la focalización aparece como algo que varía acorde a la temporalidad que se aborda en el capítulo, ya que constantemente los episodios se centran en la fusión de una o más líneas temporales pasadas con la presente. El punto de vista narrativo predominante suele ser el de los miembros de la familia Harmon, intercalándose entre sus miembros (Ben, Vivian y Violet) en una focalización externa

¹⁵ La *ocularización* se define por la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve, y las categorías que pueden darse son: *ocularización interna primaria*, donde la cámara asume la posición del ojo del personaje remitiendo a la presencia del mismo pero sin mostrarlo en su totalidad; *ocularización interna secundaria*, determinada por una relación entre la dirección de mirada de un personaje y aquello que está mirando establecido como una secuencia de dos o más imágenes a través de reglas de montaje (Plano y contraplano); y *ocularización cero*, generada cuando la toma no hace referencia a la mirada de ningún personaje del relato.

¹⁶ Por otro lado, la *auricularización* se trata de un punto de vista auditivo que puede construirse a partir de distintos factores (localización de sonidos, individualización de la escucha, inteligibilidad de los diálogos), y se distinguen también tres categorías; *auricularización interna secundaria*, donde aquello que se escucha o se deja de escuchar tiene una referencia visual que lo justifica; *auricularización interna primaria*, cuando el sonido remite a una instancia no visible y utilizan efectos que deforman el sonido para evocar de modo inteligible la situación narrativa; y *auricularización cero*, la cual remite íntegramente al narrador implícito sin necesidad de marcas intradieгéticas para las variaciones del sonido.

aparente pero recurriendo a la focalización interna variable para alternar los puntos de vista y los grados de conocimientos. Esta variación es evidente, por ejemplo, en el caso del personaje de Constance con respecto a los Harmon, dado que sabe de manera completa cuáles son los acontecimientos sucedidos en la casa y su extraño funcionamiento, por lo que se posiciona con mayor poder que los espectadores al iniciar la historia. Es decir, existen personajes secundarios sobre los que recae un importante peso dramático y que irrumpen en la vida de los protagonistas: ya sea los espectros que aún permanecen en la casa; o los personajes vivos que conocen las historias pretéritas (tales como Constance o Larry).

Al mismo tiempo que se despliegan los cambios de focalización que generan múltiples combinaciones de las líneas temporales, también encontramos en *AHS* casos de ocularización externa variable. El personaje que presenta constantemente esta variación es el de Moira O'Hara, el espectro de la ama de llaves que exhibe imagéticamente una doble apariencia de acuerdo a quien la esté observando. Moira es bella, sensual y joven a la vista de los hombres; y se vuelve una señora mayor, conservadora en su atuendo y con un ojo blanco, frente a la mirada de las mujeres. La *metamorfosis física* del personaje es constante, incluso en momentos que Ben y Vivien Harmon simultáneamente, están conversando con ella. Este procedimiento desestabiliza la coherencia situacional de la convivencia doméstica en la diégesis, aportando una mayor complejidad no sólo narrativa sino también realizativa.

Este caso de ocularización y algunos casos de focalización variable se incluyen en el segundo factor relevante relacionado

con la temporalidad: la *dosificación de la información* como recurso vital para la generación de *suspense*. Este concepto ha sido definido por Hitchcock como la relación de la información que posee el espectador respecto del protagonista de la historia: cuando el primero sabe más que el segundo se genera una tensión respecto al riesgo que este último corre y la impotencia de, a pesar de saberlo, no poder intervenir.

AHS emplea recurrentemente este procedimiento que se asienta en el *saber* del espectador respecto al carácter espectral de ciertos personajes, cuestión que los protagonistas desconocen durante gran parte del relato. A modo ilustrativo mencionaremos la doble apariencia de Moira; las heridas derivadas de los acontecimientos catástrofe de cada uno de los espectros; e incluso, por medio de los flashbacks, se nos proporciona mayor información acerca de cada historia pasada, lo cual nos ubica en una posición ventajosa frente a la familia protagonista. En función de lo cual reconocemos que en esta ficción *puzzle* se enclava una estructura narrativa alternativa, donde la dosificación de información libera paulatinamente datos precisos de las distintas las líneas temporales, en cada capítulo, pero nunca asumiendo o respetando un orden lineal.

La lógica del desorden temporal narrativo

La manera en la que se desarrollan, descubren y combinan las temporalidades en *American Horror Story* exhibe un diagrama inusual (al menos para las pantallas televisuales seriadas), donde se expone una aparente linealidad que genera un efecto de *tiempo presente*. Sin embargo, este último se encuentra

contaminado constantemente por las líneas temporales pretéritas que irrumpen de forma incierta (o al menos presenta un simulacro de aleatoriedad), sin siquiera respetar su orden cronológico de aparición.

El primer indicio, como mencionamos inicialmente, es que el relato comienza con el flashback de una acción que no es la génesis de la historia, siendo 1978 la primera línea temporal que vemos, cuando en realidad el suceso fundacional se produjo en 1922, y luego de este flashback se genera el pasaje directo hacia la línea temporal del presente. Este *opening de capítulo* se repite en numerosas ocasiones reiterando, y profundizando, el desorden, cuestión que posibilita concebir a la configuración temporal como una modalidad de estructura *forking-paths* o, desde otra perspectiva aunque complementaria, que coincide con la narrativa de los *puzzle films*.

Buckland (2009) utiliza estos términos para referirse a películas que poseen tiempos bifurcados, es decir las líneas temporales o fragmentos de las mismas (plots) no siguen estructuras clásicas, y al mismo tiempo proponen personajes no-clásicos que llevan a cabo acciones no-clásicas. El autor alude a estructuras secuenciales alternativas, donde distintas historias se combinan de modo complejo o fuera de lo común. *AHS* posee, al menos, ocho líneas temporales distintas representadas por sus protagonistas, que por factores sobrenaturales se entrelazan de modo acumulativo.

De este modo cada línea temporal se une a la que le sigue y arrastra consigo a las que le precede. La estrategia narrativa se construye entonces a partir de la convergencia de *acumulación* y *combinación aleatoria* en lo atinente a su exhibición televisual, que

alcanza su posibilidad de inteligibilidad debido a que los personajes/espectros habitan esa misma espacialidad tras su muerte (probablemente provocadas a causa de algún personaje de temporalidades previas) y aparecen en diferentes ocasiones sin que el orden se constituya en un aspecto destacado.

La escasa relevancia que posee la organización lineal del relato se manifiesta, también, en la exhibición de tópicos y temáticas “enrarecidos” por las turbulentas historias que se desarrollan en las tramas (acontecimientos perturbadores y, por momentos en función de la dosificación de la información, hasta inescrutables). Por esta razón designamos a las mismas como *estructuras narrativas fuera de quicio* dado que nos permiten seguir una continuidad a partir del tiempo presente aunque incorporan “saltos” cuyo efecto es paradójico (desorientan y orientan). En estos casos emergen componentes ficcionales sobrenaturales que generan argumentos sorprendidos y difíciles de prever, aunque finalmente todas las dimensiones se funden unas con otras en una comunicación fluida y directa.

Entonces podemos hacer referencia a un tiempo, y por qué no a un espacio, *out of joint*. Este concepto gestado por Derrida (2012) sugiere que las evocaciones a nivel espectral o fantasmagórico prolongan la temporalidad de las entidades, permitiendo que estén presentes en diferentes tiempos sin mayores justificaciones. Tal como sucede con los personajes de AHS.

En un análisis de la narrativa marxista, Derrida descubre una estructura escenificada en su relato de la historia europea, donde emerge una constante: la *espectralidad* de sucesos y personajes que influyen de modo trascendental sobre el devenir del resto de las *cosas*, como una presencia fenoménica indefinida. El autor

hace una interpretación del concepto de espectro que propone Marx, mencionándolo como:

“[...] Una incorporación paradójica, el devenir-cuerpo, cierta forma fenoménica y carnal del espíritu. El espectro se convierte más bien en cierta “cosa” difícil de nombrar: ni alma ni cuerpo, y una y otro. Pues son la carne y la fenomenalidad las que dan al espíritu su aparición espectral, aunque desaparecen inmediatamente en la aparición, en la venida misma del (re)aparecido o en el retorno del espectro”

(2012: pág. 20)

A partir de esta idea, Derrida explica las presencias pasadas en el devenir del relato histórico, presencias que como ausencias significan una supervivencia influyente sobre el presente. Estas ausencias se hacen visibles en una configuración de la temporalidad que se tergiversa ante la simultaneidad de las *cosas* que sobreviven y se acumulan, diluyendo los límites entre las dimensiones temporales a las que pertenece cada *cosa*. Como consecuencia surge el concepto de *time is out of joint*, el tiempo dislocado, el cual Derrida menciona como constante, cíclico, paradójico y general en el devenir de la historia:

“...En ‘*The time is out of joint*’, *time* tan pronto es el *tiempo* mismo, la temporalidad del tiempo, tan pronto lo que la temporalidad hace posible (el tiempo como *historia*, los tiempos que corren, el tiempo en que vivimos, los días de hoy en día, la época), tan pronto, por consiguiente, el *mundo* tal como va, nuestro mundo de hoy en día, la actualidad misma: allí donde nos va bien (*whither*), y allí donde no nos va bien, allí donde esto se pudre (*wither*), donde todo marcha bien o no marcha bien, donde todo ‘va’ sin ir como debería en los tiempos que corren. *Time*: es el tiempo, pero es también la historia, y es el mundo.”

(2012: pág 32)

A partir de este concepto derridiano Rodríguez Fontao (2012) desarrolla un análisis de AHS, la naturaleza de su diégesis y el

tiempo de su relato, recurriendo también a una comparación con filmes de terror donde lo espectral es la base de su historia. Teniendo en cuenta que el tiempo dislocado es un tiempo desordenado, enrarecido y sin reglas, “fuera de quicio”, la autora afirma que esto es posible a partir del argumento de lo sobrenatural, de estos seres espectrales, a medio camino entre la vida y la muerte, que vuelven difusos los límites entre las distintas líneas temporales en un espacio que funciona casi como un umbral, la casa. Obviamente este planteo es tanto a nivel de la historia como del relato, tal como se expuso previamente.

Desde esta lectura reconocemos que esta *temporalidad fuera de quicio* admite la ausencia de una causa fundacional de la dinámica de la casa y la naturaleza espectral de los seres que la habitan. Esto lleva a interrogarnos por qué se instituye esta naturaleza espectral, aunque sin cuestionar la atmósfera enrarecida, justificada desde lo sobrenatural y lo fantasmagórico que ya ha sido aceptado como condición diegética. Si bien en el relato se nos muestra explícitamente el momento en que comienzan a suceder las apariciones de espectros, nunca se define la causa. Es aquí cuando percibimos una estructura narrativa con una dinámica de causa-efecto inmediata que lleva a que el espectador normalice o naturalice la carencia de una causalidad de base.

En su acepción más clásica, propia de enfoques filosóficos, la *causalidad* es vital dado que se asume que todo suceso se origina por una causa, origen o principio. En el relato audiovisual clásico la causalidad se apoya en este concepto, sin dotar de mayor profundidad a la cuestión. Tal es así que Bordwell y Thompson (1995) definen a la narrativa cinematográfica como una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurren

en un tiempo y un espacio. De este modo los autores proponen a la causalidad como uno de los componentes fundamentales de la narrativa clásica, ya que dota de sentido al relato. Habitualmente los protagonistas son los agentes de causalidad ya que suelen ser quienes provocan las acciones y, a través de ellos, observamos también los efectos. Incluso en el diseño de personajes se los caracteriza, por lo general, para asumir un papel causal; mientras que el espectador es quien busca conectar activamente los eventos por medio de esa lógica causa-efecto y así volver inteligible el relato audiovisual en su totalidad.

En *AHS* podemos percibir esta lógica causa-efecto de manera fluida a lo largo del relato, y advertimos cómo cada personaje con su estructura psicológica o sus motivaciones personales, suele convertirse en la causa del destino de otros. Es a través de este flujo tan bien desarrollado que el espectador acepta la lógica de la diégesis y del sistema de continuidad planteado. Dicho sistema se establece como una construcción que tiene como fundamento la causalidad narrativa, y un conjunto de normas de elaboración que buscan mostrar un desarrollo argumental lógico, en un espacio-tiempo coherente. Este *sistema de continuidad* es el que garantiza el predominio de la cadena causal y que el espectador permanezca inmerso en el universo diegético que, al mismo tiempo, puede modificarse sin cambiar sus principios básicos y sin generar molestia en su percepción.

A partir de esta idea de secuencialidad es que comprendemos que la ausencia de una causa fundacional para lo espectral, se halle desapercibida para la audiencia.

La reconstrucción de las ausencias temporales

El relato enrarecido y fuera de quicio reta al espectador a experimentar la temporalidad de otra manera, ya que la creación de la ambigüedad en la serie está íntimamente ligada a un *desplazamiento temporal* que quiebra la relación de causa-efecto y la cronología tan característica de la mayor parte de las tramas clásicas (Romo Mellid, 2005). Ante las “ausencias”, los espectadores son los que establecen conexiones lógicas que organicen su experiencia como teleaudiencia, creando un sentido cronológico y causal. Virilio (1988) usa el término *picnolepsia* para discutir estas ausencias y la manera en que tendemos a construir cronologías de lapsos entre un evento y otro.

Con la noción de *picnolepsia* se refiere a la circunstancia en la que una persona se ausenta temporalmente de los espacios en un estado de abstracción; no es más que una ausencia de tiempo y de espacio. La misma sólo dura muy poco tiempo, comienza y termina de improvisto. Al regresar y estar consciente el sujeto intenta ensamblar ese momento “perdido” debido a la imposibilidad de recordar, todo ello con el fin de dotar de verosimilitud a un discurso; en pocas palabras *hacer real algo sucedido*. Para Virilio esta enfermedad puede asumirse como un fenómeno de masas ya que el ataque picnoléptico puede considerarse como una especie de libertad del ser humano para inventar sus propias relaciones con el tiempo y así dejar paso a la potencia creadora de lo no visto y el poder de la ausencia. En opinión de Virilio, los azares tecnológicos han recreado las circunstancias desincronizantes de las crisis picnolépticas. Entre otras cosas, señala que lo que llega posee tal adelanto sobre lo

que pensamos, sobre nuestras intenciones, que jamás podremos alcanzarlo, ni conocer su verdadera apariencia.

El énfasis en la tecnología, desde el enfoque de Virilio, se explica en función de que los medios tecnológicos suelen reproducir de un modo agravado los efectos de la picnolepsia, ya que sustraen al sujeto de manera constante, de su contexto espacial y temporal. La violencia de la velocidad domina el mundo de la técnica y, por eso, la rapidez pervierte todo. En suma, es un proceso de distorsión. Así pues nos “ausentamos” pero paradójicamente no somos conscientes de esas ausencias, como expresa Virilio (1998) “inventamos” momentos los cuales reemplazan a la verdadera “realidad”.

En conclusión, la configuración de una *temporalidad compleja*, la *focalización variable* entre personajes de un relato coral, y la diégesis enrarecida sin causa aparente, se establecen como elementos que se combinan con una finalidad de entretenimiento-espectacularidad, y para mantener la tensión dramática que atrae al público. Sostenemos que como efecto de la construcción discursiva se prevé un espectador sometido a las condiciones y complejidades propuestas por la diégesis; en el que el placer del consumo no se obstaculiza por la ausencia de una causalidad de base, por el contrario, logra una coherente comprensión del relato a través de mecanismos similares a la mencionada picnolepsia.

Al mismo tiempo los conceptos de *puzzle films* y de *forking paths* colaboran en la comprensión del fenómeno reconociendo la existencia de una estructura subyacente en toda la serie, pese al desorden temporal aparente, generando en el espectador una tensión no solo por lo terrorífico de la historia o por la

inteligibilidad oscilatoria que forja el relato. Así se genera la posibilidad de jugar a armar ese rompecabezas a partir de todas las partes completamente alteradas que, incluso, simulan convivir en una misma dimensión pero que en realidad se provocan unas a otras y luchan por un espacio en común. En definitiva se construye desde la narrativa ficcional televisiva una experiencia compartida entre los personajes y el espectador, es decir que éste experimenta la desfragmentación de las dimensiones acumuladas para luego unir las y así lograr la reconstrucción de una temporalidad dislocada.

La ficción seriada actual evidencia una tendencia a la hiper-complejización narrativa con el entretenimiento como principal objetivo. Si bien este análisis se basa en la primera temporada de la serie *American Horror Story*, es posible encontrar estructuras similares en la segunda y la tercera, como así también en otras series del mismo género como *Kingdom Hospital* (ABC: 2004) o *Ghost Whisperer* (CBS: 2005-2010), sin que ninguno de estos dos últimos casos logre el clímax de tensión experiencial-narrativa que se exhibe en *AHS*. En este tipo de relatos televisivos el goce de una innovadora y sofisticada narrativa temporal prevalece como elemento de atracción, en un género que goza de popularidad en la actualidad y que mientras más intrincado se exponga menos cuestionamientos provocará en la audiencia, que se verá sumida lúdicamente en el devenir de la trama que se le proponga.

Referencias bibliográficas

Bordwell, David y Thompson, Kristin. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Buckland, Warren. (2009). *Puzzle films*. Chichester: Wiley-Blackwell.

Del Teso, Pablo. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales*. Buenos Aires: Nobuko.

Derrida, Jacques. (2012). *Los espectros de Marx*. Madrid: Editorial Trotta.

Gaudreault, André y Jost, François (1995). *El Relato Cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Leclerc-Olive, Michéle. (2009). "Temporalidades de la existencia". En *Iberofórum*. Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.

Rodriguez Fontao, Canela Ailen (2012). "Just shut your eyes and say go away! Temporalidades e intertextualidad en American Horror Story" En sitio web La Fuga (www.lafuga.cl). Chile, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Fondo de Fomento Audiovisual.

Romo Mellid, Marisol. (2005).

http://www.ncsu.edu/acontracorriente/fall_10/articles/Quiros.pdf.

Obtenido de la red mundial el 03 de marzo de 2013.

Virilio, Paul. (1998). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Legado mexicano (2012).

<http://legadomexicano.wordpress.com/2012/09/20/estetica-de-ladesaparicion-paul-virilio/>.

Comunidad web
<http://legadomexicano.wordpress.com>. Obtenido de la red mundial el 02 de marzo de 2013.

**Tabla N°1: Líneas temporales y personajes en
American
Horror Story**

Línea Temporal	Personaje	Descripción	Acontecimiento Catastrófico
1922	<i>Dr. Charles Montgomery</i>	Es el cirujano que construyó la casa en 1922, lugar donde se desarrolla toda la historia. Luego de la muerte de su hijo Thaddeus, intentó revivirlo cosiéndole sus partes, hasta convertirlo en un monstruo.	Asesinado por su esposa tras crear un monstruo con su hijo muerto.
	<i>Nora Montgomery</i>	Esposa del Dr. Montgomery. Mujer aristocrática de la época, que inicia el negocio de abortos clandestinos en su casa para contrarrestar la decadente carrera de su marido. Tras la muerte de su bebé siempre ha querido recuperarlo.	Se suicida luego de matar a su esposo.
	<i>Thaddeus Montgomery</i>	Hijo de los Montgomery.	Murió al ser cortadas todas las partes de su cuerpo por el novio de una joven que se había hecho un aborto con su padre.
1947	<i>Elizabeth Short (La Dalia Negra)</i>	Era una chica, que fue al Dr. Curan, dentista de la zona y este se pasó con el óxido nítrico para anestesiarla y murió.	Murió por asfixia con óxido nítrico.
1968	<i>María</i>	Enfermera asesinada en 1968.	Asesinada por un asesino serial de la época.

Temporalidades, ficción y TV

	<i>Gladys</i>	Enfermera asesinada en 1968.	Asesinada por un asesino serial de la época.
1978	<i>Bryan</i>	Hermano gemelo de Troy.	Asesinado por El Infantata (Ser maldito conformado por las partes de Thaddeus Montgomery).
	<i>Troy</i>	Hermano gemelo de Bryan.	Asesinado por El Infantata (Ser maldito conformado por las partes de Thaddeus Montgomery).
1983	<i>Constance Langdon</i>	La madre de la familia.	
	<i>Hugo Langdon</i>	El padre de la familia, abogado exitoso.	Es asesinado por Constance cuando lo descubre teniendo relaciones con Moira, la empleada doméstica de la casa.
	<i>Beauregard "Beau" Langdon</i>	El hijo mayor de los Langdon. Tiene una malformación congénita.	Lo mata Larry, asfixiado por una almohada.
	<i>Adelaide "Addie" Langdon</i>	La hija de los Langdon. Padece de Síndrome de Down.	La atropella un coche en el tiempo presente (2011).
	<i>Tate Langdon</i>	El hijo menor de los Langdon. Asediado por su psicopatía asesina a un grupo de compañeros en su escuela secundaria.	Lo matan 14 hombres de la SWAT luego de la masacre de la cual es autor en su escuela.

Narrativas Imaginales

	<i>Moira O'Hara</i>	Empleada doméstica de los Langdon, joven humilde. Tiene un amorío con Hugo Langdon, pero luego se arrepiente.	Es asesinada por Constance cuando la descubre teniendo sexo con Hugo.
--	---------------------	---	---

1994	<i>Larry Harvey</i>	Es el padre de los Harvey. Está enamorado de su vecina Constance y cuando está a punto de abandonar a su familia su esposa prende fuego la casa. Larry tiene quemaduras graves en su cuerpo ocasionadas por Tate.	
	<i>Lorraine Harvey</i>	Es la madre de la familia Harvey.	Muere en un incendio provocado por ella misma cuando su marido la va a dejar.
	<i>Margaret Harvey</i>	Hija mayor de los Harvey.	Es asesinada por su madre al provocar un incendio en la casa.
	<i>Ángela Harvey</i>	Hija menor de los Harvey.	Es asesinada por su madre al provocar un incendio en la casa.
2010	<i>Chad Warwick</i>	Es el ex-propietario más reciente de la casa, vive con su pareja Chad.	Muere al partirle el cuello <i>El Hombre de Látex</i> .
	<i>Patrick</i>	Es la pareja de Chad.	Muere asesinado también por <i>El Hombre de Látex</i> .

Temporalidades, ficción y TV

2011	<i>Dr. Benjamin "Ben" Harmon</i>	<p>El padre de familia, psiquiatra.</p> <p>Tuvo un romance con Hayden por lo que toma la iniciativa de mudarse a Los Ángeles. Cuando Hayden lo encuentra y le dice de su embarazo se desespera.</p> <p>Cuando ella es asesinada por Larry, él la entierra en el jardín trasero y construye una glorieta encima de la fosa.</p>	Muere ahorcado en la casa por el espíritu de Hayden.
	<i>Vivien</i>	La madre de la familia Harmon,	Muere al dar a luz a
	<i>Harmon</i>	<p>Siempre en conflicto con marido Ben por su infidelidad con Hayden.</p> <p>Pierde un bebé antes de mudarse a Los Ángeles, luego queda embarazada de <i>El Hombre de Látex</i> al tener relaciones en un estado de trance.</p>	Michael.
	<i>Violet Harmon</i>	Hija de los Harmon, enamorada de Tate inicialmente. Rebelde, muy inteligente.	Muere por sobredosis de pastillas que le da su amiga Leah.
	<i>Jeffery Harmon</i>	El hijo bebé de los Harmon.	Muere en el parto.
	<i>Hayden McClaine</i>	Es una ex alumna de Ben en Boston. Tiene un romance con él, queda embarazada y lo busca en Los Ángeles para reclamarle su abandono.	Es asesinada por un golpe en la cabeza que le da Larry con una pala.
	<i>Michael Langdon</i>	El hijo de Vivien Harmon y Tate Langdon, reencarnación del anticristo por ser hijo de un ser vivo y un espectro.	Es adoptado por Constance.

4

La criminalidad acontecida (ó) la representación del pasado en el policial televisivo¹⁷

Por Cristina Siragusa y Joaquín Camaño Casais

Creo que a la gente no le gustan las novelas policíacas porque haya asesinatos, ni porque en ellas se celebre el triunfo final del orden (intelectual, social, legal y moral) sobre el desorden de la culpa. La novela policíaca constituye una historia de conjetura, en estado puro. [...] En el fondo, la pregunta fundamental de la filosofía (igual que la del psicoanálisis) coincide con la de la novela policíaca: ¿quién es el culpable? Para saberlo (para creer que se sabe) hay que conjeturar que todos los hechos tienen una lógica, la lógica que les ha impuesto el culpable.

Umberto Eco, *Apostilla a El Nombre de la Rosa*

¹⁷ Este artículo incluye una versión revisada de la Ponencia “Temporalidad, estética y criminalidad en la ficción televisual norteamericana” presentada por Cristina Siragusa en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación organizado por la Escuela de Ciencias de la Información, Córdoba, 5 al 7 de Junio de 2013.

Se expusieron, además, algunas ideas parciales en las XVII Jornadas de Investigación en ARTES organizadas por el Centro de Producción e Investigación en Artes - Facultad de Artes y el Centro de Investigaciones “María Saleme de Burnichón” - Facultad de Filosofía y Humanidades (Universidad Nacional de Córdoba), Córdoba, 6 al 8 de noviembre de 2013, en la ponencia a cargo de Joaquín Camaño Casais titulada “La puesta en escena de lo fantástico en el drama de calidad televisivo”.

Las pantallas televisuales de principios del siglo XXI se han poblado de relatos, producidos en el mundo anglosajón, que evidencian un carácter experimental e intrincado debido, entre otros, a las variaciones de las formas episódicas y seriales vigentes hasta el momento. De este modo los principios constructivos propios de una organización discursiva basada en la suspensión de la narración y la dosificación de la entrega, se encuentran interpelados a partir de este fenómeno, dado que este proceso de transformación del universo ficcional obliga a reconsiderar los límites de la serialidad televisiva y sus efectos en las prácticas de sentido implicadas.

En particular nos interesa focalizar nuestra preocupación en un conjunto de series pertenecientes al género policial que en los últimos años han desarrollado propuestas que se distancian de ciertas recurrencias genéricas propias de la producción televisiva contemporánea. Es así como las premisas de dichos programas abandonan espacios y tópicos emblemáticos tales como los laboratorios científicos; el exceso de fuerza; y la corrupción policial; y las escenas de acción; a los cuales estábamos habituados desde principios del siglo. En función de nuestras preocupaciones hemos abordado tres casos (*Cold Case*, CBS: 2003-2010; *Alcatraz, WC*: 2012; y *Life on Mars*, BBC: 2006-2007) dado que importa contemplar las modalidades a partir de las cuales el relato televisual otorga relevancia al tiempo pasado y, en ese movimiento, destituye la tradicional linealidad de sus narrativas.

El *policial* es uno de los géneros privilegiados por la cultura de masas, cabe aclarar que tiene su raigambre en la Modernidad, cuya presencia ha sido persistente en las ofertas de las

programaciones desde los inicios de la televisión norteamericana. Asumiendo una perspectiva diacrónica, el género se ha expandido en las pantallas televisuales desde muy diversas variantes obviamente moldeado por los rasgos propios de los procesos de *visibilidad* y *visualidad* de cada momento histórico, dejando sus huellas en estas discursividades en lo atinente a las dimensiones narrativa, estética y axiológica.

“Las series policíacas tienen una idiosincrasia particular que las hace estar al margen de la serialidad. Durante décadas, destacan unos inicios de pretensión de verosimilitud (años 50 y 60), seguidos de la figura del policía individual, violento (años 70), coincidiendo con la guerra fría, la innovación de *Canción triste de Hill Street* en los años 80 y la diversificación del género en los 90.”

(Tous, 2010:125)

En ese vacío por completar que el relato policial propone, y que puede adoptar la forma del misterio y del suspenso, se activa la pretensión de la búsqueda de “la” verdad. En las ficciones que se han analizado no hay *diferentes posibilidades* sino *una* que debe ser identificada y reconocida, es decir *descubierta*. Con respecto a la *mecánica de la repetición*, cuya existencia se liga al carácter seriado del discurso, en los casos seleccionados se instituye un tipo particular de *goce* propio de *lo-esperado* en términos de Eco (1994) en el que se pone en juego el retorno a un universo familiar y cotidiano; una específica manera, siempre la misma, de presentar los acontecimientos y sus formas de resolución; y en el que, a pesar de la aparente diversidad de historias con sus concomitantes “intrigas”, la “estructura de conjeturas” en la que se halla inmerso el espectador se vuelve evidente debido a su repetición.

En pos de caracterizar cuestiones propias del género en las

textualidades que conforman el corpus de este trabajo cabe reconocer que en sus principios constructivos subyace la *lógica de la reiteración*: de los sujetos protagonistas (exhibición coral de personajes); de la espacialidad, se advierte en el policial televisivo no sólo un anclaje urbano sino lo que es más interesante el crecimiento de un fenómeno de ficcionalización de las ciudades (San Francisco, Filadelfia y Manchester en las series analizadas); de la *apariencia de lo inesperado* ya que la intriga que se propone (y resuelve) en cada capítulo, organizado por el esquema de presentación-nudo-desenlace, ordena con precisión los horizontes de previsibilidad sin provocar ningún distanciamiento. Además, en dichas propuestas audiovisuales se despliegan procedimientos que generan una *fragmentación visual de la trama* (Tous, 2010) por lo que la inclusión del “tiempo pretérito” es posible a partir de la convergencia de recursos narrativos e imagéticos. De esta manera se exhibe, en distintos grados, una construcción discursiva a partir de fragmentos que instituyen, o ayudan a hacerlo, atmósferas de ambigüedad y densidad en la diégesis. Además, en estas discursividades se advierte una mecánica de la repetición de los recursos vinculados a la exhibición del tiempo, con una preeminencia de tramas autoconclusivas.

Con respecto al género policial al que pertenecen, se apela a un trabajo discursivo que pretende ahondar la experiencia perceptiva (su poética, sus formas) y el involucramiento del espectador, relegando la complejidad racional-deductiva de la investigación del caso criminal. Es por ello que sostenemos que se expande en estas narrativas una *criminalidad estilizada*: se recuperan códigos estético-estilísticos propios del campo

artístico (fundamentalmente cinematográfico) y de las industrias culturales con la pretensión de instaurar una exhibición compleja en relación a la fotografía y al sonido, como algunos de los componentes más relevantes.

Si se asume el carácter dialéctico en la relación forma-contenido, podemos plantear inicialmente que la especificidad de la serialidad televisiva abordada no estriba fundamentalmente en lo narrado sino en el modo en que se narra. En ocasiones el aspecto formal adquiere preeminencia por sobre lo que se dice, por lo que advertimos que es la arquitectura de la serie la que complejiza y otorga un nuevo sentido a la obra buscando penetrar otras dimensiones, tornándose en textualidades más porosas e intersticiales. O dicho de otro modo, el *goce de lo esperado-recurrente* propio de unos relatos cuyas estructuras narrativas son repetitivas se torna fecundo en relación a la dimensión poética. En la *era del drama de calidad* (Tous, 2010), las dimensiones espaciotemporales constituyen la base sobre la que estas narrativas asientan su complejidad formal. Es por ello que comprender las formas a partir de las cuales la serialidad televisiva se apropia del *pasado* y lo recrea se vuelve valioso, ya que estas producciones aparecen como portadoras de un sentido proveniente del campo social, al cual a su vez se dirigen en tanto discursos (Casas, 2012:111-112). Señala al respecto Calabrese, que estamos inmersos en una era de simulacros en donde “*todo es perfectamente sincrónico*. El «pasado» ya no existe sino bajo forma de discurso” (1999:195). *Re-presentar* el pasado implica siempre un acto interpretativo por parte del enunciador, por lo que interesa observar e identificar las operaciones que, a partir de múltiples articulaciones discursivas, se ponen en juego en las

pantallas televisivas a los fines de establecer códigos de lectura fácilmente identificables para el espectador. La complejidad narrativa puede operar de modo diegético y/o extradiegético. En el primer caso, en donde se inscribe *Life on Mars*, estamos frente a una ruptura narrativa, que otorga al relato un componente sobrenatural, al alterar el carácter lineal del espacio-tiempo. La manipulación extradiegética, que se encuentra presente en *Cold Case*, opera desde lo formal, y resignifica lo narrado generando un nuevo orden de lectura de los hechos. *Alcatraz*, por su parte, combina la manipulación extradiegética al desplegar una serie de flashbacks al tiempo que presenta personajes que parecen no haber sufrido el paso del tiempo, incluyendo paralelamente en la trama una temporalidad detenida.

Cold Case (ó) el preciosismo de las imágenes del pasado

El objeto de investigación policial en *Cold Case* es el homicidio sin resolver, situación que plantea desde su definición la inclusión del *tiempo pretérito* como un componente indispensable para la comprensión y dilucidación del caso. En su exhibición televisual, a partir de la emergencia de nuevas pistas, se reanuda la indagación en pos de esclarecer los hechos y atrapar al culpable. Es así como el relato, en distintas ocasiones y a partir del recuerdo de los personajes que han “sobrevivido” a los acontecimientos, retrocede hacia el pasado y se enclava en diversas acciones sobre las cuales se interviene de manera potente para instituir una atmósfera de época a partir de una estrategia en la que convergen

decisiones acerca de la musicalización, la dirección de arte, y la fotografía.

Este programa, a diferencia de sus congéneres, no busca el estilo *realista* sino que apela a una *espectacularización-estilizada* del crimen asentada en procesos de *subjetivación* del caso delictivo. De esta manera esa tendencia contemporánea de la televisualidad anglosajona hacia lo sórdido y lo sombrío no encuentra espacio en esta serie dado que la investigación policial finalmente permite la *reparación*: no hay pesimismo sino conjunción con la justicia y aplicación de la ley.

La lectura, entonces, que se impone acerca de lo social y sus instituciones es de carácter moralizante desplegándose a lo largo de sus siete temporadas un *ethos* conservador. Sin embargo, en algunos episodios, en ese desplazamiento hacia el pasado se construyen situaciones enclavadas en procesos socio-políticos relacionados a la lucha por el reconocimiento de derechos civiles (lo que permite recuperar acontecimientos históricos arraigados en la memoria pública); o que exhiben problemáticas vinculadas a la discriminación o a la ausencia de la institución policial como garante o resguardo para evitar la violencia sobre individuos o colectivos sociales. En relación a lo anterior, la posición reprobadora de los detectives es, en última instancia, laxa dado que se justifican aquéllas actitudes y/o acciones como “propias de la época”, por lo que deberían interpretarse a la luz del imaginario y axiología de aquel momento¹⁸.

¹⁸ A los fines de ejemplificar estas aseveraciones, se puede mencionar la problemática de la discriminación sexual abordada en las historias de *It's raining men* (T2E7), *Forever blue* (T4E10), y *Best Friends* (T2E22); la indefensión y desamparo de la mujer ante la violencia doméstica *A Perfect Day* (T3E9) o frente a la agresión sexual en *Justice* (T5E10).

Dentro de las diversas variantes de la serialidad televisiva, el esquema de composición de *Cold Case* se basa en capítulos autoconclusivos, abordándose un único caso criminal en cada episodio. Es así como ese rasgo individual y particular del suceso delictivo absorbe la totalidad del relato posibilitando el desenvolvimiento de una narración detallista que, por efecto de una acción de fragmentación visual, se vuelve más intrincada. En este drama policial se privilegia el crimen pasional que se despliega episódicamente en un amplio arco de lo pathémico. En este sentido es congruente el descubrimiento del asesino a partir de una estrategia *testimonial*: la abundancia de inserciones que asumen la modalidad del testimonio y la confesión implican irreductiblemente a nivel enunciativo un relato del Yo.

Los derroteros que conducen a la resolución del homicidio se encuentran “intervenidos” por la presencia del pasado a través del retroceso en el tiempo empleando numerosos flashbacks. A diferencia de otras series policiales el planteo narrativo de *Cold Case* no sólo recurre a un acto de evocación de los sucesos que pueden coadyuvar a identificar a los responsables del delito, sino que, además, se produce en el presente un “reaparecer” del acontecimiento que provoca un estado de movilización en los personajes a los que se interroga en la actualidad. Es ineludible considerar estos aspectos para dotar de inteligibilidad al discurso televisual al cual nos estamos refiriendo y al que concebimos como un tipo de policial anclado en lo *testimonial*.

Este basamento en *la palabra de quien testimonia* explica la presencia de formas discursivas propias de la matriz biográfica, con la supremacía del Yo en términos de ahondar en lo íntimo-privado y la propia “voz”. Este ejercicio de construcción discursiva

permite generar una textualidad-*patchwork*, es decir, diversamente poblada de intersticios temporales y focalizaciones narrativas. Incluso, es tal su relevancia, que la resolución del procedimiento de investigación criminal se alcanza a partir del interrogatorio-amable al asesino que acepta la situación revelándose al espectador la secuencia del asesinato a través del uso de la analepsis.

A esta preeminencia de una vocación confesional, incluso hasta en los más cínicos homicidas, se corresponde la repetición de la escena del interrogatorio final de cada episodio en donde prácticamente está ausente la violencia verbal o física. Ciertos supuestos de sentido subyacen a nivel de la diégesis entre ellos la creencia en la palabra-pronunciada por lo que no se presupone el engaño al confrontar a los sujetos involucrados. Lo interesante es que la inclusión de la focalización múltiple que reconduce la investigación, organizando de este modo un eje de estructuración del relato, se complementa con una estrategia tendiente a profundizar en los caracteres de los personajes al exhibirlos desde su ambigüedad. Es así como la serie se configura como un *puzzle*: múltiples fragmentos narrativos se van entretejiendo alterando toda posibilidad de certeza, hasta que al final del episodio se “ensamblan”.

Horadando en la hibridación genérica se reconoce que en *Cold Case* el policial converge con el melodrama, cuestión absolutamente ajena a la tradición televisiva norteamericana, causando un *efecto de extrañeza*: se enfatiza en unas humanidades frágiles tanto en lo referente a la *víctima*, con la cual se genera empatía y cuyo crimen exige reparación; como, en ocasiones, con el *asesino* quien suele no haber premeditado el

delito e, incluso así, se halla pasionalmente implicado. Para ilustrar estas afirmaciones, en el desenlace de cada capítulo importa destacar no sólo cómo se cometió el crimen sino las razones por las que se llegó a esa situación.

A diferencia de otras series (por ejemplo aquellas propias del subgénero policial-forense), las premisas policiales (planteadas en el episodio piloto) se pueden sintetizar en lo siguiente: a) “un caso sin resolver no es un caso cerrado”, lo que se requiere es una nueva línea de investigación; b) la víctima “merece justicia” – la centralidad “humana” de la misma; c) el paso del tiempo se vislumbra como una oportunidad: “el tiempo pasa y cambian las lealtades, las circunstancias de la gente” (T1E1), lo que implica d) un énfasis en los testigos.

Desde el punto de vista de los personajes, más allá de la persistencia coral de policías que encarnan al equipo que investiga los casos criminales, se evidencia la centralidad de la figura femenina en tanto *mujer-con-poder*, de la detective Lili Rush: es joven; se “ha hecho a sí misma”; su pasado ha sido traumático; es inteligente; tiene “instinto”; es “reconocida”; es independiente; es eficiente; puede “volverse” sensual; y puede exteriorizar sus sentimientos (lo que le permite establecer empatía).

Otro factor distintivo de *Cold Case* es el procedimiento de estilización audiovisual, por lo que puede asumirse que las analepsis son un pretexto en el que se desarrolla una puesta en escena más compleja donde es habitual que desde sus formas el discurso televisual se acerque a las particularidades del cinematográfico. En la entrada de cada episodio se expone un crimen del pasado y, en la representación de las escenas de otro

tiempo, se apela a estilos visuales correspondientes a distintos períodos de la historia, fundamentalmente, del cine. Es por ello que la porosidad del relato se recubre con componentes de la *mise-en-escène* que provocan la apertura de una sensibilidad hacia un pasado reconocible bajo formas cercanas a lo canónico o emblemático de dicho momento histórico-cultural. Es, entonces, la oportunidad para incluir modalidades poéticas desde lo sonoro y lo imagético.

Estilísticamente, esa *operación retro* materializa discursivamente una estrategia *retrospectiva* en la que se combinan códigos cromáticos para diferenciar las temporalidades en el relato, con una banda sonora en la que la musicalización permite la ambientación emocional de las acciones pretéritas con pretensión melodramática. De ese modo los “vaivenes” presente-pasado-presente se distinguen por las disparidades de la atmósfera de época creada sonora-imagéticamente desde un “preciosismo” cuya pretensión es instituir una fotografía de la época desde lo culturalmente reconocible.

A nivel imagético, es constante la inclusión de un recurso de *transfiguración-efímera* consistente en la exhibición de un personaje en tiempo-presente que, por efecto de edición, sufre una metamorfosis al exponerlo con sus rasgos físicos del pasado. A lo que se añade, como conclusión de la trama criminal de cada capítulo, la presencia de una *fantasmagoría*, es decir, la aparición de la víctima ante la mirada habitualmente de la detective principal generando una ilusión de resolución no sólo del caso criminal sino también de un estado “pendiente” del sujeto asesinado.

Al cierre de cada capítulo, tras el descubrimiento del culpable, se inserta un fragmento que asemeja un *clip musical* en el que suena un tema destacado en el año o época referenciado; se exhiben imágenes a un ritmo pausado con profusión de planos cercanos; y se incorporan las transmuciones físicas de los personajes y los lugares. En pos de alcanzar un potente *efecto dramático* se provoca una ruptura a toda pretensión realista, ahondando en el carácter poético de la puesta en escena en esa doble dimensión que constituye lo audio-visual.

Alcatraz (ó) la liberación del pasado

En *Alcatraz*, en cambio, se destaca la preeminencia de la *ficción paranoica* (según lo propone Ricardo Piglia) que se despliega desde el inicio de la serie en la que se expone un discurso que pone en tensión la creencia acerca de un acontecimiento histórico (el cierre de la prisión federal de alta seguridad ubicada en la Isla de Alcatraz en California). De esta manera se exhibe la figura del *complot* ligada a una estrategia del engaño para dotar de significación ante la opinión pública una situación inexplicable: la desaparición de 256 presos y 46 guardias cárceles en 1963.

En el inicio del episodio piloto en off, acompañado por sobreimpresiones, y con imágenes de la prisión de fondo se explica:

El 21 de marzo de 1963, Alcatraz cerró oficialmente debido al incremento de los costos y el deterioro de las instalaciones. Todos los prisioneros fueron transferidos fuera de la isla... Sólo que eso no fue lo que pasó. Para nada.

(T1E1)

El enigma que rodea los acontecimientos pretéritos cobra centralidad en el presente a partir del “retorno” de esos sujetos olvidados sin que físicamente sobre ellos hayan pasado los años; además alcanzan visibilidad policíaca-institucional por su actuación delictiva en la actualidad. Un haz de interrogantes surgen a partir de este estado de situación: ¿Cómo desaparecieron?, ¿dónde han estado durante casi cuatro décadas?, ¿cómo regresan?, ¿por qué no envejecen?, y la más importante ¿quién los controla?

En la diégesis los cuerpos se *esfuman* y retornan sin que sobre esas corporalidades se evidencien signos propios del devenir del tiempo lo que constituye un primer misterio a resolver que se vinculará al cuerpo-intervenido desde la experimentación científica a partir de algunas escenas que proporcionan, dosificadamente, referencias al respecto. De esta manera el policial se entrecruza con la ciencia ficción. La serie puede considerarse, entonces, como parte de un conjunto de obras del género que tematizan las transformaciones socioculturales dentro de un mundo ordinario producto de la tecnología y la ciencia. Retomando parcialmente los planteos de Darko Suvin, se aprecia un “distanciamiento cognitivo” propio de las producciones de ciencia ficción en las que se evidencia un intento por “desfamiliarizar la realidad por medio de distintas estrategias genéricas y así reflexionar sobre ella de un modo efectivo” (Telotte, 2002:13).

Lo interesante aquí, es que se resignifica una información histórica (los motivos públicos del clausura de la institución) ligada a la leyenda que rodeaba a la prisión de Alcatraz como

espacio inexpugnable. A saber, a nivel de la *doxa* (que es lo que interesa rescatar debido al tipo de discurso masivo y con pretensión popular que se aborda) dicho lugar de reclusión de los más peligrosos delincuentes de Estados Unidos era prácticamente imposible de reducir a los fines de lograr la fuga (los escasos intentos terminaron en la detención o la muerte de los presos involucrados). Sin embargo, sin explicación lógica alguna, desaparecen “todos” de la “Roca” concebida como un espacio infranqueable: las imágenes exhiben un espacio vacío en donde los objetos se encuentran dispersos como vestigios de una cotidianeidad abandonada sorpresivamente.

Pero, además, recurrentemente se alude a una presencia-invisibilizada que gradualmente se va reconociendo, que es la que ejerce el control sobre todo el proceso y posee un plan que se encuentra en marcha (antagonista) y que los protagonistas deben detener. La manera en la que se despliega esta situación en la textualidad bajo estudio permite identificar la presencia de un estado de sospecha “conspirativa” lo que es vital para comprender cómo esta dimensión del fenómeno discursivo moldea la cuestión delictiva-policial. Se advierte así con claridad, recuperado las palabras de Piglia, cómo “el sujeto no descifra un crimen privado sino que se enfrenta a una combinación multitudinaria de enemigos”, visión a la que se le puede atribuir a todo el equipo que cumplen una función detectivesca en la serie. En *Alcatraz* se observa la existencia de un *dispositivo de la recurrencia* en el que confluye la iteración (de escenas); la persistente inclusión de analepsis (flashback con diversos alcances); el suspenso (motivo temático que se liga a la escasa provisión de información al espectador provocando un efecto

tendiente a retardar el discurrir de la historia); entre otros aspectos.

Específicamente en relación a la problemática de la temporalidad, es dable reconocer un trabajo discursivo tendiente a instituir una pseudo-circularidad del tiempo aunque se deba trastocar la espacialidad para que la operación alcance mayor significatividad. El mecanismo repetitivo en cada episodio consiste en asumir un estado inicial de pérdida de la libertad de los delincuentes (encarcelamiento en la institución penal de Alcatraz); la desaparición en la década del '60; el retorno al presente con la consecuente recuperación de la libertad; el desarrollo de un hacer delictivo; y una nueva detención (en otra prisión "invisible" al sistema legal y a la opinión pública).

Más allá de que los espacios de reclusión se encuentren claramente diferenciados (uno anclado en una isla; otro en una zona alejada y boscosa), hacia el interior se repite un *dispositivo de la uniformidad*: las formas de las celdas individuales; los sonidos de la apertura y cierre de las rejas (cuya función también es la de separador entre fragmentos temporales disímiles); y la atmósfera de reclusión de alta seguridad. En ambos casos todo se reduce a un control panóptico que puede distinguirse imagéticamente en dos niveles: uno, el faro de la isla de Alcatraz como símbolo emblemático; y otro la mirada-ojo de los guardias-cárceles al que se suma, en las escenas del tiempo presente, las múltiples pantallas de vigilancia que configuran otra mirada-ojo. El espacio social de la custodia que se presenta en la actualidad vuelve sobre su referente como una "avanzada" reclusión modelo irreductible. Pero una diferencia sustancial entre la construcción del pasado y del presente es que ahora los sujetos ligados a la

acción detectivesca se encuentran insertos en una organización para-gubernamental (a pesar de autodenominarse agentes federales) cuyos lugares de trabajo y actuación se encuentran “escondidos” o velados a la mirada cognitiva de tipo pública.

Las formas del disciplinamiento ayer/hoy se reiteran: el mismo trato despótico de quien ejerce el poder (siempre bajo la forma de la personalización de las reglas y las normas) y que es el encargado de la dirección y gestión de la cárcel; los espacios de aislamiento y castigo; la deshumanización de los reclusos que pierden su nombre para adoptar una identificación por número y, como pierden humanidad pueden ser “objeto” de experimentación y manipulación; entre otras cuestiones.

La distinción de las temporalidades ancladas en 1963 y en la actualidad se evidencia en las decisiones de puesta en escena. En la primera se privilegia la institución penitenciaria y prima una geometría de líneas rectas y ambientes desnudos de toda huella de humanidad; es el dominio absoluto de la institucionalidad del control destacada a partir de una paleta limitada de colores fríos y un interjuego donde se prioriza el chiaroscuro. Metonímicamente en la diégesis se incluyen numerosas imágenes de alto reconocimiento cultural sobre lo carcelario (las rejas; las literas de las celdas; los pasillos; las salas de visita) que pretenden generar un “anclaje abstracto”. Con respecto a la fotografía, el pasado se exhibe a partir de un empleo expresivo del contraste; en cambio el presente posee una imagen “brillante”, rasgo típicamente televisivo, en este caso busca instituir un efecto dramático cuando se referencia la nueva prisión. Más allá del sonido de las rejas que opera como separador temporal, a partir de códigos cromáticos es dable reconocer los

fragmentos del relato que refieren a los distintos momentos de la historia.

Por último, en esta narración se entrecruzan tramas seriales y procedimentales¹⁹ claramente delimitadas: en el primer caso se introducen todas aquellas instancias del relato que refieren al carácter inusual de la desaparición de los delincuentes y algunos guardias y su regreso; y en el segundo las particularidades de la historia y el perfil psicológico de un conjunto de presidiarios (de hecho cada uno de los nombres de los episodios de la primera temporada refieren a los mismos). El artificio estructural de la narración, a diferencia de *Cold Case*, es más complejo en función de que la dosificación de la información sostiene el suspenso en un arco amplio que corresponde al desarrollo de la temporada completa (13 capítulos).

Life on Mars (ó) la re-creación subjetiva del pasado

El género policial en *Life on Mars* presenta un anclaje fantástico, al trasladar al protagonista (Sam Tyler) a un espacio-tiempo lejano resultado de la construcción de su propio inconsciente. En este marco suceden los hechos policíacos a lo largo de la serie. Si bien hay un anclaje epocal marcado, tanto desde la puesta en escena y la musicalización, como desde el plano narrativo, este no trasciende el entorno inmediato del personaje, y se omite cualquier tipo de referencia concreta al contexto histórico-

¹⁹ Con la expresión tramas *procedimentales* se alude habitualmente a aquéllas que poseen un carácter “cerrado” en el desarrollo de un episodio. Es por ello que se distinguen, en principio, de otras, de tipo serial en las que funciona un mecanismo de suspensión narrativa y continuación a lo largo de distintos capítulos.

político en el cual se desarrolla la acción. La serie agrega al componente racional que atraviesa al género policial, una fuerte impronta afectiva dada por el hecho de que el espacio en donde estos suceden se configura como un submundo cuyo punto de contacto es el propio protagonista, que mantiene una conexión sensorial con lo que la ficción configura como mundo “real”.

Se instituyen realidades paralelas, ya que este nuevo mundo secundario presenta características muy similares al mundo primario, a saber: Sam continúa siendo inspector de policía en la misma central policial, y algunos personajes se encuentran presentes en ambos mundos. Sin embargo, este nuevo escenario se desvía en un detalle fundamental: el protagonista *ha retrocedido en el tiempo*. Por el modo en que Sam se traslada entre un mundo y otro podemos hablar de una *exploración circular* (Sánchez Escalonilla, 2009), ya que luego de un largo período en el mundo del pasado, logra retornar a la “realidad”. Llegando a la conclusión de que es real aquel lugar en donde las personas sienten, y luego de darse cuenta que no experimenta ningún tipo de emoción en ese presente (in)sensible, el protagonista decide quitarse la vida en lo que la serie configura como mundo real, para regresar a ese mundo mental afectivo que, a partir de allí, se configura como única realidad posible para el sujeto. De este modo, la serie plantea la existencia de un universo mental al que el personaje accede aún después de su muerte en lo que inicialmente se configura como mundo real, y cuyo umbral es la frontera entre la vida y la muerte.

En cuanto a los aspectos realizativos relacionados al pasaje entre un mundo y otro, el subdiscurso sonoro que propone la serie cumple un papel fundamental. En el momento previo a la

irrupción de la realidad paralela, Sam se encuentra escuchando en su auto una canción de David Bowie (homónima del título de la serie). Posteriormente, la música se desplaza del campo diegético al extradiegético para retornar finalmente al diegético, coexistiendo con los sonidos del personaje ingresando al hospital. El fundido entre ambos audios es un recurso empleado para generar la transición entre un espacio y otro, y es representado a nivel visual con fundidos entrelazados y fundidos a blanco que conectan una serie de planos breves y algunos de ellos difusos. Allí se observan un conjunto de acercamientos de cámara por corte al protagonista arrojado sobre el pavimento; en el hospital; e imágenes extrañas en un bosque (que con el transcurrir de la historia se conocerá que se relacionan con un pasado reprimido por el personaje); y, finalmente, se despierta en un predio desolado en el año 1973.

Se hace visible en el capítulo piloto una *divergencia escenográfica* en la que Sam se ve desplazado de una ciudad en donde los postmodernos edificios vidriados y las estructuras de hormigón conviven con los suburbios de ladrillo visto, a escenarios fabriles, en donde todos estos espacios marginales pasan a ser la vanguardia de la época. De las oficinas en donde toda la investigación se realiza a partir de computadoras y bases de datos, se exhibe un trastrocamiento de la puesta en escena en donde las mismas se encuentran abarrotadas de papeles y archiveros; hay un cuidado también en la utilización de automóviles de último modelo en el tiempo presente, para destacar la diferencia con aquellos utilizados en el mundo secundario. De este modo, en escasos minutos, y de manera condensada se ha instaurado en la pantalla una transformación

de la atmósfera de la diégesis que significa “retroceder” arquitectónica y tecnológicamente a partir de signos visuales fácilmente reconocibles e históricamente situables para la cultura occidental.

Este nuevo mundo, si bien es negado inicialmente por el personaje quien buscará la forma de despertar hasta el final de la serie, aparece como un entorno mucho más cálido que la realidad-anterior, en donde los delincuentes terminan tras las rejas y las personas valiosas no mueren asesinadas. Esta “sensación” se realza perceptivamente a partir de la *iluminación*, que en el mundo contemporáneo aparece ligeramente fría y desaturada, mientras que en 1973 es cálida y se juega con las luces y sombras, generando un clima de mayor expresividad. El vidrio y el metal, dan paso al ladrillo visto y las persianas en ambientes invadidos por el humo que se deja ver a causa de las distintas fuentes de luz al interior del cuadro.

La conexión entre un mundo y otro a lo largo de la serie se concretará *a través del cuerpo* del protagonista y su sensorialidad (fundamentalmente apelando al tacto y al oído). Por momentos escucha lo que se dice en la sala de terapia intensiva, y también puede sentir el dolor cuando es torturado. Por otra parte, los medios de comunicación de la época (radio, televisión y teléfono) funcionan como nexos que ligan las distintas dimensiones temporales, con la salvedad de que solo él puede verlos o escucharlos. En los momentos en que el sujeto entra en contacto con su mundo de “origen”, la cámara utiliza planos picados, y el protagonista dirige su mirada hacia arriba, situando el mundo secundario en un espacio profundo (al interior de su mente).

El regreso de Sam al mundo “real” está planteado de forma similar a como éste ingresa en el mundo secundario: sucesión rítmica de tomas que refieren a un viaje en tren, un tiroteo, una luz blanca que viene de frente en un túnel, y tras quedar la pantalla totalmente en blanco lo vemos despertando en el hospital. Por lo que se reconoce una estrategia irruptiva-dramática para acentuar el *desplazamiento temporal*, en donde la deformación de la imagen y el sonido, y el fundido a blanco, representan de manera difusa el subjetivo pasaje de la conciencia, de una dimensión a otra.

Life on Mars dota de una mayor complejidad la relación entre el presente y el pasado. En primera instancia, el protagonista se traslada hacia atrás en el tiempo, y con él el relato: está viviendo nuevamente ese ayer que coincide con su niñez, pero él sigue siendo el mismo que en el presente. En segunda instancia, ese pasado aparece como una construcción inconsciente del protagonista, y no como un desplazamiento en el tiempo. De este modo, se hace explícito en la narración, que nos encontramos frente a un tiempo pretérito reconstruido, mediado e irracional, en donde prima lo emocional por sobre la razón. En todo caso, es desde la racionalidad que el personaje busca comprender el mundo que ha creado su inconsciente.

La imagen cristal

Las series analizadas se tornan originales a partir de un trabajo expresivo sobre la forma. La *imagen tiempo* de la que habla Deleuze, es resultado de este proceso por el cual el movimiento que se observa en la imagen se constituye como “perspectiva del

tiempo". Se configuran nuevas formas de montaje en las que signos ópticos y sonoros se relacionan de forma tal que configuran una gramática propia que debe ser leída, y no solamente vista (Deleuze, 1987).

Este fenómeno le confiere al tiempo una dimensión visual y sonora que subjetiviza lo narrado. Lo espacio-temporal pierde su linealidad y se vuelve fragmentario e intersticial, en una ruptura que no se trata de puro formalismo, sino que aparece como una forma metafórica de abordaje del tiempo, que cuestiona su carácter lineal y permite establecer rupturas, derivando en un *espacio-tiempo-conciencia* (Bachelard, 1987). Es al interior de esa conciencia que, como señalábamos al comienzo, todo se vuelve perfectamente sincrónico. El todo que representa la duración se desdibuja al interior de la conciencia. Señala Bachelard, "Se recuerda haber sido, pero no se recuerda haber durado. El alejamiento en el tiempo deforma la perspectiva de la longitud, pues la duración siempre depende de un punto de vista" (1987:31-32) Ese punto de vista siempre está anclado en el presente, y esto dejan entrever estas narrativas desde su propuesta formal, al tomar el carácter mental del tiempo, que se ve reflejado en el instante.

Si asumimos en primer término que en la narración del pasado se encuentra mediando inevitablemente el presente, e incluso también el futuro, y que existe "una atadura, probablemente inevitable, del pasado a la subjetividad que rememora en el presente" (Sarlo, 2005:66), nos encontramos con lo que Deleuze, recuperando a Guattari, define como *cristales de tiempo*: el tiempo no tiene una única cara, sino que en él conviven diferentes imágenes (pasados, presentes y futuros), que conforman las

distintas caras de ese cristal. Encontramos una continuidad entre esta idea y la propuesta imagética que desarrollan estas series. Es desde su renuncia a la objetivación de la realidad, y el posicionamiento subjetivo, tanto desde el punto de vista narrativo, como desde la utilización de signos ópticos y sonoros tendientes a realzar esa sensación de subjetividad (apelación a la mirada; manipulación plástica y lumínica de los escenarios; puesta de cámara tendiente a reforzar la sensación de ver *desde* el personaje; efectos de montaje tendientes a reflejar el estado mental y/o emocional del protagonista), que se logra romper el carácter lineal e indivisible al que se asocia el tiempo.

Para concluir nos interesa destacar, dentro de la relativa heterogeneidad que presentan las series analizadas, ciertos procedimientos para incluir el tiempo pretérito y sus implicancias a nivel de la producción de sentido. En *Cold Case* identificamos una operación *retro* que pone en evidencia una admiración hacia el pasado, una recuperación nostálgica de otra época, y una búsqueda por reconstruir lo más ajustadamente posible ese tiempo ya acaecido. En *Alcatraz*, apelando a la ciencia ficción, el pasado permanece en el presente, y se construye un efecto de control total sobre el mismo por parte de la organización paragubernamental que con el correr de los episodios irá reinstaurando el orden. En *Life on Mars*, por su parte, se accede a un pasado afectivizado, producto del inconsciente del protagonista, en donde la búsqueda de una atmósfera de época, con cierta mirada nostálgica, prevalece por sobre el anclaje histórico de los hechos que acontecen.

Referencias bibliográficas

- Bachelard, Gastón (1987). *La intuición del instante*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Calabrese, Omar. (1999), *La era neobarroca*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- Casas, Gabriel (2012). "Anclajes semánticos del diseño de arte/producción". En Guillot, Liliana y Siragusa, Cristina (Compiladoras) (2012). *Narrativas en progreso. Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: EDUVIM.
- Deleuze, Gilles. (1987), *La imagen-tiempo*, Barcelona: Editorial Paidós.
- Eco, Umberto. (1987), *Apostilla a El nombre de la rosa*, En Revista Anàlisi N°9, pp5 a 33.
- Eco, Umberto. (1994), Innovation et Répétition. Entre esthétique moderne et post-moderne, *Réseaux N°68*, CNET. [Publicación original: Daedalus Volumen 114 N°4, 1987].
- Sánchez Escalonilla, Antonio. (2009), *Fantasia de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Barcelona: Editorial Ariel.
- Sarlo, Beatriz. (2005), *Tiempo pasado: cultura de la memoria y giro subjetivo. Una discusión*, Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.
- Telotte, Joy. P. (2002), *El cine de ciencia ficción*, Madrid: Cambridge University Press.
- Tous, Anna. (2010), *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*, Barcelona: Editoriasl UOC.

5

Tiempos Mágicos: el retorno de antiguas historias re-encantadas²⁰

Por Ana Karen Grünig

La fantasía no es, creo yo, una manifestación menor sino más elevada del Arte, casi su forma más pura, y por ello -cuando se alcanza- la más poderosa

J.R.R. Tolkien, *Ensayo Sobre el cuento de hadas*

La representación de relatos mágicos, mitológicos y demás creencias populares no constituye una facultad exclusiva de una época o de un dispositivo mediático en particular; de hecho, la recurrencia de este tipo de temáticas ocupa un sitio de privilegio en el actual escenario televisivo anglosajón (Tous Rovirosa, 2009). Este fenómeno, lejos de asumirse como una mera repetición mimética o estereotipada, implica la actualización de ciertos tópicos en función de los requerimientos de la cultura del entretenimiento contemporáneo y de las exigencias de la era del

²⁰ Una primera versión de este artículo fue presentada en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación organizado por la Escuela de Ciencias de la Información, Córdoba, 5 al 7 de Junio de 2013, con el título "Tiempos mágicos y fantasías encubiertas: un análisis de la producción de miedo en series televisivas puzzle".

*drama de calidad*²¹, tal como ha sido proclamada la tercera edad dorada de la ficción televisiva seriada.

La multiplicación de las ventanas de exhibición (potenciada por el desarrollo de la televisión satelital e internet), el reconocimiento de un público diversificado y la elaboración de contenidos que recuperan la calidad técnica y realizativa propia del arte cinematográfico, constituyen algunas de las significativas transformaciones que caracterizan este proceso de renovación de la pequeña pantalla. En este marco, nos concierne subrayar la preeminencia en la producción de ficciones que adoptan estructuras narrativas fundadas en la fragmentación espaciotemporal, particularmente en aquellas atravesadas por la magia y la fantasía.

Dado que “los actos y las representaciones de lo mágico comportan nociones temporales -y espaciales- bastante distintas de la noción de lo normal” (Hubert, 1990:177), consideramos que estas innovaciones orientadas hacia una nueva disposición de los acontecimientos adquieren vital relevancia en relatos fantásticos y maravillosos determinados por la coexistencia entre lo mágico y lo que se presupone como “real”. Un caso representativo de este

²¹ El drama de calidad supone el auge de series dramáticas de alta calidad técnica y realizativa con elevados niveles de audiencia, instaurando novedades como: una significativa hibridación genérica y diversidad temática, la producción de temporadas más reducidas, un gran cuidado de la estética, el empleo de conceptos narrativos más arriesgados, la configuración de personajes dotados de mayor realismo y con protagonismo coral, la multiplicidad de lecturas de la trama, fragmentaciones espacio-temporales, entre otros. (Álvarez Berciano: 1999; Cascajosa Virino: 2005; Tous Roviroso: 2008).

fenómeno es la serie televisiva *Once Upon A Time* (ABC: 2011-2013).

Concebida como un *puzzle* ²² y contenida en una estructura espaciotemporal compleja y laberíntica, esta serie propone una diégesis en la cual aquellos cuentos mágicos que conforman la narrativa infantil “universal” han acontecido en un tiempo inmemorial y al mismo tiempo cobran vigencia en el mundo que transitamos actualmente. Precisamente, desarrolla una narrativa en la cual los personajes clásicos de los cuentos de hadas existen en un universo alterno reconocido como “El Bosque Encantado”, donde la magia es una de sus leyes naturales más valoradas; el espacio no inviste límites definidos; y el tiempo parece estar suspendido.

En este escenario remoto, Blanca Nieves y su Príncipe Encantador viven un momento de felicidad plena mientras consuman su boda. Cegada por la venganza, y pretendiendo ser la única en conseguir el final feliz, Regina (la Reina Malvada) arroja una poderosa maldición a partir de la cual destierra a cada uno de los personajes maravillosos y los envía a un nuevo y aterrador mundo en el que nadie podrá recordar su identidad y del que no escaparán jamás. Este sitio, donde Regina impone

²² ²²Noción proveniente del ámbito cinematográfico que hemos decidido extrapolar al campo del drama televisivo y que designa al conjunto de producciones que implican la no-linealidad narrativa, la presencia de bucles temporales y la construcción de realidades espacio-temporales fragmentadas en estructuras enigmáticas determinadas por la disposición laberíntica de los acontecimientos.

De este modo, las narrativas complejas encuentran su atractivo no sólo en los acontecimientos narrados, sino también en la exhibición de la maquinaria narrativa, que se dispone como un puzzle al que le faltan piezas que el espectador deberá encontrar y ubicar en el sitio correcto (Buckland, 2009; Calabrese, 1994; Mittell, 2006)

todas las reglas, reproduce las características de “nuestro mundo actual” a partir de una configuración diegética que conserva los presupuestos de la realidad contemporánea. El reconocimiento de este universo como semejante al propio del espectador se evidencia, por ejemplo, en las acciones racionalistas de los personajes, en los roles sociales que ocupan en la comunidad²³, en la construcción edilicia, en los vestuarios, entre otras particularidades.

Sin embargo, esta nueva tierra también posee algunas leyes que escapan al orden de lo natural y cotidiano; una de ellas alude a la presencia de un *tiempo-detenido*. Más allá de la expresión literal de esta intensión narrativa manifiesta en las agujas detenidas del reloj de la plaza principal, entendemos esta noción como una *inconsciencia del tiempo*: los personajes hechizados no se preguntan por sus orígenes, no cuestionan el no-envejecimiento, no se preocupan por el futuro ni por lo que puede estar ocurriendo en otros sitios, entre otras cuestiones. Es decir, el congelamiento del tiempo ha sido “naturalizado” en este mundo creado bajo el poder de una maldición.

De este modo, la narración acontece en un pueblo llamado Storybrooke, en el que el tiempo vuelve a transcurrir veintiocho años después con la llegada del único personaje capaz de romper la maldición: Emma, la hija de Blanca Nieves y el Príncipe Encantador, que ha sido salvaguardada del hechizo desde el día de su nacimiento.

²³ Por ejemplo, Blanca Nieves es maestra, la Reina Malvada es la alcaldesa del pueblo, Caperucita Roja es camarera en un bar, etc.

Este planteamiento argumental refleja la presencia en el drama televisivo de una serie que, por un lado, construye una diégesis en la cual convive lo mágico y lo “real-contemporáneo”, mientras que, por otro, propone el retorno de los tradicionales cuentos de hadas a través del dispositivo televisual instalando un proceso al que denominamos de *re-encantamiento* del espectador. Este fenómeno se construye a partir de la oferta de producciones que, conservando las características del *drama de calidad* y la *metatelevisión*²⁴, recuperan la magia y la fantasía propias de las narraciones maravillosas de la literatura infantil clásica, para adaptarlas a relatos provistos de un universo diegético diseñado bajo los cánones socio-culturales dominantes en la sociedad contemporánea; es decir, en función a lo esperable en nuestro mundo actual, tanto en los modos de ser, de sentir y de actuar como en el carácter de los sucesos acontecidos.

¿Por qué consideramos la presencia de un proceso de re-encantamiento? Dado que asumimos que se han gestado remozadas modalidades de fascinación en las que se amalgaman una serie de cuestiones discursivas y socio-culturales. Por un lado, aludimos al interés y a la atracción generada a nivel del propio relato que mantiene los componentes esenciales del fantástico y el maravilloso tales como la magia, el hechizo, lo insólito-verosímil, entre otras especificidades (Barrenechea: 1996; Todorov: 2005). Por otra parte, advertimos que el relato cautiva a su público mediante el aspecto formal en cuanto responde

²⁴ La *metatelevisión* alude a una nueva era televisiva que, a diferencia de aquellas acuñadas por Umberto Eco (1983) como *paleotelevisión* y *neotelevisión*, tiene por objeto “entretener, fragmentar y reciclar”, al mismo tiempo que incorpora determinadas características tales como la *autorreferencialidad*; la *intertextualidad*; y la *hibridación genérica* (Carlón: 2006; Tous Rovirosa: 2009).

desde la construcción narrativa y realizativa a las particularidades propuestas por el drama de calidad y la metatelevisión; especialmente, aquellas estrategias que aportan al desarrollo de una significativa calidad estética y a las que potencian el carácter lúdico del relato (como la fragmentación espacio-temporal de la estructura narrativa). Y por último, observamos la concreción de una estrategia de seducción a partir de la representación de narraciones antiguas re-significadas como si fuesen nuevas, garantizando así un interés asentado en el *placer del reconocimiento*²⁵ (Tous Rovirosa, 2009).

Cabe señalar que la reutilización de materiales narrativos fantásticos-maravillosos (en cualquiera de sus mecanismos hipertextuales²⁶) no sólo da cuenta de un interés renovado del público en producciones que recuperan cuentos tradicionales y los transcodifican en función de los requerimientos de la cultura del entretenimiento actual; sino que además obedece a una

²⁵ El goce experimentado por el espectador al identificar historias que conoce con anterioridad justifica la recurrencia del drama televisivo en temáticas tradicionales y de alcance global, tal como los cuentos de hadas de la literatura infantil clásica; sin embargo, simultáneamente el relato cautiva al público estableciendo modificaciones que alteran determinados componentes argumentales del texto original, desorientándolo e incitándolo a develar la nueva "versión" de la historia (Tous Rovirosa, 2009).

²⁶ En lo concerniente al campo de la ficción audiovisual, Cascajosa Virino (2006) establece a las películas, las series televisivas y los telefilmes como sus elementos constitutivos fundamentales, y señala que existen al menos cuatro modos en los que se produce el reciclaje (que designará como relaciones hipertextuales), a saber: la *hipertextualidad externa*, en la que la relación se halla implicada entre relatos de la ficción audiovisual con modos de representación provenientes de otros medios discursivos (por ejemplo, la literatura, el teatro, el relato oral, etc.); la *hipertextualidad interna*, que propone la reutilización de la ficción audiovisual de sus propios materiales narrativos (son los casos de remake o spin-off); la *hipertextualidad cruzada*, donde series de TV, películas y telefilmes intercambian materiales de manera recíproca y bidireccional; y por último, la *hipertextualidad múltiple* que plantea la elaboración de producciones derivadas de la combinación entre las demás relaciones hipertextuales.

lógica productiva fundada en la industria del *reciclaje audiovisual*, como un mecanismo eficaz para disminuir los riesgos del negocio del espectáculo, dentro del cual la serialidad televisiva adquiere gran relevancia (Cascajosa Virino, 2006).

Ante tal escenario televisivo, nos interesa exponer algunas estrategias novedosas vinculadas a la disposición de la temporalidad para dotar de complejidad a la narrativa y determinar el carácter lúdico del relato en la serie televisiva fantástica-maravillosa *Once Upon A Time* (ABC: 20112013).

Cartografía espacio-temporal

La apertura de la primera temporada de *Once Upon A Time* presenta explícitamente las coordenadas de espacio y tiempo que determinan su estructura narrativa. El relato se inicia con la frase "Erase una vez", lo que posibilita que la serie despliegue una ficción anacrónica en la cual no se puede establecer con precisión el anclaje temporal, si bien se presume un origen en un tiempo inmemorial. Ello refleja una concepción atemporal de los cuentos mágicos, míticos y/o religiosos cuyos acontecimientos parecen transcurrir en una temporalidad tan anterior a las cronologías registradas que no es posible ubicarlos en fechas determinadas (Colombes, 1994-1995; Hubert, 1990). Específicamente, la serie comienza con el casamiento de Blanca Nieves y el Príncipe Encantador en el Bosque Encantado, donde las leyes temporales parecen estar suspendidas²⁷ (en tanto los

²⁷ Vale aclarar que a medida que avanza el desarrollo argumental, la serie añade datos ocurridos en el pasado y en el futuro de los personajes, como así también en el

acontecimientos no se encuentran ligados a ninguna era que pueda recordarse y los personajes no manifiestan vínculos con su pasado o su futuro); el espacio no exhibe límites claramente definidos (pues resulta imposible determinar una localización geográfica concreta); y la magia forma parte de la normalidad.

Sin embargo, lanzada la maldición de la Reina Malvada, el punto de vista del relato se sitúa en Storybrooke. En esta nueva tierra en la cual prevalece un *tiempo-detenido* (tal como lo mencionábamos previamente, los personajes no asumen una conciencia del tiempo, lo que posibilita la obstrucción incuestionable de la “natural” evolución de los fenómenos percibidos bajo mecanismos racionales, como por ejemplo, el envejecimiento) la magia no es posible; el espacio posee fronteras explícitas que los habitantes no pueden atravesar; y la memoria de cada personaje ha sido despojada como uno de los principales efectos del hechizo.

Con la llegada de Emma²⁸ a Storybrooke en el episodio piloto, las agujas del reloj de la plaza principal comienzan a moverse, de manera que el tiempo vuelve a transcurrir. Ante este mecanismo dramático, podemos deducir que la temporalidad puede asumirse como uno de los motores narrativos incitadores del desencadenamiento del conflicto; podemos comprender tal

presente de otros universos paralelos, estableciendo notables modificaciones a los cuentos de hadas originales.

²⁸ Emma, la hija de Blanca Nieves y el Príncipe Encantador, es el único personaje capaz de romper la maldición. Fue protegida del hechizo tras haber sido ocultada en un armario mágico el día de su nacimiento. En el universo creado por la Reina Malvada - “nuestro mundo”-, Emma es una cazarecompensas de Boston que llega a Storybrooke de la mano de Henry, el hijo que ha dado en adopción diez años atrás, que intenta convencerla acerca de la existencia de los clásicos cuentos de hadas.

asunción si observamos que, por una lado, el deseo que moviliza el accionar de la Reina Malvada se origina en la creación de un *nuevo-tiempo* en el cual ella resulte la única adjudicataria del final feliz; y por el otro, si percibimos que los objetivos o metas de los demás personajes de los cuentos de hadas -aunque en la primera temporada lo contienen de manera inconsciente- consisten en retornar a los tiempos inmemoriales de su tierra de origen. Por lo que el tiempo funciona como un dispositivo de disputa entre La Reina Malvada, quien instituyó una nueva temporalidad, y los personajes de los cuentos de hadas, quienes pueden retornar a los *tiempos inmemoriales* con la ayuda de Emma (quien, aún sin saberlo, reanudó el devenir del tiempo).

A partir de este esquema planteado, *Once Upon A Time* desarrolla su estructura compleja, caótica y laberíntica. Y lo hace, en principio, efectuando múltiples flashbacks en los que narra la historia de los diversos personajes de los cuentos maravillosos que conocemos en Storybrooke durante su estadía en El Bosque Encantado. Sin embargo, esta narración no se confecciona de forma lineal, sino que se arrojan piezas del relato –o piezas del puzzle- que el espectador debe ordenar para completar la historia y comprender el accionar de cada uno de ellos.

Un ejemplo representativo lo encontramos en el caso de Blanca Nieves. La serie la presenta con el último evento antes del hechizo: su boda; pero a lo largo de la primera y segunda temporada se van enunciando otros sucesos de su historia que no respetan un orden cronológico causal y que determinan acontecimientos futuros de vital relevancia en el desarrollo de la trama. Así, descubrimos en el Episodio 18 el primer encuentro entre Blanca Nieves y la Reina Malvada, y los motivos por los que

se generó el gran rencor entre ellas. Esta operación narrativa evidencia al mismo tiempo un proceso de renovación del relato maravilloso tradicional mediante el cual se modifican los componentes argumentales esenciales de aquél que se ha transmitido de manera simplificada a partir de la obra literaria. Concretamente, en el cuento tradicional el odio de la Reina Malvada hacia Blanca Nieves se origina en la profunda envidia que le provoca su excesiva belleza; por el contrario, en la serie el enemistad entre ambas deviene de un suceso concreto en el cual Blanca Nieves, siendo una niña, reveló el secreto del romance entre Regina y un jornalero del reinado (acontecimiento que afectó rotundamente el porvenir de la Reina Malvada).

De tal modo, vislumbramos que en *Once Upon A Time*, la conciliación entre el tiempo mágico y el tiempo "real" se torna posible a partir de la creación de dos universos narrativos conectados por medio de diversas posibilidades: por objetos mágicos insertos en la diégesis y presentes en ambos mundos (por ejemplo, el armario, un sombrero, judías, el espejo, entre otros); o bien por recursos extra-diegéticos, en este caso las fracturas temporales resultantes de un calculado desorden fundado en la estrategia del flashback y potencialmente explotado por la emisión dosificada de la información propio del régimen seriado.

Ahora bien, en la segunda temporada el esquema espacio-temporal se complejiza aún más: a partir de la ruptura del hechizo, en esta emisión los personajes han recuperado su memoria y, por ende, se enfrentan a su identidad mágica. Conjuntamente, Rumpelstiltsken (uno de los personajes antagónicos) ha logrado llevar la magia a Storybrooke,

revelándose la existencia en tiempo presente de otros reinos, como el País de las Maravillas, el Reino sin Color, y el mismo Bosque Encantado, en el que aún habitan otros personajes de cuento de hadas que habían logrado escapar a la maldición (por ejemplo, la Bella Durmiente).

En este nuevo plano argumental, el espacio se multiplica a partir de la creación de varios universos; la magia existe tanto en los mundos maravillosos como en aquellos que se presuponen realistas; la temporalidad establece paralelismos entre las diferentes espacialidades en tiempo presente conservando también los flashback como un recurso provechoso para continuar aportando información acerca de la vida de los personajes antes del hechizo y, de ese modo, complejizar el “puzzle”. Es de vital relevancia destacar que gracias al poder de la magia los personajes consiguen viajar entre mundos, aunque sólo lo hacen en tiempo presente.

En consecuencia, deducimos que a partir de la segunda temporada, la convivencia entre el tiempo “real” y el tiempo “mágico” se desenvuelve a partir de la creación de múltiples universos diegéticos conectados entre sí, en cada uno de los cuales la magia es posible en una temporalidad presente que adopta ciertas características de lo que presuponemos como tiempo real.

En esta instancia, nos concierne mencionar una interesante novedad que propone *Once Upon A Time* en relación al esquema de mundos que suponen los relatos fantásticos-maravillosos. Para ello, nos apropiamos del planteo efectuado por Sánchez Escalonilla (2009) quien distingue entre el *mundo primario* (trazado en función a los supuestos de la realidad); el *mundo*

secundario (en el cual irrumpe el elemento fantástico-maravilloso); y la *relación entre ambos*.

Con respecto a las posibles vinculaciones se distinguen: *mundos abiertos* (ambos espacios se encuentran conectados a través de un umbral mágico, como un portal, un pasadizo, etc.);

mundos cerrados (en el que ambos coexisten herméticamente, con la imposibilidad de una continuidad temporal entre ellos); y *mundos implicados* (donde el mundo secundario no se manifiesta en el relato pero se introduce en él a través de objetos o de personajes sobrenaturales).

A partir de esta categorización, observamos que *Once Upon A Time* se desarrolla en un esquema de mundos abiertos; pero al mismo tiempo, se configura a partir de la inversión en la jerarquía del mundo primario y secundario (el primero anclado en un universo maravilloso mientras que el segundo se diseña bajo los presupuestos de lo real) ejerciendo una alteración y flexibilización de los supuestos del género que dan lugar a un cuestionamiento permanente de los límites espacio temporales.

El diseño audiovisual de lo natural y lo mágico

A los fines de comprender en profundidad la disposición de la temporalidad en la serie televisiva *Once Upon A Time*, distinguimos ciertos aspectos del diseño audiovisual que se prefiguran como nuevas estrategias de representación en el drama televisivo fantástico-maravilloso.

Una de ellas, quizás la más interesante, se manifiesta en la elaboración por parte de la serie de su propia versión o adaptación

de los cuentos maravillosos que aborda, con la cual -aun conservando determinados elementos del texto original- consigue desorientar al espectador mediante el despliegue de múltiples y originales transformaciones de los componentes argumentales de los discursos que adapta. Si bien la mayoría de los personajes de la serie resultan ilustrativos de este fenómeno, nos resulta oportuno señalar el caso de Caperucita Roja, la cual, reflejando el carácter lúdico del relato, quebranta la versión original convirtiendo a una niña ingenua y delicada en un híbrido entre hombre-lobo (mujer-loba) y lobo-feroz.

Otra característica sobresaliente que se exhibe en *Once Upon A time* alude a la representación diferenciada de la constitución física, psicológica y sociológica de los personajes dentro del universo maravilloso y del "realista". Concretamente, se observa que mientras en El Bosque Encantado todos los personajes conservan las características popularizadas por los cuentos de hadas generalmente asociadas a su bienestar (en los que se instalan determinados cánones de belleza, de posición y roles sociales, de sueños, anhelos, proyecciones, etc.); en Storybrooke se configuran, desde el reinado del infortunio y la desdicha, bajo una apariencia condicionada por los estereotipos de belleza de la sociedad actual, ocupando roles sociales que en nuestros días tienen vigencia y atravesando conflictos psicológicos habituales en el mundo posmoderno; de modo que aquellos personajes maravillosos de cuentos de hadas, se constituyen con los rasgos del individuo contemporáneo. A modo de ejemplo, citamos el caso de Cenicienta quien, en el Bosque Encantado, consigue ser una princesa rica y felizmente casada con el elegante hijo del rey; mientras que en Storybrooke es una joven embarazada que ha

sido abandonada por su novio y que debe trabajar en una lavandería debido a sus escasos recursos.

Por otra parte, las herramientas de la producción audiovisual se disponen para desarrollar universos creados con un alto grado de verosimilitud, al mismo tiempo que se fusionan enfatizando la *espectacularización de la realidad sobrenatural*, fundamentalmente en las instancias de irrupción de los sucesos mágicos. En relación al diseño fotográfico, se evidencia una pretensión de construir una atmósfera naturalista en las escenas que aluden a un universo “actual-real”, y una anti-naturalista en aquellas en las que tiene preponderancia lo fantástico y maravilloso, lo cual establece un diálogo de permanente coherencia con los diversos regímenes de verosimilitud.

Finalmente, desde el diseño de arte se observa un marcado interés en enfatizar el vínculo entre el relato y el cuento al que se refiere el argumento, mediante el empleo en el orden narrativo de objetos comunes entre el universo “real/actual” y el mundo fantástico-maravilloso, como por ejemplo, el libro de cuentos de hadas de Henry, el espejo y las manzanas de la Reina Malvada, la vajilla de La Bella y La Bestia, el adorno con forma de lobo que Rubi (Caperucita) lleva en su auto, entre otros.

El verosímil en universos maravillosos

Siguiendo nuestra interrogación inicial, se torna ineludible abordar la construcción del verosímil en un relato estructurado a partir de la convivencia del tiempo mágico y el tiempo “real”. Según Todorov (2005) la verosimilitud refiere a lo probable y lo

apropiado de aquello que ocurre en la diégesis. Así mismo sostiene que el empleo de determinadas leyes, reglas y normas dispuestas en la representación del universo diegético dependerá del género en el que se ubique el relato, puesto que los regímenes de verosimilitud varían de género a género.

Igualmente, Todorov (2005) contempla la existencia de dos tipos de verosímiles: la *verosimilitud genérica*, concebida como la construcción del relato ateniéndose a los regímenes que caracterizan al género; y la *verosimilitud social o cultural*, considerada desde la relación entre el discurso y lo que los receptores toman como verdadero (lo cual difiere intensamente con la correspondencia entre el discurso y la realidad). Al respecto, discriminamos analíticamente la configuración de ambas tipología en el caso seleccionado.

En relación a la verosimilitud genérica, podemos observar que *Once Upon A Time* propone una configuración esperable en los relatos fantásticos y maravillosos mediante el planteamiento de una diégesis figurada bajo las normas que se presuponen determinantes de la realidad, las cuales se alteran con la irrupción del elemento sobrenatural. Concretamente, Storybrooke se delinea desde los supuestos de la realidad, posibilitando el acontecer de los sucesos fantásticos fusionados con los de carácter policial; mientras que El Bosque Encantado reproduce fielmente la estética del mundo maravilloso.

Sin embargo, nos interesa mencionar un aporte novedoso de las narrativas puzzle en lo que atañe a la hibridación genérica, en función a la proposición de Todorov para quien el fantástico más que ser un género autónomo, constituye un estado de vacilación pura que linda entre dos géneros, uno de los cuales es el

maravilloso. Desde esta perspectiva, advertimos en *Once Upon A Time* la presencia simultánea del género fantástico (concebido como el estado de vacilación puro) y del maravilloso (estado de aceptación del factor sobrenatural), lo cual es factible por el protagonismo coral y la multiplicidad de tramas²⁹. Concretamente, observamos en Storybrooke la convivencia de personajes maravillosos que, como tales, no asumen el factor sobrenatural como una problemática (por ejemplo la Reina Malvada o Rumpelstiltskin), con otros que permanecerán en un estado de vacilación pura hasta el final de la primera temporada (es el caso de Emma). Con lo cual, esta serie no se sitúa solo dentro del género fantástico, sino también en el maravilloso.

Por otra parte, observamos que la *verosimilitud social o cultural* se manifiesta, al menos, en dos niveles: a) en la creación de universos dotados de normas y leyes que rigen en lo que convenimos como real, y b) en el diseño de personajes “más humanizados” que reflejan sentimientos y valores contrapuestos productos de una concepción basada en la ambigüedad moral. Esta figuración de los personajes asume una mayor complejidad si los consideramos en relación a la temporalidad que establece el relato, la cual, según advertimos, actúa como detonante del conflicto al deducir que el tiempo-espacio presente (Storybrooke y todos los acontecimientos sobrevenidos tras el lanzamiento de la maldición) se dispone como el obstáculo mayor para que los protagonistas alcancen su meta: el final feliz. Particularmente, en la primera temporada los personajes no logran su objetivo puesto que desconocen su identidad; mientras que en la segunda el

²⁹ Características elementales del drama de calidad.

descubrimiento de su naturaleza los sumerge en profundas crisis psicológicas determinadas en algunos casos por la negación del ser (por ejemplo Caperucita Roja quien descubre que es un hombre lobo); en otros por el deseo de retornar a sus orígenes (por ejemplo, Blanca Nieves); o por la dificultad de auto-concebirse como un nuevo ser (por ejemplo, el Príncipe Encantador).

Ahora bien, para comprender mejor la factibilidad de la construcción del *verosímil social o cultural* en narrativas que alteran las convencionales estrategias temporales, consideramos oportuno recuperar la propuesta de Deleuze. Para este autor, en diálogo con Epstein, “el automatismo de la imagen o el mecanismo de la cámara tienen por correlato una subjetividad automática capaz de superar y transformar lo real” (Deleuze, 1987:210). Desde esta perspectiva, deducimos que el espectador no se identifica directamente con la “realidad” cimentada por el relato, sino primeramente con los personajes que la residen. Por lo tanto, siempre que estas figuras se construyan de manera verosímil, la alteración de las dimensiones espacio-temporales son concebidas como posibles. La interpretación de este fenómeno intensamente situado en el plano psicológico, nos permite elucidar el punto nodal que da sustento al verosímil dentro del drama televisivo fantástico-maravilloso cuando coexisten armónicamente *realidades espacio temporales cualesquiera*.

De este modo, del análisis inferimos que en la serie analizada, en la cual convive lo mágico y lo real-contemporáneo, prevalece el empleo de una estrategia narrativa orientada hacia una “modelación” del tiempo. Concretamente, observamos que la

— Temporalidades, ficción y TV —

dimensión temporal asume diferentes modalidades en función a los requerimientos de la construcción del relato operando al menos en dos niveles: a) *en el tipo de universos creados*, pues la concepción temporal varía en universos maravillosos y en el mundo real-contemporáneo; y b) *en la exhibición de la maquinaria narrativa*, la cual determina la disposición no-lineal de los acontecimientos, establece múltiples saltos temporales y permite la creación de una nueva versión o adaptación de los clásicos cuentos de hadas que aborda, bajo la cual consigue despistar al espectador otorgándole un rol activo de vital importancia para efectivizar la función lúdica de la narración.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Berciano, Rosa. (1999). "Series norteamericanas. La fórmula del éxito". En Lorenzo Vilches (coord.) *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Barrenechea, Ana. (1996). "La literatura fantástica: función de los códigos socioculturales en la constitución de un tipo de discurso". En Saúl Sosnowski, *Lectura crítica de la literatura americana. Inventarios, invenciones y revisiones*. Caracas: Fundación Biblioteca Ayacucho.
- Buckland, Warren. (2009). *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Estados Unidos: Blackwell Publishing.
- Calabrese, Omar. (1999). *La era neobarroca*. Buenos Aires: Ediciones Cátedra.
- Carlón, Mario. (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires: La Crujía.
- Cascajosa Virino, Concepción (2005). *Prime Time Las mejores series de TV americanas de CSI a Los Sopranos*. Madrid: Calamar Ediciones.
- Cascajosa Virino, Concepción. (2006). *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Universidad de Sevilla.
- Colombes, Adolfo. (1994-1995) "Del mito al cuento", En *Oralidad. Rescate de la tradición oral y la memoria de América latina y el Caribe*. Anuario 6 y 7. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Deleuze, Gilles. (1987). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Hubert, Henri. (1990). "Estudio sumario sobre la representación del tiempo en la religión y la magia". En *Revista Española de Investigaciones Sociológicas* (REIS) N°51, pp.177-204. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Mittell, Jason. (2006) "Narrative Complexity in Contemporary American Television". En *The Velvet Light Trap* N°58, University of Texas Press, Austin.
- Sánchez Escalonilla, Antonio. (2009). *Fantasia de aventuras: claves creativas en novela y cine*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Todorov, Tzvetan. (2005) *Introducción a la literatura fantástica*. México: Coyocan.
- Tolkien, J.R.R. (1998). "Ensayo sobre el cuento de hadas". En *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Barcelona: Minotauro Ediciones.
- Tous Rovirosa, Anna. (2008) *Temas y tramas de la narrativa serializada de los Estados Unidos*, Barcelona: Observatorio de la Producción Audiovisual (OPA).
- Tous Rovirosa, Anna. (2009). "Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses". En *Comunicar*, N° 33 Vol. XVII, Revista Científica de Educomunicación, Barcelona.

6

Chronos y el laberinto audiovisual: rasgos de la ficción televisiva contemporánea

*Por Cristina Siragusa, Ana Laura Zurek,
Joaquín Camaño Casais y Katia Mer*

El laberinto, en su estructura clásica, es ciertamente un espacio cerrado. Pero es un espacio cerrado estructurado de tal forma que (a quien lo recorre) parece imposible salir de él. El laberinto es una forma, pero para quien lo vive es la experiencia de una imposibilidad de salir y, por tanto, de un vagabundeo infinito, y de ahí la fascinación que ejerce y el pavor que infunde. El laberinto es, paradójicamente, una relación no lineal, que se despliega como un ovillo sobre sí mismo, y de nuevo la homología con la estructura del rizoma nos explica algo de este escudo de Aquiles infinito como el catálogo de las naves

Umberto Eco, El vértigo de las listas

Como signo de época, y quizás de manera simplificada, reconocemos el fin del siglo XX a partir de tres rasgos: la *complejidad*; la *contradicción*; y lo *múltiple*. En este sentido, y retomando a Bal (2006) para quien los conceptos “viajan”³⁰,

³⁰ Para Bal: “Pero los conceptos no están fijos, sino que viajan – entre disciplinas, entre estudiosos y estudiosas individuales, entre periodos históricos y entre comunidades académicas geográficamente dispersas. Entre las disciplinas, el significado, alcance y

también para nosotros las discursividades se transforman tanto en su contenido como en su forma durante su circulación y apropiación. En el caso del relato posmoderno encontramos la disgregación de la unidad narrativa en pos de estructuras bifurcadas y *laberínticas* (Benavente Burian y Salvadó Corretger, 2011). Esta metáfora del laberinto es la que retomamos en este capítulo para el abordaje de las narrativas audiovisuales de la serialidad televisiva anglosajona.

El *laberinto* puede concebirse como una de las muchas figuras del caos, al que se le reconoce la existencia de un orden complicado u oculto; es por ello que es la representación figurativa de una *complejidad inteligente* (Calabrese, 1999:146). Este tipo de estructuras se basa, en primer lugar, en el placer por el extravío, producto de la pérdida inicial de un recorrido racional; y, en segundo, en el gusto intelectual por descubrir a través de la astucia el camino que restablezca el orden. Aquí aparece el carácter *ambiguo* que menciona el autor: al preguntarse por el tipo de complejidad que representan los laberintos encuentra una vaguedad que los caracteriza, la misma consiste en una inicial ausencia de orden que pasa posteriormente a una búsqueda de ese orden negado; o dicho en otros términos, es el placer de perderse y reencontrarse, la dicotomía condicionante de estas estructuras.

De esta manera emerge lo *lúdico* como otra faceta del fenómeno, donde el recorrido complejo y los enigmas conducen hacia el final, invitando persistentemente al televidente a situarse en una posición activa e implicativa. Esta estrategia evidencia una

valor operativo de los conceptos difiere. Estos procesos de diferenciación, deben ser evaluados antes, durante y después de cada 'viaje' (2006:31)

profunda vocación por *cautivar* la atención del espectador instituyendo un juego de múltiples alternativas posibles hacia los cuales puede orientarse la acción del relato. Márquez Huelves clarifica los sentidos atribuidos a la expresión *ludus facere*, en particular aquél en el que se alude a “estar jugando con alguien” (2001:48) sin que represente esta situación un acto recíproco entre los participantes. Lo que subrayamos es que, independientemente de la acción que desarrolle el público de la serie, la narración posee ese mecanismo lúdico en su configuración constitutiva.

Como parte de este fenómeno epocal, la ficción televisiva, siguiendo los pasos del cine, se desarrolla sobre las bases de complejas tramas. La lógica discursiva de Internet que fragmenta, multiplica y relaciona grandes cantidades de información es llevada a la pantalla televisual provocando, entre otros factores, una ruptura en la unidad tradicional dominante. Recordemos que han sido dos las modalidades canónicas y diferenciadas del ficcional televisivo, a saber: a) la *serie* (inscrita en la lógica de la *autonomía episódica*, reiteración de la estructura narrativa, carácter autoconclusivo de las tramas, y nula significatividad del orden de emisión); y b) el *serial* (emergencia de la lógica de la *expansión narrativa*, fragmentación de la presentación ceñida al carácter consecutivo). Sin embargo a partir de los años 80s, la *serie* comenzará a trastocar el carácter autoconclusivo de sus tramas, combinándolas en muchos casos con *plots* no-procedimentales³¹ que se desarrollan en arcos

³¹ Por tramas *procedimentales* se refiere habitualmente a aquellas que poseen un carácter “cerrado” en el desarrollo de un episodio. Es por ello que se distinguen, en

narrativos transversales en una misma temporada, e incluso a lo largo de diferentes temporadas³².

El relato *serial* presupone una narración dosificada en el tiempo que se extiende multiplicando acciones y personajes. Generalmente la finalización de cada episodio o capítulo implica “colocar” una situación inconclusa (presentación de la tensión) con el objetivo de despertar la curiosidad y la intriga que movilice al espectador para reanudar el encuentro en el capítulo siguiente. De esta manera entendemos que la *génesis de la serialidad posee rasgos laberínticos*: existe un camino recorrido en tramos, del que vamos obteniendo y guardando la información necesaria para llegar al final. En el caso de la ficción seriada contemporánea se suman otros factores que favorecen la complejidad: la estructura cronológica será desplazada por una organización intrincada, en la que el relato se bifurca y lo visual se transforma.

Indudablemente la aparición de las narrativas complejas comienza a reconocerse como fenómeno, fundamentalmente en el mercado anglosajón, a partir de la década de los 90 para adquirir gran protagonismo en el siglo XXI, cuando no quedaron dudas del éxito del *drama de calidad*. Algunas de estas ficciones tienen como impronta la hibridación de géneros; la diversidad temática; la producción de temporadas más reducidas; el empleo de conceptos narrativos más arriesgados; la configuración de

principio, de aquellas *seriales* donde funciona un mecanismo de suspensión narrativa y continuación a lo largo de distintos capítulos.

³² De esta manera, en el marco de la renovación experimentada por el género en Estados Unidos, prácticamente en los últimos años las fronteras entre *serie* y *serial* se han diluido a favor de la primera en términos de la clasificación de las narrativas particulares.

personajes dotados de mayor realismo y con protagonismo coral; la implementación de modelos combinados de tramas; entre otras cuestiones (Álvarez Berciano, 1999; Cascajosa Virino, 2005; Tous, 2009).

Operaciones estético-narrativas para la construcción de un laberinto

A partir de la observación atenta de un conjunto de producciones anglosajonas, ha sido posible reconocer algunos *mecanismos estético-narrativos* a partir de los cuales se genera lo que denominaremos *efecto laberinto* en la serialidad ficcional televisiva. La presentación de los mismos se expondrá considerando la *forma-inventario* dado que priorizamos la exhibición de rasgos y características identificadas a los fines de su problematización y conceptualización. Para ello estableceremos referencias a ciertas series de la televisión contemporánea tales como *Awake* (NBC: 2012); *Damages* (FX Network: 2007); y *Once Upon a Time* (ABC: 2011-2013) que nos han permitido profundizar en estas modalidades, lo que no significa en absoluto que puedan ser consideradas los únicos casos o los más emblemáticos.

1º.- **No linealidad narrativa** que afecta de manera profunda a la disposición de los acontecimientos de manera tal que la dosificación de la información dota al relato de una reconfiguración constante de las intrigas.

Importa en este sentido destacar que este tipo de operación implica un *uso persistente* de procedimientos de *quiebre de la*

continuidad discursiva, lo que nos lleva a conjeturar acerca de la existencia de un nuevo tipo de alfabetización audiovisual (pero específicamente ligada al consumo de ficción seriada televisiva) en la que la suspensión de la historia (por el período de tiempo propio de su emisión) no obturaría la capacidad de comprensión de aquello que nos es contado, incluso cuando disipa un orden lineal y evidente de acciones.

Esta macro-operación es complementada (o quizás cabe pensar completada) por alternativas que afectan de manera diversa en la dimensiones narrativas y/o estéticas en un amplio abanico que incluye la *destitución del sentido de realidad* (y los supuestos de normalidad social) y la *subjetivación de la experiencia* expresada (y encarnada) en los personajes que conforman las diégesis. Dichas opciones, enumeradas y explicadas a continuación, pueden articularse (de muy diversas maneras) con este nivel de sentido del relato.

2º.- **Despliegue de bucles temporales**³³ lo que posibilita la emergencia de un devenir temporal permanente que implica una “puesta en cero del contador” para encontrar un nuevo camino que conduzca a la revelación de la verdad.

Por ejemplo, en *Awake*, se acude recurrentemente al accidente automovilístico para intentar comprender la razón de esa presencia “extraña” de un personaje (el protagonista) en dos mundos alternos. Entendemos que es interesante asociar este

³³ La auto-conciencia “solitaria” del retorno persistente a “volver a vivir” los sucesos aunque no signifique un idéntico acontecer es la base que sostiene (al menos en su forma de construcción audiovisual en el género de la ciencia ficción) la presencia del bucle temporal: *una y otra vez* se repiten los hechos y siempre hay un observador (protagonista habitualmente) que es capaz de identificar el fenómeno.

procedimiento con una de las tipologías que propone Cameron (2008), específicamente nos referimos a las *narrativas bifurcadas* (*forking-path narratives*). Estas últimas representan disyuntivas entre temporalidades alternativas ofreciendo diversas versiones ante determinados acontecimientos (usualmente se trabajan sobre “pequeños cambios” con profundo impacto en el desarrollo de las acciones); es por ello que, a diferencia de las anacrónicas, se compromete el nivel de la historia. Aquí, se introducen líneas “posibles” de la trama que usualmente se contradicen una a otra; de modo tal que lo que se pone en juego es la negación absoluta de una *perspectiva de la unicidad* y la centralidad de la *subjetividad* liberándose de los designios del tiempo.

Esta cuestión se liga, en ocasiones, a la figura del *viaje* dado que se despliegan fracturas temporales constantes mediante recurrentes desplazamientos de las dimensiones de espacio y tiempo. En *Once Upon A*

Time, la circulación se produce entre un tiempo “presente” y un tiempo “inmemorial”; mientras que en *Awake* se construyen dos mundos aparentemente “en tiempo presente” en el que la existencia de uno desacredita la del otro (desanclaje temporal).

3º.- **Cuestionamiento de los principios de realidad** dotando a esta última de inconsistencia a partir de heterogéneas modalidades: creación de universos diegéticos paralelos que, en una primera instancia, se desacreditan entre sí³⁴; inexistencia de

³⁴ Generalmente, la resolución del conflicto reside en la unión de las realidades intervinientes. Si bien, *Once Upon a Time* y *Awake* centran sus narrativas a partir del diseño de mundos paralelos, esta característica es sumamente explícita en esta última.

certezas que funciona como un motor narrativo en términos de que multiplica los interrogantes y permite avanzar el desarrollo de la trama; imaginario ucrónico porque es recurrente que este tipo de relatos incorporen la representación de acontecimientos que describen aquello que hubiera ocurrido si no hubiese sucedido otra alternativa.

Podríamos decir que en este tipo de relatos, las narrativas se diseñan a partir de la generación de múltiples intrigas que surgen de la alteración de los supuestos de una “realidad” construida con un alto grado de verosimilitud, lo que conduce tanto a los personajes como al espectador a perderse en el *laberinto* para ingresar en un escenario de permanente vacilación. Esta verosimilitud, según Todorov (2005), refiere a *lo probable* y *lo apropiado* de aquello que acontece en la diégesis. En este sentido, considera que los regímenes de verosimilitud varían de género a género, lo cual implica el empleo de determinadas leyes, reglas y normas para la construcción del universo diegético.

4º.- Reiteración “obsesiva” de escenas lo que implica una recurrencia excesivamente repetitiva de aquéllas de máximo *valor-intriga* a los fines del desarrollo de la historia³⁵.

En primer lugar la iteración responde a un orden pragmático-funcional dado que las inclusiones periódicas permiten ampliar la información o subrayar hechos que generalmente suelen corresponder al suceso que da un giro en la existencia del protagonista. Sin embargo, se evidencia con potencia una

³⁵ En el caso de *Awake*, la primera escena de la temporada, constituida por un flashback, será retomada a lo largo de la serie; en ella vemos el momento del accidente automovilístico que cambiará la vida Michael.

necesidad por develar un misterio, es decir, el sentido de la acción persistentemente se pone en duda movilizando la búsqueda por “la verdad”. De este modo se asume la existencia de “una” realidad que se oculta tanto al personaje como al espectador, pero que se deja escudriñar, lo que manifiesta la asunción de “una” respuesta posible (no multiplicidad de lecturas posibles) para la explicación de los acontecimientos (causas y características).

Es así como más allá de su pretensión de complejidad a nivel narrativo la serialidad televisiva, paradójicamente, continúa asumiendo la existencia de un orden coherente subyacente, en ocasiones basado en un pensamiento conspirativo. Subyace, entonces, una *trama del complot* concebido desde la visión de Piglia para quien éste “sería entonces un punto de articulación entre prácticas de construcción de realidades alternativas y una manera de descifrar cierto funcionamiento de la política” (2002:4).

5º.- El color como articulador o contraste: se manifiesta el uso recurrente del color ya sea a través de la fotografía, el vestuario o el atrezzo para agrupar o diferenciar tomas que pertenecen a distintos espacios temporales. En *Awake* estas diferencias visuales permiten identificar y agrupar los tiempos paralelos más allá del montaje o de los personajes que aparezcan en escena; las características de tonalidad lumínica que definen los dos *presentes* serán distintas para cada caso: *uno*, con Rex (hijo), es trabajado con una iluminación en tonos fríos de verdes y azules, al mismo tiempo algunos elementos del vestuario y el atrezzo se utilizan con el mismo criterio apoyando situaciones en las que una

variación exagerada de la temperatura color podría resultar confusa para connotar una hora determinada del día. *Otro*, el presente con Hannah (esposa) es representado mediante una iluminación de tonalidad cálida compuesta por amarillos y naranjas, acompañada aquí también por algunos elementos de la puesta en escena como en el caso anterior. De esta manera el *color* se convierte en un elemento regular que delimita como campos los dos presentes paralelos, otorgando al espectador un punto de referencia para comprender la trama.

Por su parte en *Damages* la ruptura temporal se manifiesta con la profusión de escenas sumergidas en tonalidades sepias y otras viradas hacia el magenta, apelando así al tiempo pretérito en función de la codificación cromática presente en nuestra cultura. El código cromático irrumpe con potencia instaurando las condiciones de legibilidad del *instante-tiempo- pasado*, asentándose en los cánones vigentes del pensamiento visual. En una de estas temporalidades, aquélla anclada en 2002, identificamos dos sub-líneas del tiempo: *por un lado*, el encuentro entre el abogado de Frobisher y Gregory; y *por otro*, los devaneos románticos entre Katie y Gregory, momento en el que se introduce el conflicto central que originará el juicio posteriormente.

En el *primer caso* – la temporalidad más antigua (a nivel cronológico) de toda la serie – las construcciones imagéticas están concentradas en la representación de “lo antiguo”, “lo pasado”. Como recurso central observamos el despliegue de una estrategia a nivel de la fotografía asentada en el “sepia”. Se apela, de esta manera a un código cromático fácilmente reconocible a partir del cual es posible observar una operatoria que se inscribe

en un sistema estandarizado del color y que permite, de manera simple, establecer un mecanismo funcional y pragmático a la hora de instaurar la atmósfera comunicativa *en* una narrativa compleja. Como un efecto del discurso televisual se ofrece una información acerca de la historia, cuya presencia en el relato emerge desde la analepsis, que rápidamente nos habilita a asumir que los acontecimientos han sucedido hace mucho tiempo atrás. En la segunda sub-línea, encontramos un momento inmediatamente posterior al anteriormente desarrollado. Aquí el dispositivo construido ofrece una interesante dificultad: debe ubicar con claridad una dimensión del tiempo también “pasado” y que comparte el tiempo fechado (año 2002) pero que, a su vez y por una necesidad diegética “debe” distinguirse del antes referido. La fotografía comienza ahora a virar hacia los tonos magentas/rojos, reflejando una realidad que no coincide con la de aquél “presente” y que pretende instituir una atmósfera de encuentro sensual/sexual, de cuerpos frenéticos, de diversión subyugante.

De esta manera el lenguaje cromático cobra significatividad al insertarlo en un cuerpo sistemático de reglas y normas que permiten importantes procesos tanto de producción de sentido como de reconocimiento. Estos recursos, más cercanos a su inclusión en el lenguaje cinematográfico que en el televisivo, permiten desde una perspectiva icono-lingüística potenciar el valor comunicativo y contextual de las acciones dentro de la historia.

6º.- Escenas bisagras son aquellas en las que hay una convergencia de líneas temporales, en las que vemos al personaje pasar de un espacio temporal a otro.

En *Awake*, el montaje configura las dos unidades temporales proponiendo un principio y un cierre de secuencia, mediados por una escena bisagra, en ella se muestra al protagonista durmiéndose en una realidad y despertándose en la otra. Así el acto de dormirse se convierte en el hecho que articula el paso de una realidad a otra, este recurso será utilizado a lo largo de toda la serie y en distintas duraciones, algunas veces veremos al protagonista en la acción completa de irse a dormir: otras, sólo observaremos detalles de sus ojos que se cierran, pero siempre estará presente articulando las dos temporalidades.

En *Damages*, la escena bisagra aparecerá a modo de metáfora, la protagonista al salir de la cárcel atravesará un *oscuro túnel* en el que la saturación de colores propia de la línea temporal anterior vira drásticamente hacia una nueva composición cromática en donde predominará una paleta de tonos suaves, es decir, la transición temporal se expresará visualmente mediante una transición cromática que se corresponde con las pautas de color establecidas para cada temporalidad en el transcurso de la serie.

El espectador inmerso en el laberinto televisual

Para concluir, reconocemos que las estructuras laberínticas de la ficción contemporánea pueden definir su arquitectura desde el contenido, la forma o en una combinación de ambas. Esa mixtura se caracteriza por introducir al público, desde los primeros capítulos, en mundos fragmentados y caóticos, en los que seguidamente el relato visual irá desplegando un conjunto de recursos formales que le ayudarán al televidente a vislumbrar un

orden. Estas estructuras no pretenden la resolución de los misterios; pues, *el placer del espectador reside en el misterio del enigma*, es decir en perderse en el laberinto.

De este modo, se exhiben con frecuencia una configuración de tramas asentadas en la multiplicidad de intrigas, que serán expuestas dosificadamente respetando la emisión diferida que caracteriza a la ficción seriada. Por otra parte, *la imposibilidad de identificar con certeza al enemigo* será un recurso del cual se valgan, ya que al configurar los personajes desde la ambigüedad moral, la resolución del enigma puede no darse nunca, dando lugar a la generación de otros novedosos.

Eco lo subrayaba en la cita que introduce este capítulo, importa pensar no sólo cómo en la narrativa subyace un *mecanismo-laberinto* sino cómo se instituye para su ejercitación un tipo particular de *experiencia-laberinto* destinada al espectador en la que reina el *placer-de-la-imposibilidad* y la apelación, para la implicación, de vencer *lo inasequible*.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Berciano, Rosa. (1999). "Series norteamericanas. La fórmula del éxito". En Vilches L. (coord.) *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Bal, Mike. (2006). "Conceptos viajeros en las humanidades". En *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo* N°3, pp. 28-77.
- Benavente Burian, Fran y Salvadó Corretger, Gloria. (2011). "La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. Series de tiempos y mundos virtuales". En *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, pp. 45 a 55.
- Calabrese, Omar. (1999). *La era neobarroca*. Buenos Aires: Ediciones Cátedra.
- Cameron, Allan. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. New York: Palgrave MacMillan.
- Cascajosa Virino, Concepción. (2005). *Prime Time Las mejores series de TV americanas de CSI a Los Sopranos*. Madrid: Calamar Ediciones.
- Eco, Umberto. (2009). *El vértigo de las listas*. Barcelona: Lumen
- Márquez Huelves, Soledad. (2001). "La sintaxis de la expresión ludos facere en latín arcaico". *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios Latinos* Vol. 20, pp. 47-56.
- Piglia, Ricardo. (2002). "Teoría del Complot / Plácidos Domingos". En *Ramona Revista de Artes Visuales* N°23, Buenos Aires.
- Todorov, Tzvetan. (2005). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Coyoacan.
- Tous, Anna. (2009). "El surgimiento de un nuevo imaginario en la ficción televisiva de calidad". *Quaderns del CAC* 31-32, Barcelona, pp. 123-131.

7

El tiempo del espectador: elementos extradiegéticos con dimensiones diegéticas activas como recurso de anticipación³⁶

Por Alejandro R. González y Roque Guzmán

"La hipótesis de que las imágenes tengan alma parece confirmada por los efectos de mi máquina sobre las personas, los animales y los vegetales emisores."

Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*

Casi a modo de aire de época (Calabrese, 1999) las narrativas no lineales y narrativas *puzzle* (Buckland, 2009) se han apoderado de la escena audiovisual de la ficción seriada anglosajona contemporánea. Cada vez es más frecuente observar series donde los constantes saltos en la temporalidad del relato, canalizados mediante el uso de *flashbacks* (analepsis), *flashforwards* (prolepsis) e incluso de *flash sideways* - popularizados a partir de *Lost* (ABC: 2004-2010) - proponen al espectador una visualización atenta para comprender enteramente la diégesis y la conformación de esos mundos imaginarios.

Sin embargo, en la mayoría de los casos, esta forma de narrar sólo aprovecha lo que el guionista propone. Pero en toda serie de

³⁶ En las VIII Jornadas de Investigación organizadas por el Instituto de Investigación (Universidad Nacional de Villa María), Villa María, 27 al 29 de noviembre de 2013, se expusieron resultados parciales de la indagación.

televisión existen elementos extradiegéticos y extraños al guión como la secuencia de títulos, los *bumpers*³⁷ y demás piezas gráficas audiovisuales, que suelen quedar relegadas en su potencialidad narrativa para constituir solo elementos identitarios de marca y/o brindar información básica sobre el elenco actoral y técnico. Ya que las secuencias de títulos conforman un dispositivo discursivo audiovisual útil para introducir las temáticas de la obra (González, 2012), percibimos que, en muchas ocasiones, el mismo no es suficientemente aprovechado.

Consideramos que en el caso de *Fringe* (FOX: 2008-2013) se produce un novedoso aprovechamiento del *program packaging* que, particularmente, se acerca a la narratividad audiovisual y se aleja de la utilización clásica. En este sentido, entendemos que la construcción del grafismo televisivo se trata de un proceso pluridisciplinar y pluritécnico (Costa, 2005). Por ello, no es menor el grado de experimentación que forma parte del packaging de las series anglosajonas de calidad en el marco de una disciplina que no cuenta con un gran desarrollo teórico en sus espaldas; sino más bien una práctica sin teoría (Costa, 2005).

Fringe. Temporada por temporada.

Desde un espacio indefinido y abstracto, que simula una mirada microscópica, de laboratorio; comienza un vertiginoso *travelling out*. En su desarrollo observamos el paso de algunas frases breves (elementos tipográficos), signos matemáticos que evocan

³⁷ Los *bumpers* (paragolpes) son las secuencias que determinan el inicio y el fin de un bloque de programa, al estilo de "vamos al corte" y "seguimos con...".

fórmulas científicas e imágenes animadas que sugieren fluidos y formas orgánicas. Finalmente, el término que da nombre a la ficción seriada se construye uniendo una gran cantidad de fragmentos, al modo de una explosión en reversa. Así se presenta *Fringe* al espectador: una secuencia sugerente, con abundante información dispuesta en múltiples capas para su interpretación. A lo largo de las cinco temporadas en las que se desarrolla este producto seriado, el principal componente del *program packaging*, la secuencia de títulos iniciales, presenta versiones diferentes rompiendo así con la habitual práctica de elaborar una exclusiva secuencia de apertura que nunca se renueva y que es reiterada en cada episodio de la serie (González, 2012). Tanto la primera como la última temporada de *Fringe* emplean una única entrada anual en su *program packaging* audiovisual. En cambio, las restantes complejizan tanto este componente como su trama central.

En su segundo año, se nutre de tres diferentes secuencias de títulos. Mantiene en su primera etapa la correspondiente a todo el período de su primer año, sumando dos nuevas que presentan *una*, un salto temporal, y *otra*, uno espacial.

En la línea de *Lost*, los saltos temporales pueden leerse más como nuevas ubicaciones de presentes que como flashbacks (analepsis) o flashforwards (prolepsis). El capítulo 16 de la segunda temporada se ubica en 1985, en un claro salto narrativo temporal acompañado de una entrada que emula haber sido realizada en esa época. Tanto los elementos visuales como los sonoros remiten al año en el cual se ancla temporalmente el episodio. Por su parte, la entrada del capítulo 21 sorprende al introducirnos en

el Universo paralelo. Un salto espacial que más adelante será casi normal para el espectador de la serie.

La tercer temporada se compone de cinco diferentes entradas. Dos particularmente focalizadas en los dos Universos paralelos; una híbrida de las anteriores (que será explorada más adelante en este capítulo); nuevamente la que recrea el año 1985; y una que conforma un salto hacia el futuro (año 2026).

En la cuarta, podemos observar dos entradas diferentes. Una de ellas, la que acompañará a toda la temporada, y otra que presenta un avance hacia el futuro (2036) y será la cabecera del último año de la serie.

Interesa particularmente la manera en que temporada a temporada se complejiza y amplía el uso del *opening*; al mismo tiempo, se presenta más “enredada” la trama del producto seriado televisivo. Al retornar a una trama más lineal, las entradas se unifican nuevamente.

Entrada desde dentro

Observamos que las transformaciones que experimenta la secuencia de títulos tienen directa relación con cambios temporales y/o espaciales en la narrativa. A los fines clasificatorios, tomaremos la metodología brindada por Casetti y Di Chio (1999), agrupando las modificaciones que ocurren tanto en los significantes sonoros como en los significantes visuales:

- Significantes visuales:

1.- *Lo tipográfico* (palabras clave). Casi a modo de una actualización del legado de la entrada de *The X-Files* (FOX: 1993-2002), *Fringe* hace uso de palabras clave y también se apoya en la variación de las mismas. Nos ofrece siete configuraciones diferentes durante las cinco temporadas. En algunas oportunidades la modificación afecta algunas palabras; en otras el cambio radica en la totalidad de los términos. Las *palabras clave* desarrollan un papel fundamental como recurso narrativo de anticipación, pero no de un capítulo en especial; sino en relación a la temporada en su totalidad.

Merece un apartado la frase solo visible fracciones de segundo inmersa en las varias palabras clave de la entrada de *Fringe* de las primeras tres temporadas. "Observers are here" es un guiño casi subliminal que no escapa al carácter de recursos de anticipación que cubre los 20 segundos de entrada.

2.- *El uso de lo cromático con función narrativa*. En el contexto de la serie, el color de la secuencia de títulos conforma un código que fue rápidamente interpretado y compartido entre realizadores y espectadores. La secuencia de títulos de la primera temporada de *Fringe* es monocromática, en tonalidades de azul. La mayoría de la segunda temporada utiliza la misma secuencia, pero en aquellos episodios donde la acción transcurre en el universo alternativo de la serie, la secuencia de títulos se modifica: continúa monocromática pero en tonalidades de rojo. En este caso, el cambio de tonalidad es un fuerte indicador de un "salto". Los *saltos* en la línea temporal de la narrativa también provocan modificaciones en la morfología de la secuencia de títulos de inicio. En dos episodios narrados en *flashback*, donde se hace

referencia a eventos de 1985 considerando la línea de tiempo primaria de la serie, la secuencia de títulos toma una estética retro, su diseño remite a los '80 con elecciones tipográficas y animaciones al estilo de los videojuegos de la época. La secuencia simula ser reproducida desde una videocasetera VHS, con marcas de cinta mordida y fallos de tracking. Por otra parte, en el episodio final de la tercera temporada - donde la prolepsis nos lleva al año 2026, cuando la tierra está muriendo - los títulos son despojados de su cromatismo, construyendo la secuencia en blanco y negro.

En la cuarta temporada, cuando se produce un *reboot* y la narrativa se posiciona sobre la línea de tiempo alternativa - *flash sideways* - la secuencia vira su color a los tonos ocre.

En los casos mencionados, la secuencia de título no sólo desarrolla una función anticipatoria, sino que, además, está intrínsecamente relacionada con la temporalidad o espacialidad de la diégesis.

3.- Asimismo, es posible observar cambios mayores en la última temporada; constituyendo una estética que se aleja de las anteriores. La quinta temporada ocurre en un universo distópico, y la secuencia de títulos refleja esa transformación: a partir de explorar un espacio sugerentemente interno y microscópico, parecido a una conexión neuronal, el movimiento de *travelling out* - que ya no es el mismo en cuanto a velocidad y dirección - nos lleva fuera del sujeto y se centra en recorrer el espacio de opresión del régimen imperante, que remite a un campo de concentración.

- Significantes sonoros:

En dos ocasiones se repite el mismo packaging audiovisual que simula ser realizado en 1985 para lo cual, la música se compone de sonidos sintetizados que remiten a aquella época. Quizás se trate de uno de las innovaciones más radicales a lo largo del desarrollo de la serie al mismo tiempo que afianza con mayor potencia la relación entrada-episodio. Como hemos mencionado anteriormente, este cambio sonoro se produce junto al visual y al de palabras claves que constituyen, en su conjunto, la gráfica televisiva identitaria del programa. Los noventa y ocho episodios restantes mantienen el *leit motiv* empleado desde el piloto.

“Entrada”, episodio insignia

Quizás podríamos entender a la entrada *fringeana* del capítulo 8 de la tercera temporada (paradójicamente titulado "Entrada") como el punto más elevado en esta construcción narrativa que aprovecha hasta la secuencia de títulos de inicio. Sin detenernos en la utilización de textos, solamente centrándonos en los cambios operados entre los indicadores tonales de las dos versiones anteriores de entrada presentadas en esta misma temporada, encontramos la *anticipación* propiamente dicha en su máxima expresión.

Casi a modo de resumen de las transformaciones narrativas que sufrirá el episodio en su desarrollo, podemos visualizar estos 20 segundos de información que alternan, a modo de un híbrido audiovisual, segmentos de dos *opening*, cada uno asociado a un

Universo diegético de la serie. La secuencia fluctúa entre las tonalidades azules y rojas, anticipando la lógica del episodio donde la narrativa fluctúa en una dualidad espacial: el universo primario, y el universo alternativo.

Es importante destacar que en muchos episodios la narrativa oscila entre los universos proyectados por la diégesis, de manera tal que la secuencia de títulos no es prescriptiva sobre el "mundo" en que se desarrollará la acción. Sin embargo, en el desarrollo de cada episodio siempre hay una focalización preponderante en uno de los universos. De este modo, los capítulos poseen una de las versiones de entrada de cada temporada que se corresponde con el mundo diegético que mayoritariamente contienen.

Estos recursos tienden a contrarrestar los efectos de las entradas de los *packaging* audiovisuales habituales en las series de calidad anglosajonas. De este modo, se evita la pérdida de sorpresa más allá de la primera emisión (González, 2012) recreando el efecto disparador / anticipador propio de las secuencias de títulos del cine.

La entrada ya no es un elemento repetitivo, sino resulta en una secuencia narrativa que tiende a ubicar temporal y espacialmente al espectador sin perder su carácter de cuerpo extradiegético. Una doble función que permite la anticipación de futuro y salir de la zona de confort determinada por la inespecificidad del *packaging* audiovisual seriado.

Tipologías

Teniendo en cuenta las tipologías de *program packaging* propuestas por González (2012) de tipo informativo/funcional y

de tipo narrativo; creemos pertinente expandirlas a fin de incluir el particular caso de Fringe.

González propone:

- Secuencias *informativas / funcionales*: son aquellas donde se prioriza la información contractual que la secuencia de títulos debe sostener sobre la serie (títulos, actores, entre otros). Poseen un atractivo diseño que no molesta en la narrativa del episodio, y son útiles como soporte para la información de los créditos.
- Secuencias *narrativas*: están estructuradas como cortometrajes. Son secuencias de títulos que conforman un mini relato en sí mismas. A pesar de que no descuidan los aspectos informativos ni de legibilidad, avanzan al potenciar el interés en las tramas y temáticas de la serie.

Aunque *a priori* podríamos ubicar a la entrada *fringeana* en el primer grupo como consecuencia de su aparente preeminencia de información contractual, ésta no es tal, sino que únicamente es posible encontrar en la secuencia los nombres de los creadores de la serie. Sin embargo, sí observamos una cantidad de *palabras claves* relacionadas íntimamente con las tramas argumentales de la temporada. “Pirokinesis”, “neurociencia”, “universos paralelos”, “proyección astral”, “mutación”, son algunos de los ejemplos más paradigmáticos.

Asimismo, podemos acordar en el alto nivel narrativo que dichas secuencias poseen por contener numerosos guiños textuales a las temáticas que se desarrollarán en los episodios pero,

principalmente, por su carácter móvil en relación a los saltos espaciales y/o temporales. Cada variación del sistema es anticipada por un *program packaging* que no deja lugar a dudas: lo siguiente que el espectador observará, será en otro tiempo, en otro espacio o en otro tiempo y espacio.

En este sentido, podemos destacar el uso de estos elementos extradiegéticos como parte de la trama que, en definitiva, obligan a una nueva categoría:

- *Híbrido*: Secuencia donde los elementos extradiegéticos del packaging audiovisual: música, textos, tipografía, color, presentan características de anticipación en relación a los contenidos del episodio. Son móviles, varían conjuntamente con saltos narrativos temporales y espaciales.

En la misma línea podemos ubicar la secuencia de títulos de 24 (FOX: 2001-2010) en la que los personajes son presentados mediante títulos extradiegéticos al estilo de créditos de actores, aunque con los nombres de sus personajes. Un entrecruzamiento que apunta principalmente hacia la verosimilitud de los acontecimientos en favor del simulacro de tiempo real que caracteriza a la serie.

El Alfabeto *Fringe*

El relato de *Fringe* incorpora también otro tipo de elementos que, sin ser parte del universo diegético de la serie, involucran una materialización enteramente relacionada con la narrativa de la misma. Nos referimos a las imágenes incluidas a modo de *bumpers* - separadores gráficos que marcan el inicio del corte

comercial - que, por su carácter de límite implican una detención en la narrativa del capítulo en particular, pero que significan un “guiño” hacia un grupo particular de espectadores.

Una primera, y evidente, observación nos permite apreciar un conjunto de imágenes que son figuras reconocibles por su cotidianeidad - una mano, una rana, una flor, una mariposa, media manzana, una hoja, etc. - fotografiadas en forma monocromática copiando la tonalidad de la secuencia de títulos de cada capítulo en particular, y expuestas en una composición que posee un fondo negro pleno. Son imágenes que forman parte de la secuencia de títulos, que atraviesan rápidamente ante nuestros ojos en el frenesí del *travelling out*. Sin embargo, una mirada atenta nos permite encontrar elementos que no se corresponden con lo visualizado: algunos pétalos de la flor poseen la textura de las alas de un insecto; la piel de la rana tiene escrita la letra griega Φ , entre otros recursos. Son pequeñas incongruencias que nos recuerdan la dualidad constante presente en la temática de esta ficción.

Las imágenes fueron bautizadas glifos (*glyphs*) por los fanáticos de la serie con activa presencia en Internet. J. J Abrams señaló (Broadley, 2008), que a la manera de *Lost*, donde numerosas pistas del universo son plantadas en Internet, los glifos de *Fringe* no se encuentran desconectados de la serie, sino que son parte del código del show. Esto provoca múltiples conjeturas en un grupo particular de espectadores - los cuales podríamos considerar *espectadores expertos* - que luego de observar la emisión de la serie continúan elaborando y cuestionando la diégesis *online* en forma colaborativa.

La hipótesis más sostenida es que los glifos conforman un código particular, con un mensaje en cada episodio. Luego de un tiempo, uno de los espectadores expertos (Sánchez, 2008) logró quebrar el código e identificar el mensaje que los realizadores emitían a través de los glifos. Aparentemente, el criterio fue incluir palabras que guarden relación con la temática del episodio en que eran emitidas. Más allá del valor que estos términos tuvieran para la inteligibilidad de la serie, el hecho de generar esta dinámica por Internet sirvió no sólo para cristalizar un grupo de fanáticos en particular, sino también para que la diégesis se extienda más allá de la pantalla, lo que parece ser una costumbre usual en las narrativas complejas contemporáneas.

Reflexiones finales

En ocasiones, el agiornamiento del packaging de la ficción seriada televisiva contemporánea no permite un análisis diacrónico; y mucho menos una búsqueda de elementos que contengan otras relaciones de tensión -o no- con respecto a los contenidos del audiovisual. A la manera de la máquina de Morel (Bioy Casares;1940), usualmente, la entrada del producto serial reproduce temporada a temporada las mismas imágenes que resultan, hacia la *season finale*, un factor identitario que conserva menos coherencia con la actual etapa del programa y mucha más con las instancias iniciales.

Desde el punto de vista de los parámetros de identidad, y considerando lo analizado hasta aquí, *Fringe* propone una dialéctica activa presente en las relaciones entrada-episodio,

pero no sólo a un nivel de juego que obligue al despliegue de la concentración y focalización del público medio; además -y particularmente- permite, a priori, una referencia de anticipación de futuro. Es por ello que consideramos a esta ficción como caso testigo que da cuenta de una creciente toma de conciencia por parte de los realizadores / productores sobre la utilidad de los recursos pertenecientes al área de gráfica audiovisual como un elemento más que, sin pertenecer propiamente a la diégesis, ayuda a conformarla.

Las series televisivas contemporáneas comprenden el valor del *program packaging* como elemento identitario, pero además amplían su funcionalidad transformándolo en un creativo modo de brindar información; sobrepasando la pantalla televisiva y ocupando Internet como espacio de interacción y debates que amplifican la misma diégesis del espacio televisivo. El campo del diseño gráfico y el del audiovisual se invaden mutuamente, y de este entrecruzamiento resultan formas expresivas muy elaboradas pero absolutamente apropiadas para el espectador de la época.

Referencias bibliográficas

- (s/d) *Fringe Glyphs: An interactive encoder / decoder*. Disponible online en <http://fringeglyphs.com/> (Última visita 27/12/2013)
- AAVV (2013). *Opening Sequence*. Fringe Wiki. Disponible online en http://fringe.wikia.com/wiki/Opening_Sequence (Última visita 27/12/2013)
- Glyphs*. Fringe Wiki. Disponible online en <http://fringe.wikia.com/wiki/Glyphs> (Última visita 27/12/2013)
- Bioy Casares, Adolfo (1940). *La Invención de Morel*. Buenos Aires: Emecé.
- Broadley, Erin (2008). *J. J. Abrams on TV's Fringe*. Suicide Girls. Disponible online en https://suicidegirls.com/members/erin_broadley/blog/2680037/jj-abramson-tvs-fringe/ (Última visita: 27/12/2013)
- Buckland, Warren (2009). *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Estados Unidos: Blackwell Publishing.
- Calabrese, Omar (1999). *La era neobarroca*. Buenos Aires: Ed. Cátedra.
- Casetti, Francesco. y Di Chio, Federico. (1999). *Cómo analizar un film*. Buenos Aires: Paidós.
- Costa, Joan (2005). *Identidad Televisiva en 4D*. La Paz: Design.
- González, Alejandro (2012). "La importancia del envase". En Guillot, Liliana y Siragusa, Cristina (Compiladoras) (2012). *Narrativas en progreso. Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: EDUVIM.
- Sánchez, Julián (2009). *Solution to the Fringe Glyph Cipher*. Disponible online en <http://www.juliansanchez.com/2009/04/07/solution-to-thefringe-glyph-cipher/> (Última visita: 27/12/2013)

8

Confrontando la *duración* con el *instante* en el discurso imaginal. La serialidad televisual anglosajona entre *el tiempo* y *el no-tiempo*³⁸

Por *Gabriel Casas*

Cuando los hombres lo consideran necesario, utilizan un proceso socialmente normalizado para cotejar de una manera indirecta, fenómenos que directamente no son comparables. Queda por averiguar para qué lo hacen y en que estadio evolutivo desarrollan un concepto unitario del nivel sintético en que se sitúa la expresión "tiempo", para designar aspectos comunes de las series de sucesos que intentan comprender de un modo indirecto, a través de su relación con un proceso normalizado.

Norbert Elías, Sobre el tiempo

Desde la Grecia clásica ha sido establecida una tensión entre el Mitho y el Logos instituyendo una dicotomía entre dos modalidades perceptivas y cognoscentes: una, perteneciente al orden de lo "real" y racional, basada en competencias verbo-cognitivas, y la otra, desplazada hacia una dimensión considerada imaginaria y no-racional, anclada en capacidades ícono-perceptivas. Esta tensión mitho-lógica ha sido diferencialmente

³⁸ En las VII Jornadas de Investigación organizadas por el Instituto de Investigación (Universidad Nacional de Villa María), Villa María, 27 al 28 de noviembre de 2012, se expusieron reflexiones parciales en la ponencia titulada "Narrativas imaginales, entre el tiempo y el no-tiempo"; a partir de la misma se elaboró este artículo.

recentrada en distintos momentos históricos, racionalizando y sistematizando, por ejemplo, los procesos creativos/imagéticos del renacimiento italiano (concepción de perspectivas), o interpelando la racionalidad mediante el “desborde formal” de los períodos góticos y barrocos. El polo mítico ha sido alternativamente asociado, a lo largo (y ancho) de la historia, con aspectos visuales, imaginarios, icónicos, emocionales y finalmente ópticos de la expresión, antes que con el conocimiento (recurrentemente reservado al logos).

Una suerte de inversión de esta polaridad se produce a partir del gradual ascenso de los aspectos ópticos puros en la expresión artística (Deleuze, 1984), por sobre lo figurativo-racional, en primer lugar con la experimentación pictórica y lumínica del impresionismo, con la independencia de los elementos sonoros y ópticos de la producción audiovisual del neo-realismo italiano y la *nouvelle vague* (Deleuze, 1987) y con la jerarquización de las dimensiones oníricas del surrealismo (o super realismo), estableciéndose así estas tendencias como movimientos expresivos que articularon simultáneamente aspectos creativos y cognitivos. Posteriormente estas rupturas se profundizaron desencadenando un despegue radical de lo icónico/imagético y óptico con respecto a la figuración (verbo-racional) en las manifestaciones del Arte Abstracto, del Pop-Art y del Op-Art, propiciando una reconfiguración sostenida de los aspectos cognitivos/expresivos cuya modulación ha ido desgastando sus clivajes, al tiempo que instituyó y puso en valor sus espacios intersticiales (García Canclini, 2004) como locus para la producción de sentidos múltiples.

De esta manera la antinomia mitho-lógica se ha constituido en agonal para la confrontación entre un tiempo lineal-monotético asociado al ascenso, clímax y estallido de lógicas y narrativas verbo-rationales y la suspensión del tiempo (o la proliferación de temporalidades politéticas diseminadas) desde perspectivas ícono-perceptivas y cognitivas. Tensión que hoy puede ser reconocida, en el conjunto de producciones televisivas seriales analizadas en nuestro trabajo. Producciones que ponen en imagen, es decir: *imaginan*, sentidos intersticiales construidos performativamente en los cruces de lógicas-lógicas y lógicas-mithicas y, por lo tanto, *estructuran* sus esquemas diegéticos tanto en nexos sensorio-motrices, como en el ascenso (deleuziano) de estructuras ópticas y sonoras puras simultáneamente.

Ejemplos de este mecanismo expresivo-cognitivo podemos verlos en la multiplicación del presente e implosión de temporalidades producidas en la serie 24 (FOX: 2001-2010) como consecuencia de un intento de reconstrucción de tiempo real; en la dispersión exponencial de una red de sentidos atravesando las narrativas fractales de *Synchronicity* (BBC, 2006); y en la dilematización, en los procesos de fundación de "lo real", en la *bitemporalidad* de *Awake* (NBC, 2007). Estas narrativas ancladas entre el tiempo y el no-tiempo devienen especies (o clases) de *narrativas imaginales*, que fungen como modos de producción imagética de lo social (Dipaola, 2011); como incipientes vías de articulación entre las formas inteligibles y las formas sensibles (Rodríguez Caeiro, 2010); y también como ontologías de metamorfosis sostenidas.

Podemos también considerar que estas narrativas imagéticas/imaginales *hacen sentido* a partir de la tensión agonística entre una construcción diegético-temporal basada en la discontinuidad de los instantes y la puesta en valor de la duración (Bergson, 2010), por un lado; y una revisión de la intuición de los instantes, por otra parte, como una perspectiva de *hábitos* que posibilitan la percepción de la temporalidad (Roupenel, 1927). Esta indagación agonística nos permitiría configurar dialécticamente nuestras reflexiones en el inter-juego entre el posicionamiento conceptual bergsoniano que interpela la posible concepción de temporalidades (o sus percepciones) pensadas como un todo abierto que surge del conjunto de *instantes agregados* (sean estos considerados como instantes *seleccionados* o *cualesquiera*, o bien como un ordenamiento trascendente de *poses*), y la orientación roupeneliana que cuestiona la posible unidad o identidad substancial por fuera de la síntesis que produciría el instante (o la sucesión de instantes).

Esta antífonía conceptual en la cual se puja por atribuir, a la *duración*, en el primero de los casos, y al *instante*, en el segundo, la condición necesaria para las posibles percepciones en torno a las temporalidades, la abordaremos desde la recuperación y defensa que de cada uno de estos posicionamientos realizaron en su momento Bachelard (2002) y Deleuze (1984). Así esta comunidad de argumentaciones antagónicas fungirá aquí como locus de indagación, a la vez que el conjunto de nociones que de ella surjan, harán las veces de cajas de herramientas (Wittgenstein, 1999) con las que escrutaremos los inasibles modos de producción de las *narrativas imaginables*.

La imagen-movimiento y la imagen-tiempo: los instantes bajo sospecha.

“... el cine no nos da una imagen a la que él le añadiría movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen-movimiento.”

Deleuze (1984)

Deleuze presenta en 1984 su trabajo, *Imagen movimiento*, como una taxonomía tributaria de dos referencias vertebrales: la clasificación general de las imágenes y de los signos de Peirce (1970 y 1978) y las tres tesis sobre el movimiento de Henri Bergson (en *Materia y memoria*: 1896 y *La evolución creadora*: 1907). Esta obra es a su vez parte del díptico conceptual que Deleuze completa en una segunda instancia con *Imagen-tiempo* (1987), en su búsqueda por recuperar justamente estos dos conceptos bergsonianos: la imagen movimiento (reflejada en la imagen cinematográfica) y la imagen tiempo (filosófica y narrativamente: considerada como la apertura de un todo que funge a la vez como noción que da cuenta de la *duración*).

En su primera tesis, Henri Bergson³⁹, plantea en primer lugar que el movimiento no puede ser homologado al espacio recorrido debido a que el espacio es divisible mientras que el movimiento solo puede ser dividido al precio de transformarlo, vale decir que es *dividual*, y por otra parte señala un desacople temporal que se produce en función de que el espacio recorrido se encuentra

³⁹ No pretendemos de ninguna manera abarcar (y mucho menos agotar) los sistemas de pensamiento bergsoniano ni deleuziano en estas pocas páginas, solamente intentaremos unas síntesis fuertemente sucintas que nos permitan identificar algunas herramientas para una posible comprensión de las condiciones de producción de la narrativas seriales televisuales que hemos denominado *imaginales*.

situado en el pasado, mientras que el movimiento – “por ser el acto de recorrer” (Deleuze, 1984: 13)– se apoya irremediabilmente en el presente. Refuerza esta proposición el hecho de que los espacios recorridos son homogéneos mientras que los movimientos son heterogéneos e irreductibles entre sí.

En un segundo momento el autor señala que no puede reconstruirse el movimiento, a partir de un conjunto de cortes (instantes) móviles o inmóviles, sin que una imagen de referencia anteceda este proceso, porque “... sólo cumplís esa reconstrucción uniendo a las posiciones o a los instantes la idea abstracta de una sucesión, de un tiempo mecánico, homogéneo, universal y calcado del espacio, el mismo para todos los movimientos” (Deleuze, 1984: 14). Por otra parte existen para Bergson dos dificultades iniciales en la ponderación del movimiento:

- 1.- Ante el intento de “acercar” dos instantes o posiciones, el movimiento se efectuará en el intervalo⁴⁰ existente entre ellos.
- 2.- Por más que se divida y sub-divida el tiempo, el movimiento se desarrolla en una duración concreta: su propia duración cualitativa.

En su segunda tesis sobre el movimiento, Henri Bergson identifica, a su vez, dos posibles soluciones erróneas para la reconstrucción del movimiento. Un primer error consistiría en basar este proceso de restauración en la reunión de instantes

⁴⁰ Este primer punto tendrá consecuencias fundamentales para nuestro análisis, ya que en nuestras consideraciones sobre las *narrativas imaginables* las cualidades intersticiales juegan un papel preponderante.

culmines (poses o *telos*), ya que para el autor éstas serían sedimentaciones de un “pensamiento antiguo” según el cual el movimiento remitiría a formas o ideas eternas, inmóviles e inteligibles. Para lograr entonces la restitución del movimiento, desde esta perspectiva, habría que captar esas formas trascendentes⁴¹ en el punto en que la potencia pasa al acto encarnándose en la materia. El segundo posible error estaría dado por el intento de restituir el movimiento a partir de instantes equidistantes o momentos cualesquiera.

La dificultad en cualquiera de los dos casos, según Bergson, se debe a que ambas soluciones conciben el Todo como “algo dado”, siendo que:

“... el movimiento no se realiza más que si el todo ni está dado ni puede darse. En cuanto uno concibe el todo como dado en el orden eterno de las formas y de las poses, o en el conjunto de los instantes cualesquiera, entonces el tiempo ya no es sino, o bien la imagen de la eternidad, o bien la consecuencia del conjunto.”

(Deleuze, 1984: 20)

En esta noción de un *todo que no está dado*, no radica, según Deleuze, la novedad bergsoniana, sino en la concepción de un todo abierto a la duración y al cambio permanente. Un todo que

⁴¹ Es interesante poner en relación esta noción bergsoniana que opone *momentos culmines* (poses trascendentes) a *instantes cualesquiera* (inmanentes) con la tensión lógica-lógica versus lógica pre-lógica bourdievana, que opone un modelo conceptual basado en concepciones lógicas inteligibles (trascendentes) a un conjunto de disposiciones (inmanentes) resultantes de condicionamientos estructurales que operan *en y desde* las urgencias de la práctica. El modelo así resultante totaliza y destemporaliza, según Bourdieu (1980) a las prácticas, transformándolas sociocéntricamente, aplanando su complejidad y produciendo un borramiento de aquello que las prácticas presentan como su característica preminente: la incertidumbre. Incertidumbre que es también ínsita a las imágenes-tiempo debido a la indiscernibilidad y ambigüedad resultante de la puesta en relación de los aspectos objetivos y subjetivos de los signos ópticos y sonoros puros.

se define por *la relación* o por *las relaciones* con otros todos y que, siendo una continuidad *dividual*, no puede ser confundido con un conjunto cerrado, ya que los conjuntos se disponen en el espacio mientras que los todos se establecen en la duración, y ellos mismos son la duración.

Finalmente en su tercera tesis sobre el movimiento (en *La Evolución Creadora*), Bergson concluye que: “[si] *el instante es un corte inmóvil del movimiento, [y] el movimiento es un corte móvil de la duración*” (Deleuze, 1984: 22), eso implica que el movimiento expresa la duración de un todo en transformación, de un todo cualitativamente alterado. Esta transformación pone en juego la vibración, y la irradiación sustituye aquí a la traslación. Es decir que el movimiento implica un cambio cualitativo porque “...las cualidades mismas son puras vibraciones que cambian al mismo tiempo que se mueven los pretendidos elementos” (1984:23).

De esta tercera tesis se deducen las dos caras del movimiento: por un lado las múltiples relaciones entre los objetos, y por otra parte el todo (que expresa la duración). Siendo los objetos los cortes inmóviles y el movimiento entre ellos (que produce el cambio del todo) un corte móvil de la duración.

En definitiva, estamos en condiciones de discernir tres tipos de imágenes: 1) *imágenes en movimiento* –cortes inmóviles del movimiento– (por ejemplo el cine primitivo); 2) *imágenes-movimiento* –cortes móviles de la duración– (imágenes acción ancladas en relaciones sensorio-motrices); 3) y finalmente *imágenes-tiempo*, que es lo mismo que decir, “*imágenes duración, imágenes-cambio, imágenes-relación, imágenes-volumen, más allá del movimiento mismo*” (Deleuze, 1984: 26), que surgen del ascenso de imágenes ópticas y sonoras puras (*opsignos* y

sonsignos), en su condición de imágenes actuales que se encadenan con imágenes recuerdo (imágenes virtuales), y producen la indiscernibilidad y ambigüedad entre sus polos objetivos y subjetivos:

“Y así como lo real y lo imaginario se hacían indiscernibles en condiciones muy precisas de la imagen, lo verdadero y lo falso se hacen ahora indecibles o inextricables: lo imposible procede de lo posible, y el pasado no es necesariamente verdadero. Hay que inventar una nueva lógica, como poco antes hubo que inventar una nueva psicología. ”

(Deleuze, 1987: 364)

Podemos intentar identificar, en una suerte de esquematización/repaso que no pretende resumir⁴², algunos conceptos/herramientas que surgen de las tesis bergsonianas y que pueden permitirnos “apuntar” o “evocar”⁴³ algunas propiedades con las que estamos intentando indagar estas narrativas a las que hemos denominado *imaginales*.

Advertimos que una suerte de ontología intersticial se pone en juego cuando Bergson nos dice que el movimiento se produce en el intervalo entre dos instantes; a su vez esta condición dinámica es multiplicada, en primer lugar con la caducidad decretada de los instantes culmines o poses trascendentales, especialmente con la incorporación del concepto de *un todo* abierto a la duración y al cambio permanente (a través de sus relaciones con otros todos), pero especialmente con el supuesto de una (nuevamente) ontología (pero esta vez) de la simultaneidad, desplegada a

⁴² Y que tampoco pretende traicionar el análisis que acabamos de revisar, delimitando los puntos “culmines y trascendentales” del pensamiento bergsoniano/deleuziano.

⁴³ Decimos “apuntar” o “evocar”, en el sentido que Bazin (1966) atribuye a la relación del neorrealismo con las “nuevas realidades de la época”.

través del desarrollo co-esencial de una imagen actual integrada (en relaciones indeterminadas y abiertas) a una imagen virtual en la configuración de la imagen-tiempo. Concepto que abre las puertas narrativa y cognitivamente a la indiscernibilidad y a la ambigüedad.

La intuición del instante sin duración

“Por lo demás, una intuición no se demuestra, sino que se experimenta. Y se experimenta multiplicando o incluso modificando las condiciones de su uso. ”

Bachelard (2002:9-10)

Para ejemplificar la idea de la discontinuidad esencial del tiempo, que Rounpel opone a la concepción de temporalidad basada en la duración de Bergson, Bachelard ciñe el libro de Siloë a una “... *IDEA*⁴⁴ *metafísica decisiva* [...]: El tiempo sólo tiene una realidad, la del Instante⁴⁵” (2002: 10). Para el autor el tiempo configura de esta manera una “realidad”, asentada en instantes flanqueados por “dos nada”, en donde la permanencia no resulta de causas estáticas y constantes, sino de yuxtaposiciones aleatorias y efímeras⁴⁶. La relatividad einsteniana – aprovechando la conocida confrontación Einstein-Bergson– asiste aquí el embate contra la duración:

⁴⁴ Mayúscula sostenida en el original.

⁴⁵ Cursiva en el original.

⁴⁶ Como en el caso de nuestro análisis del pensamiento bergsoniano-deleuziano, consideramos importante aclarar que no intentamos abarcar extensivamente las “intuiciones” rounpelianas-bachelardianas, solamente intentamos destacar algunos pasajes que nos permitan re-pensar las modalidades narrativas *imaginales*.

“Fuimos sacados de nuestros sueños dogmáticos por la crítica einsteniana de la duración objetiva. Muy rápidamente nos pareció evidente que esa crítica destruye lo absoluto de lo que dura, al tiempo que, como hemos de ver, conserva lo absoluto de lo que es, en otras palabras, lo absoluto del instante.

Lo que el pensamiento de Einstein afecta con la relatividad es el lapso de tiempo, es la "longitud" del tiempo. Longitud ésta que se muestra relativa a su método de medición.”

(Bachelard, 2002: 27)

Sin embargo, consideramos que difícilmente la longitud del tiempo pueda funcionar como argumento o prueba en contra de la tesis bersoniana, ya que su postulado inicial, para rebatir la homologación del tiempo transcurrido y el espacio recorrido, justamente se basa en la, pretendida, inconmensurabilidad del tiempo. Recordemos que para Bergson el espacio es divisible y el tiempo es dividual. La aritmetización se encuentra más bien del lado de Roupnel, quien, aparte de señalar el “El carácter absolutamente discontinuo del tiempo [y] El carácter absolutamente puntiforme del instante (...) realiza la aritmetización más completa y más franca del tiempo. [En donde] La duración no es sino un número cuya unidad es el instante.” (Bachelard, 2002:126). En todo caso, habría que considerar que ambos comparten cierto traspié positivista, especialmente Bergson cuando afirma que:

“... todas [las] imágenes actúan y ejercen su acción unas sobre otras en todas sus partes elementales según leyes constantes, que llamo las leyes de la naturaleza, y como la ciencia perfecta de estas leyes permitiría sin duda calcular y prever lo que ocurrirá en cada una de estas imágenes, el porvenir de las imágenes debe estar contenido en su presente y no añadirle nada nuevo. “

(2010: 217)

No obstante, nos interesa especialmente recuperar aquellos pasajes en los que estos dos autores se corren de la mordaza de las certezas y las unidireccionalidades cognitivas para abreviar, aunque con oscilaciones y vaivenes, en las posibles ontologías del cambio permanente y de la multiplicidad de lo intersticial. Estos posicionamientos nos permiten incorporar nuevas herramientas para la indagación de aquellas *marcas de lo imaginal* que atraviesan los modos de constitución de las nuevas narrativas y de sus impactos en la producción de subjetividades.

En esta dirección, Bachelard –interpretando a Roupnel– considera que:

“... la unidad de un ser siempre parece afectada por la contingencia. En el fondo, el individuo no es ya sino una suma de accidentes: pero, además, esa suma es de suyo accidental. Al mismo tiempo, la identidad del ser nunca está realizada con plenitud, y adolece del hecho de que la riqueza de hábitos no se ha regulado con suficiente atención.”

(2002: 66)

Esta representación de identidad contingente que plantea Bachelard, y que nos recuerda al concepto de ontologías gerundiales de Judith Butler⁴⁷ (1997) y que se acopla perfectamente al concepto (también butleriano) de una identidad no sustancial sino performática, queda nuevamente reforzada por la expresión “...tal vez la concepción del individuo como suma integral del ritmo pueda tener una interpretación cada vez menos

⁴⁷ Recordemos que Butler considera a la identidad de género como una “... repetición estilizada de actos en el tiempo, y no una identidad aparentemente de una sola pieza.” (1997: 297)

sustancialista, cada vez más alejada de la materia y cada vez más próxima al pensamiento” (2002: 67), en donde Bachelard termina de alejarse de posibles concepciones sustancialistas.

Aun así y luego de este claro posicionamiento filosófico, uno de los tropiezos argumentales más incómodos en el planteo Bachelardiano podemos encontrarlo en su crítica a la condición temporal de los *intervalos*:

“Se nos querrá hacer decir que ese intervalo es en verdad el tiempo, el tiempo vacío, el tiempo sin acaecimientos, el tiempo que dura, la duración que se prolonga y que se mide. Pero insistimos en afirmar que el tiempo no es nada si en él no ocurre nada, que no tiene sentido la Eternidad antes de la creación; que la nada no se mide y no podría tener tamaño.”

(2002: 36)

No puede dejar de llamarnos la atención la intención teleológica de la frase “no tiene sentido la Eternidad antes de la creación”, justamente cuando se ha introducido esta obra (*La intuición del instante*), planteando con gran fuerza metafísica que “En el reino del conocimiento mismo hay [...] una falta original, la de tener un origen; la de perderse la gloria de ser intemporal...” (2002: 7)

Pero rápidamente las reflexiones recuperan su tenor *de-sustancialista* y Bachelard interpela el concepto de *continuidad prolongada* de Bergson replicando que en cada continuidad no debemos ver otra cosa que la restitución de una forma discontinua, y completa “... el átomo solo existe en el momento en que cambia. Si se agrega que ese cambio se opera bruscamente, se es proclive a admitir que toda la realidad se condensa en el instante” (2002:52). Aquí las posibilidades de existencia han sido arrojadas a la incompletud del movimiento, y cuando nos referimos a movimiento, no estamos señalando el

intervalo sino los pliegues internos que movilizan indistintamente a los instantes como a los intervalos.

Así el tiempo pasa a “carece[r] de acción real...” (Bachelard, 2002: 53) y se pone en duda la cohesión y la identidad de los átomos particulares. ¿Y cuál sería entonces el elemento aglutinante que permite la ilusión de la duración para Roupnel? La respuesta será: “A cualquier nivel que se le aprehenda, en la materia, en la vida o en el pensamiento, el individuo es una suma bastante variable de hábitos no contados” (Bachelard, 2002: 66). De manera tal que el concepto de hábito⁴⁸ viene a sustentar la duración invirtiendo las miradas: del denominador al numerador, de abajo a arriba y de la división del tiempo a la multiplicación del instante. Así la energía no sería más que la gran memoria de un ritmo, y el hábito “... un acto restituido en su novedad (...) una asimilación rutinaria de una novedad” (Bachelard, 2002: 60). Como resultado, el sujeto asume una agencia inesperada: crea autopoieticamente la duración que los hábitos le permiten percibir.

Continuando con nuestra práctica, instituida en el apartado anterior, podemos intentar un breve punteo⁴⁹ de los aportes fundamentales (o mejor dicho de nuestras apropiaciones) del pensamiento roupneliano y bachelardiano para el análisis de las modalidades imaginables en las configuraciones narrativas.

⁴⁸ La palabra utilizada en el original en francés es *habitude*, sin embargo no se está refiriendo a la noción mecanicista de “hábito” en un sentido reproductivista. Aquí el concepto hábito tiende a representar una memoria con capacidad de creación. Este concepto excede el tema y el espacio de nuestro trabajo, pero resulta curiosa la similitud entre el sentido de hábito roupneliano y el de la memoria corporal (progresiva) y el de la memoria regresiva de Bergson en *Materia y memoria*.

⁴⁹ Sosteniendo las previsiones que planteamos entonces.

Evidentemente la percepción de un tiempo discontinuo impacta sobre toda posible construcción narrativa, estableciendo una suerte de fondo/estructura lábil sobre el que se proyecta un conjunto de seres (protagonistas) cuya unidad se haya sujeta a las contingencias, y las identidades (no-sustanciales) se construyen a través de la suma de los ritmos disponibles. En este marco la condición de posibilidad de la existencia misma queda sujeta a la incompletud del movimiento (de los movimientos) y se produce una inversión absoluta del orden (recordemos que para Roupnel el orden es el tiempo) que unge a los sujetos con agencia de establecer la ilusión de duraciones mediante sus memorias activas o hábitos.

Narrativas imaginales e inconclusiones

“... la fotografía no crea, como el arte, eternidad, ella embalsama el tiempo, simplemente lo subtrae a su propia corrupción.”

Bazin (1991)

Llegamos así al punto de re-pensar el camino—simultáneamente—expresivo/cognitivo de “*lo imaginal*”. En la raíz (semántica) de este término, se encuentra fundamentalmente la idea de imagen, en primer término, y la de su agencia, en segunda instancia⁵⁰.

⁵⁰ Para Caiuby Novaes, es procedente la hipótesis de Olgária Matos (1991), quien supone un origen común, en el persa antiguo, para imagen y magia, a su vez esta autora nos recuerda que Barthes afirma: “según una antigua etimología, la palabra imagen debería estar ligada a la raíz de imitari”. (1990: 27), ambas acepciones ponen a la palabra imagen en relación con algunas de sus múltiples agencias.

Hemos comenzado nuestro capítulo revisando la helénica tensión entre el Mitho y el Logos, asociando respectivamente el Mitho a inferencias ícono-perceptivas y el Logos a lógicas verbo-cognitivas. En una dirección similar, Silvia Caiuby Novaes, en su trabajo *Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico* (2008), pone en tensión las múltiples relaciones entre *el texto y la imagen*, pero el recorte metodológico de esta autora pone el foco especialmente en las diferentes conexiones o “enganches” que propician cada uno de estos recursos comunicacionales/cognitivos. En primer lugar, Caiuby Novaes, aparte de obliterar posibles relaciones de la imagen con la racionalidad la ubica a nivel del espacio, mientras que al texto lo sitúa en el ámbito del tiempo. Como hemos visto con Norbert Elías ⁵¹, el tiempo puede ser considerado una especie de regulación o autoregulación que opera como una “*coacción inevitable y totalizadora*” (Elías, 1984: 29). En la misma dirección MacDougall (1998) – recuperado por Caiuby Novaes – relaciona al texto con una ilusión de mayor control semántico, reconociéndole a la imagen una mayor polisemia, por lo menos en el momento de la recepción. Francis Wolf (2005), por su parte, acepta “situar” a la imagen del lado del tiempo, pero para este autor se trataría de un tiempo eterno, sagrado y sin posibilidades de transformación, si bien en este punto estaríamos casi retornando a la paridad Mitho-lógica, hemos incorporado un concepto básico (que ya vimos con Roupnel): la *agencia del sujeto*. El papel del receptor se torna para Caiuby Novaes fundamental y

⁵¹ En el capítulo dedicado al análisis de la serie 24 (FOX: 2001-2002): “24 horas de control sociotemporal”.

necesariamente se encuentra inserto en el marco de la experiencia.

Entonces si hubiera que intentar el ejercicio de identificar algunos aspectos inmediatos de las *narrativas imaginales*, podríamos comenzar diciendo que son aquellas narrativas que dejan un lugar al sujeto. Son también narrativas *en progreso*, en cuanto a su incompletud y autoreferencialidad, pero especialmente son aquellos relatos o ficciones producidas desde lo imagético, e imagética e imaginamente productoras de lo social. En esta dirección Caiuby Novaes —recuperando a Gell (1998)— señala que, desde una perspectiva relacional, podríamos apreciar el modo en que las imágenes “realizan la mediación de la agencia social a partir de su conexión con el receptor” (Gell, 1998:102-103).

En la primera mitad del siglo XIII, Ibn el Arabi (1165- 1240) consignaba el lugar de *lo imaginal* (Alam Mithali) dentro *del mundo*, como una articulación entre lo inteligible puro (Alam aqli) y lo sensible (‘alam hissi); y dentro de *las formas de ser y conocer*, las *Formas Imaginales* (suwar mitaliyya), intercedían entre Las Formas Inteligibles (suwar aglyyn) y Las Formas Sensibles (suwar hisiyya), superando de esta manera el antagonismo dialéctico de la Mitho-Logía.

Finalmente, en un sentido biológico, Rodríguez Caeiro (2010) nos dice que el concepto *imaginal* da cuenta de algunos aspectos de la metamorfosis de los seres holometábolos, previos a la imago.⁵² Nos hemos apropiado también de este sentido del término para señalar una condición permanente de metamorfosis.

⁵² Fase final de un insecto luego de la metamorfosis.

Producidas por y productoras de sentidos intersticiales, superadoras de la trascendencia, incrustadas en la inmanencia de los instantes, evocadoras de un todo abierto a la duración y al cambio permanente, insertas en la discontinuidad esencial del tiempo, sujetas a las contingencias, asociadas a las identidades lábiles, vertebradoras de la inversión del orden y de los órdenes múltiples, como dijimos en nuestra introducción: las *narrativas imaginables* propician una reconfiguración de sus propios aspectos cognitivos y expresivos y en la modulación de estas dos modalidades, desgastan sus propios clivajes, y especialmente el clivaje analítico prolijamente montado entre la duración y el instante.

Así podemos observar como son ambiguadas las diégesis de la serialidad televisual en la tensión relativa, o en la simultaneidad de la duración y el instante. Vemos, por ejemplo, cómo la estructuración narrativa-imaginable de la serie *24* (FOX: 2001-2002) se basa en una noción de duración configurada a partir de la construcción social de un “tiempo real” lineal y etnocéntrico, estratificado en instantes que, imagéticamente, queda desmontado por la condición monolítica de la duración propuesta; vemos, a su vez, a la producción discursiva de la serie *Awake* (NBC, 2007) intentar desplegar una configuración narrativa en bloques temporales divergentes, simultáneos y excluyentes, pero luego podemos advertir cómo estos mismos bloques son perforados por un conjunto de percepciones del protagonista que, desmarcando algunos instantes seleccionados, los transforma en arterias narrativas, que estallan la doble solidez inicial; por otra parte la serie *Synchronicity* (BBC, 2006), da cuenta de una diégesis rizomática, en donde la sucesión de instantes se

independiza de la duración y establece *realidades* imagéticas *en-sí*, reconfiguradas a partir de nuevos *diagramas de flujo narrativos*, que las vuelven *realidades* imagéticas *otras para-sí*, de manera tal que la multiplicación de lo posible termina descalzando los cimientos de la duración; *Once Upon A Time* (ABC:2011-2013), pone en tensión el tiempo sagrado/eterno de Wolf (2005), en paralelo con una temporalidad *maldita* en donde la obliteración de la memoria de los personajes (por causas de la maldición) obstruye el discurrir de acontecimientos más allá de la circularidad cotidiana. Así los instantes quedan desconectados de la duración por la imposibilidad de los protagonistas de cargar de sentido sus propias temporalidades; en la serie *Life on Mars* (BBC, 2008-2009), un conjunto de instantes (flashbacks) incrustados en una atemporalidad situada, es decir, una duración fechada pero clausurada en su cronicidad (un pasado inexplicablemente impuesto e interpuesto ante una actualidad configurada como “tiempo real”) establecen un antagonismo inicial que cede ante la inversión inesperada de los intereses del protagonista, así la duración atemporal deviene actualidad buscada; en *Damages* (FX: 2008) la duración es simplemente apropiada por los detentores del poder (Hewes y Asociados) y los personajes se transforman paulatinamente en aleatorias contingencias, en instantes suspendidos en la permanencia de ese poder; *Flashforward* (HBO/ABC: 2009) instala una memoria que, dirigida hacia adelante, opera como un organizador diegético y con unos pocos instantes de anticipación la serie logra perforar la duración irremediabilmente; finalmente la serie *Lost* (ABC, 2004-2010) funciona como un poliedro temporal que hace estallar la

continuidad en continuidades múltiples, plásticas y fuertemente reversibles.

A pesar de la aparente diversidad y multiplicidad de recursos diegéticos, se puede considerar que existe cierta continuidad discursiva en el corpus analizado ya que todas estas producciones interpelan la condición de discurso como producto/resultado y establecen el proceso como locus de metamorfosis permanente expresando de esta manera su condición imaginal.

Referencias bibliográficas

- Bachelard, Gastón. (1932). [2002]. *La intuición del instante*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Barthes, Roland. (1990). *A mensagem fotográfica*. En: *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. pp.11-25.
- Bazin, André. (1991). *Ontologia da imagem fotográfica*. En: *O cinema — Ensaíos*. São Paulo: Editora Brasiliense. pp. 19-26.
- (1966) *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Belting, Hans. (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.
- Bergson, Henri. (2010). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Buenos Aires: Editorial Cactus.
- (1948). *La Evolución Creadora*. En Biblioteca Premio Nobel, Obras Escogidas. Madrid: Aguilar.
- Bourdieu, Pierre. (1980). *El Sentido Práctico*. (1ª. Ed.). Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Butler, Judith. (1997). *Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista*. En Sue-Ellen Case (Comp.). *Performing Feminisms: Feminist Critical Theory and Teatre*. EE.UU.: Johns Hopkins University Press, pp. 270-280. Traducción: Debate Feminista, Vol. 18 octubre, México. En Debate Feminista, Vol. 18, México.
- Caiuby Novaes, Sylvia. (2008). *Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico*. En *Mana* 14(2): 455-475, 2008. Pp. 455-475.
- Calabrese, Omar. (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Dipaola, Esteban. (2011). *La producción imaginal de lo social: imágenes y estetización en las sociedades contemporáneas*. En *Cadernos Zygmunt Bauman* V. 1, n. 1, pp. 68-84, Jan/2011.
- Debord, Guy. (1967). *La Sociedad del Espectáculo*. Santiago de Chile: Ediciones del Naufragio.
- Deleuze, Gilles. (1984). *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre Cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós.

- (1987). *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre Cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Elías, Norbert. (1989). *Sobre el Tiempo*. México: Fondo de la Cultura Económica.
- García Canclini, Nestor. (2004). *Diferentes, Desiguales y Desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- Gell, Alfred. (1998). *Art and agency, an anthropological theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Mac Dougall, David. (1998). *Visual anthropology and the ways of knowing*. In: *Transcultural cinema*. Princeton: Princeton University Press. pp. 61-91.
- Matos, Olgária. (1991). *Imagens sem objeto*. En: Adauto Novaes (org.), *Rede imaginária: televisão e democracia*. São Paulo: Cia das Letras. pp.15-37.
- Peirce, Charles Sanders. (1978). *Ecrits sur le signe*. Paris: Ed. du Seuil.
- (1978). *Lecciones sobre el pragmatismo*. Buenos Aires: Aguilar.
- (1970). *Deducción, inducción e hipótesis*. Buenos Aires: Aguilar.
- Rodríguez Caeiro, Martín. (2010). *Exponer lo imaginal: reproducir y representar*. En *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), pp. 35-48. Vigo: Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. Universidad de Vigo.
- Roupnel, Gastón. (1927) *Siloë*. Paris: Éditions Stock.
- Wittgenstein, Ludwig. (1958). *Investigaciones Filosóficas*. Barcelona: Ediciones Atalaya.
- Wolff, Francis. (2005). *Por trás do espetáculo – o poder das imagens*. In: Adauto Novaes (org.), *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Editora SENAC. pp. 16-45

Este libro contiene una serie de artículos que comparten una visión renovada y crítica de la construcción estético-narrativa de la temporalidad en la ficcionalidad asentada en la matriz serial televisiva. Una premisa fundamental sobre la que se asientan las reflexiones es que se ha desplegado en los últimos años una tendencia hacia la multiplicación y pluralización de “los tiempos” en la diversa y compleja realidad socio-cultural contemporánea; cuestión que ha suscitado innumerables debates al interior de la Ciencia, el Arte y la Filosofía. Actualmente, este “clima de época” también es abordado desde el discurso audiovisual televisivo.

Estas proposiciones son la base sobre la cual se asientan los resultados de nuestra pesquisa dado que aseveremos que la televisión contemporánea se encuentra en un momento de inflexión en su potencialidad de afianzar y re-inventar sus géneros populares, brindando modalidades remozadas y más arriesgadas, en nuestro caso, de sus series televisivas.

Esta publicación es resultado del Proyecto Subsidiado por el Instituto de Investigación de la Universidad Nacional de Villa María (2012 - 2013) “Temporalidades, Ficción y TV: rupturas y dispositivos narrativos en series anglosajonas contemporáneas” Directora: Cristina Siragusa - Co-Directora: Liliana Guillot.