



TESIS DOCTORAL

**La representación de la violencia en las series de televisión.  
Análisis de la ficción estadounidense y española**

Sara González Fernández

Director: Manuel Garrido Lora

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad  
Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla

Sevilla, 2017



TESIS DOCTORAL

Presentada por Sara González Fernández

bajo la dirección del Prof. Dr. D. Manuel Garrido Lora

**La representación de la violencia en las series de televisión.**

**Análisis de la ficción estadounidense y española**

Vº Bº DEL DIRECTOR DE TESIS

Prof. Dr. D. Manuel Garrido Lora

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad  
Programa de Doctorado: Proceso, Teoría y Práctica de la Comunicación

Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla

Sevilla, 2017



**A mi director de tesis**

Por la confianza depositada y las horas de trabajo invertidas en este proyecto. Por su apoyo y entera disposición, sus sabios consejos e infinita paciencia.

**A mi madre**

Por inculcarme el valor del esfuerzo, por su cariño y constante motivación. Por guiarme siempre.

**A mi familia y amigos**

Por estar a mi lado, por su ánimo y comprensión.



El lenguaje de la violencia es universal, no necesita traducción ni interpretación, y la industria audiovisual sabe perfectamente que la violencia es una manera muy eficiente de captar la atención de la gente, especialmente si se trata de gente joven.  
(Ángel Licerias, 2014)





# ÍNDICE

## PRIMERA PARTE. Presentación, aproximación teórica y metodología

<b>I.1. Planteamiento del problema</b> .....	16
I.1.1. Definición del problema .....	19
I.1.2. Justificación del problema .....	20
I.1.3. Motivaciones personales .....	22
I.1.4. Estructura del trabajo .....	24
<b>I.2. Definición de hipótesis y objetivos</b> .....	26
I.2.1. Planteamiento de las hipótesis .....	26
I.2.2. Planteamiento de los objetivos .....	26
<b>I.3. Fundamentación teórica</b> .....	30
I.3.1. Violencia y televisión.....	30
I.3.1.1. ¿Qué es la violencia?.....	30
I.3.1.1.1. Conceptos relacionados con la violencia: delimitación terminológica .....	35
I.3.1.2. Clasificación y tipos de violencia.....	39
I.3.1.3. Origen y causas de la violencia. ¿Por qué somos violentos?.....	45
I.3.1.3.1. Factores biológicos.....	46
I.3.1.3.2. Factores culturales.....	52
I.3.1.3.3. Factores psicológicos.....	62
I.3.1.4. La violencia en televisión. Métodos y estudios para su análisis.....	68
I.3.1.5. El atractivo de la violencia en televisión.....	74
I.3.1.6. Violencia mediática. Efectos que genera en el espectador.....	83
I.3.1.6.1. Factores que condicionan los efectos de la violencia mediática.....	89
I.3.1.6.2. ¿Qué efectos causa la violencia mediática en el espectador?.....	93
I.3.2. La ficción serial en España.....	111
I.3.2.1. Origen y evolución de las series españolas de televisión.....	111
I.3.2.2. Consolidación y despegue de las series de ficción nacional.....	116
I.3.2.2.1. La llegada de Cuatro y La Sexta: un aumento de la oferta televisiva .....	118
I.3.2.3. La ficción serial española en la era del transmedia.....	124
<b>I.4. Metodología</b> .....	132

I.4.1. El análisis de contenido.....	133
I.4.2. El análisis narrativo.....	137
I.4.3. El análisis comparativo.....	141
<b>I.5. Corpus de la investigación.....</b>	<b>145</b>
I.5.1. Criterios de selección del corpus de la investigación.....	146
I.5.2. Presentación de las series.....	154
I.5.2.1. Ficción española.....	156
I.5.2.2. Ficción estadounidense.....	161
<b>I.6. Sistema de variables y categorías.....</b>	<b>166</b>
<b>I.7. Ficha de análisis.....</b>	<b>169</b>

## **SEGUNDA PARTE. Resultados de la investigación**

<b>II.1. Introducción.....</b>	<b>180</b>
<b>II.2. Resultados sobre la representación de la violencia.....</b>	<b>181</b>
II.2.1. Personajes.....	181
II.2.1.1. Distribución del criterio anagráfico del agresor y la víctima.....	182
II.2.1.2. Personajes en el rol de agresor y de víctima.....	188
II.2.1.3. Presencia de testigos en las acciones violentas.....	194
II.2.1.4. Diversidad de razas en el rol de agresor y de víctima.....	198
II.2.1.5. El género en el rol de agresor y de víctima.....	201
II.2.1.6. La edad en el rol de agresor y de víctima.....	207
II.2.1.7. Distribución de los conflictos en función de los participantes.....	210
II.2.1.7.1. Distribución de los conflictos entre el protagonista y el antagonista.....	216
II.2.1.8. Rasgos estructurales del protagonista y del antagonista.....	223
II.2.2. Dialogación y disposición lingüística.....	235
II.2.2.1. Tipología de diálogos en las escenas violentas.....	235
II.2.2.2. Diálogos y relación jerárquica entre los personajes.....	242
II.2.2.3. Cualidades de los diálogos en las escenas violentas.....	246
II.2.2.4. Disposición lingüística de los personajes.....	249
II.2.3. Elementos visuales.....	257
II.2.3.1. Notaciones gráficas.....	257
II.2.3.2. Distribución de planos en las escenas violentas.....	258

II.2.3.3. Representación del montaje en las escenas violentas.....	265
II.2.4. Elementos sonoros.....	268
II.2.4.1. El sonido musical en las escenas violentas.....	269
II.2.4.2. La representación de la voz en las escenas violentas.....	275
II.2.4.3. La función del ruido en las escenas violentas.....	278
II.2.4.4. La función del silencio en las escenas violentas.....	278
II.2.5. Espacio.....	282
II.2.5.1. Localización espacial de las acciones violentas.....	283
II.2.5.2. La ubicación espacial de las escenas violentas.....	287
II.2.5.3. La distribución del espacio en función del tiempo.....	293
II.2.5.4. La función del espacio en las escenas violentas.....	298
II.2.6. Tiempo.....	303
II.2.6.1. La ordenación temporal de las escenas violentas.....	303
II.2.6.2. Duración y frecuencia de las escenas violentas.....	309
II.2.7. Estructura narrativa.....	313
II.2.7.1. Origen y desenlace de las escenas violentas.....	315
II.2.7.2. Desarrollo de la acción en las escenas violentas.....	319
II.2.7.2.1. Características de la acción violenta.....	332
II.2.7.2.2. Causas que motivan el inicio de la acción violenta.....	338
II.2.7.2.3. Grado manifiesto de la acción violenta.....	342
<b>II.3. Resultados sobre los niveles de audiencia.....</b>	<b>347</b>
II.3.1. Contenidos violentos y niveles de audiencia.....	347
II.3.1.1. Ficción española.....	348
II.3.1.2. Ficción estadounidense.....	354

### **TERCERA PARTE. Conclusiones, discusión y líneas de investigación futuras**

<b>III.1. Conclusiones.....</b>	<b>366</b>
III.1.1. Conclusiones relativas a la representación de la violencia.....	366
III.1.1.2. Conclusiones específicas de la ficción española.....	366
III.1.1.3. Conclusiones específicas de la ficción estadounidense.....	372
III.1.1.1. Conclusiones comunes entre la ficción española y estadounidense.....	379
III.1.2. Conclusiones relativas a los niveles de audiencia de las series.....	382
III.1.2.2. Conclusiones específicas de la ficción española.....	382

III.1.2.3. Conclusiones específicas de la ficción estadounidense.....	382
III.1.2.1. Conclusiones comunes entre la ficción española y la estadounidense.....	384
<b>III.2. Discusión y contrastación de hipótesis.....</b>	<b>385</b>
<b>III.3. Líneas de investigación futuras.....</b>	<b>392</b>

#### **CUARTA PARTE. Referencias y fuentes**

<b>IV.1. Bibliografía.....</b>	<b>397</b>
<b>IV.2. Webgrafía.....</b>	<b>419</b>

#### **QUINTA PARTE. Índices**

<b>V.1. Índice de tablas.....</b>	<b>441</b>
<b>V.2. Índice de conjunto de tablas.....</b>	<b>444</b>
<b>V.3. Índice de gráficos.....</b>	<b>445</b>
<b>V.4. Índice de conjunto de gráficos.....</b>	<b>447</b>



## **PRIMERA PARTE**

### **Presentación, aproximación teórica y metodología**



## I.1. Planteamiento del problema

La relación entre violencia y televisión es uno de los temas más abordados desde cualquier ámbito de estudio. Numerosas investigaciones científicas se han centrado en analizar por qué suscita tanta preocupación la presencia de contenidos violentos a través de la pantalla. Así, su influencia, impacto o insensibilización son algunas de las cuestiones más analizadas desde el punto de vista de los efectos que puede provocar en la audiencia. Se trata, sin duda, de un tema muy complejo de abordar por la sensibilidad que entraña y la controversia que suscita, pero, lo cierto es que la violencia es una realidad incuestionable que forma parte del entramado social y, como tal, no puede pasar desapercibida ante la mirada de la sociedad y de los medios de comunicación.

De todos estos medios, el que quizás tiene una mayor trascendencia, influencia y repercusión es la televisión. Más allá de cuestionar sus virtudes y sus defectos, el poder de la televisión, así como el atractivo y la accesibilidad con la que cuenta, hace que el ser humano nazca, crezca, madure y envejezca con ella. La omnipresencia de los contenidos televisivos es aún más latente gracias a la revolución tecnológica y digital que ha experimentado el panorama mediático en los últimos años, pues la televisión ha tenido que reinventarse y adaptarse a las posibilidades que ofrece Internet. La sociedad multipantalla ha provocado, por un lado, que haya un acceso ilimitado a contenidos audiovisuales que no entienden ni de espacio ni de tiempo y, por otro, que los hábitos de consumo televisivo hayan cambiado en tanto en cuanto lo han hecho las necesidades y los intereses de los espectadores. Así, “no cambian los contenidos, lo que cambia son las formas de acceso a estos contenidos” (Casanova, 2011: 125) y, por ello, el público tiene un papel más activo a la hora de decidir qué, cómo, cuándo y dónde visionar sus contenidos preferidos. De ahí que, ahora, no solo baste con analizar el consumo tradicional de los productos televisivos; hay que complementarlo con el consumo que se hace de ellos tanto por las redes sociales –audiencia social– como por Internet en horario distinto al programado por televisión –audiencia en diferido–.

La flexibilidad que brinda el acceso *online*, así como los diferentes soportes para visionar cualquier tipo de contenido audiovisual o las plataformas de *streaming* –como Movistar+, Netflix, Wuaki, Yomvi o HBO, entre otras–, que ya conviven con las



cadena tradicionales, hacen que, la televisión, lejos de desaparecer, siga disfrutando de buena salud, pues “la mayoría de la audiencia de televisión permanece fiel a este medio como principal fuente de entretenimiento e información” (Llorens, Luzón y Grau, 2012: 13). Aun así, los nuevos hábitos de consumo televisivo han provocado que el comportamiento de la audiencia sea cambiante y que la televisión por Internet tenga cada vez más adeptos. Así, el 47 por ciento de los espectadores españoles consume televisión a la carta, siendo las películas y las series los contenidos más demandados, (Nielsen, 2016).

Sin embargo, por mucho que haya avanzado la tecnología mediática para ser cada vez más cercana e interactiva y, aunque la televisión sea un agente más de socialización con gran peso en la transmisión de valores, no puede recaer solamente en ella el proceso de educación y aprendizaje del individuo. Las experiencias y los estímulos que reciba de su entorno, así como el contexto social y familiar son fundamentales para el desarrollo psicoevolutivo y cognitivo del sujeto. En este sentido, los padres pueden actuar como “filtros mediadores entre sus propios hijos y los mensajes audiovisuales” con la finalidad de contrarrestar “con suficiente fuerza la capacidad socializadora de la televisión” (Torrecillas, 2013: 152). Más si cabe, en un momento en el que la multiplicación de soportes en los que consumir contenidos televisivos provoca que se disgregue la “unidad familiar” y que haya una mayor individualización donde “cada uno de los miembros que la componen pueda elegir en cada momento el programa que desee” (Gordillo, 2006: 244). Por tanto, si bien la influencia de los contenidos televisivos varía en función de las características biológicas y culturales del espectador, esta puede ser más o menos incisiva no tanto por el tema que aborde, sino, más bien, por la interpretación e identificación que se haga de los contenidos a partir del tratamiento que se les dé y la forma en la que lo hagan. Y en este contexto es donde la violencia audiovisual entra en escena.

La irrupción de contenidos violentos, tanto reales como ficticios, en los formatos televisivos es una tendencia al alza que se aprecia tanto en los espacios de carácter informativo como en los de entretenimiento. El miedo y la aprensión, pero también la fascinación y el poder de atracción que suscita la violencia se magnifica aún más si es representada en los medios audiovisuales debido a las características intrínsecas con las que cuentan. El espectáculo es una de ellas y, a través de él, la audiencia es capaz de

impresionarse, saciar su necesidad de excitación, experimentar emociones fuertes o mezclar sentimientos de curiosidad, conmoción, horror o impacto al mismo tiempo, pues la televisión, en lugar de ofrecer respuestas, hace que afloren en el espectador tensiones y contradicciones (Imbert, 2008: 226). Ahora bien, ¿tiene la misma influencia la emisión de violencia real que la emisión de violencia ficticia? Son muchos los autores que coinciden al señalar que “la ficción puede ser mucho más eficaz que la no ficción a la hora de influir en las opiniones de la gente” (Montero, 2006: 21) y que la capacidad de persuasión de la ficción radica en la relación que el espectador establece con sus personajes, ya que estos “pueden actuar como modelos de comportamiento y como amigos” y se convierten, por tanto, en uno de las principales herramientas “para influir en la audiencia” (Huertas, 2002: 94). Y es que cuando se imita al héroe favorito que se observa a través de la pantalla, se adopta de él “no solo su apariencia, sino la significación de su conducta y la puesta en práctica de sus acciones aún sin comprender por qué y para qué” (Sánchez-Labela, 2015: 24). Así, las series de televisión se convierten en un formato potencialmente influyente desde su concepción, sobre todo, si su público es mayoritariamente joven, tal y como ocurre en el caso de la ficción serial analizada en esta investigación.

Y es que, en esta línea, hay que tener en cuenta que la adolescencia y la juventud constituyen un período esencial en el desarrollo personal del individuo al ser una “época de transición entre la niñez y la madurez” y un momento en el que “construyen sus identidades influenciados por el ambiente en el que se desarrollan y por sus estímulos externos” (Luzón, Ramajo y Ferrer, 2011: 131). Entre ellos, se encuentran los que recibe de los medios de comunicación y, concretamente, de la televisión, entendida como “un agente social de primer orden” cuya función no solo se centra en informar “sino que se muestra como un medio de entretenimiento, educativo e incluso formativo para el público que lo contempla” (Sánchez-Labela, 2015: 23). La violencia, que se configura como un elemento más de los contenidos que tienen presencia en este medio, hace que los estudios sobre su inclusión en el ámbito audiovisual no se centren únicamente en analizarla desde un enfoque cuantitativo, que permita conocer la cantidad y frecuencia de violencia que hay en un espacio televisivo, sino también en analizarla desde un enfoque cualitativo, ya que con él se puede apreciar el contexto, la intencionalidad y el tratamiento que se le da a las escenas violentas. Así, la forma de representar la violencia en la ficción es la que realmente puede determinar el nivel de

influencia que estos contenidos pueden ejercer en el público joven en cuanto al aprendizaje o imitación de las conductas violentas que ven en televisión. Y esta cuestión será el eje central sobre la que gire este trabajo: analizar la representación de la violencia en las series nacionales y estadounidenses que se emiten en España y conocer la relación que se establece entre la presencia de la violencia en los capítulos y los niveles de audiencia que se registran en ellos.

### **I.1.1. Definición del problema**

La delimitación del objeto formal de estudio es imprescindible para restringir el campo de investigación, definir la perspectiva del estudio y concretar, con ello, las hipótesis, los objetivos que se pretenden alcanzar y las técnicas metodológicas a las que se recurrirá para lograr las pretensiones de las que parte el investigador. En el caso de este trabajo, el objeto de investigación es la forma en la que se representa la violencia de las series nacionales y estadounidenses que se emiten en España. Al tratarse de un cuerpo de estudio demasiado extenso, debido a la cantidad de series de televisión existentes tanto de producción nacional como extranjera, así como a la variedad de cadenas de televisión o los diferentes horarios de emisión y niveles de audiencia registrados, resulta necesario delimitar el campo de actuación y justificar su elección para que los resultados de este trabajo cuenten con una mayor precisión y rigurosidad. Así, el corpus de esta investigación estará conformado por cinco series nacionales y cinco estadounidenses, cuya primera temporada haya sido emitida en horario de *prime time* entre 2007 y 2011 en canales en abierto de España; que hayan registrado como mínimo un 10 por ciento de *share* de media, para las series estadounidenses, y un 20 para las españolas, y cuyos contenidos hayan sido consumidos, principalmente, por un público comprendido entre los 14 y los 25 años.

A partir de esta aproximación a la delimitación del campo de estudio, se puede señalar la finalidad que se pretende lograr con esta investigación. Así, uno de los objetivos generales es conocer cómo se representa la violencia en las series de este trabajo para comprobar si se corresponde con los principios que se consideran inadecuados según las investigaciones realizadas hasta la fecha sobre esta materia. Por su parte, otro de los objetivos es conocer la relación que se establece entre la presencia

de contenidos violentos en los capítulos de dichas series y los niveles de audiencia que se registran en ellos. Se trata, por tanto, de una cuestión compleja, con lo que hay que ser prudente en la interpretación de los resultados y partir de la base de que el consumo de violencia mediática no convierte a nadie en un ser violento, pero sí puede influir y contribuir al aprendizaje de conductas o acciones violentas, al igual que puede hacerlo cualquier otro factor de carácter biológico y sociocultural. La violencia audiovisual es un elemento más a tener en cuenta en el desarrollo y aprendizaje de comportamientos violentos, aunque no la única responsable, por lo que hay que tratar esta cuestión con cautela pero sin restarle, por ello, un ápice de importancia.

### **I.1.2. Justificación del problema**

Como se ha señalado con anterioridad, son numerosos los estudios realizados sobre violencia y contenidos televisivos. A pesar de que, inicialmente, fue Estados Unidos la abanderada en investigar sobre la violencia mediática y sus efectos en la sociedad a partir de los años 60 del siglo XX, posteriormente, este interés llegó a otros países y, con ello, se ampliaron sus áreas y perspectivas de análisis. Así, lo que en un principio se abordaba desde un enfoque reduccionista que convertía a la televisión en la mayor responsable del desarrollo de conductas violentas en los espectadores fue evolucionando hacia un enfoque más interdisciplinar que contaba con el carácter biológico, psicológico y cultural para interpretar el impacto que la violencia mediática podía causar en la audiencia. Sin embargo, dicho impacto puede ser tanto negativo como positivo si se tiene en cuenta la función coeducadora que tiene la televisión al contribuir al aprendizaje informal del espectador. Desde la perspectiva de la violencia, los contenidos televisivos pueden influir en el aprendizaje de conductas violentas si confluyen en el sujeto una serie de factores que lo predispongan a ello, pero, al mismo tiempo, los contenidos televisivos también pueden contribuir en la reducción de los índices de violencia de la sociedad. En este sentido, en declaraciones a una entrevista, Pinker señala que los medios disminuyen “la tendencia de deshumanizar a otra gente e incrementar nuestro ejercicio de empatía” y que ayudan “en el proceso de prueba-error por el que las malas ideas son expulsadas y las buenas ideas –incluyendo la forma de reducir la violencia prevalecen” (Orrantia, 2015). Por tanto, esta ambivalencia y doble virtualidad que presentan los contenidos televisivos provoca que la fuente de conflicto

se centre en el tratamiento de los temas, así como en su representación y en los modelos que transmite. Y esta es una de las fortalezas con la que cuenta este trabajo, pues aborda una temática compleja, como es el de la violencia audiovisual, y de gran interés social para la comunidad científica.

Junto a ello, cabe señalar también que el hecho de analizar el género de la ficción serial de entre todos los contenidos televisivos existentes, atiende a una cuestión de relevancia cultural. Y es que, “el consumo de ficción en los más diversos soportes, medios y formas es un fenómeno muy importante en el ámbito cultural, económico y social de nuestra sociedad actual” (García García, 2006: 7). Así, el salto cuantitativo y cualitativo que han experimentado las series de televisión debido a los cambios de producción, de emisión y de consumo que han tenido lugar en las últimas décadas, hace que las series se hayan establecido “como unos contenidos con gran legitimación en todas las esferas de la sociedad” (Muñoz, 2016: 70). Por ello, se generan ahora “más discursos sobre series, se han consolidado prácticas culturales relevantes a su alrededor, y grupo sociales de estatus medio-alto las han adoptado dentro de sus rituales de consumo” (Cascajosa, 2016: 12). La ficción serial televisiva, como género de la industria cultural, es una realidad cuyo futuro no ha hecho más que empezar. La multiplicidad de canales y plataformas, unida a la eclosión de series que ha tenido lugar en los últimos años, ha propiciado un panorama de competencia audiovisual en el que se trabaja por crear más y mejores series de ficción televisiva. Así, en 2016 la industria audiovisual norteamericana estrenó “455 nuevas producciones, un 8% más que en 2015”, mientras que, en España, a sus propias producciones hay que añadirle “las más de 300 presentes en el catálogo de Netflix” y las que ofertan otras plataformas como HBO y Amazon Prime Video (Hernández, 2017).

La industria cultural de las series se ha instalado en nuestra sociedad favorecida por la llegada de las nuevas tecnologías, la era digital y la aparición de una televisión multipantalla que se adapta a las necesidades y preferencias del espectador. Con todo ello, se puede decir que, en la última década, España también ha vivido su particular renacimiento de series de televisión. Su buen estado de salud se aprecia, entre otros factores, en su nivel de exportación al extranjero, llegando a países de los cinco continentes y haciendo que las ventas internacionales de la industria televisiva española superaran los 47 millones de euros en 2015, “un 16% más que el año anterior y un 21%

más que en 2009” (Elidrissi, 2017b). Es en 2007 cuando se multiplica el número de producciones y de emisiones de capítulos de series, así como su proyección y propagación de contenidos debido al nacimiento de nuevos canales de televisivos en abierto en 2005 y 2006, como Cuatro y La Sexta, que apuestan desde sus inicios por el género de la ficción, aunque también a Internet y a las redes sociales. Por ello, resulta de interés conocer qué cabida tiene la violencia en estas series emitidas en España a partir de este período y cómo se representa para atraer y suscitar tantas emociones encontradas en el espectador. Sobre todo, en un momento en el que se tiene menos reparo en incluir contenidos violentos al ser considerados como elementos distintivos y arriesgados, capaces de marcar la diferencia con otro tipo de géneros audiovisuales. La reinención de las series también se aprecia en su renovación argumental y, dentro de ella, la presencia de una violencia cada vez más explícita es un recurso al alza, siempre y cuando no se haga de ella un uso indiscriminado y arbitrario, ya que entonces se puede perder el sentido de la narración y su capacidad de atracción para la audiencia.

En consecuencia, esta investigación resulta oportuna debido a que se obtiene una muestra muy representativa del tratamiento que se hace de la violencia en las series de televisión. Unas series cuyo estreno en España se corresponde con un período de tiempo en el que se reinventaron a sí mismas al tener que adaptarse al nuevo panorama mediático y a las nuevas posibilidades que le ofrecía Internet. Se trata, en definitiva, de una investigación que aúna cuatro elementos de relevancia social, como son la televisión, la violencia, el público joven y las series de televisión como formato de éxito de las últimas décadas. De ahí que sus resultados puedan animar el inicio de nuevas líneas de investigación que aborden un tema tan amplio e interesante como este.

### **I.1.3. Motivaciones personales**

A medida que la sociedad sea más inteligente, el mundo será menos violento (Pinker, 2012: 837). Y es que, a pesar de que cada vez las sociedades son menos violentas, como se demuestra, por ejemplo, en el caso de España, donde las cifras de criminalidad de 2016 ofrecidas por el Ministerio del Interior reflejan la evolución descendiente experimentada en los últimos años, –la tasa de muertes violentas en España es la segunda más baja de toda la Unión Europea (Salvador, 2017)–, la

expansión de la violencia a todos los ámbitos de la sociedad da la sensación de vivir en un mundo inseguro en el que, quizás, no es que haya más actos violentos, sino que estos tienen una mayor difusión y se han dispersado tanto que se han convertido en una realidad cercana para cualquier individuo.

El fenómeno social de la violencia se caracteriza por su universalidad y omnipresencia en todos los estadios de la sociedad, incluidos los medios de comunicación y, en concreto, la televisión. Nuestro interés por investigar sobre la violencia audiovisual tiene como punto de origen intentar comprender por qué el ser humano, por un lado, condena la violencia formalmente, a través de la legislación, y moralmente, a través de la repulsa ciudadana a cualquier acto violento y, por otro, se siente atraído por los contenidos violentos que consume como espectador de televisión. ¿Por qué el espectáculo de la violencia en la ficción televisiva cautiva a la audiencia? ¿Cómo se representa para provocar en el público emociones de atracción y rechazo al mismo tiempo? ¿Se puede aprender o imitar la violencia con el visionado que se hace de ella a través de la pantalla? Cuanto mayor sea la formación, menos capacidad de influencia tendrán los contenidos televisivos en el individuo. Pero, lo cierto es que la presencia continua de una ficción serial en la que sus protagonistas son violentos y, al mismo tiempo, reciben la admiración y los elogios de los personajes de la serie, contrasta mucho con la condena que tendrían estos mismos personajes de ficción si se extrapolara su acción a la vida real. Y esto puede generar confusión entre aquellos espectadores que aún no han conformado su personalidad o que cuentan con carencias psicosociales, familiares o afectivas. De la contradicción y ambivalencia que presenta este fenómeno social nace nuestra motivación para investigar sobre un ámbito de estudio tan sensible, polémico y complejo como la violencia audiovisual y su tratamiento en la pantalla.

Este trabajo de investigación surge para continuar con el estudio realizado en nuestro Trabajo Fin de Máster de 2011 en el que se abordaba la representación de la violencia en las series españolas y juveniles de televisión. Su repercusión en los medios de comunicación, unido a nuestro interés por la materia, nos motivó a completar dicho trabajo con la realización de esta tesis doctoral. En ella, se incluirían, además de cinco series nacionales, cinco estadounidenses emitidas en España durante el mismo período seleccionado, con la finalidad de obtener una muestra más completa y representativa del

tratamiento que se hace de la violencia en la ficción serial durante un espacio temporal determinado. Además de ello, la preocupación por este ámbito de estudio nos ha llevado a profundizar más en él y nos ha permitido publicar en revistas de comunicación, participar en congresos internacionales, redactar capítulos de libros o trabajar en talleres formativos sobre la representación de la violencia en los medios de comunicación, incidiendo en aspectos de nuestros conocimientos sobre esta temática, se ha despertado un mayor afán por aprender sobre todo lo relacionado con la violencia audiovisual, como, por ejemplo, la educación mediática sobre contenidos violentos, la presencia de la violencia en géneros como el cine o, también, su propagación en las redes sociales.

### **I.1.3. Estructura del trabajo**

Por último, hay que hacer referencia a la estructura con la que cuenta esta investigación. Así, siguiendo una ordenación lógica, este trabajo se articula en cinco grandes bloques. La *Primera Parte* alberga la presentación y el planteamiento del problema del que se partirá para iniciar el estudio, lo que dará lugar a la formulación de hipótesis para orientar el transcurso del trabajo y a la formulación de los objetivos que se pretenden alcanzar con su desarrollo. Estos apartados darán paso a la fundamentación teórica sobre la que se sustenta esta investigación y con la que se conocerá la tradición investigadora sobre esta materia, así como su relevancia social y académica. A continuación, se presentará la propuesta metodológica y la delimitación del cuerpo de estudio de esta investigación, así como el sistema de variables y categorías y la ficha de análisis a seguir para realizar el análisis de contenido en las series de esta investigación.

Por otro lado, la *Segunda Parte* comprende los resultados obtenidos tras el visionado y el análisis de las escenas violentas de las series seleccionadas para este trabajo. Así, se agruparán en dos apartados, siendo el primero de ellos más extenso, ya que aborda los resultados sobre la representación de la violencia a partir de las variables y categorías que se recogen en la ficha de análisis de esta investigación, mientras que el segundo, lo hará sobre la vinculación que se puede establecer entre la cantidad de violencia emitida en los capítulos y los niveles de audiencia registrados en ellos.

La *Tercera Parte* recoge las conclusiones comunes y específicas de la ficción española y estadounidense, presentadas a modo de enumeración y de forma esquemática



debido a su extensión, así como la contrastación de hipótesis y la discusión generada en torno a la temática abordada en este trabajo. Este bloque concluye con la presentación de algunas de las nuevas líneas de investigación que se pueden desarrollar a partir de las abordadas en este estudio. Así, algunas de técnicas empleadas en este trabajo pueden hacerse extensivas para abordar otros estudios sobre el tratamiento de la violencia en los formatos audiovisuales ficcionales o no ficcionales.

Por último, la *Cuarta Parte* aporta todas las referencias bibliográficas y electrónicas consultadas para la realización de este trabajo, mientras que la *Quinta Parte* incluye los índices de los gráficos y tablas incluidos en los diferentes apartados de esta investigación, aunque, especialmente, en la presentación de los resultados.

Con el esquema de diseño de esta investigación, se desarrolla una tesis cuya finalidad es conocer la forma en la que se representa la violencia en las series que son objeto de estudio y examinar qué aspectos son los más inadecuados según su correspondencia con las investigaciones realizadas hasta la fecha sobre esta materia.

## **I.2. Definición de hipótesis y objetivos**

### **I.2.1. Planteamiento de las hipótesis**

La formulación de hipótesis constituye una fase fundamental en el planteamiento y el desarrollo de toda investigación. Su funcionalidad es la de orientar el transcurso del análisis del trabajo al configurarse como una conjetura que puede someterse a prueba, “una suposición que expresa la posible relación entre dos o más variables, la cual se formula para responder tentativamente a un problema o pregunta de investigación” (Arias, 2012: 47). Así, este trabajo se desarrollará a partir de las siguientes hipótesis:

- La violencia que se reproduce en las series de ficción televisiva que conforman el corpus de esta investigación refleja un modelo de representación que, desde el punto de vista de los efectos que puede ejercer entre su público, pudiera considerarse inadecuado según las investigaciones realizadas hasta la fecha.
- Los capítulos de las series que dedican más minutos a los contenidos violentos tienen mayor acogida por parte de la audiencia que aquellos en los que las dosis de violencia son menores.

### **I.2.2. Planteamiento de los objetivos**

Tras presentar el planteamiento y las hipótesis de esta investigación, así como la relevancia social y académica sobre este ámbito de estudio, hay que señalar que, en este punto, es cuando surgen las cuestiones principales de las que parte este trabajo: ¿cómo se representa la violencia en las series españolas y estadounidenses de televisión que conforman el corpus de este estudio?, ¿qué formas de representación de la violencia pueden influir en el espectador y fomentar el aprendizaje de conductas y/o comportamientos violentos y agresivos?

De la formulación de estas preguntas derivan los objetivos de esta investigación. Los objetivos generales revelan la finalidad global del trabajo y lo que se intenta demostrar y aportar desde el punto de vista académico y social. Así, los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de esta investigación son los siguientes:

- 1) Conocer cómo se representa la violencia en las series que son objeto de estudio en esta investigación.
- 2) Conocer la relación que se establece entre la presencia cuantitativa y cualitativa de violencia en los capítulos de las series y los niveles de audiencia que se registran en ellos.

Por su parte, además de los objetivos generales o principales, hay que presentar los objetivos específicos, ya que, a partir de ellos, se permite concretar y hacer operativo todo el trabajo que se requiere para contrastar las hipótesis y para alcanzar las pretensiones de esta investigación. De esta manera, los objetivos específicos de este trabajo son los que se muestran a continuación:

- 1) Analizar, a partir de las técnicas de investigación seleccionadas para este trabajo –análisis de contenido, análisis narrativo y análisis comparativo–, el contenido violento de las series de ficción que son objeto de estudio para alcanzar un perfil sobre las cualidades que ofrece su representación.
- 2) Comprobar si la representación que se hace de la violencia en los capítulos de dichas series se corresponde con los principios que se consideran inadecuados según las investigaciones realizadas al respecto hasta la fecha en la que se realiza este trabajo.
- 3) Realizar un estudio comparativo sobre la forma de representar los contenidos violentos entre las series españolas y estadounidenses.
- 4) Analizar la vinculación establecida entre los índices de audiencia y de *share* registrados en los capítulos de las series de este trabajo y los contenidos violentos que se presentan en ellos.
- 5) Especificar qué serie española y estadounidense es la que más violencia contiene, desde un enfoque cuantitativo, y la que reúne los principios menos adecuados, desde el punto de vista de su contenido cualitativo.

Para poder alcanzar y cumplir los objetivos específicos, especialmente, los detallados en el punto 1 y 2, se tendrá en consideración los principios aportados y avalados por numerosas investigaciones científicas sobre la materia, como las realizadas por autores como Clemente y Vidal (1996), Huesmann (1998), Urra (1998), Sanmartín (1998), Donnerstein (1998, 2004), Igartua et al. (2001), Garrido (2004, 2010), Barrios

(2005) o Ramos (2011), entre otros, así como las realizadas por el Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia (1997). En ellas, se recogen qué modelos de representación de la violencia pueden causar a los espectadores unos efectos inapropiados en cuanto al aprendizaje de conductas violentas y agresivas, sobre todo, en lo que hace referencia a:

- 1) La presencia de narratividad en las acciones violentas.
- 2) El carácter intencional de las acciones violentas.
- 3) La ejecución del hecho delictivo sin contar con otras alternativas.
- 4) La legitimación del acto agresivo en su representación.
- 5) El carácter atractivo de los agresores.
- 6) La juventud tanto de los agresores como de las víctimas.
- 7) La ausencia de castigos tras cometer la acción violenta.
- 8) La presencia de premios (emocionales o tangibles) tras la ejecución de la acción violenta.
- 9) La presencia del humor en la acción violenta como efecto edulcorante de la misma.
- 10) El empeoramiento de la situación inicial tras hacer uso de la violencia.
- 11) La ausencia de consecuencias a largo plazo en las víctimas.
- 12) La ausencia de provocación para recurrir a la violencia.
- 13) La asociación entre deporte y agresividad.
- 14) La utilización de armas que impide recurrir a los mecanismos y barreras inhibitorias de la agresión.
- 15) El tratamiento realista de la representación de la violencia.
- 16) La representación de la violencia como herramienta eficaz para conseguir objetivos personales y sociales.

Además de ello, este trabajo también tendrá en cuenta los principios aportados por Edward Donnerstein (2004), uno de los mayores investigadores sobre la violencia en los medios de comunicación. Fruto de sus trabajos académicos, define aquellos rasgos contextuales a partir de los cuales podría aumentar la influencia de los contenidos violentos en el espectador. En primer lugar, señala la importancia que tiene la naturaleza del agresor –se presta más atención y se imita más a aquellos que son atractivos– y de la víctima –las que son simpáticas y atractivas causan mayor

conmoción a la audiencia—. En segundo lugar, se centra en el motivo de la violencia, ya que, si aparece justificada, cobra mayor legitimidad por parte del público. En tercer lugar, hace hincapié en la presencia de armas debido a que, si son comunes, tales como pistolas o cuchillos, se incrementa el estímulo visual y el impacto que causa en los espectadores al estar asociadas con la cotidianidad. Por otro lado, también indica como significativa la extensión y el carácter gráfico de la violencia, en el sentido de que una exposición a amplias y reiteradas dosis de violencia provoca en el espectador un mayor estímulo e insensibilidad hacia la misma. Otros tres rasgos contextuales que entrañan un mayor riesgo para el espectador en cuanto al aprendizaje de conductas violentas son la representación de la violencia de una forma realista, la recompensación de la violencia o ausencia de castigo tras hacer uso de ella y la incorporación del humor en una escena violenta. Por último, apunta a la importancia que radica en mostrar u ocultar las consecuencias de los actos violentos, ya que no reflejar los resultados provocados por el uso de la violencia, tales como el daño o el dolor, favorece al aprendizaje y a la imitación de conductas y comportamientos agresivos (Donnerstein, 2004: 170-173).

## **I.3. Fundamentación teórica**

### **I.3.1. Violencia y televisión**

#### **I.3.1.1. ¿Qué es la violencia?**

La violencia se presenta como “una preocupación natural de todo aquel que estudie la naturaleza humana” (Pinker, 2012: 26). Se trata de un fenómeno social de compleja definición, precisamente, por el mero hecho de serlo, ya que conlleva la dificultad de no presentar un significado unívoco para todos. Al ser la violencia un concepto polisémico que atiende a diferentes realidades, su interpretación varía en función del contexto histórico, cultural y social en el que se encuentre, ya que “la violencia es una noción escurridiza, pues siempre depende de valores subjetivos el denominar una acción de tal forma” (Isla y Míguez, 2003: 24). Y es que, ¿acaso todos los individuos tienen la misma percepción de la violencia o de lo que se puede considerar violento? No existe una teoría que sea capaz de explicar todas sus formas y manifestaciones y, por ello, “a quien habla de violencia hay que preguntarle qué entiende por ella” (Sémelin, 1983: 17). Se trata de un concepto en constante evolución y renovación, ya que su transformación terminológica se desarrolla de forma paralela a la transformación de la sociedad y, por ello, existen muchas prácticas que, en la actualidad, se catalogan como violentas cuando en otro período histórico se calificaban como naturales, legítimas y admisibles:

Los cambios culturales han traído una nueva visión de la violencia [...]. Hasta hace poco el acoso escolar no se consideraba un acto de violencia, sino de gallardía por parte del acosador y de debilidad de carácter por parte de quien lo padecía, un hecho que algunas personas aún interpretan de esta manera. Lo que queremos decir con todo esto es que el mismo concepto de violencia cambia con el tiempo cuando cambian también los condicionantes culturales, lo cual no debe utilizarse nunca para infravalorar cualquiera de sus aspectos (Sánchez et al., 2014: 35).

Sus múltiples acepciones, sinónimos e interpretaciones, así como los diferentes códigos y valores morales existentes convierten a la violencia en una de las cuestiones más complejas a las que enfrentarse. La violencia “se ubica en nuestra conciencia y se manifiesta a través de lo que sentimos, pensamos y verbalizamos” (Jiménez-Bautista, 2012: 17-18), por lo que cada sujeto ofrece una visión particular de ella en función de

los valores y normas por las que se rige; lo que aporta una mayor dificultad para ofrecer una definición simplificada y unitaria sobre la violencia. No obstante, la transversalidad que la caracteriza ha provocado que se aborde desde diferentes ámbitos de conocimiento y disciplinas: la filosofía, la historia, la sociología, la criminología o la psicología, entre otros, han estudiado la violencia y han proporcionado diversas definiciones y diferentes puntos de vista sobre ella. Y es que cuando se aborda desde su concepción social, su análisis es más complejo “y es más difícil encontrar aproximaciones comunes sobre sus orígenes, causas, manifestaciones y soluciones y es más difícil también lograr una conceptualización de la violencia” (Blair, 2009: 11). En este sentido, hay que tener en cuenta la apreciación que se hace al respecto para tomar conciencia del amplio panorama que envuelve el estudio de la violencia:

La violencia no es un fenómeno natural, es un problema social que se debe definir, examinar, valorar y analizar, es un hecho multicausal que debe investigarse desde una perspectiva holística, crítica, histórica, género sensitiva, tomando en cuenta variables cuantitativas y cualitativas que permita comprender sus causas y buscar posibles opciones que permitan prevenirla o intervenirla (Mesén, 2007: 4).

Asimismo, si se comienza por el origen etimológico del término, los diccionarios y enciclopedias coinciden en recoger que la palabra violencia deriva de la expresión latina *violentia* y esta, a su vez, procede de *vis*. Fuerza, poder, ataque, ímpetu o vigor son algunas de las acepciones que se desprenden de estos conceptos. De ahí que gran parte de ellos aparezcan en las definiciones actuales que se ofrecen sobre la violencia. Así, la Organización Mundial de la Salud la define como:

El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones (OMS, 2002: 5).

Como se observa, en esta definición se hace hincapié en la intencionalidad del acto violento, más allá de las consecuencias que se deriven del mismo. Otros autores se centran igualmente en este aspecto al considerar como violencia al uso de la fuerza física o verbal de forma intencionada contra uno mismo o contra otro, “independientemente de que provoque o no lesiones psicológicas o físicas” (García

Galera, 2000: 17). De igual forma, también se incide en este matiz cuando se señala que la violencia es “la acción (o la inacción) hecha a propósito que causa o puede causar un daño” (Sanmartín, 2012: 146) y es el resultado de “dotar de intencionalidad a la conducta agresiva” (2012: 147). Y es que, por el mero hecho de ser un acto premeditado, “la persona violenta trata de imponer sus intereses sobre los demás utilizando cualquier medio” (Pérez y Pérez de Guzmán, 2011:21).

Entre las características que presenta la violencia, se encuentran su falta de justificación, su tendencia ofensiva hacia la integridad del ser humano, así como su ilegitimidad, pues “suele conllevar la ausencia de aprobación social o incluso la ilegalidad al ser a menudo sancionada por las leyes” (Carrasco y González, 2006: 10), con lo que se caracteriza por trasgredir normas explícitas o implícitas e incumplir el orden establecido. Junto a ello, entre los elementos que conforman el uso de la violencia se encuentra la fuerza, definida como “cualquier manera, medio, procedimiento o palabra consistente en la utilización extraordinaria de la fuerza con gran intensidad, sin considerar la ley o la justicia” (Leal, 2011: 221); aunque, también, el poder y el daño provocado, pues “utilizar la violencia supone causar algún tipo de daño al otro, un daño que puede ser físico, psíquico, moral, económico” y que se basa en una relación de poder asimétrica “en tanto que implica alguna forma de aniquilación del otro como igual” (Bernárdez, García y González, 2008: 20).

Por su parte, una de las cuatro acepciones de violencia que ofrece el Diccionario de la Lengua Española (RAE) en su vigesimotercera edición (2014) incide en otro aspecto relevante de este término a tener en cuenta<sup>1</sup>. Así, la define como una acción “contra el natural modo de proceder”; con lo que se identifica como una actuación anómala al no ser inherente del ser humano. En este sentido, la violencia se puede entender como “la ruptura de un orden establecido, de una armonía preexistente” (Jiménez-Bautista, 2012:15), que afecta a las condiciones de vida del ser humano. Y es

---

<sup>1</sup> La definición que ofrece la RAE (2014) para el término violencia es la siguiente:

Del lat. *violentia*

1. f. Cualidad de violento.
2. f. Acción y efecto de violentar o violentarse.
3. f. Acción violenta o contra el natural modo de proceder.
4. f. Acción de violar a una persona.



que la violencia no es innata, “es aprendida a través de los procesos de socialización” y, por tanto, “puede ser evitable” (Pérez y Pérez de Guzmán, 2011: 21). Lo cierto es que, con todo ello, la violencia se configura como un comportamiento negativo al que se recurre intencionadamente para alcanzar un fin con consecuencias dañinas o perjudiciales para algo o a alguien. Por tanto, su uso se considera inadecuado e impropio debido a que, como es “la forma más baja y primitiva de poder, pues solo se puede usar para castigar, destruir o hacer daño” (Ursua, 2006: 150).

El amplio abanico de perspectivas existentes para definir la violencia ha motivado la catalogación de las mismas en función de su alcance. Así, autores como Grundy y Weinstein (1974) señalan que las acepciones sobre violencia se pueden clasificar en cuatro grandes grupos: estructurales, observacionales, legitimistas y relacionales. Mientras tanto, otros como Coady (1986) y Aróstegui (1994) diferencian tres grupos: amplias, restringidas y legitimistas. Al margen de conceptualizaciones, estas categorías entienden la violencia de la siguiente forma (Calleja, 2000: 159-166):

- 1) Definiciones estructurales o amplias: Conciben la violencia como una privación de los derechos humanos y, por tanto, se da un predominio de la injusticia y la desigualdad social. La violencia estructural se identifica, por tanto, con cualquier tipo de dominio que afecte a las libertades y derechos de los ciudadanos, así como con las injusticias provocadas por el carácter coercitivo de las instituciones sociales y políticas. La pobreza, la discriminación, el racismo o el hambre, constituyen buenos ejemplos de violencia estructural dentro de la amplia perspectiva que la conforma.
- 2) Definiciones observacionales o restringidas: Consideran que la violencia conlleva el uso de la fuerza física con la finalidad de dañar intencionadamente. Se trata de unas definiciones muy simples y concretas que, a su vez, provocan la exclusión de otros tipos de violencia que no necesariamente tienen que recurrir a la fuerza física para considerarse como tal. Se centran, por tanto, en aquellas acciones en las que se recurre a ella, tengan o no una finalidad violenta. Una huelga, un boicot o la lucha de un boxeador se pueden catalogar como actos violentos de la misma manera que las acciones cometidas por un asesino en serie o un sicario, ya que en todos los casos se ejerce la fuerza física.

- 3) Definiciones legitimistas: Estiman como violencia cualquier acto que intente minar el orden social al ir contra lo legalmente establecido. Por tanto, el Estado y las instituciones pertinentes son las encargadas de interpretar como violencia el uso de la fuerza física de manera ilegal. Sin embargo, cuando dicha fuerza la ejerce el poder estatal es considerada como legítima, autorizada y permitida.
- 4) Definiciones relacionales: Resaltan el carácter de intercambio e interacción social que se produce entre los individuos que participan en un acto violento. Hace referencia, por tanto, a la complejidad y heterogeneidad de los sujetos que forman parte de una escena violenta. La existencia de vínculos reflexivos entre el agresor y el agredido hacen que exista una violencia relacional, donde la consciencia y la voluntad de los participantes es fundamental para que tengan la percepción de que van involucrarse en un acto violento. Es por ello por lo que las víctimas de un accidente de tráfico o de un desastre medioambiental no pueden considerarse víctimas de violencia relacional, sino más bien de una fuerza física incontrolable, ya que no había agresor intencional y los agredidos no eran conscientes de su participación en dicho acto.

Más allá de las perspectivas, apreciaciones e interpretaciones que engloba el concepto de violencia en cuanto a su definición, lo cierto es que se presenta como un trascendente y relevante fenómeno social cuya significación varía en función del momento y lugar histórico en el que se analice. De ahí que, en el devenir de la historia, “ni una sola categoría de violencia se ha quedado en un índice fijo. Sea cual sea la causa de la violencia, no es un impulso perenne, como el hambre, el sexo o la necesidad de dormir” (Pinker, 2012: 631). Sin embargo y, a pesar de su constante evolución, las definiciones sobre violencia coinciden en recoger aspectos como su intencionalidad, su finalidad para causar daño y su ilegalidad o improcedencia al transgredir un derecho y actuar de forma anómala contra el orden natural de la sociedad. Todo ello, dota a la violencia de un carácter peyorativo y objeto de censura moral que, sin embargo, no impide que en diferentes situaciones se justifique y sea considerada como legítima. Ahora bien, si la violencia se entiende como “una acción u omisión intencional que atenta contra la dignidad humana, no puede haber en modo alguno violencia justa” (Sanmartín, 2008:9). Lo cierto es que en este terreno entran en juego cuestiones éticas y de fundamentación jurídica sobre el cumplimiento de los derechos humanos. Es por ello por lo que las guerras, la pena de muerte, la tortura o castigos como la lapidación se

convierten, en algunos casos, en acciones respaldadas e incluso deseadas por los poderes políticos y los ciudadanos, ya que se entiende la violencia como una herramienta necesaria con la que acabar o evitar un mal mayor. En este sentido, no es de extrañar que se distingan diversos patrones a la hora de legitimarla:

Existe bastante violencia legitimada por su aceptación social. Para proteger a los débiles se celebra la conducta de Rambo o los justicieros, la conducta de los que toman la justicia por su mano y, ayudados por el destino o la mala suerte de los malos, se vengan, infringen un castigo o simplemente acaban con los malhechores [...]. La aceptación social legitima la violencia para proteger a los débiles, la violencia contra malhechores, la violencia para buscar un bien superior (tipo violencia revolucionaria) y, hasta ciertos grados, la violencia en el marco de la diversión, el deporte, el espectáculo, el humor, el cotilleo, o el rito (Villanueva, Domínguez, Revilla y Anagnostou, 2004: 197).

#### **I.3.1.1.1. Conceptos relacionados con la violencia: delimitación terminológica**

La multitud de estudios y perspectivas desde las que se aborda la violencia, así como la complejidad que presenta su propia definición al no poder delimitarse en un ámbito concreto por su constante evolución, ha generado que este término se haya relacionado y equiparado con otros muchos. El carácter pluridisciplinar de la violencia favorece la identificación, la correspondencia y la confusión entre conceptos que, de forma errónea, se han asociado y han incrementado la ambigüedad y la ambivalencia que gira en torno a su construcción significativa. Por ello, resulta necesario delimitar terminológicamente este término con respecto aquellos con los que más se suele relacionar. Así, conceptos como agresividad, conflicto, fuerza, poder y hostilidad se analizarán a continuación con la finalidad de evitar inexactitudes semánticas y favorecer la buena comprensión del fenómeno social de la violencia.

- 1) Agresividad: Con frecuencia se utiliza el término agresividad como sinónimo de violencia. Sin embargo, son muchos los autores que consideran que se trata de conceptos diferentes, ya que si el primero responde a cuestiones biológicas, el segundo lo hace a cuestiones culturales. Así, la agresividad se puede definir como “una conducta innata, instintiva, con la raíz situada en nuestra biología” (Sánchez et al., 2014: 32). La agresividad humana es adaptativa y, desde el

punto de vista sociobiológico, se manifestaría en cuestiones relacionadas con la defensa del territorio, las relaciones con el sexo opuesto, el intento de dominio grupal y la resolución de conflictos (Carrasco y González, 2006: 16). Vinculada al instinto de supervivencia, la agresividad se puede canalizar y controlar a partir de la socialización y la educación. Sin embargo, cuando este instinto se convierte en una acción dañina que se realiza intencionadamente por razones que pretenden lograr una eficacia biológica, “no hablamos estrictamente de agresividad, sino de violencia” (Sanmartín, 2000: 20). Por ello, la agresividad no es negativa en sí misma hasta que se manifiesta de forma dañina y destructiva, ya que se convierte en violencia (Ribotta, 2014: 297). La agresividad es innata al ser humano y de fundamentación biológica, mientras que la violencia es una conducta aprendida como resultado de los factores culturales que envuelven al individuo.

- 2) Conflicto: La asociación que se hace entre esta expresión y la de violencia atiende a que esta se presenta como una manifestación habitual del conflicto. A pesar de ello, la violencia no actúa como principio ni fin de un conflicto, más bien, como un instrumento de resolución del mismo en función de los intereses y metas de los participantes, ya que puede haber conflicto en el que no se recurra a la violencia, pero no puede haber violencia sin conflicto (Calleja, 2000: 172-174). Por tanto, aunque exista una estrecha relación, “no es legítimo asociar conflicto con violencia” (Etxeberría, Esteve y Jordán, 2001: 82). Y es que, mientras que la violencia recurre a acciones dañinas para alcanzar un objetivo definido, el conflicto se entiende como una “confrontación de ideas, intereses y puntos de vista” muy productivo que “emerge en toda situación social en la que se comparten espacios, actividades, normas y sistemas de poder” (Ruiz, 2002: 102). De esta manera, desde el punto de vista sociológico, el conflicto tiene unas connotaciones positivas, ya que, a través él, pueden emerger oportunidades de crecimiento y aprendizaje que no tienen por qué afectar al clima de convivencia. Sin embargo, la violencia se puede definir como un comportamiento o conducta negativa a la que se recurre para enfrentarse a los conflictos de una forma inadecuada y perjudicial para todos sus participantes (Pérez y Pérez de Guzman, 2011: 22).
- 3) Fuerza: En ocasiones, se considera que la fuerza es el requerimiento necesario para que se pueda dar la violencia. Sin embargo, la principal diferencia que se

puede apreciar entre ambos términos es que mientras que la fuerza abarca “las conductas legítimas que se encuentran bajo la protección de la égida de una justificación determinada”, la violencia “carecería de justificativo tanto legal como moral” (Rogado, 2007: 7). Lo cierto es que el uso de la fuerza engrandece los efectos de la violencia, ya que, a través de ella, se incrementan los daños y las lesiones físicas que afectan a algo o alguien. Ahora bien, no es necesario recurrir a la fuerza física para hacer uso de la violencia, pues en caso contrario se estaría obviando que también se pueden cometer acciones violentas cuando se ocasionan daños psicológicos, emocionales o intelectuales. De hecho, el Diccionario de la Lengua Española, recoge, en su segunda acepción, que la fuerza es la “aplicación del poder físico o moral” (RAE, 2014), con lo que viene a reforzar este argumento.

- 4) Poder: El ejercicio del poder y la violencia han estado muy relacionados a lo largo de la historia. Sin embargo, no se puede hacer una asociación absoluta entre estos dos términos, puesto que “la violencia puede siempre destruir al poder” (Arendt, 2005: 73), por lo que este nunca podrá brotar de él. La violencia, más bien, se puede utilizar desde el poder como herramienta o mecanismo de represión con el que imponer y controlar a un determinado colectivo. De esta manera, las personas poderosas –desde el ámbito político hasta el económico o incluso hasta el doméstico– pueden recurrir a la violencia con la finalidad de dominar y mantener su superioridad frente a los demás, así como para asegurar el poder cuando este comienza a debilitarse. Por tanto, la violencia no constituye un sistema más dentro del ejercicio del poder, su uso no es una condición indispensable para poder disfrutarlo, pues es un recurso totalitario que somete la voluntad ajena para conseguir los efectos deseados.
- 5) Hostilidad: También es frecuente la identificación de este término con el de violencia. La hostilidad hace referencia a una actitud negativa hacia los demás, sea de forma individual o colectiva, pero no por ello dicha actitud tiene que incluir una acción violenta ya que no se presenta como una condición indispensable. El desprecio, rechazo o repulsa que se desprende de esta actitud puede provocar que el sujeto, en última instancia, haga uso de la violencia motivado por la propia hostilidad, pero en ningún caso se pueden considerar expresiones sinónimas a pesar de que guarden cierta relación.

Tras esta delimitación terminológica, se puede deducir que los múltiples conceptos que se asocian a la expresión de violencia manifiestan, en primer lugar, la complejidad que caracteriza a este fenómeno al guardar relación con diferentes perspectivas sociales y al contar con numerosos puntos de referencia de análisis y, en segundo lugar, la dificultad que atañe delimitar el campo semántico de violencia y ofrecer una definición de este término con la que se evite caer en confusiones con otros. En este sentido, ¿cuáles podrían ser las claves para ofrecer una completa y rigurosa definición de violencia? Se pueden aportar algunas consideraciones al respecto como las siguientes (Noel y Garriga, 2008: 108-109):

- 1) El concepto de violencia lleva implícita cierta ambigüedad, puesto que en la definición y en el uso de la misma entran en juego los criterios de evaluación, legitimación y moralidad que envuelven al término en sí. La única manera de evitarla sería con una definición excesivamente restrictiva que dejara al margen aspectos propios de la violencia por considerarse extensivos de dicho concepto.
- 2) Las dimensiones morales que giran en torno a la violencia provocan que este término siempre guarde relación con cuestiones relativas a la legitimidad e ilegitimidad. Así, su definición siempre dependerá del contexto sociocultural e histórico en el que se desarrolle. Por ello, el significado de violencia debe variar con el tiempo, ya que, así, se adecuará al espacio y al contexto oportuno.
- 3) Al analizar la violencia, hay que tener en cuenta su carácter paradójico, puesto que construye lazos sociales a la vez que los destruye y amenaza. Por ello, no se deben olvidar sus dimensiones constructivas y destructivas.
- 4) A pesar de que la definición de violencia pueda ser variable en función del momento histórico y sociocultural en el que se desarrolle, siempre debe contar con un núcleo común: la violencia conlleva la constatación de una agresión física o psicológica resistida o soportada, es decir, la ejecución de una acción cuyas consecuencias no deseaban ser recibidas por la víctima.
- 5) Aunque la violencia sea una acción resistida, siempre será contestada, por lo que será parte y objeto de disputa por parte de los actores implicados en ella.
- 6) La tensión establecida entre los usos y definiciones habituales de violencia y los usos y definiciones abstractas y analíticas de este concepto se debe mantener para fijar su significado. Las definiciones tradicionales o “nativas” hacen referencia a la perspectiva antropológica de la violencia. Este sería el

punto de partida con el que se entraría en disputa con contrapartes analíticas más abstractas. De esta manera, a la hora de componer una definición rigurosa de violencia, esta será mucho más que una transcripción erudita de significados tradicionales, pues también incluirá las variaciones culturales, históricas y de legitimidad o ilegitimidad propias de la evolución de los escenarios sociales.

### **I.3.1.2. Clasificación y tipos de violencia**

La dificultad de alcanzar una definición rigurosa y completa sobre la violencia se extrapola al momento en el que se intenta ofrecer una clasificación sobre sus diferentes manifestaciones. Lo cierto es que no existe una tipología y categorización única capaz de excluir a otras, ya que hay tantas clasificaciones de violencia como criterios en los que basarse para realizarlas, perspectivas para analizarla o acciones y comportamientos que puedan catalogarse como violentos. Junto a ello, el hecho de que la violencia se trate de un fenómeno social caracterizado por su constante evolución y adaptación al contexto en el que se desenvuelve, provoca que, continuamente, aparezcan diferentes manifestaciones violentas que, anteriormente, no se habían contemplado como tal o que, simplemente, no existían. Buen ejemplo de ello es el ciberacoso y el *cyberbullying*, una nueva forma de violencia que se sustenta en el uso de las nuevas tecnologías. El *cyberbullying*<sup>2</sup> se define como una conducta agresiva, violenta e intencional “realizada mediante dispositivos electrónicos por parte de un individuo o grupo sobre una víctima que no puede defenderse por sí misma fácilmente” (Landazabal, 2014: 34). Los ciberacosadores acosan a su víctima a través de amenazas, chantajes, vejaciones, el envío de fotografías intimidantes y/o mensajes difamatorios o la suplantación de identidad, entre otros, que se realizan desde medios electrónicos, como ordenadores y teléfonos móviles, y a partir del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, tales como el correo electrónico, las redes sociales o los blogs. Por tanto,

---

<sup>2</sup> Uno de los primeros estudios realizados sobre esta materia fue el elaborado por Finkelhor, Mitchell y Wolak (2000) en Estados Unidos al constatar que el uso de las nuevas tecnologías y de Internet no solo proporcionaba beneficios a la sociedad, sino que también entrañaban riesgos y peligros, especialmente para niños y adolescentes. Unos peligros a los que había que hacer frente desde una perspectiva legislativa y judicial y en donde la acción de las familias y los distintos organismos sociales eran fundamentales para prevenir, evitar y castigar los diferentes agravios y delitos surgidos de esta práctica. En este sentido, los nocivos efectos provocados a las víctimas del ciberacoso hace que sufran ansiedad, depresión, estrés o baja autoestima; aunque, la consecuencia más extrema que puede ocasionar, es el suicidio o la muerte del sujeto agredido, debido al riesgo de sufrir desajustes psicosociales y trastornos psicopatológicos (Landazabal, 2014).

no se puede fijar una clasificación intraespecífica sobre los diferentes tipos de violencia humana, debido a que se trata de un fenómeno social que atiende a una multiplicidad de enfoques, criterios y contextos tanto para su análisis como para su categorización.

A pesar de ello, existen concepciones sobre la violencia que, desde una perspectiva amplia, establecen una serie de categorías con las que se especifican cuestiones clave acerca de la misma y con las que se fija un punto de partida para su análisis. Si se sigue la tipología clásica de Johan Galtung<sup>3</sup> (1969, 1990, 1998, 2003b), se pueden distinguir tres dimensiones de la violencia, donde cada una de ellas conforma el vértice de un triángulo violento en el que todos están estrechamente relacionados:

- 1) Violencia directa: Es la violencia visible y manifiesta que siempre tiene actores implicados y, por tanto, se pueden identificar con facilidad; de ahí que este tipo de violencia sea más sencilla detectarla y combatirla. Se podría definir como toda aquella acción que provoca un daño o perjuicio directo a otra persona o a sí mismo. La violencia directa se puede manifestar de tres formas: a través de violencia física (aquella en la que se hace uso de la fuerza física para provocar daños, lesiones o, en el caso más extremo, la muerte a la víctima, haciendo uso o no de objetos y armas para ello); violencia psicológica (aquella que no hace uso de la fuerza física para causar daño, sino que recurre a un trato degradante con el que se agrede la dignidad y la autoestima personal y afecta tanto a nivel psicológico como emocional) y violencia verbal (tampoco se recurre a la fuerza física, pero consigue dañar a la víctima a través de amenazas, insultos, descalificaciones o palabras humillantes e hirientes). A pesar de su distinción, estas tres manifestaciones de violencia directa no son excluyentes y pueden darse de manera simultánea en función de las circunstancias.

---

<sup>3</sup> Johan Galtung (Oslo, 1930) es considerado el padre de la investigación académica de la paz y los conflictos. Fue el fundador del primer instituto de investigación sobre la paz, el *International Peace Research Institute*, ubicado en Oslo. Sus investigaciones sobre violencia, conflictos y paz lo han convertido en una de las figuras de referencia sobre esta materia. Conceptos como la paz positiva, la paz negativa, la violencia estructural o la violencia cultural son algunas de las teorías introducidas y generadas a partir de la naturaleza de sus estudios. Galtung ha participado en más de 200 conflictos internacionales como mediador, tales como los de Afganistán, Libia o Sri Lanka, entre otros. Por ello, desde su experiencia, señala que: “si quieres evitar la violencia hay que identificar el conflicto subyacente y tratar de resolverlo. Para ser mediador lo primero es hablar con todos y hay que entender sobre todo lo que no están diciendo” (Eirene de Prada, 2015).



- 2) Violencia estructural: Es un tipo de violencia invisible e indirecta que se encuentra intrínseca en los sistemas sociopolíticos y económicos y que provoca que el bienestar de los ciudadanos se vea mermado a consecuencia de ello. En la violencia estructural no hay un sujeto agresor identificable, por lo que “no se puede personalizar ni tampoco responsabilizar a nadie en concreto”, puesto que se trata de una serie de decisiones encubiertas procedentes de sistemas y estructuras de poder injustas (Jiménez-Bautista, 2012: 36). Este tipo de violencia se manifiesta, por ejemplo, a través de la pobreza, la marginación, la represión ideológica y política, la opresión o la alienación. Quien sufre los efectos de esta violencia no tiene conciencia de que es víctima de ella, puesto que a través de los mecanismos sociales y culturales que rigen la realidad se enmascara como si de algo natural se tratara y se convierte en aceptable.
- 3) Violencia cultural: Igual que la anterior, se trata de una violencia no manifiesta e invisible que se configura en aquellos aspectos de la cultura con los que se legitima o se promueve la violencia directa y estructural. Galtung introdujo este concepto en 1990 y considera que la cultura en su totalidad no se puede definir como violenta, ya que en ese caso se caería en un estereotipo cultural. Por tanto, no hay cultura violenta, sino aspectos concretos de la misma que pueden ser violentos. La violencia cultural se manifiesta a través de ideas, normas, valores, costumbres o tradiciones que, al pertenecer a una esfera simbólica, son objeto de cambio, construcción y deconstrucción en función del contexto sociocultural e histórico que avale o no su legitimidad. El racismo, la discriminación, la homofobia o los prejuicios creados a partir de los estereotipos sociales ejemplifican algunas de las prácticas de la violencia cultural. A través de ellas, se configura una jerarquía de grupos sustentada en un límite moral entre unos y otros, con lo que “a partir de ese momento, ya resulta sencillo justificar las acciones perjudiciales que cometen contra las personas que no pertenecen a su grupo” (Morales, 2003: 512). La violencia cultural se combate desde la propia cultura, ya que es la base y de donde se retroalimentan tanto la violencia directa como la estructural. Estos tres tipos conforman un círculo vicioso en el que, si por un lado, la violencia cultural y estructural generan y refuerzan la violencia directa, por otro, las causas de ésta guardan relación, en parte, con las otras dos clases de violencia.

Cualquier clasificación que se realice sobre la violencia acota y limita su ámbito de estudio y de desarrollo en función de las categorías que se establezcan. La taxonomía elaborada por Sanmartín (2006) durante su etapa como director del Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia, ofrece una completa categorización de la misma en función de sus formas de manifestarse, tanto desde el punto de vista del agresor, como de la víctima, así como de la acción, daño o del contexto en el que se desarrolla:

- 1) Según el tipo de acción: La violencia se puede ejecutar mediante una acción (pelear, matar, golpear...) y mediante la omisión de la misma en el momento en el que se desatiende a personas que requieren de cuidados por su dependencia. En este caso, se habla de negligencia, ya que se produce cuando se abandona o descuida las necesidades básicas de los individuos “entendiendo por tales la alimentación, la higiene, una vestimenta adecuada al clima y la asistencia sanitaria, entre otros” (Iborra y Sanmartín, 2011: 22).
- 2) Según el tipo de daño: Se pueden distinguir cuatro tipos de violencia en función del daño ocasionado: física (acción u omisión voluntaria que provoca una lesión física), psicológica (acción u omisión intencional que provoca un daño psicológico), económica (uso ilegal y no autorizado de los recursos económicos y patrimonio de una persona) y sexual (utilizar a la fuerza a una persona como medio para obtener beneficios y gratificaciones sexuales).
- 3) Según el tipo de agresor: A pesar de la multiplicidad de agresores que pueden identificarse como ejecutores de una acción violenta, Sanmartín se centra especialmente en cuatro tipos de violencia en función del agresor que la protagonice. Distingue entre violencia juvenil (acciones u omisiones mediante las que el joven quebranta la ley y tiene que responder ante los sistemas judiciales por ello; una práctica que también se conoce delincuencia juvenil), violencia terrorista (el terrorismo tiene como objetivo inmediato atemorizar e intimidar al mayor número de personas posible a través de acciones con las que causa destrucción y muerte. El objetivo final de cada acto terrorista varía en función de los motivos que dicen defender mediante esta práctica, principalmente causas políticas y religiosas), violencia psicopática (acciones dañinas cometidas por los psicópatas y mediante las cuales disfrutan, con lo que se puede decir que se deleitan haciendo el mal al sufrir un trastorno de personalidad que les hace carecer de empatía y tener un comportamiento

antisocial) y crimen organizado (grupo de personas coordinado que persigue lucrarse de forma ilegal a costa de la sociedad. Las mafias son uno de los principales representantes de este tipo de violencia).

- 4) Según el contexto en el que ocurre: La violencia se puede dar en cualquier ámbito o escenario imaginable, aunque lo cierto es que hay lugares que son más propicios para que se desarrolle. Entre ellos, destaca de forma evidente la guerra, aunque también lo hace la familia por inesperado que pueda parecer, ya que, teóricamente, se trata de una estructura basada en el cariño y el amor que hay entre los miembros que la componen. A pesar de ello, cabe resaltar otros contextos en los que “la conducta de maltrato ocurre en el marco de una relación interpersonal en la que la víctima ha depositado su confianza en el agresor” (Sanmartín, 2006: 14), entre los que se pueden distinguir: la violencia doméstica (aquella que se produce entre los miembros que viven en el mismo hogar, por lo que todos ellos pueden adoptar el rol de agresor o víctima indistintamente), la violencia en la escuela (se puede dar violencia entre profesores y alumnos y viceversa, aunque la que más alarma social provoca es la que se da entre los propios alumnos, ya que abarca desde una simple pelea hasta un abuso de poder basado en la intimidación o vejación. En este caso, se hablaría de acoso escolar, cuyas consecuencias pueden provocar severos problemas psicológicos e incluso el suicidio), la violencia en la cultura (violencia que está inmersa en las ideas, normas y valores de una cultura, como ocurre con la mutilación genital femenina), la violencia en el trabajo (se trata de un tipo de violencia casi invisible de cara al público, ya que se caracteriza por dañar a nivel emocional y psicológico a través, principalmente, del acoso sexual y el acoso laboral), la violencia en los conflictos armados (la guerra es la manifestación más representativa de los conflictos armados, donde su magnitud y alcance se miden en el número de muertes causadas) y, por último, la violencia callejera (la violencia delincuencia, organizada o no, es el prototipo de este tipo de violencia callejera, aunque hay múltiples manifestaciones de la misma. Todas ellas se caracterizan porque no ocurren en ninguna institución estructurada o marco cultural).
- 5) Según el tipo de víctima: Al igual que hay contextos más propensos que otros a que se desarrolle la violencia, hay grupos o colectivos de riesgo más vulnerables a ser víctimas de violencia a pesar de que cualquiera puede serlo.

Así, Sanmartín, se ciñe en el ámbito familiar y señala a las siguientes víctimas: las mujeres dentro de un contexto de violencia de género (maltrato que sufre mayoritariamente la mujer al alejarse del papel que tradicionalmente se le ha asignado; una violencia a la que está expuesta en la infancia, adolescencia, edad adulta y en sus relaciones de pareja), los niños en un contexto de maltrato infantil (acción u omisión intencional que produce daño a un menor, entre ellas cabe destacar el maltrato psicológico y las negligencias ejercido, de forma mayoritaria, por los padres y las madres) y las personas mayores (acción u omisión intencional que ocasiona perjuicios a un mayor, así como la privación a los mismos de las necesidades y cuidados básicos para su bienestar, siempre y cuando, ocurra en un marco de convivencia, cuidado o dependencia).

A raíz de los constantes cambios estructurales y coyunturales que experimenta la sociedad actual, resulta complicado prever o vaticinar nuevas formas de violencia, ya que, en lugar de hablar de nuevos tipos de manifestaciones violentas, en la sociedad postmoderna habría que hablar del desarrollo de “conductas de riesgo” (Imbert, 2008:113) que no atienden a ninguna racionalidad social posible al negar su sentido:

Frente a la violencia dura (terrorismo, conflictos étnicos, barbarie bélica), emergen violencias menores (delincuencia, vandalismo), pero también se dan conductas que, sin tener intenciones deliberadamente agresivas, pueden caer en la violencia. Estas actuaciones, a menudo ligadas a estímulos externos (velocidad, alcohol, drogas) – que las convierten en violencia lúdica– pueden desembocar en actos anónimos (pulsiones suicidas o agresivas y en ocasiones asesinas), cayendo así en una violencia indiscriminada, aparentemente gratuita (Imbert, 2008: 113).

Es evidente que las vías por las que se produce y se desarrolla la violencia han evolucionado, dando lugar a unas manifestaciones violentas invisibles y simbólicas que cobran, en ocasiones, más protagonismo que las explícitas y directas. De esta manera, se asiste a una proliferación de nuevas formas de violencia, así como de sus usos y aplicaciones. Así, seguirán siendo una constante las investigaciones que centren sus esfuerzos en abordar esta materia desde diferentes perspectivas en función del ámbito de interés del investigador. Por tanto, la diversidad de criterios existentes para ofrecer una tipología sobre la violencia hace que los límites para clasificarla sean cada vez más difusos, pues su transversalidad y complejidad provocan que cada vez tenga menos que

ver con “el carácter sagrado que podía cometer la comisión de actos de violencia dentro de los rituales sociales de las sociedades primitivas” (Imbert, 2008: 116).

### **I.3.1.3. Origen y causas de la violencia. ¿Por qué somos violentos?**

La voluntad científica por conocer y explicar las causas que generan la violencia humana no se materializó como estudio propiamente dicho hasta principios del siglo XX. Fue en ese momento cuando comenzaron a surgir las primeras teorías y modelos explicativos con los que analizar el origen de la violencia como un comportamiento agresivo descontrolado; un descontrol que “se traduce en una agresividad hipertrofiada” (Sanmartín, 2004: 22). Si bien en un principio los estudios de carácter reduccionista señalaban que la agresividad, y como consecuencia, la violencia, se podían explicar desde el punto de vista del innatismo humano como impulsos generados a partir de la herencia genética del individuo, más adelante se tomaron en cuenta aspectos como las emociones, el aprendizaje o los factores socioculturales como componentes determinantes en el desarrollo de la violencia en el ser humano. Sin embargo, en la actualidad, se apuesta por un análisis integrador e interdisciplinar de la violencia, capaz de dilucidar las causas que la originan para prevenir y controlarla, en lugar de por aquellas perspectivas que abogan por una visión restringida de este campo de estudio:

Quizá uno de los descubrimientos más importantes realizados durante los últimos veinte años sobre el tema que nos ocupa ha sido ver que los genes y el ambiente – incluido el social y el educacional– interaccionan en el establecimiento de las diferencias individuales en lo que respecta al nivel de agresividad y de violencia de cada individuo, una interacción que debe entenderse como la modulación de unos factores con respecto a otros. Este descubrimiento ha permitido empezar a resolver la larga disputa que ha existido tradicionalmente entre quienes han defendido que la principal fuerza en el establecimiento de los patrones de conducta agresivos y violentos es el ambiente social y quienes han afirmado que es la naturaleza concreta de cada persona (Sánchez et al., 2014: 45).

Por tanto, las tres principales posturas existentes para explicar el origen y las causas de la violencia humana –determinismo biológico, ambientalismo e interaccionismo– deben tener en cuenta que los componentes ambientales y biológicos que provocan el desarrollo de la violencia, lo hacen “incidiendo sobre la agresividad y,

por consiguiente, sobre un rasgo, es decir, sobre un carácter hereditario” (Sanmartín, 2004: 23). De ahí, que sea fundamental conocer las raíces biológicas de este rasgo para saber cómo le afecta la intervención de estos factores. Junto a ello, también hay que considerar que la biología del ser humano no es fija de nacimiento e inamovible, sino que las experiencias individuales de cada sujeto son capaces de modelar el cerebro:

Los genes determinan la estructura del cerebro. La experiencia moldea los detalles de las conexiones neurales e induce la formación de nuevas espinas dendríticas, dispuestas para nuevas conexiones sinápticas entre neuronas. Por eso no puede olvidarse el papel del entorno y de la educación en la conformación de las conexiones neurales. Los factores genéticos y los culturales están entrelazados y actúan conjuntamente en múltiples aspectos de nuestra conducta, como el lenguaje, la adicción y la violencia (Mosterín, 2007:26).

De esta manera, es evidente que la biología y la cultura van irremediabilmente unidas y, tanto la una como la otra, se fusionan para conformar las raíces de la violencia en el ser humano. Y es que la violencia se sustenta, por cultura, en la agresividad y, esta, en los condicionantes biológicos del individuo.

#### **I.3.1.3.1. Factores biológicos**

En la actualidad, parece no haber duda sobre la importancia que tiene la herencia genética en el desarrollo de la personalidad de un individuo y, dentro de esa herencia genética, se encuentra la transmisión del comportamiento agresivo. Por tanto, ¿se puede considerar la violencia un componente inherente a la especie humana? Son muchos los autores que defienden esta teoría y que señalan que “estamos cableados para la violencia, aunque con toda probabilidad nunca tendremos ocasión de practicarla” (Pinker, 2012: 632). Las investigaciones neurobiológicas realizadas al respecto se afanan por intentar dar respuesta a este interrogante, partiendo de la base de que la agresividad es un impulso congénito puramente adaptativo que responde al instinto de supervivencia y que la violencia es el resultado de una falta de control de la misma. Este control se consigue a través de unos mecanismos de regulación e inhibición proporcionados por la cultura, la educación y la sociedad en la que se desenvuelve el individuo. Dentro de este argumento se pueden enmarcar las aportaciones realizadas por el psicólogo Richard Tremblay y su equipo de colaboradores. El investigador de la

Universidad de Montreal (Canadá), tras años de medición de los índices de violencia humana a partir de estudios longitudinales, ha podido demostrar que, más allá de las creencias sociales, el período en el que las personas muestran una conducta más agresiva y violenta no es en la adolescencia, sino entre el primer y cuarto año de edad, o en lo que él denomina como “los terribles dos años” (2006)<sup>4</sup>; una fase en la que, precisamente, se encuentran más alejados de cualquier influencia sociocultural y familiar. A partir de esa etapa, el índice de agresividad y violencia disminuye, ya que el cerebro comienza a madurar y se aprende a moderar y controlar el comportamiento.

Esta investigación ejemplifica que se puede ser agresivo sin necesidad de aprender estos comportamientos a través de la observación o la influencia que ejerce el entorno del individuo. Entonces, ¿hay una predisposición innata a la violencia en el ser humano? La etología, la ciencia que estudia el comportamiento animal y humano, ha sido firme defensora de esta postura. Así, uno de los autores más representativos de esta disciplina, Konrad Lorenz (1973, 1988), señala que la agresión es uno de los cuatro instintos naturales del hombre –junto con el hambre, el miedo y el sexo– y que es un impulso biológicamente heredado de los primates como consecuencia del proceso de evolución; una evolución que lo que pretende es perpetuar la especie.

Lorenz asume una visión determinista del hombre en donde la agresividad tiene un valor positivo al actuar en defensa del equilibrio ecológico y como instinto de supervivencia, tanto en el proceso selectivo del apareamiento de los más aptos entre diferentes especies o dentro de la misma –selección intraespecífica–, así como a la hora de distribuir el territorio a través de conductas intimidatorias y combativas, evitar la superpoblación o establecer jerarquías dentro de la organización social. Es por ello por lo que el autor defiende el origen filogenético del instinto de la agresividad a partir del estudio del comportamiento animal y, por ende, del humano:

---

<sup>4</sup> Esta conclusión se recoge en el primer estudio que informa sobre el desarrollo de la agresión física desde la niñez temprana hasta la adolescencia en Canadá. En él, se evaluaron a más de 10.000 niños y niñas desde los dos hasta los once años de edad con la finalidad de distinguir los comportamientos agresivos típicos o normativos de los que eran muy acentuados e intentar identificar cuáles eran los factores de riesgo que se asociaban a estos últimos. Entre los resultados obtenidos, cabe resaltar el que señala que los niños en edad preescolar eran los que más uso hacían de las agresiones físicas y que la mayoría de los niños que tenían una alta trayectoria de violencia en su conducta provenían de un contexto de adversidad familiar: bajos ingresos, malos hábitos de crianza o escaso nivel de estudios (Côté, Vaillancourt, LeBlanc, Nagin y Tremblay, 2006).

El conocimiento de que la tendencia agresiva es un verdadero instinto, destinado primordialmente a conservar la especie, nos hace comprender la magnitud del peligro: es lo *espontáneo* de ese instinto lo que lo hace tan temible [...]. La opinión, *completamente errónea*, que se enseña de que tanto el comportamiento humano como el animal son de tipo predominantemente reactivo y que aun conteniendo elementos innatos puede modificarse por el aprendizaje, todavía tiene profundas raíces, y difíciles de extirpar (Lorenz, 1973: 60-61).

Desde el enfoque etológico e innatista, se considera que el impulso de la agresividad se genera internamente y se libera a través de los estímulos apropiados, es decir, que es necesario que aparezca una situación estimulante que permita satisfacer dicho impulso para, así, evitar que se produzca una acumulación de agresividad y una liberación incontrolada de la misma. Es por ello, por lo que el autor defendía la existencia de actividades o prácticas no dañinas en la sociedad, como el deporte, que permitieran a los seres humanos desprenderse de ese cúmulo de agitación y alteración en su interior. En este sentido, se puede decir que Lorenz se afana en demostrar que el instinto agresivo y la predisposición a la lucha que manifiesta el ser humano hacia sus congéneres son el origen de la violencia que tiene lugar en la actualidad.

No obstante, sus estudios y los de otros autores innatistas dieron lugar al análisis y desarrollo de estas ideas por parte de investigadores del mismo ámbito. Así, por ejemplo, Eibl-Eibesfeldt (1987, 1993) parte de la visión ofrecida por los considerados padres de la etología –Konrad Lorenz, Nikolaas Tinbergen y Karl von Frisch– para señalar que lo que verdaderamente es innato no es la agresividad, sino las estructuras neuromotoras encargadas de activar este tipo de comportamiento a través de movimientos de acción. Unos movimientos que no persiguen acabar con el adversario, sino asegurar la supervivencia de la especie. Junto a ello, Eibl-Eibesfeldt considera que los conflictos generados a partir de cualquier conducta agresiva pueden resolverse a través de la negociación verbal o a través de una serie de mecanismos capaces de inhibir la agresión –el llanto, la sumisión, la pasividad, etc.– ya que el ser humano está igualmente capacitado para liberar la agresividad que para intentar contenerla. Sin embargo, con la aparición de las armas y su inminente capacidad para acabar con la vida de una persona, la labor biológica de estos mecanismos inhibidores deja de cobrar relevancia debido a que es muy difícil que se puedan activar.



La corriente etológica ha sido muy cuestionada por parte de la comunidad científica, sobre todo, en lo referente a la acumulación de agresividad en el caso de que no se pueda liberar por falta de estímulos que satisfagan la salida de dicho impulso. En la actualidad, no se ha encontrado ninguna evidencia científica capaz de respaldar dicha afirmación, ya que lo que sí existen son estructuras cerebrales que intervienen en la conducta agresiva y violenta –el troncoencéfalo, el tálamo, hipotálamo y la amígdala– (Sanmartín, 2000), pero estas no actúan como reserva acumulativa de las mismas, sino, más bien, como reguladoras de los estímulos emocionales. Por tanto, “las personas tienen capacidad para la agresión y la violencia pero no una urgencia biológica a atacar o destruir a otros que se acumula continuamente dentro de ellas” (Berkowitz, 1996: 406). Las críticas a estas teorías cobran aún mayor relevancia gracias a las conclusiones obtenidas en el *Manifiesto de Sevilla sobre la Violencia* (1986). Este manifiesto se gestó en Sevilla en un encuentro de especialistas internacionales con motivo de la designación del Año Internacional de la Paz. En él, se abordó el mal uso de las teorías científicas relativas al origen y uso de la violencia y se desmitificó la idea de que la violencia y la guerra son inevitables porque están inscritas en el perfil biológico del ser humano desde su nacimiento. Los principios acordados fueron los siguientes:

- 1) Científicamente es incorrecto decir que hemos heredado de nuestros antepasados los animales una propensión a hacer la guerra.
- 2) Científicamente es incorrecto decir que la guerra o cualquier otra forma de comportamiento violento está genéticamente programada en la naturaleza humana.
- 3) Científicamente es incorrecto decir que a lo largo de la evolución humana se haya operado una selección en favor del comportamiento agresivo sobre otros tipos.
- 4) Científicamente es incorrecto decir que los hombres tienen un “cerebro violento”; aunque nuestro aparato neurológico nos permite actuar con violencia, no se activa de manera automática por estímulos internos o externos.
- 5) Científicamente es incorrecto decir que la guerra es instintiva o que responde a un único móvil (UNESCO, 1992: 20-28).

Sin abandonar esta argumentación, Montagu (1990) sostiene también una teoría ambientalista al respecto, según la cual, el ser humano está capacitado para aprender todas las conductas y comportamientos a partir de los estímulos sociales y culturales que reciba de su entorno. El antropólogo rechaza y desmonta las tesis tradicionales que consideran que la violencia es un instinto innato en las personas. Así, considera que una de las características principales de la especie humana es su capacidad para ser educado

y que, por tanto, todo lo que sabe lo aprende de su entorno, más allá de la relevancia que pueda tener el perfil biogenético en las conductas de cada individuo. Por ello, sin la intervención de la cultura los instintos con los que nacen las personas carecerían de utilidad en el proceso de adaptación social:

El poder de los genes en el desarrollo de la conducta no debe infraestimarse, pero tampoco debe subvalorarse el poder organizativo del medio social, pues la parte del medio hecha por el hombre es lo que transforma la materia prima suministrada por las potencialidades en habilidades conductuales (Montagu, 1990: 252).

En este sentido, otros autores continúan en la misma línea, ya que, a pesar de aceptar que el hombre comparte con los animales una agresividad que se activa en el momento en el que su supervivencia se ve afectada, destierran por completo la idea de que el ser humano tiene un cerebro violento que le induce a tener este tipo de conducta. Así, se afirma erróneamente que “el cerebro es el órgano de la conducta” en lugar de afirmar que la conducta está determinada por la interacción de factores como “las disposiciones genéticas, las experiencias tempranas de la vida, los daños cerebrales adquiridos durante la gestación y el alumbramiento, los modelos de comportamiento aprendidos”, entre otros múltiples elementos que provocan que la violencia tenga un origen multifactorial (Jara y Ferrer, 2005: 190).

No obstante, hay que asumir que las investigaciones científicas relativas a la biología no tiene un carácter definitivo y concluyente, pues su naturaleza evolutiva hace los estudios sobre este ámbito siempre estén sujetos a cualquier tipo de modificación. De entre todos ellos, cabe destacar los realizados sobre el conocido *gen del guerrero*. Las investigaciones sobre este gen se iniciaron en 1993 por parte de Hans Brunner. El genetista quiso darle una respuesta científica a las mujeres de una familia holandesa que querían saber por qué varios varones de su estirpe mostraban conductas especialmente violentas y agresivas, como violaciones, incendios o asesinatos, entre otros. Brunner descubrió que estos hombres tenían una mutación del gen MAOA que hacía que su actividad y su producción fuera menor y esto provocaba que tuvieran una conducta más agresiva de lo normal (Brooks-Crozier, 2011). Posteriormente, se han llevado a cabo numerosas revisiones sobre esta investigación, como las de 2002, 2004, 2010 o 2014. Esta última fue realizada por un grupo de neurocientíficos del Instituto Karolinska de

Suecia y en ella se revela que los sujetos que poseen al menos algunas de las variantes genéticas MAOA y CDH13 tienen una mayor predisposición a cometer delitos con agresividad o crímenes violentos. El MAOA, es el encargado de metabolizar la dopamina –sustancia relacionada con las emociones fuertes, como la violencia– y si su actividad disminuye se produce un aumento del comportamiento violento y la ejecución de delitos con violencia. Por su parte, el CDH13 contribuye a las conexiones neuronales en el cerebro. Si a ello se le suma el consumo de alcohol o drogas se incrementa aún más las conductas violentas debido a que con estas sustancias se libera dopamina. Los investigadores apuntan que más del 50 por ciento de los delitos violentos cometidos se pueden explicar a partir de la genética, tanto así que las variantes analizadas en este estudio podrían guardar relación en un 10 por ciento de los crímenes (SINC, 2014). Sin embargo, las teorías científicas del *gen del guerrero* no han estado exentas de críticas en cuanto a las argumentaciones genéticas ofrecidas al respecto:

Un problema es que las indicaciones de selección del gen también podrían deberse a un embotellamiento genético, en el que una serie aleatoria de genes transportados solo por unos cuantos fundadores de una población se multiplicaba en su floreciente descendencia. Otro es que la versión de baja actividad del gen es aún más común en los hombres chinos (lo tiene el 77%), y los chinos no descienden de guerreros en su historia reciente ni son especialmente propensos a la patología social en las sociedades modernas. Un tercer problema afín es que en poblaciones no europeas no se ha observado ninguna relación entre el gen y la agresividad, quizá porque aquéllas han desarrollado otros métodos para regular sus niveles de catecolamina (Pinker, 2012: 807).

En cualquier caso, la relación entre biología y violencia seguirá siendo objeto de futuras investigaciones. Los progresos en los estudios del ámbito neurocomportamental han tomado un impulso considerable, pero aún no se ha podido conocer con exactitud cuáles son los mecanismos que provocan que los factores genéticos contribuyan a la generación de conductas violentas. Y es que la violencia es un fenómeno muy complejo como para intentar explicar su origen de una forma taxativa. Por ello, desde la comunidad científica se incide en la importancia que tiene la interacción de factores para poder averiguarlo. Si la investigación animal debe ser la base con la que descifrar las claves de la genética, ya que, gracias a ella, se han realizado estudios cada vez más minuciosos, el ambiente tiene un papel fundamental en lo que respecta a la expresión

“de un rasgo que tiene una determinada carga genética, por lo que su modulación, control y manipulación puede ser fundamental para la prevención y el tratamiento de los actos violentos” (Rebollo-Mesa, Polderman y Moya-Albiol 2010: 538).

### **I.3.1.3.2. Factores culturales**

La cultura es un factor determinante a la hora de encauzar la agresividad innata del ser humano, ya que puede inhibirla a través de conductas pacíficas o liberarla mediante comportamientos violentos. Y es que “la violencia es en la mayoría de los casos resultado de que factores aprendidos, culturales en el sentido amplio del término, alteren el equilibrio natural de la agresividad” (Sanmartín, 2004: 36). Por ello, la concepción de que el individuo viene codificado biológicamente para ser violento, puede ser cuestionada en el momento en el que entran en juego los factores culturales y educativos. La naturaleza humana tiene impulsos que bien “nos empujan a la violencia, como la depredación, la dominación y la venganza” o bien “nos impulsan hacia la paz, como la compasión, la equidad, el autocontrol y la razón” (Pinker, 2012: 632). Por tanto, el que el ser humano se incline más hacia una vertiente que hacia otra o que, más bien, se activen más unos impulsos que otros, depende de la cultura y la educación recibida, así como de los estímulos y emociones que le suscite su entorno:

El ser humano es conflictivo por naturaleza, pero pacífico o violento por cultura. La violencia del ser humano no está en sus genes, sino en su ambiente, de forma que la biología resulta insuficiente para explicar la violencia. De lo que se deduce la importancia del momento socializante, educativo, formativo en la transformación o reproducción de las culturas (Jiménez-Bautista, 2007: 99).

La violencia no es un fenómeno que surge en la sociedad postmoderna, sino que ha acompañado al ser humano a lo largo de su proceso de civilización. Sin embargo, a pesar de que las etapas históricas anteriores se han caracterizado por ser más violentas que la actual, nunca antes se experimentó tanta fascinación por la violencia como ahora (Rotger, 2001: 25). Es por ello por lo que se habla de la existencia de una cultura de la violencia arraigada en el ámbito social contemporáneo. Pero, ¿qué se entiende por ello? Se puede decir que existe una cultura de la violencia cuando esta se ha interiorizado en la sociedad como la forma natural e, incluso, la única, de responder ante los conflictos u

otras situaciones que se presentan a diario. La cultura de la violencia se puede considerar como tal cuando se sacraliza en los sectores de distintas sociedades “a través de mitos, simbolismos, políticas, comportamientos e instituciones, a pesar de haber causado dolor, sufrimiento y muerte a millones de seres” (Fisas, 1998: 351). Sin embargo, ¿en qué se sustenta la cultura si no es en la aplicación de un conjunto de normas y leyes? Con el transcurso de la historia y la evolución humana, cada cultura adquiere una normativa en función de unos valores y de unos principios de actuación, que son los encargados de vigilar la adecuación de la conducta humana con respecto a ella. Unos valores y principios que evolucionan a medida que lo hace la sociedad:

Los discursos de la violencia son relativos a tiempos y sociedades específicos que generan modalidades y valores distintos para definir confrontaciones, situaciones, interacciones, causas, etc. Los encontramos siempre imbricados con otros discursos equivalentes sobre la raza, los grupos étnicos o el género, conformando en su totalidad los rasgos definitorios de una cultura (Domènech e Íñiguez, 2002:9).

La transmisión y el aprendizaje de valores, entre los que se encuentra la tolerancia o rechazo a cualquier manifestación de violencia, se interiorizan desde la infancia a partir de los procesos de socialización primaria y secundaria –la familia o la escuela, entre otros– y conllevan la adopción de diferentes modelos de comportamiento en los que desempeña un papel importante la moral. Pero, ¿cuál es el origen de la moral? Recientes investigaciones realizadas en la Universidad de Yale sobre la moral primeriza a partir de diferentes experimentos han revelado que un bebé con cuatro meses ya sabe distinguir entre el bien y el mal y que es capaz de identificar un mal comportamiento incluso antes de saber hablar. Junto a ello, también se demuestra que los bebés tienen un sentimiento de tribu arraigado al defender a su grupo aun cuando comete malas acciones (Sánchez, 2016). Así, se puede decir que existe consenso científico al afirmar que la mente del ser humano no es una *tabula rasa* al nacer, sino que llega al mundo con unos guiones preconcebidos, así como que los bebés saben diferenciar entre el bien y el mal. Sin embargo, no ocurre lo mismo con la justificación de los malos actos, ya que, hasta el momento, los resultados obtenidos son muy contradictorios.

Ahora bien, la moralidad se configura a partir de una serie de modelos relacionales. Autores como Fiske (2004) y Rai y Fiske (2011) ofrecen una de las clasificaciones más completas al distinguir cuatro tipos de modelos relacionales: la

comunidad –compartir en grupo y fomentar la vinculación y la fusión colectiva–; la jerarquía de autoridad –escala definida por la edad, el género, la posición social, la riqueza o la fuerza–; la equivalencia entre iguales –reparto de recursos de forma equitativa y recíproca– y, por último, la determinación de precios del mercado –renta, salarios, moneda, precios o créditos con los que funciona la economía moderna–. Con esta taxonomía, se pone de manifiesto que la moralidad de la sociedad establece el bien y el mal en virtud de si se acatan los modelos relacionales señalados con anterioridad o se violan al atacar a un colectivo, al beneficiarse de algo sin pagar un precio por ello o al desobedecer a la autoridad, entre otras cuestiones.

Sea como fuere, lo cierto es que la gran mayoría de normas sociales se basan en un contenido moral. ¿Qué hace que en unas culturas se acepte golpear a una mujer y en otras no? Sin duda, el sentido moral humano, que no es más que “un modo característico de pensar en una acción, no solo la evitación de la misma” (Pinker, 2012: 811). Lo cierto es que la fuerza de la moralidad provoca que el incumplimiento de las normas sociales sea castigado y que, entre otros aspectos, se detenga o se obstaculice el desarrollo de conductas violentas en la sociedad. De ahí que, por ejemplo, sean muchos los países que en la actualidad no permitan que el maltrato animal quede impune y sea castigado incluso con pena de cárcel. Se trata de una forma efectiva de evitar y reprimir la ejecución de una acción violenta, además de fomentar, con ello, la concienciación y la empatía con los objetivos de la causa que defiende esta norma.

En este sentido, a pesar de que el sentido moral se impone en la configuración y ejecución de las normas sociales, ¿cómo se pueden permitir ciertos tipos de violencia que, desde el punto de vista de la moralidad, se pueden considerar como ilegítimos? En primer lugar, porque puede ser una violencia que se ejecuta bajo el auspicio del Estado, por lo que sería una violencia autorizada que tiene como finalidad controlar y reprimir los impulsos agresivos de los individuos para que no se infrinja la ley e impere el orden social. En segundo lugar, porque no siempre los actos violentos son problemáticos o perniciosos para la sociedad o, al menos, para quien los ejecuta. El carácter instrumental de la violencia hace que sea de gran utilidad para el sujeto que recurre a ella con el fin de conseguir unos objetivos. Además de ello, no se le puede negar la capacidad con la que cuenta para transformar el entorno en el que se desarrolla, de ahí que, por ejemplo, sea frecuente que se registren actos violentos en escenarios ambiciosos y competitivos

en los que se lucha por conseguir determinados logros. Es por eso por lo que algunos autores señalan que en lugar de ser un problema, la violencia funciona en ocasiones como la mejor forma de diagnosticar el estado de una sociedad:

La violencia puede ser interpretada como un mecanismo de atención acerca de las contenciones existentes entre grupos o individuos de una misma sociedad. El conflicto y la violencia son evidencias del defectuoso funcionamiento de la mecánica reguladora del comportamiento social, que paradójicamente funciona a partir de sofisticadas formas de violencia simbólica. [...] La violencia es, además de un mecanismo para solucionar un contencioso entre partes enfrentadas, un síntoma del fracaso de un sistema de relación social. Adquiere así, el valor de signo, de llamada de atención de unas personas que resuelven o dirimen sus problemas de manera incorrecta y ante este signo solo cabe una solución: buscar una alternativa o forma sustitutoria de esa violencia que, no lo olvidemos, es útil para la persona que hace uso de ella (Rotger, 2001: 27).

En cualquiera de los casos, lo cierto es que la violencia cultural no resulta inofensiva por el hecho de no ser material. Ocurre todo lo contrario, pues “a través de su acción los seres humanos vencen las resistencias a las acciones violentas, adquieren hábitos violentos, apoyan las acciones violentas llevadas a cabo por otros” (Verdú, 2002: 395) e incluso se puede llegar a justificar la violencia que sufren directamente sus víctimas. Y es que, al igual que se aprende a hablar o a caminar, se puede aprender que el uso de violencia es una práctica normal o incluso beneficiosa para quien recurre a ella. Los mecanismos culturales son los encargados de potenciar o no la interiorización y la legitimación de los actos violentos. Pero, ¿cuáles son los ámbitos culturales desde donde se promueve la violencia directa y estructural? (Galtung, 2003b: 15-20):

- 1) La religión: Todo lo que se aleje de las doctrinas y la bondad de Dios representa la maldad de Satán y fomenta, por tanto, la violencia cultural a partir de unos valores morales maniqueístas.
- 2) La ideología: El nacionalismo como ideología política defiende al Estado y sus ciudadanos como el auténtico pueblo elegido frente al resto de individuos en función de su género, raza y nacionalidad de origen. En su postura más extrema, conlleva al colonialismo, a las guerras y a la muerte en defensa y en nombre de la nación.

- 3) Las lenguas: Al igual que hay lenguas en las que se hace invisible al género femenino al recurrir al masculino genérico de forma excesiva, también hay lenguas, como las indoeuropeas, donde la violencia se transmite de forma más implícita que en otras, como el chino o el japonés. Así, aunque los vínculos del lenguaje con la violencia sean más tenues no son inexistentes.
- 4) El arte: Una muestra de violencia cultural en este ámbito es la representación del mito del despotismo oriental de los europeos en la pintura; un mito con el que se les caracterizaba como arbitrarios e insensibles para hacerse con todo lo deseado. Así, en la Francia del siglo XIX surgió una escuela en la que se mostraba y exaltaba un contexto oscuro y negativo a través de paisajes cargados de violencia y/o escenas sexuales.
- 5) Las ciencias empíricas: La doctrina económica neoclásica es buena prueba de ello, puesto que, las consecuencias de la misma hace que se divida el mundo en función de la transformación que experimentan los países con los productos que exportan. Esto provoca que haya Estados que, por cuestiones geográficas o históricas, estén condenados con respecto a otros que poseen las materias primas y las mercancías, pues obtienen beneficios de inmediato.
- 6) Las ciencias formales: Las matemáticas, por ejemplo, conllevan una forma de pensamiento muy polarizado en donde no hay término medio. Si con la lógica y la deducción matemática un teorema y su negación no pueden ser válidos a la vez, la rigidez con la que esto se puede extrapolar a la hora de considerar cualquier acción como válida e inválida o buena y mala genera consecuencias violentas en el contexto cultural.

Por otro lado, cabe señalar que desde la cultura también se ofrecen una serie de valores asociados a la violencia y agresividad humana. Unos valores que de forma errónea hace que la violencia se relacione, por ejemplo, con la pobreza o la marginación. La violencia no es un problema de “confrontaciones raciales, económicas o geográficas”, sino que se acentúa “por género, edad, etnia y clase social, independientemente de si es víctima o victimario” (Jiménez, 2005: 219). Así, en lo que respecta al género, la violencia y la agresividad se relaciona con el masculino, puesto que se erige como sexo dominante frente al femenino como consecuencia de la evolución social. Las diferencias biológicas hacen que se construya un simbolismo en el que la superioridad del hombre frente a la mujer también se demuestra al ejercer la



violencia o conductas agresivas. Lo cierto, es que la violencia puede ser ejercida tanto por hombres como por mujeres, pero el que hagan uso de ella uno u otro género no es igual de probable para la sociedad y el contexto en el que se desarrolle. Así, ¿qué es más previsible que un novio agrede a una novia o al contrario? En la mayoría de las ocasiones, los hechos ocurren según marcan los patrones y las normas sociales, que son las que “consiguen regular la dirección de la violencia y las que constituyen la marca de un tipo de sociedad concreta” (Domènech e Íñiguez, 2002: 1). Son numerosos los estudios que señalan que las expresiones o los actos violentos que se cometen guardan mucha relación con el ideario de lo que se entiende por ser mujer o ser hombre, así como con los estereotipos atribuidos a cada género, sobre todo en lo que respecta a su ejercicio del poder en la familia (Viveros, Olavarria y Fuller, 2001; Pineda y Otero, 2004; Vaca, Chaparro y Pérez, 2006).

La estadística demuestra que los hombres cometen muchos más delitos y crímenes violentos que las mujeres y que, al mismo tiempo, son también la inmensa mayoría de las víctimas. Por ello, desde hace décadas los sociólogos y los criminólogos intentan averiguar los motivos que provocan la existencia de esta diferencia de géneros en este ámbito. Así, Magaz (2016) señala que, en términos antropológicos, la explicación a esta cuestión hay que buscarla en la genética y en la adopción de roles masculinos y femeninos; unas diferencias que se aprecian en la forma de matar de ambos sexos: “en el caso de los hombres hay una tendencia más acusada a la violencia física, hay menos autocontrol, es más impulsivo”, mientras que “las mujeres son más sutiles, más calculadoras. Recurren menos a la violencia física directa” (Barredo, 2016).

Estas causas corresponden al perfil genético, pero hay otras que se desprenden de la adopción de roles en función de la organización social. Así, es evidente que para cometer una acción violenta hay que tener oportunidad para ejecutarla y la mujer, en su rol de hija, madre o esposa, ha tenido tradicionalmente un mayor control social y una mayor limitación para tomar sus decisiones, por lo que su predisposición a actuar con violencia ha sido más restringida que la de los hombres. Otras causas se corresponden con la diferencia de fuerza física que hay entre ambos sexos o las motivaciones que les llevan a asumir riesgos en cuanto a la ejecución de un acto violento: si bien el hombre lo hace por cuestiones competitivas o por mejorar su estatus, la mujer normalmente asume mayores riesgos cuando afecta a sus relaciones personales (Barredo, 2016). A pesar de

todo ello, hay que señalar que las cifras de delitos, incluidos los cometidos con violencia, por parte de la mujer están incrementando de manera notable. Quizás los cambios producidos en la tradicional estructura y organización social han provocado que la mujer se introduzca en ámbitos que eran exclusivos del hombre y, con ello, ha adoptado una serie de prácticas, aficiones y valores que, habitualmente, se han asociado al género masculino, como ocurre con el hecho de fumar, beber o ejercer la violencia.

Y si existen valores culturales que relacionan la agresividad y la violencia humana con el sexo, también los hay que los asocian con la edad. De esta manera, la violencia juvenil se ha extendido como un fenómeno que afecta, principalmente, a la actual sociedad occidental por una serie de cuestiones sociológicas que influyen de forma decisiva en ello: familias disfuncionales, ausencia de valores, escaso nivel de formación y educación, desapego social o estatus económico insuficiente para seguir el ritmo impuesto por el consumismo son algunas de las más características. En lo que respecta a la familia, hay que señalar que es un factor determinante en el desarrollo psicológico e integral de la persona, tanto así que el funcionamiento familiar puede pronosticar la aparición de conductas agresivas en el sujeto. No obstante, un clima familiar desagradable en el que los conflictos entre padres e hijos sean frecuentes facilita la aparición de comportamientos disfuncionales. Así, el sufrir maltrato infantil aumenta hasta un 30 por ciento la posibilidad de que el menor presente en su adolescencia y juventud una conducta antisocial y agresiva (Gallardo-Pujol, Forero, Maydeu-Olivares y Andrés-Pueyo, 2009). Y es que los factores que influyen con más fuerza en el desarrollo de este tipo de conductas son “la comunidad más próxima al entorno familiar, las interacciones familiares, la crianza y los modelos de padres” (Gallegos, 2013: 29).

En lo que respecta a la adolescencia, hay que señalar que se trata de una etapa de transición que va desde la conducta inmadura de la infancia hasta la conducta más sensata de la juventud y la adultez. Por tanto, es un período en el que el dominio de aspectos cognitivos, emocionales, afectivos y sociales es crucial para evitar el desarrollo de conductas violentas y agresivas en su vida:

Algunos adolescentes y jóvenes aquejados de inmadurez persistente podrían convertirse en antisociales e incluso en delincuentes, si llegan a una particular situación de inadaptación. El adolescente realiza sus primeras tomas de conciencia personales y profundiza en sus sentimientos, ideas y creencias. Su postura ante el mundo adulto es de oposición y de desafío, y esta es una reacción necesaria de defensa de un ser que va tomando las riendas de su existencia. Además, la actual sociedad industrializada, urbana y consumista –con todo lo que ello comporta: ideología del bienestar, carrera del lucro, primacía del tener sobre el ser, crisis de la familia, soledad, anonimato– es la que segrega la violencia, ya que, como sociedad de consumo, alimenta deseos o aspiraciones de producción y de consumo, excluye y discrimina a gran número de personas clasificando y haciendo de ellas unos inadaptados y rebeldes; pero sobre todo, tiende a destruir los valores morales (Jiménez, 2005: 217).

A las circunstancias sociológicas de la juventud y la adolescencia, se le suma la masculinidad a la hora de presentar las características con las que cuentan las agresiones desde esta perspectiva. Por un lado, las confrontaciones entre varones jóvenes tienen mayor probabilidad de que ocurran por el papel que desempeñan las hormonas sexuales masculinas, entre ellas, la testosterona, pues además de ser una de las responsables de la evolución los rasgos masculinos durante la pubertad, predispone a la agresión al responder ante estímulos ambientales hostiles, es decir, los prepara ante un desafío de dominación, pero no se puede decir que sea directamente la culpable de la agresividad y la violencia del hombre ya que, son muchos los actos violentos que “no tienen nada que ver con la dominación y porque muchos enfrentamientos de dominación se resuelven con exhibiciones y bravuconadas, no con violencia propiamente dicha” (Pinker, 2012: 679). Lo mismo ocurre con los andrógenos, otras sustancias hormonales que tienen efectos duraderos sobre las conductas de irritabilidad del hombre, algo sustentado en diversos estudios donde se ha comprobado que la castración en el varón disminuye la agresividad en su conducta (Mori, 2012: 85). Por otro lado, los hombres jóvenes tienen más probabilidad de participar en cualquier confrontación si con ello pueden mejorar su estatus social u obtener una recompensa frente a otros rivales masculinos. Quizás esto responde en parte al aumento de testosterona que sufren los hombres en la adolescencia, aunque también en la primera etapa de la edad adulta (Pinker, 2012: 678). Algo que puede explicar el hecho de que en “la adolescencia el asesinato de hombres se incrementa drásticamente”, hasta alcanzar el culmen a los 20 años, edad en la que “los hombres presentan una probabilidad seis veces mayor de ser asesinados, precisamente

por otros hombres jóvenes” (Varela, 2016: 137). Tanto así que, a escala mundial, los datos revelan que el 83 por ciento de los jóvenes que son víctimas de homicidio son hombres y la mayoría de los agresores, también; mientras que las tasas de homicidio cometida o sufrida por las mujeres es mucho menor. Tras los homicidios, la violencia sexual es otra de las agresiones más frecuentes que sufren los jóvenes, en especial, del género femenino, donde el 24 por ciento confiesa que fueron forzadas en su primera relación sexual (Andrade, 2016).

En torno a la violencia juvenil también se relacionan conceptos como tribus urbanas, contracultura o subcultura. La subcultura, a pesar de ser un término que no recoge el Diccionario de la Real Academia Española, es muy utilizado en disciplinas como la criminología, la sociología o la antropología y se puede definir como el “conjunto de conductas, creencias y/o valores particulares a un grupo de personas específico [...] que difieren en cierta medida de los que posee la cultura en general” (Crespo, 2009: 129). Una variante de este concepto es el de la subcultura de la violencia, caracterizada porque se aceptan las conductas y acciones violentas como algo habitual en su forma de vida. En torno a ella, se organizan grupos minoritarios, bandas urbanas o pandillas con una estética, lenguaje y conducta muy definida y que se convierten, junto a la violencia, en sus principales señas de identidad. Tanto así, que los propios grupos son los que imponen unas normas a sus integrantes con las que se aprueba y se premia los comportamientos violentos y se sanciona el no recurrir a ellos (Hogg y Vaughan, 2010: 468). Por consiguiente, el hacer uso de la violencia es legítimo, ya que es una de las formas más efectivas de actuar frente a una sociedad de la que se sienten excluidos por no lograr identificarse con ella.

Esta desafección y apatía social hace que se genere el estado de anomia, un sentimiento de alienación y aislamiento que describe de forma negativa “los procesos de integración de los individuos al mundo social del que forman parte” al no aceptar las “reglas o normas necesarias al ordenamiento social” ni “la experiencia de ser parte de dicho ordenamiento y de hacerlo propio” (Aceituno et al. 2009: 6). Aunque no existe una edad prefijada para tener esta sensación, lo cierto es que son los jóvenes los más proclives a desarrollarla, debido a que se encuentran en un período de constante búsqueda de sentido a su propia identidad y a su entorno. De ahí que “la regulación del comportamiento de la juventud mediante leyes sociales solo es efectiva cuando los

jóvenes perciben éstas como útiles o con un trasfondo moral” (Noriega, Bautista y Ramírez, 2014: 156). Los individuos y, en particular, los jóvenes que tienen este sentimiento de apatía y soledad cuentan con una mayor indulgencia con todo lo antisocial y “renuncian a entender los límites entre el bien y el mal, entre los fines y los medios” (Garrido, 2004: 65). Estas circunstancias pueden provocar que surja una atracción por la violencia y, por ende, se haga uso de ella para mitigar esa sensación de aislamiento e incompreensión a la vez que para disfrutar del protagonismo, dominio y control que ejerce la violencia dentro del marco social. No obstante, este escenario se refuerza si el ambiente familiar del individuo es desestructurado y se muestra incapaz de atender y comprender sus necesidades e inquietudes. Pero más aún si se produce violencia en el seno de la familiar, pues para que esta situación se produzca “es necesario cierto nivel de aceptación y tolerancia social (apoyada por la cultura, el derecho, la ideología...) hacia esa violencia” (Ramos, 2007: 189).

Y si la anomia puede propiciar la adhesión a conductas violentas, también lo pueden hacer otros factores culturales como el uso de armas o el consumo de alcohol. Pero, ¿hasta qué punto son responsables de incrementar la violencia? Se puede afirmar que el hecho de que se produzca una agresión o un comportamiento violento no es consecuencia de que se utilice una herramienta o un arma, sino de la pretensión que tenga el agresor al hacer uso de ella: un cuchillo, por ejemplo, se puede usar para cortar o trocear, ahora bien, si la intención del individuo que recurre a él es violenta, la finalidad de esta herramienta será la de cometer un delito. Lo cierto es que la invención de herramientas y armas preparadas para acabar con la vida humana aumenta la probabilidad de cometer acciones violentas. Así, “resulta más fácil matar apretando un botón que matar con las propias manos”, pues, si se usa un arma hay una mayor distancia entre el agresor y la víctima y, por tanto, “están más difuminados los mecanismos naturales de inhibición de la agresividad (los gestos de la víctima, su postura, su llanto, sus palabras...)” (Sanmartin, 2000: 21). Además de ello, la utilización de armas provoca que la gravedad de los resultados derivados de una acción violenta sean mayores, ya que “la proliferación de las armas de fuego aumenta no solo la posibilidad que estas sean utilizadas sino también la de que las consecuencias de la violencia que generan sea mortífera” (OECD, 2011: 14).

Más allá de las armas, el consumo de alcohol y otras drogas también genera una mayor predisposición a cometer acciones violentas y agresivas. Aunque lo cierto es que, ante estos estímulos, no todas las personas reaccionan igual. Como siempre, el ambiente y el entorno del sujeto desempeñan un papel fundamental: la familia, los hábitos de vida, el contexto sociocultural e incluso la propia personalidad del individuo pueden ser, a su vez, factores que incrementen o disminuyan las posibilidades de que se establezca una relación entre alcohol y violencia. Una relación que “es mayor en personas con ciertos rasgos de personalidad antisociales, con deterioro de las funciones cognitivas e historial violento” (Esbec y Echeburúa, 2016: 49). Pero, ¿qué ocurre en el cerebro cuando se consume alcohol para que pueda provocar una conducta violenta?

Los investigadores creen que la clave se encuentra en los neurotransmisores que actúan en nuestro cerebro mientras estamos alcoholizados. El primero de ellos es la dopamina, que se haya relacionada con la agresividad -entre muchas otras cosas-. Algunos estudios apuntan a que una mayor concentración de este neurotransmisor mezclada con alcohol en sangre provoca más facilidad para sentirse amenazado y más irascibilidad, aunque aún hay que avanzar en este campo. Otro neurotransmisor sobre el que se dispone de más información es la serotonina: generalmente, la concentración de esta molécula en el cerebro aumenta cuando se bebe, pero no ocurre así en los bebedores crónicos [...]. Sin embargo, los estudios indican que más que la agresividad en sí, la serotonina afecta a emociones negativas como la inseguridad o la rivalidad, las cuales pueden transformarse en agresión (Cid, 2015).

El consumo de alcohol provoca que los individuos tengan menos autocontrol, lo que conlleva que se incrementen las posibilidades de que recurran a la violencia y que disminuyan sus capacidades de reacción ante cualquier situación que alerte de un uso potencial de la violencia. El alcohol está presente en parte de las acciones agresivas y violentas que tienen lugar en el día a día. Sin embargo, es difícil cuantificar de forma sistemática las agresiones en las que esté involucrada esta sustancia, ya que la mayoría de los estudios que se realizan para analizar y registrar esta circunstancia solo proceden de países con ingresos elevados (OMS, 2006: 2-3).

#### **I.3.1.3.3. Factores psicológicos**

Desde el punto de vista psicológico se pueden encontrar diversas teorías interesadas en explicar las causas de la violencia humana, no solo por tratarse de una

problemática social, sino también por ser una cuestión de salud pública. Si se toma de referencia a Worchel, Cooper, Goethals, y Olson (2002), la primera de ellas es la teoría de los instintos, basada en los principios psicoanalíticos de Freud y en los evolutivos de Darwin y Lorenz. Desde esta teoría, se concibe al ser humano como un ente condicionado por una serie de instintos innatos que se dirigen, en última instancia, hacia la destrucción y la muerte. Este deseo de destructividad funciona como contrapeso para equilibrar un instinto de vida común en todos los seres vivos, no solo los humanos. Por tanto, el comportamiento agresivo sería la consecuencia de la lucha interna establecida entre el instinto de supervivencia y el de destrucción, siendo para este último necesaria su satisfacción a través de la agresividad y de la violencia, pues si se dificulta o se impide su manifestación, este impulso seguirá otras vías alternativas hasta llegar a la más radical, que sería la destrucción propia del individuo (Mori, 2012: 82). Esta teoría de los instintos ha sido muy cuestionada, debido a la poca fundamentación empírica con la que cuenta. No todas las personas tienen la necesidad de reducir la tensión a través de conductas y comportamientos agresivos, pero sí hay otras que no solo sienten la necesidad sino también satisfacción con hacer el mal y provocar dolor. Sin embargo, esta inclinación no se debe a un instinto innato del ser humano, sino a una elección libre del mismo que puede o no adoptar (Gómez y Ramírez, 2005: 25-26).

Entre las doctrinas psicoanalíticas y el ambientalismo surge la teoría de la frustración. Los psicólogos norteamericanos Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939) estudiaron la conducta agresiva del ser humano y llegaron a la conclusión de que la agresión es una reacción interna que se desarrolla a partir de un elemento externo: la frustración. Cuando el individuo no puede llevar a cabo una acción o práctica debido a una fuerza externa que se lo impide, aparece el sentimiento de frustración. La agresividad, aunque no es la única, es la reacción que hace que se libere esta frustración y que no aparezca hasta que sus niveles vuelvan a ser elevados. En esta teoría, por tanto, se añan elementos internos y externos al sujeto para explicar la agresión y la conducta violenta desde un punto de vista psicológico y social.

Posteriormente, la teoría del aprendizaje social desarrollada, principalmente, por Bandura (1988), señala que la aparición de un comportamiento agresivo no tiene por qué ser consecuencia de un estado de frustración en el individuo, ya que este se puede adquirir por el aprendizaje y la imitación de conductas violentas realizadas por los

agentes sociales en el contexto sociocultural del individuo. Un contexto que puede ser real o ficticio, a través, por ejemplo, del que se reproduce en los medios de comunicación. Los dibujos animados, las películas u otros contenidos audiovisuales que emiten escenas violentas y en las que, los agresores reciben recompensas y no son castigados por sus acciones, incrementan las posibilidades de aprendizaje por parte de la audiencia. Y es que los espectadores, especialmente los niños que tienen una predisposición agresiva, son los más influenciados a la hora de reproducir e imitar las conductas de los personajes que actúan con violencia (Holtz y Appel, 2011; Huesmann, Moise-Titus, Podolsky y Eron, 2003). Ahora bien, el hecho de que se pueda aprender un comportamiento no conlleva que irremediamente se tenga que ejecutar. La realización de las conductas violentas depende, a su vez, de otro tipo de aprendizajes y de otro tipo de factores que influyen directamente en el individuo.

Lo cierto es que la psicología social contemporánea se centra en realizar estudios en los que se aúnen los factores que determinan estas teorías. El interaccionismo y las investigaciones interdisciplinarias toman fuerza y se apuesta por el contexto social y las relaciones del individuo como los causantes de que se genere una conducta agresiva. En este sentido, un acto se puede considerar violento cuando se ubique en un contexto de interacción interpersonal, tenga un carácter intencional, provoque un daño tras su ejecución y, sobre todo, cuando sea un comportamiento antinormativo que vaya contra las leyes establecidas en un contexto social determinado (Doménech e Íñiguez, 2002: 4). Sin embargo, más allá de estas teorías, concurren otras muchas causas que conducen al ser humano a reaccionar con agresividad. Así, vivencias, emociones y sentimientos puede provocar que el individuo se incline hacia conductas agresivas y violentas. Entre ellos, cabe destacar algunos como los siguientes:

- 1) Ira, cólera, furia e indignación.
- 2) Temor y miedo.
- 3) Enfado, disgusto y malhumor.
- 4) Celos, envidia, rencor y odio.
- 5) Insatisfacción (biológica, anímica o espiritual).
- 6) Ambición y codicia.
- 7) Arrogancia, orgullo y vanidad.
- 8) Deseo de dominar y deseo de imponer a los demás nuestra propia ideología (Gómez y Ramirez, 2005: 26).



Gran parte de estas emociones, que puede desencadenar una reacción violenta en el individuo, surgen por una falta de madurez de lo que muchos psicólogos influidos por las teorías freudianas denominan *super-ego*: si este es fuerte “es capaz de oponerse exitosamente a las tendencias agresivas y evitar los actos de violencia”, mientras que si es débil “no puede refrenar tales tendencias y de ahí resulta una mayor facilidad para reaccionar con conductas destructivas” (Gómez y Ramírez, 2005: 26).

No obstante, los psicópatas y las personas violentas suelen tener un buen concepto de su propio ser, tanto así que se podría decir que son narcisistas. Las personas que padecen este trastorno de la personalidad tienen una idea de sí mismas desmedidamente positiva, con lo que sobrevaloran y admiran sus destrezas y prácticas. Y es que la violencia no es consecuencia de que el individuo tenga una baja autoestima, sino al contrario, de que tenga demasiada (Pinker, 2012: 679). Por ello, el autor señala que, según diversos estudios de medición de autoestima, los individuos que superan los patrones normales coinciden con perfiles que corresponden a psicópatas, matones callejeros, maltratadores, violadores en serie o ejecutores de crímenes de odio. Las reacciones violentas de estos sujetos se caracterizan por ser especialmente graves y duras, puesto que, debido a su frialdad emocional, se ensañan con aquellos que minusvaloren cualquiera de sus facetas físicas, psicológicas o intelectuales.

Ahora bien, con este tipo de acciones se pone de manifiesto que hay seres humanos que disfrutan haciendo el mal. Las personas con trastorno sádico obtienen placer mientras infringen dolor a otra persona. El grado de ensañamiento y tortura puede ser más o menos intenso en función de la motivación instrumental que lleve al agresor a cometer dicha acción. Normalmente, las torturas no se ejecutan de forma inminente, sino pausada, pues la finalidad es que el daño ocasionado sea mayor y que la víctima llegue a su límite vital y emocional:

Algo es indudable: la relación sádica solo se sostiene en la medida en que el otro permanece justo en el límite en el cual sigue siendo sujeto. ¿No es verdad acaso que la mayoría de las manifestaciones sádicas, lejos de ser llevadas a su límite extremo, permanecen más bien en el umbral de la ejecución, jugando así con la espera, el temor del otro, la presión, la amenaza, observando las formas más o menos secretas de participación del compañero? (Lacan, 2001: 313).

Este deseo de destrucción y de por provocar sufrimiento también puede aparecer a través de la venganza: un impulso que desata la furia del ser humano y la convierte en violencia como reacción ante un daño sufrido de forma injustificada. Una de sus funciones más efectiva es la disuasoria: con la venganza se advierte a terceros de las consecuencias a las que se pueden enfrentar si cometen una determinada acción. Lo cierto es que, desde una perspectiva psicológica, esta inclinación por hacer el mal a través de la violencia se origina cuando el ser humano se siente mal consigo mismo a raíz de una serie de acontecimientos, aunque no por ello todas las personas en este estado sean proclives a actuar con violencia. Por ello, los cuadros de depresión, los trastornos de ansiedad, el sentimiento de rechazo, la ira o la inestabilidad emocional se relaciona con el desarrollo de impulsos y conductas violentas en el ser humano. Por su parte, el control de las emociones, el desarrollo de la sensibilidad, la empatía y un clima familiar en el que se potencie un comportamiento prosocial ayuda a inhibir las reacciones agresivas (Mestre, Samper y Frías, 2004: 455-456).

A pesar de ello, existen una serie de facultades psicológicas que alejan al ser humano del uso de la violencia. ¿Cuáles son? (Pinker, 2012: 748-871):

- 1) La empatía, como capacidad para ponerse en el lugar de otro y sentir lo que este es capaz de sentir, es un importante inhibidor del comportamiento agresivo, ya que hace que las personas lleguen a experimentar dolor cuando ver sufrir a otra persona. Este grado de identificación impide causar daño a otros, debido a que el individuo puede contagiarse emocionalmente del sufrimiento ajeno e, incluso, tener un sentimiento de culpa. A pesar de ello, el grado de empatía se agudiza en función de la relación que se tenga con la víctima y de cómo se interprete emocionalmente su situación.
- 2) El autocontrol, como capacidad de privarse de una tentación en busca de obtener una mayor recompensa en el futuro que en el presente, es uno de los factores que más ha contribuido a un descenso histórico de la violencia. Por ello, las personas que cometen más crímenes son las que cuentan con una voluntad débil y menos autocontrol, pues prefieren disfrutar de los beneficios de forma rápida e inminente en lugar de a largo plazo. De ahí que muchos de los actos violentos que se cometen sean de carácter impulsivo. Para controlar esta impulsividad por hacer uso de la violencia y tener una mayor facultad para

autocontrolarse, la inteligencia desempeña un papel fundamental, aunque también lo hacen el entorno sociocultural y los rasgos hereditarios de personalidad del individuo. De cualquier forma, tanto los sujetos como las sociedades pueden desarrollar la capacidad de autocontrol a lo largo del tiempo dentro del proceso de la civilización; todo depende del esfuerzo y las ganas que se tenga de controlar los estímulos que inciten al uso de la violencia.

- 3) La reciente evolución biológica, que puede que haya alterado las inclinaciones hacia la violencia que tenía el hombre de antaño, vendría a demostrar la reducción del índice de actos violentos a lo largo de la historia. De cualquier forma, la evolución genética no se produce por sí sola, sino que depende de la heredabilidad de los genes y de cómo éstos se adaptan a los cambios demográficos, medioambientales, sociales y culturales. De ahí que el proceso de civilización y pacificación de la sociedad haya influido en el descenso de criminalidad y violencia que se ha producido a nivel mundial.
- 4) La moralidad, encargada de fijar socialmente el límite entre el bien y el mal, es una forma específica de pensar en un acontecimiento y, a la vez, evitar que se produzca. De ahí que la mayoría de las normas sociales se basen en el sentido de la moralidad y funcionen como freno o mecanismo de contención para no recurrir a la violencia. Las infracciones a las normas moralizadas son consideradas como malas y punibles dentro de la escala de valores prefijados, mientras que su cumplimiento es bueno y deseable no solo para el individuo, sino también para toda la comunidad. Sin embargo, no basta con hacer lo correcto según la moral social, también hay que tener buenas intenciones a la hora de llevar a cabo una acción, pues con ello se minimizan los posibles daños derivados de su ejecución y se consigue el beneficio colectivo.
- 5) La razón, que dirige las decisiones que toma la mente hacia aquello que es más provechoso para el individuo, va unida a la capacidad de autocontrol –esta facultad se activa cuando la razón le da motivos para posponer el deseo de obtener recompensas a corto plazo– y al sentido de moralidad –la razón le ayuda a reducir la violencia cuando le ayuda a entender que ésta es un problema que solucionar y no una herramienta con la que vencer al contrario–. La razón contribuye a reducir o a evitar el uso de la violencia cuando los individuos aplican el raciocinio para pensar en su propio bienestar –preservar su integridad, evitar el daño o el sufrimiento– y cuando la sociedad a la que

pertenece el individuo es capaz de comprender su razonamiento para conseguir el bienestar propio. A medida que la razón colectiva se perfecciona, la propia sociedad debilita los impulsos violentos, pues se contagia el deseo de tratar a los demás como le gustaría que le trataran a uno mismo.

#### **I.3.1.4. La violencia en televisión. Métodos y estudios para su análisis**

En la actualidad, la violencia ha pasado de ser un componente más del relato audiovisual a ocupar, en algunos formatos y géneros, el papel de protagonista en cualquiera de sus manifestaciones. Una sobreexposición que convierte a la violencia en un elemento más de consumo que “banaliza su representación y que conlleva a efectos perversos –usos estéticos, lúdicos o, en el mejor de los casos, indiferencia–” (Imbert, 2002: 35). Pero, ¿son los contenidos televisivos tan violentos como puede parecer? y, de ser así, ¿cómo se puede cuantificar o medir el grado de violencia emitida en televisión para poder comprobarlo? Enfrentarse a esta labor se convierte en una ardua tarea al no tratarse de una ciencia exacta, pues hay que atender tanto a sus diferentes manifestaciones como al amplio abanico de formatos televisivos donde se representa. De esta manera, resulta complicado obtener unos datos uniformes e intraespecíficos a partir de todas las investigaciones realizadas al respecto y, como consecuencia de ello, la comparación entre los diferentes resultados no es tan precisa como debiera serlo, pues no se podría hacer con estudios de diferente naturaleza (Fernández-Villanueva, Revilla-Castro, Domínguez-Bilbao y Almagro-González, 2008: 86). Por ello, diversos autores han criticado los intentos por cuantificar los contenidos violentos televisivos:

Este proceso es bastante complejo por el hecho de que algunos números constituyen porcentajes, mientras que otros son directamente sumas numéricas. Así el índice de violencia llega a ser una cifra compuesta cuya validez y utilidad descansa sobre una multitud de hipótesis contradictorias (Gunter, 1994: 85).

Para evaluar y medir la violencia en televisión hay que concretar, en primer lugar, sobre qué aspectos se pondrá el foco de análisis, ya que puede haber tantos como criterios e intereses estipulados por el investigador en función de sus necesidades de estudio. A partir de ahí, se fijarán las hipótesis y objetivos, y las categorías y variables con las que trabajar y obtener los resultados pertinentes de la investigación. Ahora bien,

la cuestión no radica, en este caso, en distinguir la violencia del resto de contenidos, sino en aclarar qué es lo que se entiende por acto violento en el ámbito audiovisual para poder identificarlo. Autores como Berros (2010), hablan de violencia televisiva para referirse a aquellas imágenes en las que se representan agresiones físicas y/o psicológicas en las que se daña a otro o a uno mismo y que contribuyen a que los espectadores desarrollen una conducta violenta en su entorno. De igual forma, García Galera (2000) señala tres indicadores que califican un acto como violento: la manifestación de fuerza física o verbal, la intencionalidad del agresor en cometer el acto y los daños físicos o psíquicos derivados de la agresión. Por su parte, entre los criterios que hay que atender para considerar un acto como violento cabe destacar los siguientes:

- 1) Apreciar (en el agresor) la intención de dañar a la víctima, es decir, descartar conductas que accidentalmente causan daño en objeto o persona. Quien actúa violentamente pretende hacerlo aunque las motivaciones puedan ser de diferente naturaleza.
- 2) Identificar daño físico o psicológico en la víctima.
- 3) Constatar que la violencia la comete un ser animado contra otro ser animado, animales u objetos inanimados (Igartua et al., 2001: 67).

No obstante, si tan solo se atiende a actos de violencia física o psicológica se excluyen otras manifestaciones de violencia como la verbal o la simbólica, aquella que no se muestra explícitamente o lo hace de una forma más sutil al no ser tan expresiva ante los ojos del espectador. Y es, aunque sea una violencia menos visible y más difícil de cuantificar, no por ello deja de tener importancia, puesto que, “al imponerse al margen de toda norma esperada [...] las imágenes se cargan de una agresividad ideada para crear un efecto de conmoción” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 88). Es por ello por lo que es necesario “contemplar la violencia como un fenómeno marcado por el contexto que adopta múltiples formas de expresión” (Viñes y Esteban, 2009: 38).

Pero, ¿cuándo comenzó la necesidad por cuantificar la violencia televisiva? Hay que remontarse a la década de los 70 del siglo XX, un período en el que, a medida que incrementaba la expectación por este medio, también lo hacía el interés por estudiar sus contenidos, especialmente, los de carácter violento. Y es que fueron numerosos los estudios e informes de la época que alertaban de los efectos perjudiciales y de la posible influencia que podía ejercer la violencia mediática en el espectador. Cabe destacar el

informe sobre violencia televisiva del doctor Rothenberg (1975). En él, el psiquiatra inició un alegato en contra de la televisión basura y señaló que había llegado el momento en el que los profesionales de la salud deberían hacer una protesta formal contra ella. Así, animó a sus colegas de profesión a boicotear aquellos programas televisivos considerados como dañinos para los menores. Su idea consistía hacer un listado de los productos que, a través de los anuncios publicitarios, financiaban esos espacios de televisión y exponerlos en las salas de espera de los hospitales, lugares de ocio o colegios para que los padres no los compraran. El *efecto Rothenberg*, como fue bautizada esta iniciativa, buscaba la caída de ventas de dichos productos y, con ello, la retirada de aquellos espacios televisivos perjudiciales para los menores debido a sus contenidos violentos e inapropiados (Rothenberg, 1975).

Desde entonces, han sido diversas las técnicas de análisis y los métodos utilizados con la finalidad de cuantificar la violencia y estudiarla desde diferentes ámbitos sociales. Investigadores como Gerbner y Gross (1976) trabajaron en el análisis del impacto que la violencia televisiva causaba en la audiencia. Para ello, fijaron tres tipos de indicadores con los que podrían cuantificar la violencia emitida en televisión: el porcentaje de programas que contenían algún episodio de violencia, la frecuencia de los actos violentos (número de actos violentos por programa y por hora de programación) y el rol de agresor o víctima de los personajes involucrados en el acto violento. El denominado proyecto de *Indicadores Culturales* de Gerbner se configuró como la primera tentativa de análisis de la violencia televisiva que cumplía con los requisitos empíricos y estadísticos oportunos. Sin embargo, la elaboración de posteriores técnicas y procesos de investigación sobre esta materia han puesto de manifiesto algunas de las deficiencias que presentaba este índice de violencia. Destaca que no recoja, por ejemplo, la violencia psicológica, al prestar atención únicamente a la violencia física, así como que tampoco tenga en cuenta el contexto en el que se realiza el acto violento. Esto último provoca que no se pueda diferenciar entre los diferentes tipos de violencia existentes debido a que no se delimitan las circunstancias en las que surgen. Así, “una muerte es una muerte tanto si aparece en un dibujo animado o en un informativo” (Igartua et al., 2001: 64). A pesar de ello, Gerbner y su equipo de colaboradores mejoraron su técnica en posteriores estudios realizados sobre la medición de la violencia de los programas de televisión (Eleey, Gerbner y Tedesco, 1972; Signorielli, Gross y

Morgan, 1982; Signorielli, Gerbner y Morgan, 1995). De esta manera, los nuevos indicadores de medida de violencia que establecieron fueron los siguientes:

- 1) Acción violenta: aquella que realiza un personaje. Cuando aparecen en escena nuevos personajes y realizan actos violentos se contabiliza una nueva acción violenta dando lugar al final del programa a un número dado de acciones violentas.
  - 2) Tiempo: que dura cada acción violenta del programa.
  - 3) Temática: la violencia se diferencia dependiendo de que la acción violenta se realice en una situación cómica o semicómica, casi real, seria.
  - 4) Adecuación al argumento: si la violencia tiene que ver con el argumento de la historia en su desarrollo o resolución o bien si es incidental o puramente gratuita.
  - 5) Sujeto de la acción: persona que recibe o comete el acto violento (víctima o agresor). Se distingue entre si la acción es de fuerza física (o psíquica), daño o muerte.
- (Citado en Berros, 2010: 7-8).

Han sido muchas las técnicas de análisis utilizadas para estudiar la violencia televisiva desde que surgiera esta preocupación entre la comunidad científica. De esta manera, se pueden distinguir no solo instrumentos de carácter cuantitativo, sino también otro tipo de métodos que abordan igualmente las investigaciones de este ámbito. Los principales pueden agruparse en las siguientes categorías (Ramos, 2012: 3-12):

- 1) Experimentos de laboratorio o investigación experimental: Se caracterizan porque el investigador puede manipular o modificar las variables de su investigación para analizar cómo y por qué se producen unos efectos y no otros en el grupo que se somete a dicho experimento. Los experimentos de laboratorio ha sido uno de los métodos más recurrentes a la hora de medir los efectos provocados por la violencia mediática en el espectador.
- 2) Estudios de campo: Este método desarrolla lleva a cabo la investigación en el ámbito natural de los individuos que serán examinados, por lo que el investigador tiene un control mínimo de la situación a analizar. Se trata de un método que ha sido muy utilizado para comprobar si se puede establecer una relación entre el consumo de violencia televisiva y el posterior desarrollo de conductas agresivas por parte del espectador.
- 3) Estudios correlacionales: Su propósito no es otro que medir el grado de asociación existente entre dos o más variables a partir de instrumentos

estadísticos. Lo más importante de este método es asegurar que no se den asociaciones falsas o aparentes entre las variables, ya que el que exista una relación estadística entre ellas no tiene por qué indicar una relación causal y, por tanto, los resultados obtenidos podrían ser engañosos y no del todo fiables.

- 4) Estudios de panel longitudinal: Los estudios longitudinales observan varios factores de una misma unidad de análisis durante un período prolongado de tiempo. Comprueba los cambios experimentados por un grupo de sujetos a lo largo del tiempo cuando cambia una variable dependiente, como la edad, la situación social o familiar. Es un método muy utilizado por su efectividad para analizar la posible correlación entre el visionado de violencia televisiva y la agresividad que desarrolla el individuo en un período concreto de su vida.
- 5) Experimentos naturales: La investigación se desarrolla en el medio natural en el que tiene lugar el proceso de observación, como puede ser el hogar o el colegio, entre otros. Este tipo de experimentos se ha empleado normalmente para conocer cuál ha sido el nivel de impacto de la televisión o de la violencia mediática en los individuos en función del medio en el que se encontraran.
- 6) Estudios de intervención: Este tipo de métodos se asemejan mucho a los experimentos que realizan los científicos en los laboratorios. Se ha recurrido mucho a ellos para analizar las consecuencias derivadas de la emisión de contenidos violentos a través de la televisión. Los investigadores lo han utilizado para intentar modificar no los efectos negativos que provoca y las actitudes sociales de los individuos hacia la televisión y sus contenidos a través de la intervención en aspectos técnicos y teóricos. Con ello, se pone de manifiesto que un mayor conocimiento y control sobre la televisión puede disminuir la influencia y la reacción negativa que produce en la audiencia.
- 7) Revisión de meta-análisis: Análisis cuantitativo que pretende obtener un indicador estadístico a partir de la recopilación de todos los estudios realizados sobre un tema en concreto. Por lo tanto, la principal característica de este método es la revisión que se debe llevar a cabo sobre los estudios más representativos de cualquier materia. De esta manera, se recopilan sus datos estadísticos más significativos, como medias, desviaciones o tamaños de grupo, y se extraen de ellos conclusiones generales sobre un ámbito de estudio en particular a partir de las diferentes investigaciones realizadas del mismo.



Con el tiempo se han ido depurando las técnicas cuantitativas y cualitativas del análisis la violencia mediática hasta llegar a perfeccionarlas o, incluso, a crear otras novedosas hasta el momento. Pero, como ya se ha señalado con anterioridad, la elaboración de índices de medición y análisis para la violencia en televisión no son instrumentos estáticos, sino que varían en función de los objetivos y de las necesidades que requiera el ámbito de la investigación sobre la que se trabaje. Por ello, no se pueden utilizar siempre los mismos métodos para estudios de diversa naturaleza cuando es constante la aparición de nuevos contextos, escenarios e incluso tipos de violencia. En este sentido, cabe destacar la propuesta metodológica para la medición de la violencia en la televisión argentina. A raíz de un estudio cuantitativo elaborado por el Comité Federal de Radiodifusión sobre la programación emitida entre noviembre de 2004 y octubre de 2005, se crea el *Índice de Violencia para Televisión (IVTV)*, un instrumento se basa en el *Índice DIG* –Duración, Intensidad, Gravedad– de Gerbner:

El IVTV es un indicador total de la violencia televisiva que asume un valor numérico. Su definición empírica comporta la integración de tres dimensiones analíticas: alcance de la violencia en la programación total, intensidad de las acciones violentas y gravedad de dichos actos; dimensiones que, a su vez, se encuentran representadas por un conjunto de variables que hacen las veces de indicadores o referentes empíricos observables de la violencia en la pantalla (Moyano, Girolami y Cetrino, 2005: 17).

Su objetivo se centraba en medir la cantidad de violencia emitida en la programación de ficción, en horario de *prime time*, y en los programas informativos. Entre las principales conclusiones obtenidas, destaca que el 68 por ciento de los espacios de ficción emitidos en horario de máxima audiencia incluyeran, al menos, un acto violento y que se difundiera una escena violenta cada dieciséis minutos. En el terreno de la programación informativa, los resultados fueron más alarmantes, ya que el 91 por ciento emitía noticias violentas (Moyano, Girolami y Cetrino, 2005: 31). Con estos y otros datos, los investigadores hicieron un diagnóstico tanto de la magnitud que alcanzaba la representación de la violencia en la televisión argentina como de los escenarios en los que enmarcaba la producción de la violencia televisiva.

En definitiva, la configuración de un sistema de medición o la selección de varios indicadores con los que se pueda cuantificar el grado de violencia existente en los

contenidos televisivos, no surgen como consecuencia del consenso y la visión homogénea o unánime de la comunidad científica sino, más bien, de la necesidad de dar respuesta y ofrecer resultados a las diversas hipótesis que afloran de las investigaciones realizadas al respecto. Y es que los métodos y técnicas de análisis para el estudio de la violencia audiovisual pueden ser tan variados como las definiciones que se ofrezcan de la misma o como las necesidades que se desprendan de las propias investigaciones y de los formatos televisivos en los que estas se apliquen. La diversificación de estudios realizados sobre la frecuencia y cantidad de violencia emitida en el sector audiovisual pone en relieve no solo que se trata de un campo imposible de acotar debido a su constante evolución, sino también la relevancia y, a la vez, la preocupación que suscita.

### **I.3.1.5. El atractivo de la violencia en televisión**

En una sociedad en la que los dictámenes del consumo bombardean incesantemente a la población con la finalidad de que el producto llegue al cliente o, por lo menos, lo reconozca dentro del mercado, no es de extrañar que cada vez se recurra a estrategias comunicativas más atractivas y provocadoras para despertar la atención del consumidor. Al igual que estas premisas son válidas para cualquier tipo de producto, también lo son para la violencia y, más aún, para la violencia que se representa a través de la pantalla. Es por ello por lo que en televisión se emiten unos contenidos mucho más violentos que los que tienen lugar en la propia realidad y todo porque “ha de destacar lo que llama más la atención y capturar a la tan preciada audiencia” (Camps, 2003: 3), debido a que “lo criminal es mediático por naturaleza” (Varona, 2011: 15) y a que “la violencia se instituye como una entidad susceptible de convertirse en espectáculo” (Hernández y Finol, 2010: 134). Algo en lo que coinciden otros autores:

La violencia se ha convertido en espectáculo. El cine, la televisión, Hollywood principalmente, han hecho de la más descarnada y distorsionada violencia todo un atractivo espectáculo. Explosiones, chorros de sangre, armas reales o imaginarias, artes marciales, elaborados y maravillosos efectos especiales y nuevas técnicas de digitalización y animación computarizada compiten para cautivar a los espectadores (Tarre, 2005: 185).

Los medios audiovisuales permiten, a través de sus imágenes, que el espectador se identifique tanto con los elementos positivos como con los negativos que en ellos se

muestran. Se trata de una adhesión hacia el discurso audiovisual que ha llegado a crear un auténtico imaginario para la sociedad, en donde los medios ya no reproducen la realidad, sino que la producen. No obstante, la información visual que recibe el espectador, es procesada como parte de su formación para crear propio su criterio y opinión sobre la realidad. Y no solo eso, pues hay que tener en cuenta que “las imágenes apelan a nuestros sentimientos y se configuran como factores determinantes de la educación emocional” (Caja, Berrocal y González, 2002:10).

Quizás en este punto es donde se encuentre una de las claves del por qué esa fascinación hacia la violencia que se emite en televisión. A través de la pantalla, el espectador puede experimentar un sentimiento contradictorio al consumir imágenes violentas que difícilmente puede apreciar en su cotidianidad: mientras que, por un lado, le provocan unos efectos emocionales negativos, como la angustia, el miedo o el sobresalto, por otro, le genera un interés que al estar frente a nuevas formas de sentir y experimentar la realidad. Además de ello, hay que tener presente la fácil y alta capacidad de asimilación con la que cuenta la violencia audiovisual, ya que es capaz de captar la atención del espectador de una forma muy efectiva al contar con un lenguaje universal que “no necesita traducción ni interpretación” (Liceras, 2014: 356).

A través del visionado de escenas de contenido violento, el ser humano se acerca a sus sensaciones más arcaicas, pues el propio instinto de supervivencia hace que las personas sean agresivas y violentas, aunque no por ello tengan que ser crueles, ya que la crueldad no es una condición innata del hombre, sino que se aprende con el paso del tiempo.. Pero tampoco hay que olvidar que son muchos los espectadores que confunden sus gustos televisivos y no saben distinguir entre la acción y la violencia. La televisión también se encarga de eso, puesto que la industria televisiva “produce y comercializa algunas de las formas más brutales de la crueldad humana bajo las etiquetas esterilizadas de programas de acción y aventura” (Bandura, 2002: 105). La delgada línea que se ha creado entre estos términos provoca que, en la mayoría de las ocasiones, las escenas de acción estén salpicadas por grandes dosis de violencia en donde los enfrentamientos, las peleas y los asesinatos son los auténticos protagonistas. Con lo cual, a los espectadores que consumen este tipo de contenidos les acaba gustando la violencia al relacionar la emoción y la excitación de los géneros de acción con las escenas cargadas de interacciones violentas. En esta línea, es importante señalar que las

imágenes de violencia en televisión están formadas por una serie de elementos que articulan la construcción de las emociones del espectador frente a los contenidos violentos. Las dimensiones que se pueden distinguir son las siguientes (Fernández-Villanueva, Revilla y Domínguez-Bilbao, 2011: 98):

- 1) La modalidad de las escenas violentas: En función de si se trata de escenas reales o de ficción, las emociones pueden cambiar sustantivamente. Y es que si las primeras generan desagrado, las segundas proporcionan disfrute e interés siempre y cuando cumplan con ciertos requisitos, entre ellos, que la violencia tenga una lógica y un sentido dentro de la trama y que no aparezca desligada al relato o que su intensidad cuente con un límite para no presentar una crudeza extrema que roce el sadismo.
- 2) La clasificación y evaluación de las escenas violentas: Los espectadores clasifican las escenas de contenido violento que consumen en sencillas unidades, como “reportaje de guerra”, “anuncio de maltrato” o “películas de asesinatos”. Esta organización interviene en la construcción de emociones, ya que, con ello, el espectador puede seleccionar lo que quiere ver y cómo lo quiere ver y, así, anticiparse a los contenidos que visualizarán para decidir en qué grado quieren ser impactados. Y es que no es lo mismo consumir una película de género bélico que un documental sobre maltrato infantil.
- 3) La legitimación o deslegitimación de las escenas violentas: Los espectadores experimentan unas emociones más favorables a la violencia cuando consideran que su uso está legitimado, es decir, se acepta cuando adopta la función social de hacer justicia o acabar con algún mal. Es así como la violencia se tolera y es considerada como un elemento placentero dentro del relato audiovisual.
- 4) La identificación de la escena violenta por parte de la audiencia: El que la trama se desarrolle en un contexto próximo al espectador o que la problemática en la que se vea envuelto el personaje le sea cercana, provoca que se acentúen los sentimientos y emociones derivados del visionado de este tipo de escenas. De esta manera, el espectador empatiza con el sujeto que aparece tras la pantalla y, por tanto, es capaz de ponerse en su lugar con mayor facilidad, con lo que las emociones experimentadas son muy intensas al producirse una sensibilización particularizada hacia los elementos que conforman la acción.

La huella emocional generada por la percepción que el espectador adopta de las imágenes violentas se completa con la representación cada vez más envolvente y cautivadora que se hace de ellas. Fue a partir de la década de los noventa cuando la violencia audiovisual adquirió una representación más atractiva e interesante, sobre todo, aquella que iba dirigida a un público joven (Aznar, 2005: 44). De este modo, los asesinos en serie y sus acciones se encubren bajo un marco de emoción sin límites o los psicópatas se convierten en personajes inteligentes y cautivadores. Por tanto, los contextos y las acciones violentas han contribuido a que el espectador se familiarice con las peleas o los asesinatos a través de una forma divertida y seductora.

Durante años, Rojas Marcos ha estudiado e indagado en la profundidad de la mente de los más violentos. En una entrevista ofrecida para *Tres14*, un programa de divulgación científica de RTVE, el profesor de psiquiatría de la universidad de Nueva York señala que el ser humano aprende a ser violento en los primeros diez años de vida, cuando es víctima de una situación cargada de violencia y crueldad o cuando, sin ser partícipe de ella, presencia este tipo de escenas en su entorno familiar, social y cultural. Y es que, como apunta el psiquiatra, la cultura actual a menudo glorifica aquellas imágenes en las que meros personajes se convierten en héroes al hacer uso de la violencia para conseguir sus fines. “Eso es una forma de fomentar el uso de la violencia cruel en niños y en jóvenes”, aclara. Por lo tanto, Rojas Marcos señala otra de las claves de por qué atrae la violencia. Aparte de que se trata de una situación inusual y, como tal, capta la atención de inmediato debido a que lo que se refleja en pantalla es lo que nadie sería capaz de hacer y unos pocos se atreven a hacerlo, también lo es porque se asocia la imagen de héroe y triunfador con la de un ser violento. Con lo cual, la relación que se establece es que si eres un ser violento puedes conseguir tus objetivos al tiempo que te conviertes en un líder inquebrantable dentro de la sociedad. Sin embargo, hay que tener en cuenta que aunque en televisión lo más frecuente es que ganen los que son considerados como personajes buenos, “esos buenos a veces son violentos e incluso crueles, como ocurre con *Superman* o *Rambo*”, apunta Rojas Marcos (RTVE, 2011).

Este embellecimiento de la violencia en el que se depuran sus aspectos más cruentos para resaltar los estímulos más cautivadores, contribuye a incrementar la capacidad de seducción y asimilación que ya de por sí tienen los contenidos violentos:

La imagen de la violencia más susceptible de ser imitada es la perpetrada por un agresor atractivo, que actúa por razones moralmente adecuadas, que es recompensado por sus actos violentos, que usa armas convencionales y que tiene cierto sentido del humor. La cosa empeora cuando las acciones no llevan aparejadas consecuencias visibles que resulten desagradables (Sanmartín, 2008: 184).

La presencia de ciertos rasgos estilísticos en la representación de una violencia explícita ayuda a suavizar la dureza de estas imágenes y a potenciar su atractivo. De esta manera, es frecuente que las imágenes violentas incorporen la ausencia de paréntesis emocional para el espectador, la ausencia de código moral, la filosofía de que el fin justifica los medios, así como su legitimación a partir del humor o la purificación de sus contenidos a través de la tecnología (Kendrick, 2009: 98). En definitiva, se hace una espectacularización de la violencia al ataviarla de una serie de elementos estilísticos que consiguen fascinar y cautivar de lleno a la audiencia:

Las personas están fascinadas por la lógica del farol y la amenaza, la psicología de la alianza y la traición, las vulnerabilidades del cuerpo humano y el modo en que éstas pueden ser explotadas o protegidas. El placer universal que se obtiene de las diversiones violentas, que corren siempre el peligro de ser censuradas o de suscitar la denuncia de algún moralista, da a entender que la mente ansía información sobre las conductas violentas (Pinker, 2012: 635).

En esta línea, cabe señalar que las personas que sufren ansiedad tienden a ver formatos en los que la violencia es la principal protagonista. Y esto porque les disminuye dicha angustia, aunque sea por poco tiempo (Grisolía, 1998:37). Por otro lado, parte del atractivo de la violencia reside en las directrices marcadas por el control social. A través de las series o las películas es frecuente que el espectador conozca la historia desde el punto de vista del personaje *bueno* que intenta atrapar al *malo* que, con frecuencia, se corresponde con aquellos que tienen un estereotipo muy marcado por su país de origen o raza –judíos, latinoamericanos o árabes, entre otros–. Con el visionado de estas imágenes el espectador refuerza sus prejuicios al considerar que sus pensamientos son los correctos al corresponderse con los que aparecen en pantalla, a pesar de que con estas representaciones lo que realmente se refuerza son los estereotipos sociales hacia aquellos que son de un país o una raza diferente.

Otra de las cuestiones por las que la violencia despierta el interés de los espectadores es porque, a través de ella, se muestra hasta dónde pueden llegar los límites del conflicto, la maldad o el comportamiento violento en los demás y hasta dónde el aguante de la propia audiencia para ver, interiorizar y asimilar este tipo de contenidos (Fernández-Villanueva et al., 2008: 96). Además de ello, también hay que tener presente que la violencia es una conducta humana muy primitiva y su visionado aproxima al televidente a experimentar las emociones más profundas, viscerales y primarias del hombre. El comportamiento violento ha sido reprimido a través del proceso de socialización y, por ello, “presenciar la violencia puede suponer volver a enfrentarse con lo reprimido, con lo profundo, con lo que ya ha sido olvidado y rechazado” (2008: 96). Parte de su atractivo reside, por tanto, en querer conocer hasta qué punto se puede poner en peligro las relaciones sociales cuando la violencia se manifiesta sin control alguno por parte de quien la ejerce.

De cualquier forma, la percepción y el interés por la violencia cambia en función del tipo de espectador que la consume, ya que “las imágenes no valen por lo que dicen sino por lo que en ellas sucede: por las huellas reales de ese suceso” (Requena, 2003: 198). Así, no todos los espectadores se sentirán atraídos o vinculados por las mismas imágenes violentas, sino que dependerá de muchos factores, entre otros, del grado de identificación y distanciamiento emocional que sea capaz de establecer el televidente con las sensaciones vividas a partir de las imágenes ficticias de violencia. Un distanciamiento que a veces se torna complicado, ya que la ficción “tiene grandes posibilidades de percibirse creíble por las audiencias” (Orozco, 2014: 4), sobre todo, cuando lo mostrado se percibe como algo que podría ocurrir en la vida real debido al grado de verosimilitud de su representación. Al poder que tienen las imágenes de ficción para con la audiencia, hay que añadir las que tienen las imágenes del audiovisual por sí solas. Y es que, si es propio aludir al interés y las bondades con las que cuentan, también lo es hacerlo a sus aspectos más inductivos y que más limitan al espectador, entre los que se encuentran los siguientes (Aguilar, 2010: 71):

- 1) La preeminencia de la que gozan los medios audiovisuales en la actualidad, basada en el poder de atracción que los humanos experimentan hacia ellos.

- 2) La imagen es más impresionista que lógica, más emotiva que racional. Es decir, que puede traspasar con facilidad el sentido de la razón e inducir las emociones y sentimientos del espectador, aunque sean contrarios a sus valores.
- 3) La falta de una educación sistematizada que ayude a que la audiencia deje de ser un mero consumidor para convertirse en un espectador crítico.

Sin embargo y, más allá del enorme poder con el que cuentan las imágenes sobre los televidentes, ¿se sienten los espectadores igualmente atraídos por la violencia ficticia que por la violencia real emitida en televisión? Los investigadores Fernández-Villanueva, Revilla, González y Lozano (2013) han realizado una investigación para conocer el interés o desinterés que provoca la violencia en el público. El estudio revela que la violencia, sea real o ficticia, es un elemento que atrae a la audiencia. Ahora bien, el grado de disfrute por los contenidos violentos varía en función de la conexión que éstos tengan con las propias experiencias de los espectadores. Las conclusiones más destacadas de este trabajo señalan que (Fernández-Villanueva et al., 2013: 586-594):

- 1) La violencia ficticia provoca, generalmente, intolerancia y rechazo en el momento en el que estos contenidos violentos no tienen conexión lógica con la realidad. Es decir, cuando la violencia se convierte en una sucesión de escenas que carecen de sentido en el contexto de la trama de ficción y no conectan con el entorno espectador. A pesar de ello, la violencia de ficción también suscita el interés del espectador. Una de las principales razones que despierta este atractivo es la de descubrir hasta dónde llegan los límites del ser humano. Se genera una curiosidad por conocer tanto el aguante de dolor y sufrimiento por parte de la víctima como la forma de expresar el odio y la maldad por parte del agresor. De esta manera, el espectador prueba diferentes emociones al ponerse en el lugar del personaje y experimentar una conducta tan reprimida como es la de la violencia, más si cabe cuando el argumento de la ficción es cercano y se puede extrapolar a la vida cotidiana. Por tanto, el consumo de imágenes violentas de ficción produce un éxtasis de emociones que, generalmente, suele estar vinculado con un rechazo de la violencia real.
- 2) La violencia real causa un interés alejado del morbo y centrado en la necesidad de conocer qué ha ocurrido para llegar a esa situación violenta. De aquí se desprende la identificación con la víctima que sufre, sobre todo, cuando éstas



se asemejan a personas próximas al espectador. Sin embargo, dicha identificación provoca en ocasiones que surja un sentimiento de venganza para con los que causan dolor y existan ansias de justicia para los agresores. Otra de las reacciones que provoca la violencia real es intolerancia y rechazo por aquellas imágenes que muestran una excesiva crudeza. En estos casos, el espectador prefiere no verlas para no sufrir y protegerse de las escenas duras y desagradables que muestra la pantalla. A pesar de ello, dicha intolerancia se transforma, en muchas ocasiones, en morbo. Se trata de un elemento muy presente y generado por la violencia real –en lugar de en la violencia ficticia–, debido a que en ella se resaltan sus verdaderas características: el gusto y el placer por aquello que resulta dañino y destructivo.

Y ¿qué ocurre con los más pequeños? ¿Por qué entre los niños y los adolescentes gusta tanto la violencia? En primer lugar, porque desde las primeras etapas de la infancia los menores ya están acostumbrados a visualizar la violencia en televisión a través de formatos tan amables y específicos para ellos como los dibujos animados. Así lo pone de manifiesto una investigación realizada por Pedrosa (2010) sobre los largometrajes de animación de Disney/Pixar y DreamWorks/PDI estrenados entre 1998 y 2008, en donde se demuestra que la violencia “ocupa el primer lugar en cuanto a la naturaleza de las acciones que emprenden, fundamentalmente, los héroes y antagonistas masculinos” (Pedrosa, 2010: 14-15). De esta manera, los niños interiorizan que, ante cualquier situación de conflicto, resulta exitoso y divertido hacer uso de la violencia. Junto a ello, un estudio realizado por Caruncho, Gordillo y Solier (2014) sobre las series de animación infantil más consumidas por niños y niñas de 5 y 6 años, muestra que la presencia de violencia es algo habitual en ellas y que, básicamente, se representa como violencia fantástica –a partir de los avances tecnológicos, se manifiesta una ambición por conquistar el mundo a través del uso de armas– y como violencia real caricaturizada –la agresividad y la violencia, verbal o psicológica, se presentan en un contexto cercano a las rutinas familiares y sociales– (Caruncho, Gordillo y Solier: 2014:72).

A pesar de que los niños tienen mayores dificultades para establecer diferencias entre la realidad y la ficción, no la tienen para recibir un mayor estímulo y atención por aquellas escenas de dibujos animados en los que contemplan una violencia que no recibe castigo alguno, al igual que para identificarse con los héroes y personajes fuertes

que hacen uso de la violencia para conseguir sus objetivos. A pesar de ello, no hay que caer en la exageración y el tremendismo:

Ningún niño o niña se va poner a dar trompadas o lanzarse a salvar el mundo a base de explosiones, por el simple hecho de ver estas series [...]. Sin duda, lo más preocupante es que se ofrezca a los niños situaciones en que la única salida que se presenta para los conflictos sea la violencia. Y, en última instancia, lo verdaderamente lamentable es que sea difícil encontrar opciones alternativas porque al final el atractivo indudable de lo violento se acaba imponiendo en la mayoría de las series (Freire, 2007: 17).

Ante el consumo de escenas violentas, la educación y la explicación de las mismas se alzan como los únicos caminos viables para que, desde un principio, los niños y los adolescentes sepan diferenciar entre los modelos a seguir y los que no. Sin embargo, la televisión no explica ni razona, se centra en la emisión de contenidos de diversa índole, entre los que se encuentran los violentos. Por ello, si no se les educa visualmente, los espectadores más pequeños verán la no violencia como un sin sentido y no la contemplarán a la hora de actuar o de resolver cualquier problema que se les presente (Clemente, 1998: 74). La implicación y mediación de los padres entre sus hijos y los contenidos televisivos que consumen es fundamental debido a su función de “facilitadores respecto de la interpretación y sentido que los menores otorgan a los mensajes que emanan de la televisión”, ya que son “los más vulnerables a la influencia de los medios televisivos, ya que todavía no han desarrollado una capacidad crítica” (Domínguez, Schade y Fuenzlaida, 2010: 122).

Con todo ello, la violencia, por su capacidad “para impresionar y conmover, impactar y aliviar”, hace que los contenidos que cuentan con su presencia “tengan un puesto preponderante en los medios” (Redondo, 2010: 28). Y es que hay que tener en cuenta que el fin último de los medios es llamar la atención de la audiencia, por lo que “la tecnología y la forma interesan más que el contenido en sí mismo” (Marchese, 2010: 56). Así, por sus propias características, es fácil recurrir a la violencia para que forme parte del entretenimiento audiovisual, aunque, también, porque es sencillo insertarla y venderla frente a otros elementos:

El lenguaje de la violencia es universal, no necesita traducción ni interpretación, todo el mundo lo entiende en un mundo globalizado, traspasa con gran facilidad todas las barreras culturales. No hace falta un gran esfuerzo ni una gran inteligencia para descifrar el sentido de la acción violenta. La industria audiovisual sabe perfectamente que la violencia es la manera más eficiente de captar la atención de la gente y de manipularla, especialmente si se trata de gente joven (Camps, 2003: 12).

En definitiva, los contenidos violentos atraen y mucho a todos los públicos, aunque el grado de interés varíe en función de la modalidad en la que se configure la escena violenta –real o ficticia–, así como del tipo de carencia o necesidad que presenten los espectadores. Sin embargo, hay que tener en cuenta que aunque la violencia “se nos ofrece como el pan de cada día, no la observamos a pesar de verla a diario y no somos capaces de escucharla de manera crítica” (Dabah, 2015:85). De ahí que esta atracción y fascinación que provoca cause, a corto o a largo plazo, unos efectos secundarios que el subconsciente saca a relucir en el marco de las relaciones sociales. Evidentemente, a cada persona le puede afectar en mayor o menor grado en función de sus experiencias, así como de sus rasgos genéticos, pero no hay que olvidar que los estímulos audiovisuales influyen, positiva o negativamente, en el posterior desarrollo del comportamiento humano, ya que los medios de comunicación han contribuido a trivializar la violencia “a partir del momento en que comenzaron a escenificarla y representarla hasta la saturación” (Hernández, 2014: 107).

#### **I.3.1.6. Violencia mediática. Efectos que genera en el espectador**

Los seres humanos cuentan con reacciones y actitudes desiguales y, es por ello, por lo que ante un mismo acontecimiento el hombre se comporta de una forma muy diferente a la que puede hacerlo otro en función de su personalidad, educación o criterios morales. Las actitudes procedentes de las primeras experiencias personales directas son las que, sobre todo, modelan las acciones y las conductas de los individuos, unas conductas que representan “lo que la persona hace en relación a la idea y lo que está presente en la mente de la persona como modelo de comportamiento” (Pinazo, 2003: 183). La importancia de las actitudes radica en que, al conocer su desarrollo, se puede llegar a comprender la predisposición con la que cuenta el sujeto ante cualquier estímulo que se produce en su entorno. Pero, ¿qué es la actitud y cómo se conforma?

Una actitud es una organización relativamente estable de creencias evaluativas, sentimientos y tendencias de conducta hacia el objeto. Las creencias incluyen hechos, opiniones y nuestro conocimiento general acerca del objeto. Los sentimientos abarcan amor, odio, agrado, desagrado y sentimientos similares. Las tendencias de conducta se refieren a nuestras inclinaciones para actuar de ciertas maneras hacia el objeto, aproximarnos a él, evitarlo (Maisto y Morris, 2005: 421).

Una vez adquiridas, resulta complicado modificar las actitudes propias de cada individuo, sobre todo, porque estas surgen a una edad temprana y se arraigan con fuerza, principalmente, gracias a la imitación. Y es que las actitudes más reticentes a cambiar son, precisamente, aquellas que han sido inculcadas en la niñez por colectivos como la familia o los maestros, así como aquellas con las que el individuo guarda un gran compromiso o las que son compartidas por otro grupo de personas (Maisto y Morris, 2005: 428). A pesar de ello, las actitudes están abiertas al cambio, bien cuando el ser humano se enfrenta a nuevas experiencias y éstas necesitan una respuesta renovada para adecuar su actitud a su comportamiento, bien cuando hay un proceso de persuasión de por medio y, a través de él, se introduce un nuevo mensaje a la audiencia a partir de la comprensión, el convencimiento y la aceptación del mismo (2005: 446).

En este sentido, cabe señalar que, al igual que todo componente social, las actitudes no se desarrollan ni evolucionan o se modifican de forma aislada, sino que cuentan con el refuerzo de la cultura y de las experiencias vividas en el entorno en el que se desenvuelve el ser humano. Así, la importancia que cobra una actitud ante otra depende de la aceptación social y de la utilidad que pueda adquirir dentro de un marco de convivencia determinado. Un marco en el que, sin lugar a dudas, los medios de comunicación ocupan un lugar preferente y cuya presencia e influencia contribuyen a la formación y modificación de actitudes. Uno de los mecanismos más utilizados por los medios para lograr este objetivo es el de la teoría de la *agenda-setting* establecida por McCombs y Shaw (1972). En ella, se pone de manifiesto que se puede establecer una correspondencia entre aquellos asuntos establecidos por la agenda mediática y los interiorizados por los espectadores al despertarle un mayor interés. La fijación de agenda establece cuáles son los temas a los que ha de dirigir su atención el público para influir en su pensamiento y en sus actitudes. De esta forma, lo que no aparece en los medios no existe y, con ello, también dejan de existir las ideas que no son activadas en la mente del ser humano al no tener presencia mediática. Por tanto, el público adquiere

una pasividad con la que no tiene que preocuparse más que por aquellos estímulos sugeridos por la agenda informativa marcada por los medios (Pinazo, 2003: 187-188). Para adoptar una actitud es imprescindible tener conocimiento sobre algo y, una de las principales formas de aprendizaje, es la enseñanza en cualquiera de sus manifestaciones, incluida la que ofrecen los medios de comunicación (Clemente y Vidal, 1996: 45).

Lo cierto es que son muchos los estudios que han puesto de manifiesto que los medios de comunicación de masas provocan cambios, ya no solo en la actitud, sino también en los valores, la ideología o las preferencias de la audiencia. Y es que, a través de sus mensajes y contenidos, alimentan el imaginario del espectador con el que construye su propia identidad. La televisión es un “recurso proliferador y globalizado para la construcción de la identidad cultural y un lugar de cuestionamiento de los significados (Barker, 2003: 277). Por su parte, la televisión influye en los jóvenes en determinados aspectos de su educación y de su formación integral (Sevillano, 2004: 102), por lo que actúa como coeducadora al producirse un aprendizaje de comportamientos, actitudes y valores que interioriza el público de manera involuntaria (García y Ekman, 2003: 176). Así, sería oportuno resituar a la ficción en el contexto en el que se enmarca la forma de representar el mundo y de interactuar con él (Schaeffer, 2002), debido a la importancia y a la influencia con la que cuentan los relatos audiovisuales en la cultura contemporánea.

No obstante, hay que destacar que se produce una mayor modificación de conducta y actitudes cuando los contenidos a los que se expone el espectador son violentos, sobre todo, si estos espectadores son niños y adolescentes. El motivo se debe a que durante estas etapas de la vida se adquieren los hábitos y las características emocionales del individuo mediante la imitación y la identificación, unos mecanismos que sientan las bases para el aprendizaje posterior del menor (Muñoz, 2004: 6). Sin embargo, hay que tener en cuenta que el impacto que genera la televisión varía en función de las características psicosociales del niño, así como de los propios padres, ya que son los que deben vigilar el consumo que hacen sus hijos de los contenidos televisivos (Biagi, 2005: 47).

Los niños que están viendo esta violencia no tienen a su lado a unos padres o a unos profesores que les ayuden a interpretarla. Ese es el problema mayor. No es que los niños no sepan distinguir entre realidad y ficción, el problema es que necesitan que alguien les explique qué está bien y qué está mal, y muchas veces no lo tienen. Y además, la violencia se le presenta de forma tan rápida que el niño no tiene tiempo de reaccionar emocionalmente. Ve cosas horribles, pero su cerebro no puede reaccionar porque ya está ocupado en otras imágenes, a veces de signo contrario. Esa velocidad y la ausencia de supervisión es lo peligroso. (Damasio, 2007. Citado en Pérez, 2007).

El estudio sobre los efectos provocados por la violencia emitida a través de la pantalla se inicia sobre la década de los cincuenta del siglo XX en Estados Unidos y, desde entonces, siempre ha ocupado un lugar preponderante en las investigaciones sobre el grado de persuasión e influencia que la televisión ejerce en la audiencia. De hecho, ha sido el tipo de efectos provocados por los medios que probablemente más se ha estudiado durante los últimos cincuenta años (Moyer-Gusé y Riddle, 2010: 95). Uno de los motivos, se corresponde con las propias características que presenta este medio, entre las que se encuentran el que se haya convertido casi en indispensable en todos los hogares al formar parte de la vida cotidiana del ciudadano, el que sea una opción muy económica con la que pasar el tiempo libre o el que los estímulos audiovisuales que se desprenden de las imágenes proporcionen un gran atractivo e interés al espectador. Todo ello, hace que la televisión por sí misma sea portadora de unos efectos cognitivos que recaen en la audiencia. Los principales pueden ser los siguientes:

- 1) Efectos conductuales: Cambios en la conducta de los sujetos receptores como consecuencia de la exposición a la televisión.
- 2) Efectos en las actitudes: Cambio o reforzamiento de las actitudes de los receptores tras la exposición a determinada programación televisiva.
- 3) Efectos cognitivos: Cambio o reforzamiento en la forma de pensar o en la percepción de determinadas realidades por los sujetos tras la continua exposición a determinados discursos televisivos (Lucas, 2011: 337).

Por otro lado, los rasgos tan atractivos y llamativos con los que cuenta la representación de la violencia y el conflicto a través de la pantalla son otra de las causas que motivan el interés por investigar este ámbito. Así, la “inflación espectacular, saturación signica, redundancia y recurrencia comunicativa, trivialización/serialización

de los contenidos” (Imbert, 2006: 49) son las principales características que definen la moderna forma de presentar la violencia en los medios. Todo ello, envuelto en lo que el mismo autor denomina como “visión disfórica” de la misma, es decir, se muestra una perspectiva de la violencia en la que se vuelve a lo prohibido, ya que se representan “objetos que rechaza la racionalidad dominante y que reactivan los medios audiovisuales” al incorporar los contenidos violentos a la narrativa del relato (2006: 48).

A la hora de estudiar los posibles efectos que genera la violencia mediática, hay que tener en cuenta que se trata de un ámbito de investigación que concierne a las ciencias sociales, y, si hay algo que las caracterice, es que su objeto de estudio –la sociedad– no es estable y constante, sino todo lo contrario: su complejidad reside precisamente en su condición cambiante y evolutiva. No se puede cuestionar la rápida transformación que han experimentado los medios de comunicación y, por ende, la audiencia, por lo que este tipo de investigaciones están en una constante y permanente actualización. Por tanto, resulta oportuno alejarse de cualquier mito o tópico que recaiga y se aferre, en este caso, a la violencia en los medios, ya que obstaculiza las tareas de análisis e investigación sobre este ámbito. Así, Buen ejemplo de ello son los once mitos sobre la violencia mediática que recoge el investigador estadounidense James Potter (2003). Aunque se hayan realizado diversos estudios a partir de ellos, pueden ser cuestionados en función de su adecuación o no al momento presente. Y así lo ha hecho un grupo de investigadores en una comunicación realizada sobre los efectos sociales de la violencia en televisión, enmarcada en una investigación realizada por el proyecto INVIOTEL y dirigida por el Dr. Jordi Busquet (Rodrigo-Alsina et al., 2008: 3-5):

- Mito 1: La violencia en los medios de comunicación no me afecta, pero a los demás sí. Este mito se basa en lo que Davison (1983) describe como el efecto de la *tercera persona* –un individuo expuesto a la persuasión mediática considera que causa mayor efecto en los demás que en sí mismo–, aunque, en este caso, aplicado al ámbito de la violencia mediática. Con ello, se manifiesta la preocupación por la influencia que se puede ejercer sobre el resto de espectadores pero no sobre uno mismo.
- Mito 2: Los medios no son responsables de ninguno de los efectos negativos de la sociedad. Los medios sí influyen en la sociedad, pero no se puede determinar en qué grado y si afectan de la misma manera a nivel individual o colectivo.

- Mito 3: Los niños son especialmente vulnerables a la exposición de la violencia en los medios. Los expertos consideran que los niños tienen una gran capacidad para ser influenciados. En este caso, el mito sería una realidad.
- Mito 4: Hay demasiada violencia en los medios. Se puede decir que se representa más violencia que la que se da en la vida real, aunque para considerar que es excesiva depende de qué acciones se consideren violentas y de cuál es la finalidad de esa representación (por ejemplo, mostrar casos de violencia de género ayudan a concienciar a la población y a combatirla)
- Mito 5: La violencia de los medios refleja la violencia de la sociedad. Son muchas las tramas de ficción y los programas en los que los conflictos se resuelven con violencia, pero esto no quiere decir que en ellos se refleje lo que ocurre en la realidad. Sería muy complicado que la sociedad pudiera sobrevivir a los niveles de violencia que se alcanzan en determinadas ficciones.
- Mito 6: Los medios solo responden a los deseos del mercado. Los expertos en comunicación saben que son los propios medios los que modelan, organizan e incluso generan la propia demanda de determinados formatos.
- Mito 7: La violencia es un elemento esencial para toda la ficción. No hay que confundir el conflicto con la violencia, ya que pueden existir tramas conflictivas cuya resolución no tenga que ser obligatoriamente violenta.
- Mito 8: Si se reduce la cantidad de violencia en los medios se resuelve el problema de la violencia en la sociedad. Esta relación causal no se puede demostrar fácilmente, sobre todo, porque en función del contexto se obtienen resultados muy distintos. Además de ello, si se habla de influencia, la cuestión reside no tanto en la cantidad o en la frecuencia en la que se recurre a la violencia, sino en la forma en la que se representa.
- Mito 9: La Primera Enmienda (libertad de expresión) protege a los medios de comunicación de las restricciones sobre la violencia. Los medios de comunicación deben ser responsables con el tratamiento que hacen de temas como el de la violencia, debido a la posición hegemónica con la que cuentan.
- Mito 10: Los sistemas de calificación y censura ayudarán a solucionar el problema. Se trata de medidas puntuales ante determinados casos, pero no parece que el procedimiento más adecuado sea el de “poner puertas al campo”.



- Mito 11: No hay nada que se pueda hacer para reducir el problema. Siempre se puede hacer algo desde el punto de vista individual o colectivo: proporcionar educación mediática desde los colegios, acompañar a los niños en el acceso a los medios para explicarles a lo que se exponen o hacer presión desde las instituciones para que los medios modifiquen sus criterios de programación.

Resulta evidente, por tanto, que el estudio de los efectos de la violencia en los medios ha evolucionado y ha prosperado al seguir la progresión marcada por las nuevas tendencias de la sociedad. Así, se ha pasado de las teorías de los efectos directos a las de los efectos indirectos y limitados por las relaciones personales, el contexto económico y sociocultural y los grupos de pertenencia, así como por la percepción y uso que el individuo hace de los contenidos de los medios (Jacquinot-Delaunay, 2002: 28-29). Se trata de un nuevo escenario que amplía el ámbito de investigación, ya que se incluyen otros factores con los que comprender los efectos de la violencia mediática.

#### **I.3.1.6.1. Factores que condicionan los efectos de la violencia mediática**

A pesar de la larga trayectoria de estudios sobre violencia y medios, todavía falta precisión y persiste la polémica sobre algunos aspectos trascendentales de este ámbito. Así, entre otras cuestiones, se debate sobre si la forma de representar la violencia es causa vinculante o no de que se produzcan actos violentos; si se pueden aplicar o no a la realidad los resultados obtenidos de las investigaciones llevadas a cabo o si la importancia de la representación de la violencia en la ficción es relativa o no en cuanto a su extrapolación en la vida real (McQuail, 2010: 516). La falta de determinación existente responde a la propia naturaleza del ámbito de estudio, ya que son muchos los factores a tener en cuenta para establecer en qué medida la violencia en televisión contribuye a que se genere un comportamiento agresivo en el espectador. Hay que tener en cuenta que las acciones violentas son el resultado de la confluencia de una serie de factores que contribuyen a que estas se desarrollen en el individuo. Y es que “ninguna investigación de renombre sugiere que la violencia mediática es la única causa de la conducta violenta” (Huesmann, 2007: 7).

La comunidad científica internacional afronta con mucha precaución el establecer una relación directa y causal entre la violencia mediática y un posterior comportamiento violento, ya que, si es muy arriesgado reducir esta problemática a un solo factor,

también impide que se logre una comprensión adecuada y coherente sobre este ámbito. Así, la violencia es fruto de la interacción entre la agresividad innata que posee el propio individuo y los factores culturales (Sanmartín, 2000: 105). Y estos factores culturales han sido modificados al añadir o suprimir variables determinantes de acuerdo al contexto social del momento. Con todo ello, se muestra la necesidad de abordar las investigaciones de este ámbito desde una perspectiva integradora, en donde los efectos de la violencia mediática se analicen en función “del contenido del mensaje, de las características del televidente y de su familia, así como del entorno social y cultural donde se desenvuelve diariamente” (Sandoval, 2006: 209). No obstante, igual de relevante es la forma en la que se procesa la información audiovisual, pues, en función de ello, se podrá fijar el grado de influencia que ejerce la violencia en el individuo:

La atención, la exposición selectiva, la activación fisiológica o arousal, la motivación, la percepción, la implicación emocional, la comprensión y la memorización, la empatía, la identificación con los personajes o la persuasión, constituyen el núcleo de procesos estudiados en este campo, convirtiéndose en las principales “variables dependientes” de este tipo de estudios (Igartua, 2007: 22).

La complejidad de la conducta social del individuo, unida al contexto sociocultural en el que esta se desenvuelve, hace que se tengan que valorar diversos factores que determinan la relación entre la violencia mediática y los efectos que provoca en la formación de un posible comportamiento agresivo y violento del espectador. En este sentido, un estudio longitudinal realizado por Huesmann et al. (2003)<sup>5</sup> ha demostrado que hay una serie de variables relacionadas con las

---

<sup>5</sup> Se trata de un estudio longitudinal iniciado en 1977 y finalizado en 1992 en el que durante 15 años se hace un seguimiento a 557 niños del área de Chicago para investigar si existe una relación a largo plazo entre la violencia televisiva a la que se exponen los menores en la infancia y el desarrollo de un comportamiento agresivo en la edad adulta. La recogida de información se lleva a cabo a través de entrevistas a los propios niños, así como a su entorno más cercano y con una revisión de archivos estatales. Con los datos obtenidos, los investigadores intentan responder a cuatro preguntas: ¿hasta qué punto la exposición de la violencia en la infancia puede predecir la agresividad en la edad joven-adulta?; ¿existen diferencias de género en esta previsibilidad?; ¿si el niño se identifica con el carácter agresivo del personaje al creer que la trama es realista puede afectar en el grado de influencia? y, por último, ¿la relación a largo plazo que se crea entre la violencia mediática y los niños agresivos se debe simplemente al gusto de estos por ver violencia o bien al estímulo que ejercen el medio, la familia u otras variables personales del individuo? A grandes rasgos, el estudio revela que la exposición temprana de los niños a la violencia mediática tiene efectos a largo plazo en el desarrollo de un comportamiento agresivo. Por ello, se insta a promover medidas para que tanto la escuela, como los padres, los medios o el propio gobierno mitiguen la aparición de estos efectos duraderos en los niños de hoy y en los adultos de mañana (Huesmann et al., 2003).

características del televidente que condicionan la influencia que la violencia mediática puede ejercer en él: su nivel intelectual, su popularidad social, la identificación que hagan con los personajes televisivos o el grado de aceptación de realismo o fantasía de la violencia televisiva, son algunos de ellos (2003: 215). Aunque también describen la importancia con la que cuenta el entorno sociocultural del sujeto a través de la teoría de la “tercera variable” (2003: 202). Con ella, se sugiere que no puede existir una relación causal entre la exposición a la violencia mediática y el desarrollo de un comportamiento violento sin la confluencia de una serie de factores. Entre ellos, destaca el estatus socioeconómico y el coeficiente intelectual como determinantes para que el espectador descodifique los contenidos televisivos. Así, se puede decir al respecto que:

El efecto se vuelve particularmente preocupante con respecto a los niños o aquellos sectores determinados de público que tienen una experiencia de realidad muy limitada, allá donde no hay posibilidad de contraponer una mirada crítica o experiencia diferente, por lo cual no pueden decir: “Sí, la televisión cuenta esto, pero yo sé que no es verdad” (Richeri, 2006: 211).

Los hábitos televisivos familiares o el estilo de crianza de los padres, también son algunos de los factores más relevantes. En este último, por ejemplo, hay que tener en consideración el grado de autoridad o permisividad de los padres para con sus hijos en lo que respecta a la disciplina, control y responsabilidad en su educación. Y es que cuanto más disfuncional sea el entorno familiar “más fácil será que los jóvenes encuentren en las propuestas heroicas y escapistas de sus personajes audiovisuales un reflejo de sus fantasías” (Suárez, 2006: 21), ya que la falta de una autoridad próxima es sustituida por cualquier realidad externa con capacidad de influencia.

En este sentido, Anderson y Bushman (2001) han explicado los efectos que tienen los medios en el desarrollo de una conducta agresiva a partir de un modelo cognitivo conocido como MAG (Modelo de Agresión General). Mediante su aplicación, se pone de manifiesto que, el hecho de que se produzca una relación entre la violencia mediática y una actitud agresiva, depende de tres aspectos: el aprendizaje, la activación y los patrones almacenados en la memoria del sujeto. De esta manera, hay una mayor probabilidad de que la violencia televisiva influya en el comportamiento de un niño si previamente ha aprendido lo que es la violencia en su familia o entorno más cercano, si

las escenas violentas que observa a través de la pantalla son lo bastante fuertes como para provocar su activación y actuación y si, por último, tiene recuerdos o experiencias vividas relacionados con la violencia. Como señala un estudio de Holtz y Appel (2011), aquellos niños que tienen una mayor predisposición hacia la agresividad serán más influenciados a la hora de reproducir el comportamiento violento de los medios, pues se identifican con los personajes que ejercen la violencia y su réplica de conductas no desentona ni con su ambiente ni con sus procesos internos de autorregulación.

De cualquier forma, la relevancia que pueda tener la influencia o los efectos que la televisión ejerza en el espectador no es tal si no se considera su contexto social y familiar, así como las propias características que ofrece el individuo. Y buena prueba de ello es la investigación que realiza Groebel (1999) en torno a los hábitos de consumo de televisión que presentan niños de diferentes partes del mundo. El estudio se centró en los menores de 12 años de 23 países concentrados en África, América Latina y Asia con la finalidad de conocer qué actitud tenían los niños ante los medios de comunicación y qué uso hacían de ellos, así como para evaluar la posición que adoptaban dentro de su entorno y cuáles eran los valores que le asociaban. En dicha investigación, se pone de manifiesto que los menores que crecían y vivían en entornos agresivos presentaban, también, una conducta agresiva y deseaban vivir en otro país; un anhelo mucho mayor que el de aquellos niños que vivían en lugares tranquilos. Otro aspecto que resaltar es que, aquellos que crecían en entornos violentos, tenían muchas dificultades para diferenciar si la violencia televisiva pertenecía al género de la ficción o de la realidad, ya que los contenidos violentos emitidos a través de la pantalla formaban parte de su forma de vida y estaban acostumbrados a verlos en su entorno más cercano –en este caso, la influencia y los efectos provocados por la televisión son mayores al percibir que estos hechos no desentonan con los que se dan en su ambiente–. Por tanto, no puede haber uniformidad para lo que se entiende por acto violento o agresivo, ya que su significado varía en función de la cultura y de la realidad social del individuo.

De esta manera, cabe decir que, si bien es cierto que los contenidos que ofrecen los medios siempre provocan algún tipo de influencia en el espectador, sería una irresponsabilidad culpabilizar a la televisión y considerarla como el “factor principal de que se produzcan comportamientos agresivos o violentos” (Sadurni, Rostán y Serrat, 2008: 211). Esta manera de afrontar el asunto impide que se pueda resolver desde una

perspectiva pedagógica en la que no solo la televisión sea la involucrada y la responsable, sino también otros agentes sociales como el Estado, la familia y la escuela (Hernández, 2007: 48). A pesar de todo, la televisión es un ingrediente más del complejo entramado que propicia el desarrollo de una conducta violenta en el espectador y, por ello, no hay que restar importancia a su capacidad de influencia:

La violencia en la televisión, por tanto, no es la única fuente generadora de agresividad o de comportamiento violento, pero sí podemos decir que es un contribuyente significativo y entraña algunos peligros que sí debemos evidenciar, como son: ensalzar la violencia como único modo de resolver conflictos, con un refuerzo significativo como el uso de la violencia por parte de los buenos para vencer a los malos; unir la violencia a la risa fácil y gratificante del vencedor; o que el uso de la violencia para resolver situaciones de la vida cotidiana no solo no recibe castigo, sino que es aplaudido y alabado mayoritariamente, con lo que la violencia se convierte en el modelo a seguir e imitar, ya que está recompensada por el éxito (Mesa, 2002: 215).

No obstante, la forma en la que se representa la violencia es otro factor más que contribuye a que se genere o no una potencial conducta agresiva. En función de ello, unos mensajes violentos pueden resultar más atractivos a la imitación y al aprendizaje e, incluso, propiciar una insensibilización hacia la violencia que otros y, por tanto, provocar que el efecto sea más o menos acentuado en el espectador. En definitiva, son diversas las variables a tener en cuenta a la hora de conocer cuáles son las que condicionan a los efectos que la violencia mediática causa en el espectador. Y, sin duda, la televisión es una de ellas. Ahora bien, es evidente que la violencia emitida por los medios no va a convertir a un niño en un criminal. Pero, de la misma manera que los cigarrillos incrementan el riesgo de padecer una enfermedad pulmonar, los programas de televisión violentos aumentan la probabilidad de que un niño aprenda a comportarse de una manera más agresiva en determinadas situaciones (Huesman et al., 2003: 217).

#### **I.3.1.6.2. ¿Qué efectos causa la violencia mediática en el espectador?**

Los efectos que provoca la violencia en el espectador a través de la televisión han sido ampliamente estudiados desde que, a mediados del siglo XX, este medio de comunicación comenzara a tener una presencia masiva en la sociedad y se convirtiera

en un instrumento imprescindible en la vida del ser humano. A partir de entonces, el interés por conocer si el índice de violencia de la sociedad era consecuencia directa o indirecta de los contenidos violentos emitidos por televisión, se intensifica, especialmente, en Estados Unidos, el país que más estudios ha dedicado a esta materia. Sus orígenes se remontan a 1960, un período convulso en el que los norteamericanos toman conciencia del clima de hostilidad que se respira en sus calles a causa del incremento de actos xenófobos, homicidios y delincuencia. Si a ello se le añade que en este período es cuando tienen lugar sucesos como la guerra de Vietnam o los asesinatos de Kennedy y Luther King no es de extrañar que se activaran todos los mecanismos políticos, científicos y sociales para intentar dilucidar la causa de tanta agresividad. Precisamente, en este contexto es donde entra en juego el papel de los medios de comunicación y, en concreto, de la televisión. Los investigadores consideraban que su presencia podría reforzar la conflictividad que se desarrollaba en la sociedad. Los primeros estudios realizados analizaban la cantidad de violencia que aparecía en televisión y la conclusión a la que se llegó fue que en ella había demasiados contenidos violentos. Este fue el primer paso, pues lo verdaderamente importante era averiguar si existía conexión directa entre la violencia televisiva y la violencia de la sociedad.

La sucesión de investigaciones en este período sobre este ámbito fue constante. Por ello, se hará mención de aquellas que han tenido un mayor alcance y repercusión social. Entre ellas, se encuentra la realizada por la *National Commission on the Causes and Prevention of Violence* (1969)<sup>6</sup>. Los resultados de su informe muestran que no es posible establecer una relación causal entre el consumo de violencia televisiva y el posterior desarrollo de conductas violentas. A pesar de ello, entre sus conclusiones se alerta de que los contenidos violentos televisivos tienen efectos negativos para la audiencia debido a la influencia real que este medio ejerce en sus espectadores.

---

<sup>6</sup> La *National Commission on the Causes and Prevention of Violence* fue creada en 1968 por el presidente de los Estados Unidos Lyndon B. Johnson, tras producirse los asesinatos de John F. Kennedy y Martin Luther King. Su finalidad era analizar todas aquellas cuestiones relacionadas con la violencia y los medios, así como el impacto que estos causaban en la sociedad. En su informe final publicado en 1969 se revela que había suficientes razones para no despreocuparse de la violencia televisiva, aunque también se señala que los medios no son los principales culpables del incremento de actos violentos en la sociedad. La falta de empleo y el desigual acceso a la educación también eran factores a tener en cuenta, así como otras cuestiones intrínsecas a la sociedad norteamericana, como el hecho de que Estados Unidos se haya caracterizado por ser una nación relativamente violenta o el nacimiento de diferentes motivaciones para la agresión a raíz de la llegada de nuevos cambios sociales (Barker y Ball, 1969).

Por otro lado, en ese mismo año, 1969, el senador John O. Pastora creó la *Surgeon General's Scientific Advisory Committee on TV and Social Behaviour*, una comisión cuya finalidad era conocer si existían vínculos entre la violencia televisiva y el comportamiento agresivo y violento de las personas. Años más tarde, esta comisión publicó un informe titulado como *Television and Growing up: The Impact of Televised Violence* (1972), en el que se ponía de manifiesto los resultados de los análisis y experimentos realizados. Para ello, el método analítico empleado fue el de Gerbner, donde, a partir del cual, se estudiaba la frecuencia y las características de las acciones violentas que aparecían a través de la pantalla. Con ello, se podía determinar la cantidad de violencia emitida, así como la probabilidad de riesgo de que a los espectadores les afectara negativa o positivamente dichos contenidos violentos (Camps, 2003: 4). Para tratar los efectos provocados por la violencia televisiva en la audiencia, el foco de atención se centró en dos: la imitación –cuando lo que es visto se repite y se emula– y la influencia –cuando lo que es visto provoca un aumento de la agresividad en el individuo–. De cualquier forma, las principales conclusiones alcanzadas, caracterizadas por su cautela y falta de concreción, se concentran en que: la televisión es muy violenta, las personas pasan muchas horas frente a la pantalla expuestas a la violencia y la exposición a los contenidos violentos tiene efectos perjudiciales en el comportamiento de los individuos aunque no a todos afecte de la misma forma (2003: 4).

La preocupación por esta materia también se extendió a otros países europeos, pero, a pesar de ello, las investigaciones realizadas fueron demasiado livianas y no contaron con el peso sistemático que se esperaba. No obstante, se puede encontrar una salvedad en los estudios efectuados en Gran Bretaña por parte del *Television Research Committee* (1963), que analizaron el papel que desempeñaban los contenidos violentos en televisión en el comportamiento y la moral del público joven. Los expertos también dilucidaron que la conexión entre el consumo y el posterior desarrollo de una conducta violenta era mínima e imperceptible. A partir de 1970, la televisión británica comienza a preocuparse por las consecuencias que la violencia mediática podría tener en la sociedad y realiza más estudios sobre ello. Sin embargo, estos se acrecientan notablemente en la década de los noventa por la presión social ejercida para que se determinaran los efectos y el tipo de influencia provocada por la violencia televisiva en los espectadores, pero, sobre todo, por la conmoción que provocó el asesinato que tuvo lugar en Liverpool en

1993 del pequeño James Bulger<sup>7</sup>. A pesar de ello, los resultados y las conclusiones obtenidas tampoco revelaban nada nuevo sobre lo investigado hasta ese momento.

Estudios como los procedentes del *American Psychological Association* (APA) fundamentados en los resultados que la Comisión Nacional obtuvo sobre las *Causas y Prevención de la Violencia* (Baker y Ball, 1969); el *Informe de Cirugía General* (1972) o las sucesivas investigaciones realizadas por el *National Institute for Mental Health*, entre otros, ponen de relieve que la comunidad científica se volcó en el ámbito de los efectos provocados por la violencia mediática en la audiencia. Sin embargo, a partir de la década de los setenta del siglo XX se aprecia un cambio en el enfoque de estos estudios, debido a que se empezaron a introducir una serie de variables sociológicas como elementos a tener en cuenta a la hora de conocer la relación entre la violencia mediática y la real (Garrido, 2004: 107). Por ello, el objeto de estudio cobra una mayor complejidad al contar ya no solo con las agresiones físicas, sino también con otros factores como “el contexto, el humor agresivo, la intención o motivación y la existencia de remordimiento o castigo” (Camps, 2003: 7). Y es que no se puede establecer una relación directa entre la violencia televisada y la violencia real a no ser que haya una confluencia de factores que contribuyan a que haya una mayor predisposición hacia el desarrollo de conductas violentas. Así, las alteraciones neurofisiológicas, la mala crianza de los hijos, las dificultades socioeconómicas, las pobres relaciones sociales, el abuso de drogas y alcohol, la frustración o la provocación, entre otros, son algunos de los elementos a tener en cuenta (Huesmann et al., 2003: 201).

Pero de todas las investigaciones que se han realizado, quizás, la más ambiciosa, extensa y rigurosa fue la que desarrollaron en la década de los 90 del siglo XX un equipo de diez investigadores estadounidenses. Subvencionado por la *National Cable*

---

<sup>7</sup> El caso del asesinato de James Bulger, de dos años de edad, en febrero de 1993 causó un gran impacto e indignación social no solo por la corta edad de la víctima, sino también por la de sus agresores. Robert Thomson y Jon Venables tenían diez años cuando secuestraron, torturaron y asesinaron al pequeño James. La polémica surgió cuando se culpó a una película del conocido muñeco Chucky, *Muñeco Diabólico III* (1991), de ser la culpable de inspirar a los dos jóvenes a la hora de cometer el crimen. Y es que se encontraron similitudes entre el enfrentamiento final de la película en la que Chucky es abatido y la forma en la que asesinaron a James Bulger. Este rumor provocó la inquietud del pueblo inglés y la película fue retirada de los videoclubes, a pesar de que la policía reiteró que no se podía establecer relación alguna. Finalmente, se demostró que ninguno de los niños había visto dicha película. (Morrison, 2003).



*Television Association*, se realizó el *National Television Violence Study*<sup>8</sup> para examinar la cantidad y el contexto en el que aparecía la violencia en la televisión norteamericana durante tres temporadas (1994-95, 1995-96, 1996-97). Para ello, se analizaron 10.000 horas de televisión a partir de una selección aleatoria de programas de 23 cadenas de antena y cable (Ramos, 2011: 13). A partir de los resultados obtenidos en estudios previos, esta investigación incorporó numerosas variables para analizar tanto la violencia como el contexto en el que se emitía. Por ello, se incorporaron tres cuestiones clave al respecto (Smith, Nathanson y Wilson, 2002: 89):

- 1) ¿Cómo se puede comparar la cantidad y el contexto de la violencia emitida en *prime time* con la que se presenta en el resto de horas del día?
- 2) ¿Varían la cantidad y el contexto de la violencia emitida en *prime time* según el canal en el que sea televisada (por cable o antena)?
- 3) ¿Varían la cantidad y el contexto de la violencia emitida en *prime time* según el género del programa en la que se represente (comedia, acción...)?

En lo que respecta a los indicadores que se fijaron para medir las imágenes violentas se estableció, en primer lugar, el acto de violencia –como la unidad microscópica–; en segundo lugar, la escena –como unidad que contiene varios actos violentos– y, en tercer lugar, el programa en su conjunto –como unidad macroscópica– con la finalidad de valorar si la representación de la violencia que se hace en este espacio es constante o esporádica (Viñes y Esteban, 2009: 38-39). Los resultados desvelaron que el 61 por ciento de los programas incluían alguna manifestación de violencia, que el 4 por ciento de los programas violentos abordaban el asunto de la antiviolencia y que el 96 por ciento recurría a la agresión como si de un elemento

---

<sup>8</sup> Este estudio longitudinal fue realizado de forma paralela por la Universidad de California, en Santa Bárbara (encargada de analizar los programas de entretenimiento); la Universidad de Texas, en Austin (encargada de examinar los programas basados en la realidad); la Universidad de Carolina del Norte, en Chapel Hill (encargada de estudiar la eficacia de los mensajes de servicio público de lucha contra la violencia) y la Universidad de Wisconsin, en Madison (encargada de supervisar la calificación y avisos otorgados a los contenidos violentos en televisión). El *National Television Violence Study* tenía entre sus objetivos fomentar el visionado responsable de la programación televisiva. Por ello, se pedía tanto a la industria de la televisión como a los espectadores que reconsideraran sus hábitos televisivos, tanto a la hora de crear contenidos como en el momento de consumirlos, pues se había constatado los efectos nocivos con los que contaba la violencia según la forma en la que se representaba a través de la pantalla en ese momento (National Television Violence Study, 1996, 1997, 1998).

narrativo se tratara para entretener a la audiencia (Donnerstein, 2004: 166). Además de ello, otros hallazgos relevantes del estudio fueron los siguientes:

- 1) Impunidad total para los agresores en el 73 por ciento de todas las escenas violentas.
- 2) Poca representación de las consecuencias negativas de la violencia.
- 3) Una de cada cuatro representaciones violentas involucra el uso de armas de fuego.
- 4) La televisión por cable presenta un alto porcentaje de programas violentos.
- 5) La programación infantil es la que menos muestra las consecuencias negativas de la violencia a largo plazo (Zapata, 2002: 2).

La importancia del contexto en el que se representaba la violencia fue clave para determinar el grado de influencia que podía ejercer los espectadores. Por ello, se señaló la existencia de factores contextuales que suponían un mayor riesgo para el público a la hora de desarrollar conductas violentas. En total, fueron los siguientes: la naturaleza del agresor, la naturaleza de la víctima, las razones que conducen a la violencia, el realismo, la recompensa o castigo de la violencia, las consecuencias de la violencia y, por último, el humor (Viñes y Esteban, 2009: 38).

Debido a la complejidad de la materia y a su inabarcable ámbito de estudio, las investigaciones sobre la incidencia que provoca la violencia mediática en el espectador se ha desarrollado desde dos perspectivas muy diferentes (Camps, 2003: 4-7):

- 1) El paradigma de los efectos: Se centra en demostrar que la violencia emitida en televisión afecta negativamente a los espectadores en lo que respecta a la modificación de su comportamiento por imitación de las conductas que ve a través de la pantalla. Por tanto, si los científicos logran confirmarlo, la actuación para evitar la influencia de la violencia ejercida por la televisión debería ser inmediata. Estados Unidos ha sido el país que ha liderado las investigaciones dentro de esta perspectiva. No obstante, en ella se enmarcan todos los estudios a los que se ha hecho mención con anterioridad, así como otros que han contado con enorme repercusión. Entre ellos, destaca el realizado por los profesores Eron y Huesmann entre 1960 y 1982, un período mediante el cual hicieron un seguimiento a 856 estudiantes de ocho años de edad. En él, se reveló que los niños que vieron más televisión en su infancia se comportaban de forma más agresiva. Además de ello, que a los 19 años era más probable

que tuvieran problemas con la justicia y a los 30 que fueran partícipes de algún crimen. También tuvo mucha trascendencia el famoso experimento de *Bobo Doll* realizado por Bandura, Ross y Ross (1963)<sup>9</sup>. *Bobo Doll* era un muñeco hinchable con el que tenían la posibilidad de jugar tres grupos de niños en una sala donde también había más juguetes. Hay que señalar que cada grupo de niños vivió una experiencia diferente. Así, uno de ellos veía a un adulto que golpeaba con un mazo e insultaba al muñeco; otro visionaba una película donde se veía cómo pegaban al muñeco y, el tercero, veía una película animada en la que un actor disfrazado de gato discurría en un paisaje muy alegre. Además de estos grupos, había otro de control que no participó en ninguna de estas tres prácticas. Los resultados pusieron de manifiesto que, cuando los niños entraron en la sala de juegos, todos reaccionaban ante los juguetes y ante el muñeco de una manera más agresiva que los niños del grupo de control que habían permanecido al margen del experimento. Es más, llegaban incluso a imitar las acciones realizadas por el adulto anteriormente cuando interaccionaban con el muñeco. “Quizás no sea una sorpresa constatar que la agresión genera más agresión. Aprendemos nuestro comportamiento mediante la observación de los demás” (Bill y Claxton, 2014: 147).

Ya en el siglo XXI, el psicólogo Jeffrey Johnson publicó en la revista *Science* (2002) un estudio en el que se analizó, desde 1975 y durante 17 años, a un total de 707 individuos para comprobar la relación o no entre el tiempo que dedicaban los sujetos a ver televisión y su conducta agresiva. Los resultados pusieron de manifiesto la existencia de una conexión significativa entre la cantidad de tiempo de consumo televisivo y el desarrollo de actos violentos en la edad adulta. Todo ello, teniendo en cuenta variables como el abandono infantil, la estructura familiar, la educación de los padres, la violencia en su entorno urbano o incluso posibles afecciones psiquiátricas (Rojas, 2008: 82). La sucesión de este tipo de investigaciones revela, por tanto, la inquietud que

---

<sup>9</sup> Con este estudio, Bandura y Ross y Ross fueron pioneros en comprobar que se pueden producir los mismos efectos en el comportamiento del menor tanto si ve una película de contenido violento como si observa la violencia en la vida real. Sin embargo, conclusiones como esta fueron muy cuestionadas por otros científicos. Entre las principales críticas, destacan que no se tuvieron en cuenta factores del entorno de los niños, como su vida social y familiar; que el visionado de la película no se podía comparar con las condiciones que presenta un programa de televisión o que no se puede considerar agresión el que un niño golpee a un muñeco de plástico, puesto que si se cambiaran las medidas utilizadas en el estudio los resultados serían diferentes. (Bandura, Ross y Ross, 1963).

suscita la influencia que pueda ejercer la violencia mediática en el desarrollo de conductas violentas en el espectador, además de la necesidad por conocer resultados concluyentes para tomar medidas preventivas al respecto.

- 2) El paradigma de la percepción: El objetivo de este paradigma no es el de analizar los efectos de la violencia emitida por televisión, sino la forma en la que el público la interpreta y la percibe. Y es que, para ello, hay que considerar las circunstancias que rodean al espectador (educación, vida familiar o entorno sociocultural, entre otros). En torno a esta cuestión gira el estudio *How Children Interpret Screen Violences (2003)*, de la BBC, en donde se reitera la necesidad de conocer los factores contextuales que envuelven al espectador y se desecha la relación causal entre violencia mediática y desarrollo de conducta violenta. Una relación que conlleva simplificar el análisis de la violencia a una sola manifestación, cuando, en realidad, en ella se encierran múltiples y diferentes variables que condicionan su aparición, imitación y ejecución. Ya en el ámbito español, también cabe citar a dos estudios del Consejo Audiovisual de Cataluña acerca de la presencia de la violencia en televisión. En *La representació de la violència a la televisió (1997)*, se analizan, durante una semana, los contenidos violentos de los programas de ficción a través de las cadenas regionales y estatales con señal en Cataluña. La riqueza del estudio radica en que conjuga el método cuantitativo (se mide el número de secuencias de violencia emitidas y las veces en las que el protagonista participa en ellas), con el cualitativo (se analiza la gravedad de las escenas violentas, así como su intensidad en la representación y la duración de las mismas). Por su parte, en *Infància, violència i televisió. Usos televisius i percepció infantil de la violència a la televisió (2002)*, los miembros del grupo de investigación Violencia y Televisión de la Facultad de Ciencias de la Comunicación Blanquerna de la Universidad Ramón Llull, hacen un estudio cualitativo sobre el uso social de la televisión y la percepción que tienen de la violencia televisiva el público infantil. Todo ello, desde un enfoque multidisciplinar que comprende factores de tipo psíquico, social y cultural.

Lo cierto es que, al mismo tiempo que ha aumentado el número de estudios sobre la incidencia de la violencia mediática en el espectador, también lo ha hecho la

imposibilidad de demostrar de forma tajante tanto la existencia como la no existencia de una relación causal entre el consumo de violencia televisiva y el desarrollo de conductas agresivas. A pesar de ello, el que no haya unanimidad entre la comunidad científica ni unos resultados concluyentes hacia una u otra postura no significa que las investigaciones realizadas hasta el momento carezcan de validez. Y es que “la vida intelectual está hecha, antes de nada, de conflictos y desacuerdos” (Collins, 2005, 1). Por ello, aunque la violencia televisiva no sea el único factor que provoque conductas agresivas en el espectador, sí que genera una serie de efectos que hay que conocer desde un enfoque cualitativo en el que se tengan en cuenta tanto las características del medio televisivo como las del espectador. Ahora bien, ¿qué tipo de efectos se pueden distinguir y cuál es su alcance para con la audiencia? Algunos autores indican que son tres las principales consecuencias negativas de ver violencia en televisión:

Efectos directos en la conducta (se aprenden patrones de pensamiento que apoyan comportamientos agresivos; se favorece la ansiedad, se disminuye el autocontrol, aumentan las conductas violentas o el uso de la violencia para resolver conflictos), desensibilización (menos sensibles a la violencia próxima, menos sensible al dolor y sufrimiento de los otros o más disposición a tolerar los niveles de violencia social) y percepción distorsionada de la realidad (visión negativa del mundo, percepción del mundo como peligroso o percepción miserable del ser humano) (Gascón, 2008: 26).

No obstante, si se hace un análisis más pormenorizado, se pueden apreciar efectos a corto y a largo plazo desde el punto de vista de su dimensión temporal. Los primeros, hacen referencia al impulso que tienen los sujetos a imitar de inmediato las conductas violentas que han visto a través de la televisión. Unos efectos que se generan “durante la exposición a un mensaje concreto y perduran hasta que termina la exposición a dicho mensaje” (Igartua, 2007: 23-24). Los efectos a corto plazo, que surgen a raíz de que los sujetos sean sometidos a intensas sesiones de violencia, se generan mediante tres procedimientos (Huesmann, 2007: 7-8):

- 1) El proceso de cebado: Proceso mediante el cual se origina la activación de la red neuronal tras la recepción de un estímulo externo (cognitivo, emocional o conductual). Dichos estímulos provocan de inmediato el recuerdo asociativo con aquellos patrones aprendidos por nuestro entorno (por ejemplo, un arma de fuego se relaciona directamente con un acto violento), aunque sean neutrales y

no cuenten con una significación aparente (es frecuente que se asocie la presencia de un sujeto afroamericano con el hecho de que sea un individuo violento). Por tanto, las concepciones que se tienen interiorizadas se activan ante la llegada de ciertos estímulos y, lo más probable, es que acaben convirtiéndose en conductas y comportamientos agresivos; ahora bien, siempre y cuando se trate de personas que, por sus circunstancias psicológicas y sociales, asuman este tipo de conductas para reforzar las que ya tienen.

- 2) La excitación: La violencia presentada en los medios puede provocar el desarrollo de un comportamiento agresivo debido a la excitación que suscita. No obstante, todo depende de la forma en la que se representan los contenidos violentos. El hecho de que un estímulo promueva una emoción (por ejemplo, una ofensa puede despertar un sentimiento de ira) es algo que entra dentro de la normalidad. Sin embargo, la respuesta emocional puede ser más severa o intensa si, en este caso, el estímulo relacionado con la violencia se presenta de forma exultante y grandilocuente como una provocación o desafío. La excitación suscitada por ello provoca unas respuestas agresivas necesarias para aplacar dicha provocación. Por tanto, se retraen las respuestas apropiadas y aprendidas socialmente para no enfrentarse a los problemas de forma violenta.
- 3) El mimetismo o imitación: Se puede enmarcar dentro proceso de aprendizaje por observación. La tendencia innata de imitar aquello que se observa, sobre todo, en el caso de los niños, hace que el sujeto reproduzca o copie aquellos comportamientos que percibe en su entorno social, en el que se incluyen los medios de comunicación. Y es que, cuando el espectador se enfrenta a una exposición de excesiva violencia, “corre el riesgo de adoptar las actitudes agresivas que observa, modificándose así su propia conducta hacia estados más elevados de agresividad” (Barrios, 2005: 7).

Por su parte, los efectos a largo plazo hacen referencia a la repercusión que tiene en el individuo el visionar la representación de actos violentos de una forma continuada. Por tanto, este tipo de efectos “no son el resultado de una única exposición, sino que surgen porque ha tenido lugar un consumo reiterado de mensajes mediáticos” (Igartua, 2007: 24). No obstante, estos efectos provocan una mayor preocupación a la comunidad científica debido a su capacidad para desarrollar una conducta y una personalidad agresiva en determinados sujetos y, en concreto, en los niños. Sin embargo, no hay que

estar tan preocupados por la exposición a la violencia a la que se enfrentan los adultos, sino más bien con el consumo que hacen los niños de este tipo de contenidos (Huesmann et al. 2003: 217). Y es que la violencia puede tener efectos a corto plazo en los adultos, pero en los niños es donde realmente se pueden apreciar los efectos que, a largo plazo, tiene el visionado de actos violentos a través de la pantalla.

No hay que olvidar que la facultad de aprendizaje de los más pequeños surge en edades muy tempranas y, por tanto, absorben y se impregnan de todo lo que les rodea. Su entorno se convierte en una fuente de estímulos que transforman en conocimientos, incluidos los creados a partir de la sobreexposición de contenidos violentos. En esta línea, se enmarcan los resultados de un estudio elaborado por Fanti y Avraamides (2011) en el que se indica que la exposición constante de violencia en los medios audiovisuales disminuye el impacto psicológico que causa la violencia y, al mismo tiempo, aumenta la desensibilización a las escenas violentas. De esta forma, los espectadores sienten menos empatía hacia las víctimas que sufren la violencia.

Por tanto, la huella que deja el consumo reiterado de contenidos violentos se puede apreciar cuando los menores llegan a la edad adulta. A pesar de ello y, aunque existan estudios longitudinales (Johnson et al., 2002; Huesmann et al., 2003) y estudios experimentales que demuestren esta afirmación, se trata de una situación compleja; por lo que esto no quiere decir que todos los niños que se expongan a contenidos violentos en su infancia desarrollen una conducta agresiva en su edad adulta, ya que tanto la naturaleza de los contenidos violentos como la del niño que la observa “son importantes a la hora de determinar si la exposición a los medios de comunicación derivarán en un comportamiento agresivo” (Moyer-Gusé y Riddle, 2010: 97-98). No obstante, la violencia en los medios puede generar en la audiencia una serie de efectos a largo plazo como los siguientes (Huesmann, 2007: 8):

- 1) El aprendizaje por observación: El comportamiento social de una persona se conforma a partir de la interacción entre los estados emocionales del individuo, la interiorización de normas acerca de lo que es apropiado y lo que no y los patrones de comportamiento que han aprendido. En la temprana, media y última etapa de la infancia, los niños aprenden una serie de modelos sociales y conductuales a partir de la observación realizada a la familia, los compañeros,

el entorno o los medios de comunicación. Para configurar sus esquemas cognitivos, se limitan a imitar el comportamiento que observan a su alrededor. Albert Bandura es el mayor representante de este postulado a través de la Teoría del Aprendizaje Social (1973). En ella, el autor defiende el hecho de que las conductas y las actitudes se aprenden por imitación a través de la observación. De esta manera, la exposición de los niños y los adolescentes a contenidos violentos funciona como un elemento clave “en el aprendizaje de conductas agresivas a través de la imitación de modelos agresivos, el refuerzo operante directo de los actos agresivos y el reforzamiento vicario a través del aprendizaje observacional” (Luque y Félix, 2013: 226).

- 2) La insensibilización: Hace referencia a la manera en la que los medios de comunicación afectan a las emociones de los espectadores. Así, la repetida exposición de contenidos violentos puede conducir a la habituación de determinadas reacciones emocionales. La exposición a escenas sangrientas y al sadismo provoca en el ser humano un aumento de la frecuencia cardíaca, de la respiración y del malestar. Sin embargo, con una exposición repetida de contenidos violentos, esta respuesta emocional negativa se habitúa en los niños y se convierten, poco a poco, en seres insensibles ante este tipo de estímulos. La insensibilización “puede derivar en actitudes más despiadadas hacia las situaciones desfavorecidas que sufren otros en el mundo real” (Moyer-Gusé y Riddle, 2010: 101), ya que esta situación conlleva que los individuos puedan planear actos violentos sin la necesidad de que experimenten ningún sentimiento contradictorio o de culpabilidad al llevarlos a cabo. Lo cierto es que ante la habituación del espectador a las imágenes violentas, los medios necesitan aumentar la dosis de violencia y presentarla de una forma mucho más fuerte y explícita para volver a captar la atención y el interés de la audiencia. Aunque lo que aún se desconoce es si esta insensibilización sería solo ante la violencia ficticia o también incluiría la violencia real (Aznar, 2005: 51).

En este sentido y, además de los dos anteriores, se puede distinguir otros dos tipos de efectos generados a largo plazo por el consumo de violencia televisiva. Por un lado, se encuentra el efecto de identificación. El espectador asocia las acciones o las conductas violentas con la única solución posible para enfrentarse a cualquier tipo de conflicto y lograr los fines deseados. De esta manera, el personaje violento adquiere por



parte del público un mayor atractivo y es glorificado con la aureola de triunfador. Por tanto, este efecto de identificación es un efecto cautivador que provoca que el fomento del uso de acciones violentas y su aceptación a la hora de resolver problemas de diversa índole a los que se tenga que hacer frente (Aznar, 2005: 51). Mientras tanto, también se puede apreciar el efecto del temor. La audiencia, en especial, los más pequeños, pueden volverse temerosos en exceso al ver la cantidad de violencia que concentra la televisión en unos minutos, ya sean contenidos reales o ficticios. Y es que se puede sobreestimar “el índice de violencia real y creer que la sociedad en la que vive se caracteriza fundamentalmente por un elevado grado de violencia y peligrosidad” (Álvarez, 2005: 14). Por tanto, los medios de comunicación pueden originar lo que se conoce como “síndrome del mundo malo” (McCombs, 2006: 169), un síndrome que hace que se crea que el mundo es más violento y peligroso de lo que verdaderamente es.

Sea como fuera, lo cierto es que la influencia que provoca la violencia mediática en la audiencia es notable. Se han registrado diferentes casos en los que se aprecia esta sugestión de forma evidente, sobre todo, en lo que respecta a aquellos crímenes y asesinatos perpetrados en la sociedad y que se inspiran en la violencia ficticia emitida en cine y televisión. A pesar de ello, todo apunta a que se trata de hechos aislados en los que los medios de comunicación no son la causa principal de que se produzcan tales sucesos. El efecto *copycat*, mediante el que un individuo realiza un crimen o un acto violento a partir de la imitación de otros casos de violencia ficticia emitidos en los medios de comunicación, lleva a pensar que solo los psicópatas o personas con desequilibrios personales y sociales pueden ser capaces de llegar a tales extremos. Y es que, si la violencia mediática fuera la principal causa por la que se cometen actuaciones de este tipo, ya se habría prohibido cualquier representación violenta en los medios para evitar que se produjera tal efecto (Aznar, 2005: 47).

En esta línea, cabe destacar algunos casos llamativos al respecto. En España, conmocionó el caso del “asesino de la catana”, donde en el año 2000 un adolescente de Murcia asesinó a sus padres y a su hermana con este arma, muy similar a la que utilizaba uno de los personajes del videojuego *Final Fantasy III* del que era gran aficionado (Aznar, 2005: 47). En ese mismo año, dos adolescentes de 16 y 17 años de San Fernando, Cádiz, mataron a puñaladas a su compañera y amiga Clara “como experiencia y para ser famosas”, declararon. Ambas tenían una afición desmedida hacia

películas y literatura de simbología demoníaca (Fernández, 2000). Más recientemente, en abril de 2015 un alumno de 13 años mató a su profesor de instituto en Barcelona con una ballesta, un arma utilizada por uno de los personajes de *The Walking Dead*. Este hecho se asoció a la inspiración que le podía haber propiciado la serie, de la que era un gran seguidor (Silvestre, 2015).

Por su parte, fuera de España también se han registrado acontecimientos de este tipo. En 2002, en Nantes, Francia, un joven de 17 años apuñaló a su novia de 15 después de ver la película de *Scream* y experimentar el deseo de “matar a alguien” (Aznar, 2005: 47). En 2004, un adolescente de 14 años apuñaló a un compañero de colegio al inspirarse en los asesinos de las películas *American Psycho* y *El silencio de los corderos*, tal como admitió ante la policía. También tuvo mucha repercusión la masacre realizada por James Holmes en 2012, tras asesinar a 12 personas y dejar a 58 heridos en la sala de cine donde se estrenaba *El Caballero Oscuro: la leyenda renace*. Según el joven, se inspiró en el personaje del Joker (Arnaz, 2012).

Con todo ello, no es difícil caer en la *mediafobia* y culpar a la televisión de todos los males que ocurren en la sociedad. Sin embargo, hay que tener en cuenta otro tipo de factores en lo que respecta a la influencia causada por la violencia mediática y, sobre todo, hay que tener presente que (Anderson y Gentile, 2008: 297):

- 1) Los individuos que cometen crímenes violentos deben ser responsables de sus propios actos.
- 2) La sociedad moderna debe estar mejor informada sobre los medios de comunicación y sobre los efectos que provoca la violencia mediática.
- 3) El problema de la exposición a la violencia de los medios de comunicación es lo suficientemente grave como para justificar la creación de medidas serias que impliquen una menor exposición de niños y adolescentes a estos contenidos.

Sin duda, la huella emocional que genera la percepción de la violencia, real o ficticia, es incuestionable. Pero, ¿hasta qué punto se prolonga el impacto emocional producido por el consumo de contenidos violentos en televisión? Una investigación realizada por Fernández-Villanueva et al. (2011) aborda la importancia que cobran las reacciones emocionales del espectador desde la perspectiva del efecto de la repetición.

Un efecto que no es uniforme y que varía en función de la cantidad de veces que se vean imágenes violentas en televisión. Este grupo de investigadores detectan cinco de las posibles consecuencias que puede provocar de dicho efecto:

- 1) Impacto emocional acumulado: El nuevo impacto se recibe sobre la huella anterior y se acumula a ésta, produciendo un efecto que no tendría una sola escena. El espectador reacciona emocionalmente cuando es impactado durante varias ocasiones, con escenas repetidas o del mismo tipo.
- 2) Reducción de la intensidad de las emociones: En este caso, la huella anterior “amortigua” el efecto del nuevo impacto. En lugar de acumularlo, lo absorbe. La huella original permanece, pero la repetición solo reactiva su presencia con menor intensidad que la primera vez.
- 3) Normalización, rutinización: La amortiguación en este caso no se limita a la intensidad de las emociones suscitadas sino que también afecta a su elaboración cognitiva. La repetición hace pensar que la violencia no va a poder ser cambiada, que no se puede hacer nada. En consecuencia, se disocia del espectador y se acepta. Se controla la emoción y no se genera una actitud hacia los hechos que presentan las imágenes.
- 4) Ficcionalización de las imágenes: En algún caso la aceptación de la normalización de lo percibido tiene que pasar por la transformación de considerarlas ficción más que real. Se muestra como una estrategia autoprotectora ante la dificultad de aceptar como “normal” lo incomprensible o inaceptable. La imagen real se ve como si fuese una película, lo cual permite el distanciamiento de los personajes.
- 5) Reafirmación: En algunos casos el efecto de las imágenes más fuertes no se gasta, es muy persistente, inevitable y el sujeto cree que “siempre lo va a tener”. Las imágenes suscitan los mismos sentimientos con la misma intensidad. La huella se reactiva con cada nuevo visionado (Fernández-Villanueva et al., 2011:99).

El grado en el que afecten los contenidos violentos a los espectadores es variable, ya que entran en juego numerosos factores –biológicos, socioculturales, genéticos, etc– que provoca que se tengan que tomar con cautela los estudios empíricos que pretenden ser concluyentes con respecto a la relación causal entre el visionado de violencia y el desarrollo de conductas violentas. Sin embargo, más allá de la influencia directa o indirecta, se pueden identificar una serie de factores que sí que entran en juego a la hora de catalogar los efectos que provoca la exposición continuada de violencia en los espectadores (Suárez, 2006: 22-23):

- 1) Efecto ético: Hace referencia al acostumbramiento del ser humano como indicador para distinguir la moralización de la desmoralización. El hecho de que la televisión, a través de sus contenidos, acostumbre al espectador a aceptar la violencia como un acto habitual para la resolución de conflictos, provoca que su presencia se acepte sin cuestionamiento e, incluso, que se confunda el entender que el uso de la violencia sea normal con que ser algo normativo. Por tanto, esta habituación hace que la repulsión y el rechazo natural que se tiene hacia lo sangriento se llegue a convertir en una atracción naturalizada.
- 2) Efecto estético: La inversión moral de diversas líneas sociales –por ejemplo, lo privado se hace público y viceversa- ha contribuido a generar nuevos criterios estéticos de lo humano. De esta manera, la cámara se adentra en realidades que se exponen con la finalidad de impactar sentimentalmente y, la violencia, se encuentra dentro de esas realidades. Impactar y dejar una huella emocional es uno de sus propósitos y, en este sentido, se deja a un margen la cuestión de si se debe contemplar todo lo que se emite por el simple hecho de que sea emitido, sea real o no. Por tanto, la imagen también debería tener una sensibilidad en relación a la ética y a la estética para con sus espectadores.
- 3) Efecto sociológico: La representación de la violencia en los medios también representa la forma en la que se diseñan los roles y las categorías sociales. Y es que es frecuente que los medios de comunicación asocien a diferentes colectivos sociales con unos rasgos de conducta violentos y agresivos, con lo se crean estigmas innecesarios en el imaginario social –los personajes más violentos de las películas norteamericanas suelen ser personas de raza negra o de origen latino, mientras que las víctimas suelen ser de raza blanca-. De igual forma, también llama la atención que la violencia a la que recurren los personajes buenos, que también suelen tener buen físico, se justifica en el relato audiovisual al aparecer como un discurso moralizante en el que la violencia es un instrumento salvador para acabar con una amenaza o con un enemigo. Estas asociaciones provocan que se originen y se refuercen unos estereotipos entre la ciudadanía que afectan en sus relaciones sociales y en su concepción de la realidad, pues ya cuentan con una idea preconcebida creada a partir de lo visionado a través de la pantalla.
- 4) Efecto catártico: La teoría de la catarsis apunta que el visionado de contenidos violentos contribuye a liberar la agresividad innata en los seres humanos. La

representación ficticia de la violencia ayuda, por tanto, a que el espectador canalice sentimientos de venganza, cólera y otro tipo de reacciones ancladas en la psicología humana y que remitirían a unos modelos arcanos en los que la lucha y la violencia formaban parte de la supervivencia. No obstante, hay que valorar en su justa medida los grados de violencia que se exhiben a través de los medios, así como el nivel de intensidad de terror psicológico y descriptivo al que se exponen los espectadores, sin olvidar los motivos a los que responde el uso de estos recursos. Sin recurrir a actitudes de excesiva sensibilidad, no hay que descuidar la emisión de imágenes violentas, ya que en lugar de provocar un efecto catártico se puede provocar un efecto mimético negativo a partir de un reflejo distorsionado de comportamientos.

Con todo ello, también hay que tener presente que los efectos que provoca la violencia mediática en el espectador no tienen por qué ser solamente negativos. El valor pedagógico de la televisión aporta un aspecto positivo fundamental: mostrar la violencia a través de la pantalla contribuye a que la audiencia conozca el horror que también se vive en la sociedad cuando los actos violentos entran en escena. De esta manera, los espectadores pueden tomar conciencia, responsabilizarse o implicarse para cambiar los motivos por los que se genera la violencia, así como las razones por las que se recurre a ella y a su carácter instrumental para conseguir cualquier fin. Y es que sería conveniente “utilizar la tecnología de la televisión con carácter educativo para prevenir estos fenómenos [violentos]” (Bugin y Barreras, 2013: 50), ya sea desde la transmisión de violencia real o ficticia. Si bien, los primeros tienen más fuerza y causan un mayor impacto emocional, no hay que restar importancia a la que se enmarca dentro del género de ficción, puesto que “comparte con la violencia real la construcción de unas causas y unas interpretaciones” (Villanueva et al., 2004: 185).

Por ello, cobra cada vez más fuerza la necesidad de contar con una educación mediática para aprender cómo hacer un buen uso de los medios audiovisuales y de sus contenidos. Un aprendizaje que se debe iniciar en la infancia y en el que el papel de los padres es fundamental, ya que, con su labor y con el aprovechamiento positivo de estos medios, se fomentarán “contenidos culturales y valores prosociales para prevenir la violencia” (López y Sabater, 2014: 158) y, sobre todo, se podrán reducir los efectos que la violencia mediática causa en los menores. Una tarea en la que contribuye

positivamente el que los padres expliquen a sus hijos los contenidos televisivos que consumen, más si cabe, los violentos. Con ello, se disminuye la posible identificación, imitación y aprendizaje de conductas violentas procedentes de la televisión.

Finalmente, no hay duda de que lejos queda ya el planteamiento simplista con el que se iniciaban los estudios sobre la violencia mediática y que se pueden resumir en las siguientes posturas clásicas:

- 1) La violencia que impregna la televisión se ha convertido en la causa de la violencia que existe en la en la sociedad, de manera que perjudica gravemente la conducta, especialmente, la de los niños.
- 2) La televisión, simplemente, refleja la violencia que existe en la sociedad, actúa a modo de espejo. ¿Son gratuitos los detalles sobre el marido que asesina a su mujer y lo hace delante de sus hijos? Tal vez, pero son reales. (Fonseca, 2007: 88).

A día de hoy, resulta complicado que la comunidad científica pueda avalar ninguna de estas posiciones por ser tan drásticas y extremadamente opuestas entre sí, aunque también por otorgarle a la televisión el papel principal y no contar con otro tipo de factores o agentes sociales que, como ya se ha señalado con anterioridad, también son partícipes y cuentan con su grado de responsabilidad dentro este ámbito. Y es que la conducta agresiva y violenta es fruto de la convergencia de “fuerzas psicobiosociales, peculiares de cada persona, así como su interacción con el ambiente sociocultural, económico y educativo en el que cada uno se desenvuelve” (López y Sabater, 2014: 149-150). Por ello, sería un atrevimiento afirmar que existe una relación causa-efecto entre el visionado de violencia y el posterior desarrollo de actos y conductas violentas.

Pero, al igual que se deben tener en cuenta diversos factores de orden genético, socioeconómico o familiar para conocer por qué se activa en el ser humano una reacción violenta ante determinadas situaciones, también hay que tener presente los formatos audiovisuales en los que la violencia ocupa un lugar privilegiado dentro de sus contenidos. En este sentido, no hay que olvidar que los medios de comunicación pertenecen a empresas y a grandes corporaciones mediáticas, con lo que deben atender tanto a su audiencia como a su realidad económica. Y, en cuestión de rentabilidad, la violencia lo es porque vende, ya que tanto los niños como los adultos se sienten atraídos por las escenas violentas de acción con las que experimentan emociones intensas

(Huesmann et al., 2003: 217). Por ello, se habla de una fascinación hacia la violencia y la criminalidad con la que los medios consiguen reunir más espectadores y, de esta manera, aumentar el precio de los espacios publicitarios. Algo que no ocurre cuando la narración contiene aspectos positivos y menos dramáticos, ya que no causa tanto interés y excitación (Antón, Álvarez y Pérez, 2015: 45).

Se quiera o no, la televisión es un medio inherente en la vida del ser humano y, por ello, su nivel de influencia y su alcance cobran tanta relevancia. A pesar de ello, los medios de comunicación no crean personas violentas, puesto que “el riesgo de imitar lo que se ve depende en buena medida de la naturaleza, agradable o desagradable, del agresor” (Sanmartín, 2000: 110). Los medios, por tanto, contribuyen, del mismo modo que otras variables y factores, a que los individuos puedan desarrollar una conducta violenta, aunque el grado en el que incidan los efectos causados por la violencia mediática pueden variar en función de la forma en la que se presente.

## **I.3.2. La ficción serial en España**

### **I.3.2.1. Origen y evolución de las series españolas de televisión**

Las series de ficción no constituyen un género audiovisual de nueva irrupción en la parrilla televisiva española. Desde el nacimiento de este medio, los contenidos de ficción han sido de los que más importancia han tenido tanto para las cadenas como para los propios espectadores (Ramos, 2013: 37). De ahí que España se haya convertido “en uno de los países que mayor ficción crea y consume” (Marcos, 2014: 187). Sin embargo, a pesar de su largo recorrido no siempre han gozado de la calidad, popularidad y reconocimiento que tiene ahora tanto a nivel nacional como internacional. Y es que la televisión y, por ende, gran parte de sus contenidos, ha sido tradicionalmente un medio muy denostado por la opinión pública de este país desde el punto de vista de la reflexión, el aprendizaje y la cultura que de ella se puede generar:

Con calado muy profundo, el mayor escollo para la historiografía sobre la televisión es que nadie parece tomársela en serio: desde la Universidad donde los profesores alardean de no ver la televisión, hasta los diarios, con ese fascinante ejemplo, único en el mundo, en el que la crítica de televisión se encarga a aquellos que abominan el medio (Palacio, 2001: 12).

A pesar de ello, las series de ficción, como producto televisivo de entretenimiento, han logrado sobrevivir y adaptarse a las diferentes etapas y revoluciones que ha sufrido el panorama televisivo nacional. Durante más de tres décadas, Televisión Española es la única cadena televisiva en España y en ella se concentra la incipiente industria de la ficción nacional. En sus inicios, se apuesta por las producciones propias realizadas con los medios tanto técnicos como humanos con los que contaba TVE en sus estudios de Prado del Rey (Mollá, 2012: 107). Así, Jaime de Armiñán, Adolfo Marsillach y Narciso Ibáñez Serrador son los principales creadores de los relatos seriales con los que se inaugura la ficción en España, con títulos tan emblemáticos como *Galería de Maridos* (1959), *Galería de esposas* (1960), *Silencio... ¡se rueda!* (1961), *Mañana puede ser verdad* (1962) o *Historias para no dormir* (1966) (Puebla, 2012: 31). Se trata, por tanto, de unas producciones que buscaban “la eficacia en el manejo de las tramas, los personajes y las emociones, planteando conscientemente contenidos gratos de ver para alcanzar al público espectador” (Palacio, 2001: 43).

No obstante, entre los años 60 y 80 la ficción serial se caracterizó por ser “transmisora de valores democráticos”, tal y como se refleja en *Curro Jiménez* (1976) o *Verano Azul* (1981), por generar “nuevos imaginarios simbólicos”, como en *Los gozos y las sombras* (1982), *La huella del crimen* (1985) (Palacio, 2006: 317) y por acercar la literatura al espectador con adaptaciones de grandes relatos literarios, como ocurre con *Fortunata y Jacinta* (1980) o *Los pazos de Ulloa* (1985) (Puebla, 2012: 32). Sin embargo, al no ser suficiente la cobertura del entretenimiento que se ofrecía desde la producción nacional debido a los limitados medios con los que se contaba, la televisión pública española completa su oferta de ficción con la compra y emisión de series británicas con títulos como *Doctor Who* (BBC, 1963), *Upstairs downstairs* (London Weekend Television, 1971) o *I Claudius* (BBC y London Film Productions, 1976) y también estadounidenses, tales como *Colombo* (Universal, 1968), *Dallas* (Lorimar Television para CBS, 1978) o *Falcon Crest* (Lorimar para CBS, 1981), ubicadas todas ellas en la franja horaria de mayor audiencia (Mollá, 2012: 103). La ficción televisiva de este período se define por la escasez de recursos en sus inicios, que se hacía patente, entre otros aspectos, en la importación de series extranjeras, pero también en el enorme esfuerzo que se hizo por mejorar la técnica, la creación y la producción de la ficción serial. La profesionalización de este género era clave para atraer a la audiencia y cumplir con las expectativas de servicio público, sobre todo, si se tiene en cuenta que a



mediados de los años sesenta la televisión se convertía en “la primera industria cultural de España, superando en influencia social y, desde luego, en capacidad económica a otros medios como el cine, la radio o la prensa” (Palacio, 2006: 316).

Con la llegada de las cadenas privadas en la década de los 90 el mercado televisivo amplió su oferta y fragmentó una audiencia hasta ahora concentrada en la cadena pública. Por ello, el principal objetivo de la nueva era televisiva española fue atraer el mayor número de espectadores posible para recaudar ingresos a través de la publicidad. No obstante, en el período comprendido entre 1990 y 2005, caracterizado por “la abundancia televisiva” (Palacio: 2006, 317), dio comienzo la industrialización del mercado de la televisión, ya que, a la capacidad para generar contenidos a un ritmo vertiginoso se sumó la necesidad de hacerlo para cubrir las nuevas horas de emisión surgidas a partir de la desregularización del sector. Crear contenidos atractivos para los espectadores con la finalidad de captar, a su vez, la inversión de los anunciantes e incrementar los ingresos económicos eran los elementos básicos que conformaban la cadena cíclica de la nueva etapa televisiva en España. Por ello, las series de ficción comienzan a instalarse en el horario en el que se concentra más audiencia frente al televisor y, por ende, en el que se produce una mayor inversión publicitaria: el *prime time*. Así, cuanto mayor es la oferta de canales de televisión mayor es el número de series de ficción nacional que se emiten en el horario de máxima audiencia.

Ante tal concentración de series, la mejor forma de conquistar al público fue a través de la creación de “temas y formatos dirigidos a los grandes consumidores de televisión” (Palacio, 2006: 318). Las cadenas decidieron apostar por el entretenimiento con uno de los géneros preferidos por la audiencia: la ficción. Una ficción cuyos contenidos serían familiares para que en ella estuvieran representadas todas las franjas de edad posibles. El principal objetivo se centró en buscar los siguientes aspectos:

Audiencias familiares que supusieran jugosos beneficios para los anunciantes y temas cercanos al público, principalmente comedias o relatos con dosis similares de drama y humor, que emanasen un fuerte sentimiento de comunidad y que transcurriesen, principalmente, en el barrio o en el entorno familiar (Galán y Herrero, 2011: 27-28).

Antena 3 fue la primera cadena privada en producir series. Su estreno se produjo con *El orgullo de la huerta* (1990), su primera serie nacional, y con *Farmacia de Guardia* (1991), una telecomedia con la que alcanzó un éxito sin precedentes y con la que se “acostumbró a los españoles (considerados como público genérico, familia e intergeneracional) a ver ficción local cada semana, en *prime time* y con tanto interés como una película o serie americana” (García de Castro, 2002: 112). Basta recordar que el último capítulo de esta serie, emitido en diciembre de 1995, fue seguido por 11,5 millones de espectadores y consiguió un 62,8 por ciento de audiencia. Con estos datos, a día de hoy sigue siendo la emisión más vista de una serie de ficción en España (Antena 3, 2016). La apuesta de Antena 3 con la emisión de otros títulos como *Lleno por favor* (1993), *Los ladrones van a la oficina* (1994) o *¡Ay Señor, Señor!* (1994), sirvió de modelo para que, posteriormente, otras cadenas siguieran su ejemplo.

Por su parte, Telecinco comenzó su andadura por la ficción serial con *Truhanes* (1993), aunque fue con *Médico de Familia* (1995) con la que logró conquistar de forma unánime a los espectadores gracias a la mezcla de “tramas cómicas con dramáticas (la llamada *dramedia* se convertiría en el nuevo género hegemónico) y de personajes que cubrían todo el espectro posible de edad (desde los jubilados a los niños de corta edad)” (Cascajosa, 2016: 216). Pero más allá de su buena acogida entre el público, esta serie marcó un antes y un después en la historia de la ficción televisiva española, pues con ella se fijaron nuevos patrones en la configuración de la ficción serial nacional, entre los que destacan los siguientes (Diego y Pardo, 2008a: 52-53):

- 1) La creación de la biblia como documento y guía con el que desarrollar el semblante creativo y de producción de la serie.
- 2) La pauta de los 60 minutos como duración estándar de los capítulos.
- 3) La configuración de los capítulos en tres actos divididos por dos cortes publicitarios y sus correspondientes puntos de giro.
- 4) La creación de los guiones se lleva a cabo por un equipo de nueve guionistas, divididos en grupos de tres, que cuentan con un amplio conocimiento sobre la televisión y la narrativa de las series americanas y están supervisados por un coordinador que, a su vez, depende de un productor ejecutivo.
- 5) Los títulos de crédito y los agradecimientos aparecen mientras concluye el capítulo y no cuando finaliza, tal y como se hacía hasta el momento.

- 6) Se realizan estudios previos de audiencia para conocer la valoración del público al ver el capítulo antes de ser emitido.

Por tanto, este período fue fundamental para sentar las bases de la ficción televisiva nacional y para renovar la producción de la que había hasta el momento. Por primera vez, las series españolas fueron las reinas en *prime time* en un contexto plural de cadenas de televisión (De Castro, 2008: 150), al imponerse a un fuerte rival como era el de la ficción norteamericana y, sobre todo, al pasar de una creación limitada de relatos seriales a una concentración de los mismos en un horario muy favorable para cosechar audiencia y con unas tramas con las que la audiencia se podía sentir identificada. La proliferación y profesionalización en el sector de la ficción televisiva llega en una etapa en la que se inicia la lucha por ganar la batalla en el mercado de la televisión:

El caso de España es particularmente interesante porque ha pasado de una muy escasa producción propia en 1990 y 1991 (7 series en pantalla) a 36 títulos y 760 horas (con un aumento de más de 300 horas en los años 1997 y 1998) sin contar la producción de cadenas autonómicas. Si se tiene en cuenta que el aumento de horas se coloca preferentemente en la franja horaria de *prime time* y que las tres primeras series (comedias) del ranking superan los 10,7 y 5 millones de espectadores respectivamente, ya que estas producciones han vencido en audiencia no solo al cine norteamericano sino también al fútbol, se puede obtener una idea aproximada de lo que bien se puede llamar el inicio de la etapa de la industrialización de la ficción televisiva (Vilches, Berciano, Lacalle, Algar y Polo, 2000: 10-11).

En la etapa de esplendor productivo que vivieron las cadenas privadas entre 1995 y 1999, se produjo el estreno en Antena 3 de series como *La casa de los líos* (1996), *Menudo es mi padre* (1996), *Mamá quiere ser artista* (1997), *Compañeros* (1998), *Manos a la obra* (1998) o *Nada es para siempre* (1999); mientras que en Telecinco vieron a la luz proyectos como *Todos los hombres sois iguales* (1996), *Querido maestro* (1997), *Periodistas* (1998) o *Mediterráneo* (1999), entre otras. En relación a Telecinco, hay que señalar que en este período se convirtió en la primera cadena comercial en lograr la rentabilidad (Telecinco, 2010): el vertiginoso crecimiento de la producción en ficción serial lo único que generaba era beneficios, ya que tenía un bajo coste de realización y una elevada eficiencia en el mercado televisivo. Así, el informe para Eurofiction 2000 reflejaba cómo en 1999, España, a pesar de ser el tercer país de

Europa que más series de ficción local difundía, era el último en costes de producción. Se puede decir, por tanto, que en esta nueva era de la televisión en España las principales características de las series de ficción nacionales han sido las siguientes:

- 1) Las teleseries locales hegemonizan el *prime time*.
- 2) Las producciones locales excluyen a las americanas.
- 3) El género desplaza de los horarios de máxima audiencia a otros géneros.
- 4) Mayor rentabilidad de producciones en estudio y video.
- 5) Registro multicámara y mayor ritmo narrativo.
- 6) Maduración temática (profesionales, jóvenes, acción, intriga).
- 7) El nuevo realismo rompe con el modelo anterior (García de Castro, 2003: 155)

### **I.3.2.2. Consolidación y despegue de las series de ficción nacional**

Con la llegada del nuevo siglo, la industria televisiva es ya un sector estratégico que propicia la configuración de importantes grupos multimedia formados por empresas de telefonía, de cable o eléctricas. Todo ello favorecido por la revolución digital y la liberalización del sector audiovisual. No obstante, diversos grupos de comunicación extranjeros se asocian con empresas nacionales para invertir en un mercado tan atractivo como el del audiovisual español, donde se piensa ya en la implantación de la televisión digital terrestre y la televisión por cable (Pardo, 2000: 88-89). Ahora bien, ¿cómo afectan estos cambios a la producción televisiva y a las series de ficción nacional?

- 1) Aumento generalizado de la demanda de productos audiovisuales, provocado por la multiplicación de canales televisivos.
- 2) Proliferación de productoras independientes y, al mismo tiempo, concentración empresarial del sector. El crecimiento de la infraestructura industrial, técnica y humana, de producción televisiva ha corrido parejo con el hecho de que apenas media docena de empresas producen la mayoría de los programas.
- 3) Dentro de la oferta televisiva, los contenidos de mayor éxito siguen siendo el fútbol y la ficción. Dentro de este último género, predomina la producción independiente o externa y existe primacía de la ficción nacional sobre la norteamericana o europea en la franja horaria de mayor audiencia (*prime time*).
- 4) La feroz competencia, la estandarización de los procesos de producción seriada y la tendencia a explotar al máximo las fórmulas de éxito ha llevado a una estabilidad de las parrillas de programación. Existe paridad de ofertas y, al mismo tiempo, cada cadena se esfuerza por diferenciarse gracias a la creación de un estilo propio o imagen de cadena.

- 5) Se plantea una batalla por la audiencia necesaria para rentabilizar los costes de cadena. Parece claro que el público telespectador tiende a ser fiel a unos programas no a la cadena; y además se concentra mayoritariamente en los programas de mayor éxito. Además de la oferta de ficción, los informativos se han convertido en el principal recurso para establecer vínculos estables entre la audiencia y la cadena.
- 6) Mayor explotación comercial del producto televisivo, bien a través de la explotación de series y formatos, bien a través de su paso por otras ventanas como en vídeo y los canales de pago (Pardo, 2000: 89).

La búsqueda de la rentabilidad económica de las cadenas de televisión hace que inviertan en aquellos formatos que son más eficaces desde el punto de vista de la inversión publicitaria: las retransmisiones deportivas y la ficción nacional. Así, en el género de la ficción se multiplicaron las producciones y, poco a poco, la temática centrada en entornos profesionales fue abriéndose paso, que no sustituyendo, a la temática familiar. *Manos a la obra* (1998) en Antena 3 y *Periodistas* (1998) en Telecinco fueron las primeras series de las cadenas privadas que abordaban una profesión como eje central de la trama y donde las relaciones que se establecían entre los personajes eran laborales y, a partir de ahí, se creaban las personales. Estas series se caracterizan por tener un reparto coral, es decir, que la acción principal no recae en los protagonistas sino también en los personajes secundarios que los acompañan. Se trata, por tanto, de un tipo de ficción más realista que representa temas actuales y “estilos de vida que ofrecían el reflejo de la sociedad del momento y, en definitiva, aquello que la audiencia demandaba y le gustaba ver” (Medina, 2008: 64). De ahí, la gran acogida que tuvieron series como *Raquel busca su sitio* (La 1, 2000), *Policías, en el corazón de la calle* (Antena 3, 2000) u *Hospital Central* (Telecinco, 2000), entre muchas otras.

No obstante, en el año 2000 la ficción nacional sufre un receso en términos de audiencia con la llegada de *Gran Hermano* a Telecinco. El formato de telerrealidad se convirtió en el programa líder de la temporada 1999-2000 y rompió “con la hegemonía de las series de ficción y de las retransmisiones de fútbol, productos que se habían mantenido líderes durante las cinco últimas temporadas” (Cáceres, 2012: 2). El fenómeno de *Operación Triunfo* (La 1, 2001) también acabó con el reinado de las series nacionales desde su primera emisión, ya que “se estrena el 22 de octubre y compite con la serie *Periodistas* [...] a la que rápidamente le arrebató el liderazgo de audiencia” (Diego y Pardo, 2008b: 51). A pesar de ello, la ficción nacional es una apuesta segura y

consolidada y por eso no perdió impulso al estrenar series tan aclamadas como *Cuéntame cómo pasó* (La 1, 2001) con la que se produjo una nueva “eclosión de la ficción autóctona en el *prime time* de la programación” (Memba, 2014). La cadena pública convulsiona la parrilla televisiva con esta serie de temática histórica y familiar debido a que “se trataba de una revisión histórica y nostálgica del pasado y, segundo, porque mostraba un modelo de vida diferente al actual” (Galán y Herrero, 2011: 61). Así, en la temporada 2002-2003 las series de ficción nacional volvieron a recuperar la supremacía de la que gozaban a mediados de los años 90 (Artero, 2008: 11) y se estrenaron títulos tan exitosos como *Un paso adelante* (Antena 3, 2002), *Los Serrano* (Telecinco, 2003) o *Aquí no hay quien viva* (Antena 3, 2003).

Precisamente, estas series ponen de manifiesto el buen estado de salud del que goza la ficción española al triunfar también en el extranjero. Aunque ya en los 90 con *Médico de Familia* se produjo el primer gran éxito de exportación de una serie española, en este período en lugar de ser un hecho anecdótico se convierte en algo habitual: *Un paso adelante* se convirtió en la serie más vendida de Antena 3 al emitirse en 54 países, entre los que se encuentran Francia, Turquía o Irak (Colpisa, 2009); *Los Serrano* triunfaron en Latinoamérica y en países como Finlandia, Rusia o Polonia; mientras que la adaptación de *Aquí no hay quien viva* llegó con un gran éxito a 28 países.

#### **I.3.2.2.1. La llegada de Cuatro y La Sexta: un aumento de la oferta televisiva**

Las emisiones oficiales de Cuatro y La Sexta comenzaron en 2005 y 2006 respectivamente. El origen de estos dos nuevos canales analógicos responde al anuncio de “conversión de Canal+ en una cadena en abierto” así como a la “concesión de una nueva licencia de televisión privada, finalmente obtenida por un consorcio liderado por las productoras Globomedia y MediaPro” (Cascajosa y Zahedi, 2016: 62). Con ellos, se abría un nuevo abanico de posibilidades para el mercado televisivo “similar al producido en la década de los 90 con la aparición de las primeras cadenas comerciales” (Diego y Pardo, 2008b: 44). Ambas cadenas apostaron desde sus inicios por la ficción serial, especialmente, por las de producción extranjera, como seña de identidad y como una de sus principales estrategias de programación. Cuatro, en su primer año de vida, llegó a emitir hasta 35 series de ficción, 31 internacionales y 4 nacionales y dedicaba unas 85 horas de media a las series de producción extranjera. Además de ello, llegó a

tener un programa contenedor, *Cuatrosfera*, dedicado exclusivamente a la emisión de más de 20 series de ficción y animación en tramos de mañana, tarde y noche (Baragaño, 2006). Por su parte, La Sexta también se decantó por la ficción con la emisión de 25 series de ficción norteamericana y europea que incluían títulos tan potentes como *Los Soprano*, *Prison Break* o *Ley y Orden*. De hecho, ambas cadenas luchaban por conseguir ser las primeras en emisión de series y porque su imagen se relacionara con la ficción. Así, si el eslogan de Cuatro durante años fue “*Las series eligen Cuatro*”, el consejero delegado de La Sexta, José Miguel Contreras, señalaba en la presentación de los contenidos de la cadena que iba a ser “el canal de las series” ya que no había otro que hubiera hecho “una apuesta tan fuerte como la nuestra, y con producciones tan recientes, ya que casi se van a emitir al mismo tiempo que en EE.UU” (Vertele, 2006).

Pero, ¿por qué no apostaron por la ficción nacional siendo ésta tan exitosa en ese momento? Si se tiene en cuenta que se trataba de canales que acababan de nacer, el factor económico y el competitivo al tener que hacer frente a las cadenas generalistas ya asentadas eran las causas que más peso tenían en este sentido. Así lo explicaba la directora de contenidos de Cuatro, Elena Sánchez:

Nos está costando encontrar una serie que enganche a la audiencia. Para nosotros 'Gominolas' fue un sueño y estamos tremendamente satisfechos con la calidad de 'Cuenta atrás' y también con 'Cuestión de sexo'. Hay mucha competencia, y así resulta muy difícil programar una serie española porque no hay sitio en la parrilla. Las cadenas españolas nos hemos visto a programar cuatro series nacionales en la misma noche y eso no ayuda para nada. Es imposible que una serie luzca sola (FormulaTV, 2008).

Por su parte, el consejero delegado de La Sexta, José Miguel Contreras, afirmaba que:

Las series españolas son muy difíciles para nosotros porque están muy consolidadas en las cadenas veteranas. Y si a ellos les cuesta un esfuerzo tremendo introducir una nueva serie, imagínate a nosotros. En segundo lugar está el coste económico, que es altísimo en este producto y lo hace más arriesgado. Y por último, una serie necesita una importante masa crítica para que se convierta en un fenómeno. Y somos conscientes de que La Sexta todavía no tiene ese nivel [...]. Ahora mismo nos viene grande producir una gran serie. Tal vez dentro de unos años (Vertele, 2007).

Ahora bien, el hecho de que la emisión de series extranjeras sea muy superior a las españolas en estos nuevos canales, no quiere decir que alcancen un éxito arrollador y sean capaces de competir, en términos de audiencia, con la ficción emitida en el resto de cadenas. Es cierto que sí hay títulos que destacan de forma notable, como ocurrió con el estreno en Cuatro de *House* (2006), *Anatomía de Grey* (2006), *Los pilares de la Tierra* (2010) –con la emisión de los dos primeros capítulos de esta miniserie, Cuatro logró el mejor estreno de su historia (Lagoa, 2010)– o *Spartacus* (2011) y con el lanzamiento en La Sexta de *Prison Break* (2006), *Bones* (2007), *El mentalista* (2009) o *The Walking Dead* (2011) –la emisión de los dos primeros capítulos de la primera temporada de esta serie se convirtió en el mejor estreno de la historia de La Sexta, un liderazgo absoluto al superar incluso al resto de cadenas generalistas (FormulaTV, 2011)–. Lo cierto es que se trata de hechos puntuales, debido a que la ficción extranjera no termina de encajar entre las preferencias del público nacional aunque se trate de series de gran relevancia internacional. Hay casos tan llamativos como el de *Los Soprano*, que se estrenó por primera vez en abierto en España en 2006 de la mano de La Sexta. La serie, avalada por el éxito internacional de crítica y audiencia, no fue bien acogida por el público español:

*Los Soprano* no era un programa para la audiencia generalista: no lo era en su origen y no lo iba a ser en el contexto de un país como España y en una cadena que apenas estaba en proceso de construir una audiencia. Buena parte de los capítulos apenas logró reunir a cien mil espectadores en la tarde-noche de los sábados y en la entrega final tuvo ciento sesenta mil espectadores y un 1,7 de cuota (Cascajosa, 2016: 214).

Como ya pasó en los 90, son las series de producción nacional las que dominan la parrilla televisiva y su crecimiento es cada vez mayor. En un período en el que afloran nuevas cadenas y, consecuentemente, se fragmenta la audiencia, la ficción serial española se encuentra en su mejor momento en lugar de verse resentida por este nuevo panorama televisivo en el que se multiplica la oferta para el espectador. Así, en los canales generalistas, las series de Globomedia continúan en la senda exitosa iniciada en la década anterior y, por ello, su estrategia de producción no sufre cambios relevantes: sigue dirigiéndose a un público generalista en donde los protagonistas de sus ficciones son de clase media y de la gran ciudad, mientras que los personajes secundarios suelen ser de una clase trabajadora procedentes del pueblo (Cascajosa, 2016: 222). En esta



línea, se emiten de forma exitosa series como *Aída* (Telecinco, 2005), *Los hombres de Paco* (Antena 3, 2005), *El Internado* (Antena 3, 2007) o *El Barco* (Antena 3, 2011).

Sin embargo, en este contexto con tan poca innovación en el ámbito de la creación de series televisivas, surge un nuevo tipo de ficción que viene a remodelar la producción, la temática, la estética y los valores del género de la ficción serial del momento. Se trata de la ficción de carácter o ambientación histórica. La fiebre por este tipo de relatos de época hace que se creen todo tipo de series, miniseries o series diarias con esta temática, pues, qué mejor forma de aunar cultura, ficción y entretenimiento en un solo formato audiovisual que, a la vez, puede funcionar en términos de audiencia debido a que ayuda al espectador a recordar acontecimientos que pudo vivir o con los que puede aprender lecciones de historia de forma menos tediosa que de la tradicional:

La serie histórica se presenta como un discurso semejante a la historia académica, un discurso de verdad, como un discurso que pretende una versión lo más fidedigna posible de los procesos, acontecimientos o personajes del pasado histórico, un discurso de autoridad que no es tal, pero que, justamente, a causa de su naturaleza ficcional, resulta más legítimo y más creíble que la desacreditada historia, en medio de la deslegitimación postmoderna (Veres, 2012: 119).

La cadena pública fue la primera que apostó por series de ambientación histórica con la llegada de *Amar en tiempos revueltos* (La 1, 2005) para ocupar la franja de la sobremesa. A partir de ahí, continuó con su apuesta por la temática histórica con miniseries como *23-F: El día más difícil del Rey* (2009), *El asesinato de Carrero Blanco* (2011) o *Clara Campoamor, la mujer olvidada* (2011). En cuanto a las series, *La Señora* (2008) se alzó como líder indiscutible en las noches de su emisión al igual que su secuela, *14 de abril. La república* (2011) o *Isabel* (2012). Pero, sin lugar a dudas, la serie que revolucionó las noches de La 1 fue *Águila Roja* (2009), ya que llegó a ser la ficción serial más vista del panorama televisivo español (Mollá, 2012: 109) al propiciar el “reencuentro entre la historia de España y las aventuras que no se daba desde los tiempos de *Curro Jiménez* (TVE, 1976-1978)” (Bueno, 2011: 6). El aire fresco que trajo esta serie a la cadena pública logró rejuvenecer su audiencia, normalmente correspondiente a un perfil adulto, y disparó su seguimiento semana tras semana, tanto así que en 2010 y en 2011 fue la única serie de ficción que se encontraba “entre las 50 emisiones más vistas del año, un listado monopolizado por las retransmisiones

futbolísticas” (Barrientos, 2012: 620). Sin embargo, se puede decir que verdaderamente lo único novedoso y original de esta ficción es una trama en la que su protagonista es un héroe con conocimientos de artes marciales que desarrolla su acción en el siglo XVII español, ya que Globomedia continúa plasmando en ella su característico patrón:

*Águila Roja*, a pesar de su carácter novedoso, es una serie prototípica de Globomedia en lo que a producción se refiere: con una estructura narrativa organizada en varias tramas (habitualmente cuatro: una principal, dos secundarias y una última cómica, cuyo discurrir en conjunto busca atrapar la atención del espectador durante todo el episodio), la hibridación de géneros (aventuras, histórico, cómico, romántico...), se adapta a la audiencia familiar a la que va destinada (especialmente por el lenguaje contemporáneo que presenta la producción, alejado deliberadamente del propio del siglo XVII), son capítulos semanales de más de una hora de duración (rondan entre los setenta y ochenta minutos) (Bueno, 2011: 7).

A esta senda de ficción histórica se suma también Antena 3 con la emisión de miniseries como *20N: Los últimos días de Franco* (2008) o *La princesa de Éboli* (2010); series tan destacadas como *Hispania, la leyenda* (2010) y su continuación, *Imperium* (2012), *Gran Hotel* (2011) o *Toledo: cruce de destinos* (2012) y seriales diarios como *Bandolera* (2011). Telecinco se resiste más a ofrecer este tipo de ficción en su parrilla de *prime time*, ya que una de sus pocas aproximaciones a las series de ambientación histórica fue *Tierra de Lobos* (2010). Su apuesta por comedias como *La que se avecina* (2007) o *Escenas de matrimonio* (2007) y dramas como *Sin tetas no hay paraíso* (2008) le proporcionan éxito sin asumir ningún riesgo. Sea como fuere, en esta eclosión por el género histórico y las recreaciones de época en la ficción serial destacan dos productoras: Diagonal TV y Bambú Producciones. Esta última nació en 2007 con una apuesta por la innovación y la calidad en la creación de formatos audiovisuales. Entre sus características más notables en la producción de series destaca:

En primer lugar, un concepto industrial de realizar ficción que parte de un núcleo básico de profesionales tanto delante (con un *star-system* propio) como detrás de las cámaras con los que se trabaja la continuidad, convirtiendo a Bambú en un telestudio. En segundo lugar, el trabajo sobre los géneros del misterio y el melodrama, con tendencia a utilizar localizaciones rurales frente al tradicional dominio de la serie urbana. Y en tercer lugar, el empeño en un acabado de gran calidad en el ámbito de la puesta en escena (Cascajosa, 2016: 233).

Con todo ello, se pone de manifiesto que la ficción nacional es la auténtica reina de la parrilla televisiva independientemente de la temática que en ella se aborde. El público se identifica con sus tramas y sus personajes y eso provoca que haya un crecimiento cuantitativo y cualitativo en los relatos seriales durante de este período. Así lo manifiestan los datos de audiencia y también los reconocimientos y galardones que reciben. Ejemplo de ello es que la primera edición del Premio Nacional de Televisión creado en 2009 por el Ministerio de Cultura recayó en *Cuéntame cómo pasó*. El productor ejecutivo de la serie, Miguel Ángel Bernardeau, destacó la importancia de premiar la creatividad televisiva: “premios como este son un acicate para mejorar los contenidos de televisión en el futuro” (RTVE, 2009). De hecho, no ha sido la única ocasión en la que el galardón se ha otorgado a la ficción serial, ya que en 2010 fue para *23-F: el día más difícil del Rey* y en 2014 para *Isabel*, ambas emitidas en La 1 de TVE.

Por otro lado, el fenómeno fan creado en torno a la ficción y su buen estado de salud en España provocó que en 2009 se celebrara en Madrid por primera vez un Festival de Series (Such, 2009). Sin embargo, el hecho de que los canales temáticos que organizaron este evento no contaran con producción propia hizo imposible “que las series españolas tuvieran un espacio propio, por lo que el panorama estaba cubierto por series de Estados Unidos de manera casi monográfica” (Cascajosa, 2016: 198). A pesar de ello, con su celebración se ponía de manifiesto que las series de televisión, incluidas las de producción nacional, dejaban de ser un producto más de entretenimiento televisivo para convertirse en los contenidos estrella de la industria cultural del momento. Según los datos ofrecidos por EGEDA en su informe de Panorama Audiovisual 2008/2009, mientras que la producción y la recaudación del cine nacional descendió respecto a años anteriores, las series de televisión españolas aumentaron de forma notable en comparación con temporadas anteriores y con las de origen extranjero, pues “en 2008 el 52% de las series españolas fueron programadas en *prime time*, mientras que solo el 14,48% de las estadounidenses fueron programadas en ese horario” (Panorama Audiovisual, 2009). Así, las series extranjeras no podían ni pueden competir en la actualidad con las españolas, al menos, en términos de audiencia:

Los éxitos masivos de producciones foráneas en España en la última década se pueden contar con los dedos de una mano. España no es un país demasiado particular en términos televisivos: la ficción televisiva local, a pesar de contar con menores valores de producción, siempre ha gozado del favor del público de manera predilecta. Eso no significa que no existan los casos de éxitos transnacional [...]. Sin embargo, lo habitual es que, en cualquier sistema lo suficientemente consolidado como para producir ficción propia, la popularidad de este contenido local sea mayor que el de las series internacionales debido a que reflejan un imaginario más cercano al espectador. Ocurre así en Reino Unido con sus policíacos y en España con las comedias costumbristas (Cascajosa, 2016: 215).

### **I.3.2.3. La ficción serial española en la era del transmedia**

Es una realidad que las series españolas de televisión se han convertido en la imagen y en la mejor seña de identidad de sus respectivas cadenas e incluso en referente de imaginarios audiovisuales por encima de los generados por el cine. Y es que el amplio abanico de ofertas de ficción serial ha provocado que muchas de ellas se hayan convertido en auténticas superproducciones de televisión, con una calidad digna del séptimo arte (Mas, 2012: 245). No obstante, en el progreso de las series nacionales se pueden apreciar factores como las estrategias de negocio desarrolladas por las productoras, “el revulsivo generado por ciertos hitos televisivos o, también, la introducción y potenciación de la creatividad en el desarrollo de los nuevos contenidos de ficción” (Francés y Llorca, 2012: 263). Pero, sin duda, al impulso y crecimiento de las series de ficción españolas durante este período han contribuido de forma notoria la innovación tecnológica propiciada por Internet y la interacción y la participación generada a partir de las redes sociales por parte de los seguidores de estos contenidos:

Si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde les decías que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una dudosa lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son hoy ruidosos y públicos (Jenkins, 2008:29).

Desde que en 2007 Antena 3 se convirtiera en la primera cadena española en emitir los capítulos de sus series por Internet y en 2008 estrenara, antes en Internet que

en televisión, el primer capítulo de la quinta temporada de *Los hombres de Paco*, la apuesta por las nuevas tecnologías de las cadenas de televisión ha sido imparable. En el nuevo universo mediático no hay otra alternativa que readaptarse al escenario digital:

El avance de estas nuevas tecnologías y el desarrollo de la televisión digital, han provocado que el televisor se haya convertido en una ventana más dentro de un entorno multi-pantalla [...]. La televisión –en general– debe seguir subsistiendo en un panorama en el que se buscan nuevas estrategias. Las generaciones más jóvenes pasan un gran porcentaje de su tiempo en Internet, apareciendo nuevos hábitos de consumo y una posición más activa frente a los medios, decidiendo qué quieren ver y la forma de hacerlo, así como el momento. Nos encontramos pues, ante nuevos contenidos y servicios para el ciudadano digital (Del Pino, 2012: 335).

La oferta de contenidos televisivos susceptibles de ser consumidos en Internet se amplía conforme se consolida una implosión digital en la que la originalidad, la innovación y la creatividad lucha por atraer a la audiencia ya conseguida a través de la televisión. Como este medio es el que registra un mayor número de espectadores, a partir de él “se redirige al espectador hacia otros medios para reforzar la comprensión de aquello que se le muestra en pantalla” (Galbe y Espadas, 2016: 116). En este escenario es donde la progresión del transmedia va adquiriendo un protagonismo y una profesionalización cada vez mayor en España<sup>10</sup>, sobre todo en el ámbito de la ficción serial, a pesar de estar en un nivel incipiente con respecto a países como Estados Unidos o Reino Unido. Y es que, para su ejecución, hay que tener una visión estratégica que justifique la apuesta por este nuevo desafío. Es por ello por lo que, en un principio, en la creación de las series de ficción españolas no se plantea la perspectiva transmedia como un proyecto paralelo a su nacimiento, sino como una forma complementaria de expandir el éxito de audiencia cosechado de forma convencional con su emisión en televisión.

Pero, ¿qué es lo que se entiende por transmedia? El término fue acuñado por el profesor Henry Jenkins en un artículo publicado en 2003 sobre *transmedia storytelling* y titulado con la misma expresión (Jenkins, 2003). Si se sigue a Jenkins (2008) como

---

<sup>10</sup> El proyecto audiovisual transmedia no nativo de *Águila Roja* ha cosechado un gran éxito a nivel nacional e internacional. Prueba de ello es que en 2010 la página web de la serie fue premiada en el Festival Rose d’Or, uno de los más prestigiosos de la industria de la televisión, en la categoría de Mejor Contenido Multiplataforma, siendo la primera vez que una web española se alza con este galardón (RTVE, 2010).

autor de referencia, se puede considerar transmedia a la interrelación existente entre relatos que se desarrollan en diferentes plataformas pero que, a pesar de ello, constituyen por sí mismo entes narrativos autónomos y con sentido completo. Es decir, que cada uno de estos relatos se puede consumir de forma independiente del resto aunque todos ellos dependen y forman parte de un relato general. No se trata, por tanto, de reproducir la misma historia en diferentes plataformas, ya que la repetición de contenidos acabaría alejando a los seguidores del interés inicial que le suscitó el relato, sino de crearlos para despertar la atención de la audiencia y retenerla mediante su participación activa. En definitiva, “una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (Jenkins, 2008: 101). Así, hay que tener en cuenta que:

Lo *trans* es ya hoy una colaboración y mezcla de diversos modos en interacción llegando al borrado de pertenencia y alcanzando un *corpus* de elementos universales propios y constitutivos de un modo especial de elaborar discursos del hombre postmoderno, sin importarle de dónde extrae y dónde lo emplea en busca de un enriquecimiento global, en algunos casos como fuente de una ignorancia global, en tanto que no siempre el uso de elementos de otros medios son pertinentes, favorecedores o conscientes y más propios de una cultura del caos gratuito, con la vacuidad de uso de los símbolos que ya no lo son, que dejan de serlo fuera de su contexto y paratexto (Guarinos, 2007: 17-18).

En el panorama televisivo español, Antena 3 destaca por encima del resto de cadenas por ser la primera que comprendió la importancia de expandir sus contenidos televisivos, en concreto, la ficción serial, a otros medios y plataformas. Así, Antena 3 se ha convertido en el canal que ha hecho una apuesta más fuerte por las nuevas tecnologías y “el primero en emitir su señal en directo vía móvil, en tener un canal propio en Youtube y en el preestreno de sus productos tanto por Internet como por el móvil” (Lacalle, 2011:96). En 2009, aprovechó el estreno de la quinta temporada de *El Internado* para inaugurar su proyecto “3.0”, una idea con la que el grupo ofrecía sus contenidos en televisión, Internet, móvil y TDT. De esta manera, esta serie pudo verse de forma convencional a través de la televisión analógica, pero también en Neox, con un “diario de rodaje” donde los actores y el director de la serie comentaban escenas del capítulo emitido; en Internet, donde los usuarios intercambiaban sus opiniones; en Nova, donde se veían de forma automática los comentarios realizados a través de la red

y en el móvil, donde se podía ver la serie en directo (Servimedia, 2009). En ese mismo año y coincidiendo con esta iniciativa, se lanzó un videojuego de *El Internado* para Nintendo DS, siendo el primero que salía al mercado basado en una ficción serial en España. Antena 3 también fue pionera al crear *¿Dónde está Yago?*, el primer *Alternate Reality Game* que desarrolla una serie en el ámbito nacional. Se trataba de un juego de pistas online con el que los seguidores de la serie podían interactuar con ella a través de la resolución de misterios (FormulaTV, 2009). La exitosa puesta en marcha de este tipo de proyectos desencadenó en un aluvión de productos transmediáticos de todo tipo a partir de las series de televisión. Algunos de ellos ejemplos pueden ser los siguientes:

- 1) Libros: El serial diario de sobremesa de La 1, *Amar en tiempos revueltos* (2005), fue una de las más prolíficas en este sentido. Y es que han sido varias las novelas que se han publicado ambientadas en la época histórica en la que se desarrolla esta telenovela: *Azucena de noche* (2007), *Si tú me dices ven, lo dejo todo* (2008), *El día que me quieras* (2009) o *La cocina de Manolita y Marcelino* (2010). Siguiendo en La 1, *Águila Roja* (2009) también publicó la novela *Águila Roja. La profecía de Lucrecia* (2011) y más tarde el cómic *Águila Roja. La sociedad del loto blanco* (2013). En Antena 3, destaca la novela *Doctor Mateo. Tres veranos en San Martín* (2009), con la que se explora la infancia y adolescencia del protagonista de la serie *Doctor Mateo* (2009); la de *Física o Química: Misterio en el Zurbarán* (2009), en la que se muestra una historia inédita de la serie juvenil *Física o Química* (2008) o la de la ficción histórica *Hispania, la leyenda* (2010) con *La fuerza del pasado* (2011). En Telecinco, las novelas como producto transmedia han sido más tardías, aunque también hay series que han apostado por ellas, como *Aída* (2005) con *El Luisma: Me parto y me mondo* (2013) o *Tierra de Lobos* (2010) con su novela romántica *Sufre por mí. El destino de Nieves y Aníbal* (2013).
- 2) Videojuegos: En 2010 Antena 3 volvió a hacer historia al lanzar por primera vez un videojuego inspirado en una ficción que aún no se había emitido en televisión, como era *Hispania, la leyenda* (2010). En 2011, finalizada la segunda temporada de *Los Protegidos* (2010), Antena 3 pone en marcha el videojuego de la serie para dispositivos como Ipod y Ipad. Otro de los que destacan es el de *El Barco* (2011), ya que los usuarios podían ser premiados y

visitar el plató de la serie. La 1 de TVE también despuntó en 2009 con el videojuego de *Águila Roja* (2009), creado para jugar con un navegador web, aunque en 2014 presentó otro adaptado para dispositivos móviles y tabletas.

- 3) Proyectos creativos generados por los seguidores de las series: Los cada vez más ingeniosos y atractivos contenidos transmedia de la ficción serial invitan a sus espectadores/seguidores no solo a consumirlos, sino también a interactuar a partir de ellos y a crear otros propios para descubrir nuevas realidades de la misma ficción serial. Así, “dentro de la nueva generación de consumidores hay un sector que apuesta por ir más allá de ese rol [espectadores pasivos] y convertirse en prosumidores mediáticos” (Scolari, 2013: 223). En este contexto, las comunidades de fans y el llamado *fandom* cobran especial protagonismo, ya que son creadores y distribuidores de la narración transmedia al preocuparse de reajustar el contenido constantemente “compartiendo, creando, destruyendo, reinventando y, en definitiva, saciando sus ansias de novedad, actualización y experimentación” (García, Muñoz y Solà, 2013: 465). De esta manera, el fenómeno fan hace posible la creación de tramas o finales alternativos a los capítulos emitidos, de trailers caseros, bandas sonoras, cortometrajes, videomontajes o todo tipo de material gráfico relacionado con la serie, entre otras muchas producciones<sup>11</sup>. Se trata de una retroalimentación permanente capaz de estimular la capacidad creativa de los fans y que, sin duda, beneficia a la serie en la promoción y consolidación de espectadores.

Por otro lado, la promoción que las cadenas de televisión han hecho de sus series en Internet a través de las páginas sus páginas web han contribuido a expandir sus contenidos a través de la red al configurarse como una experiencia transmedia más para sus seguidores. Así, a través de foros, encuestas, concursos, emisión de contenidos inéditos, ampliación de información, videoencuentros con los protagonistas o entrevistas, los fans pueden entrar de lleno en el universo de sus ficciones favoritas al interactuar con sus personajes y afianzar, aún más si cabe, a una audiencia fiel e incondicional. Como ejemplo, cabe destacar la página web de *Águila Roja*, en la que

---

<sup>11</sup> En este punto, cabe destacar las creaciones de los fans de *El Ministerio del Tiempo* (2015) en su primera temporada: *podcast*, cuentas de Twitter de los personajes de la serie, blog en Tumblr, *fanart*, *fanfics*, certificados automáticos, partidas de rol, contenidos en Youtube, fondos de escritorio, aplicaciones informáticas, página de Wikipedia sobre la serie, Diario de Amelia Folch en Tumblr, grupos de Facebook o entradas en blogs (Varona, y Lara, 2015: 206)



entre el sinfín de contenidos que alberga, el espectador puede disfrutar de todos los capítulos de la serie y de secciones que incluyen sus mejores momentos, fotografías, videoencuentros, *making of* de algunos episodios, un trivial con el que demostrar los conocimientos que se tiene de la serie, un test de personalidad para saber qué personaje de la ficción serías, un test para conocer quién sería tu pareja ideal dentro de la serie e incluso la posibilidad de acceder al whatsapp de los personajes de la villa y de obtener el ‘Diploma aguilucho’ por ser un seguidor incondicional durante sus nueve temporadas.

Además de ello, las series de ficción españolas también han hecho uso de una de las herramientas de comunicación más potentes que existen en la actualidad: las redes sociales. Su irrupción tiene tanta importancia en el panorama audiovisual porque cambia el modelo de espectador tradicional conocido hasta el momento: ahora tiene capacidad de decisión e incluso de influencia en el devenir de las tramas e incluso en el futuro de la serie. En este sentido, cabe destacar la estrategia de narrativa transmedia nativa de *El Ministerio del Tiempo* (La 1, 2015), la serie que ha revolucionado el panorama de la ficción nacional, entre otras cuestiones, por su capacidad para conectar con los espectadores a través de su presencia interactiva en las redes sociales y en las plataformas digitales. La generación Twitter ha sido su gran aliada al convertir la emisión de cada capítulo en un auténtico fenómeno: “Había auténticas quedadas digitales para comentar vía Twitter el episodio de turno. Es la serie convertida en evento, algo con lo que sueña cualquier creador de ficción” (Marcos, 2015: 200).

*El Ministerio del Tiempo* ha conseguido en pocos meses convertirse en un fenómeno histórico: es la producción española que más eco ha tenido en Internet y que ha provocado más relecturas y reescrituras por parte de sus fans, gracias a que ha logrado situarse en esa onda contemporánea que trasciende la emisión en directo y consigue ser conversación continua todos los días de la semana (Carrión, 2015: 67).

A pesar de los índices de audiencia cosechados en la primera temporada de esta serie fueron discretos, su ejército de fans se movilizó ante el temor de que fuera cancelada por la cuota de pantalla registrada. Su intensa actividad en Twitter fue la que tuvo una mayor repercusión, aunque también crearon vídeos, montajes e incluso una recogida de firmas en la mayor plataforma de peticiones online del mundo. Finalmente, su implicación tuvo recompensa: la cadena anunció la renovación de la serie para una segunda temporada y posteriormente para una tercera. Y es que “los fans adoran a sus

ídolos y los ídolos a su vez reciben la adoración de sus fans” (Busquet, 2012: 21). Con todo ello, esta serie no ha sido la única que ha desplegado de forma exitosa su potencial interactivo dentro del contexto de la televisión social. En 2011, *El Barco* (Antena 3, 2011) puso en marcha un proyecto pionero en España: los *twittersodios* (Tutele, 2011). Se trataba de breves historias desarrolladas por los propios guionistas de la serie con las que se presentaba el episodio semanal en Twitter y se interactuaba con todos sus seguidores. Más allá de esta iniciativa, los protagonistas de la serie tenían cuentas y perfiles oficiales en las redes sociales, a través de los cuales lanzaban comentarios, vídeos o imágenes correspondientes al capítulo emitido en televisión. Una tónica seguida por todas las series españolas en la actualidad, pues así intercambian impresiones, dudas y comentarios con sus seguidores en un período en el que todo lo que se vive, se siente o se experimenta es compartido por la red. La integración de medios y plataformas es una realidad incuestionable en la era de la televisión social:

Se trata de un nuevo ecosistema donde hay integrados nuevos componentes: en este entorno, la lucha se encuentra en captar la atención del espectador, lo cual significa el hecho de ver la televisión en un entorno de audiencia hiperconectada. Lo que podría parecer un salto técnico sin mayor importancia es en realidad un cambio profundo en la forma de consumo de contenidos audiovisuales: se trata del paso de la programación unidireccional a la selección a la carta. El fenómeno de la segunda pantalla, por ejemplo, ya está asentado entre los espectadores, especialmente entre los sectores más jóvenes, y es una tendencia que no ha pasado desapercibida ni para productores, ni para marcas o anunciantes. Cada día es más habitual que jóvenes y no tan jóvenes utilicen un segundo o tercer dispositivo para interactuar con terceras personas mientras visualizan un contenido de televisión (Gallego, 2013: 17).

El potencial del transmedia y las posibilidades que aún están por explorar hacen que la narrativa audiovisual esté más viva que nunca. Ahora bien, ¿es el transmedia ya una necesidad indispensable para el nacimiento de una serie o solo una opción? En un momento en el que la aparición de soportes y plataformas digitales parece no detenerse y en el que la necesidad de los usuarios por compartir, interactuar, crear y distribuir producciones de todo tipo, incluidas las narrativas, es una práctica habitual, parece que el transmedia ha venido para quedarse y para saciar la continua necesidad de adaptación a la que se enfrenta el mercado audiovisual. El transmedia se trata de una herramienta muy eficaz para, más que atraer, consolidar a la audiencia, de ahí que constantemente nazcan nuevas iniciativas cargadas de creatividad y originalidad, como, por ejemplo, el

caso de *Carlos de Gante* (2015), que surge como la primera ficción sonora transmedia asociada a una serie de televisión española, en este caso, a la serie histórica estrenada en 2015 en La 1, *Carlos, rey Emperador* (RTVE, 2015). Otros proyectos innovadores que ha puesto en marcha la cadena pública han sido, entre otros, el estreno de *El tiempo en tus manos* (2016), el primer episodio de realidad virtual interactivo de una serie a nivel mundial con *El Ministerio del Tiempo* (RTVE, 2016) o la creación del cortometraje interactivo *Tu primer día en El Caso* (2016), a partir de la serie homónima *El Caso* (2016). Este corto logró la medalla de bronce en los Lovie Awards por “su innovación a la hora de aplicar la interacción a la narrativa audiovisual” (Academia TV, 2016).

De lo que no hay duda es que la ficción televisiva española, a pesar de contar aún con producciones continuistas y con algunos fracasos tras su proyección en pantalla, crece y madura tanto en la innovación como en la temática, la calidad de producción y ejecución del proyecto, a pesar de no hacerlo al ritmo que lo hace en otros países extranjeros. Y, si este aspecto puede llegar a cuestionarse, no así los datos de audiencia que registra: la ficción española gusta y conecta con el público nacional e incluso el internacional, tal y como demuestra el éxito que cosechan numerosos títulos de producción propia en el extranjero en la actualidad, como ocurre, por ejemplo, en series de Antena 3 como *Sin Identidad* en Italia (Vertele, 2014) o *Vis a Vis* en Reino Unido (FormulaTV, 2016). No obstante, el planteamiento de que las series de televisión se configuran como un verdadero valor al alza dentro la industria cultural nacional se refuerza no solo con la celebración de festivales en las que cobran un protagonismo especial, como ocurre en el Festival de Televisión de Vitoria-Gasteiz (2009), o incluso específico, como en el Festival Madrid Imagen (2014), sino también con los discursos que se generan en la sociedad a partir de ellas y con la multiplicación de eventos que surgen relacionados con las series nacionales y extranjeras que se emiten en España. Entre ellos, cabe destacar el evento fan de *The Walking Dead* organizado recientemente por FOX España en Madrid, donde los seguidores de la serie guardaron colas interminables para poder ver de cerca y charlar con los actores de su ficción favorita (Pliego, 2017). Por tanto, si la televisión “siempre se ha presentado como un medio al borde de la reinención” (Cascajosa, 2016: 22), la ficción, como género favorito para las cadenas televisivas y la audiencia, debe reinventarse constantemente para ir de la mano de aquellas posibilidades que le ofrecen las nuevas tecnologías y la sociedad multipantalla y no descolgarse de la senda del éxito.

## I.4. Metodología

Este trabajo se desarrollará en el marco de unos métodos de investigación social que permitirán alcanzar los objetivos propuestos inicialmente. Unos métodos que, pueden definirse como “el conjunto de procedimientos que permiten abordar un problema de investigación con el fin de lograr unos objetivos determinados” (Losada y López-Feal, 2003: 33). Y es que toda investigación que se precie requiere:

Proponer un diseño epistemológico y metodológico capaz de formular problemas y vías de solución, tanto para conocer mejor todos los aspectos que sean relevantes respecto de ese objeto de estudio (planteando sus relaciones: temporales, causales, etcétera), así como para aplicar mejor ese conocimiento a las prácticas humanas donde se hace presente la comunicación, facilitando con ello que el conocimiento de la comunicación como objeto, el análisis de los campos donde la comunicación se hace presente, y la práctica de la comunicación, recíprocamente se puedan enriquecer, progresar y reproducirse (Piñuel-Raigada, 2010: 75)

En este caso y, según las características que presenta este trabajo, se hará uso de una triangulación metodológica con la que abordar un mismo objeto de estudio mediante diferentes técnicas de investigación. Unas técnicas cuya aplicación se distribuye “en sus correspondientes tiempos de ejecución, es decir, de acuerdo a una estrategia de triangulación metodológica secuencial” (Gaitán y Lozano, 2013: 610). Así, cada uno de estos métodos aportará distintos enfoques y procedimientos analíticos capaces de complementarse entre sí e integrar los resultados obtenidos, así como de dar respuesta a la cuestión de la que parte este estudio: ¿cómo se representa la violencia en las series españolas y estadounidenses de televisión que son objeto de estudio?

En primer lugar, se recurrirá al análisis de contenido, ya que se trata de un método de investigación imprescindible para comprender los fundamentos con los que se trabaja, al ser una “técnica de investigación para formular inferencias válidas y reproducibles a partir de ciertos textos (u otro material con significado) en los contextos de su uso” (Krippendorff, 2004: 18). Por tanto, el análisis de contenido actuará como telón de fondo en esta investigación para analizar tanto el texto como su contexto y, sobre este, se seguirán las pautas de otro tipo de análisis, como las del narrativo. Y es que, debido a las características de este trabajo, el análisis narrativo es el que más

utilidad presta a la hora de dilucidar las técnicas o los recursos empleados para representar las interacciones violentas dentro del relato, entendiéndose este como una “historia que da cuenta de un suceso o una serie de sucesos asociados o conectados en un todo que haga sentido, frecuentemente mediante el recurso de la cronología” (Bernasconi, 2011: 17). Por último, hay que señalar que el análisis comparativo también estará presente en este estudio, ya que una de sus principales funciones es la de obtener conclusiones generales de las variables con las que se trabaja en la investigación, siempre a partir de las semejanzas y diferencias encontradas para “obtener una visión más rica y libre del fenómeno” (Perelló, 2011: 46). Por tanto, será de gran utilidad para establecer comparaciones sobre cómo se aplican en cada una de las series y en los distintos ámbitos de producción, en este caso, España y Estados Unidos, las premisas que son objeto de análisis en este trabajo sobre la representación de la violencia.

#### **I.4.1. El análisis de contenido**

El análisis de contenido es una metodología muy utilizada por los investigadores de las ciencias sociales y, especialmente, por los del ámbito de los medios de comunicación. Se suele recurrir a este método para “reducir grandes cantidades de texto (escrito, audio o audiovisual) a una cantidad de variables más limitada con el fin de establecer relaciones entre ellas y desprender significados o interpretaciones” (Peña, 2012: 48). Ahora bien, cualquier trabajo que aplique el análisis de contenido como método de investigación debe atender tanto al texto como al contexto de los mensajes que son objeto de estudio. Así, hay que tener en cuenta “por qué se crearon los textos disponibles, qué significan y para quién, cómo median entre las condiciones antecedentes y las resultantes” (Krippendorff, 2004: 82). En esta línea, se puede definir esta metodología como:

El conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados, y que, basados en técnicas de medida, a veces cuantitativas (estadísticas basadas en el recuento de unidades), a veces cualitativas (lógicas basadas en la combinación de categorías) tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido aquellos textos, o sobre las condiciones que puedan darse para su empleo posterior (Piñuel, 2002: 2).

Por otro lado, cabe resaltar que la utilidad que presenta el análisis de contenido como técnica de investigación se debe a que, gracias a su aplicación, se pueden estudiar los siguientes aspectos de la comunicación (Aigner, 2010: 4-5):

- 1) Quién habla o estudia del emisor: el analista puede buscar quién es el autor del mensaje o comunicación.
- 2) Qué se intenta decir: se trata de estudiar las características del contenido del mensaje. Definir cuál es el tema central y los subtemas.
- 3) A quién va dirigido el mensaje (estudio del receptor): en primer lugar se determina quién es el receptor, a quién se dirige el mensaje.
- 4) Cuál es el mensaje manifiesto y cuál es el mensaje latente o implícito.
- 5) El cómo: se trata de estudiar los medios por los cuales un mensaje trata de producir o produce una impresión. En síntesis, se deben analizar los medios o elementos que concurren a producir una impresión del resultado [...].
- 6) Con qué resultado: analizar el efecto del mensaje sobre el receptor. En algunos casos, los mensajes y comunicaciones se refieren por lo general a procesos que no son observados directamente por los receptores de aquellos, y es esta característica lo que obliga al receptor del mensaje o comunicación a hacer inferencias específicas a partir del entorno empírico –o contexto social– de donde provienen tales datos.

Por tanto, las características que presenta el análisis de contenido se ajustan a las entrañas de este trabajo, ya que se mueve en el terreno de las ciencias sociales y de los medios de comunicación y tiene como objeto de estudio el análisis y la reducción de la ingente cantidad de datos que se desprenden de las diez series de ficción televisiva de esta investigación. Además de ello, hay que tener en cuenta otro tipo de cuestiones que son igualmente aplicables a dicho trabajo, como es la de “desvelar un sentido no explícito en un producto narrativo”, algo que “solo puede llevarse a cabo a partir de expresiones del texto” (Bernete, 2013: 229). Lo cierto es que los mensajes no cuentan con un solo significado, ya que pueden tener tantas connotaciones e interpretaciones como perspectivas desde las que se estudien. Así se pone de manifiesto en el caso de este trabajo, puesto que la representación de la violencia es el mensaje a analizar y su interpretación no es universal ni absoluta, sino que depende del punto de vista del que la analice, así como del contexto sociocultural y político al que pertenezca el investigador. De esta manera y, a modo de ejemplo, una escena en la que se represente de forma explícita y sangrienta un asesinato puede ser calificada como muy cruel e impactante por aquellos que no estén acostumbrados a observar este tipo de situaciones en su

entorno, ya que presentan mayor sensibilidad y vulnerabilidad que aquellos otros que estén más habituados a enfrentarse con este tipo de acciones violentas de forma directa o indirecta desde su entorno sociocultural. Así, para estos últimos, la conmoción o impresión provocada por la misma escena televisiva sería mucho más liviana que para los primeros. Por tanto, se puede decir que los mensajes proporcionan siempre una información variable según el receptor que los reciba, es decir, que la interpretación del análisis que se lleve a cabo dependerá de cuestiones tales como la lejanía o la cercanía del objeto de estudio o el lugar donde se desarrollen los hechos a investigar. Por ello, es fundamental recurrir al análisis de contenido, ya que más allá de la formulación de inferencias que pueda hacer el receptor, este método de investigación contribuye a desvelar los aspectos más significativos del mensaje:

La finalidad del análisis de contenido es sacar a la luz el contenido semántico de una cierta cantidad de contenido, tratando de hacer explícitos ciertos mensajes subyacentes, y que sin la intencionalidad que guía el análisis, podrá quedar en un segundo plano o pasar desapercibido, aportando nuevos conocimientos y nuevas comprensiones sobre lo que se analiza (Martínez, 2013: 304).

Si se sigue con las características y las ventajas que aporta el análisis de contenido a esta investigación, hay que hacer mención a la controversia que durante mucho tiempo se creó en torno a esta metodología, más concretamente entre la primacía con la que parece que han gozado los resultados cuantitativos sobre los cualitativos. A grandes rasgos se puede decir que, mientras que el análisis cuantitativo se centra en “medir los valores de las propiedades que muestran los fenómenos bajo su estudio”, el análisis cualitativo se basa “en la comprensión íntima de la realidad y la captación de su sentido, en la capacidad de intuición personal del investigador” (Gómez, Contreras y Lucas, 2013: 25-26). A pesar de las diferencias que ofrecen, la comunidad científica ha ido aceptando con el paso del tiempo que la objetividad ofrecida por el análisis cuantitativo tiene que ser más flexible y dar paso también a las aportaciones ofrecidas por los datos cualitativos de los estudios (Garrido, 2004: 145). Y es que “esta dicotomía, frecuentemente planteada como una separación de metodologías o de métodos [...], puede simplificar la productividad de esta herramienta” (Sayago, 2014: 4). Por ello, se concluye que lo más acertado y beneficioso para el análisis de contenido es la complementariedad de cada una de las inferencias de estas dos técnicas.

En este sentido, otros autores consideran que la distinción entre el análisis cuantitativo y cualitativo resulta más compleja de lo que pudiera parecer en un principio, debido a que uno incluye al otro de forma inexorable y, por tanto, a la hora de su elección no se puede descartar a ninguno de los dos:

La distinción entre análisis de contenido cuantitativos y cualitativos es débil, porque los aspectos cualitativos se encuentran en toda investigación que parta de una teoría que sirve para construir el objeto científico de estudio, y los análisis de contenido no pasan a la cuantificación de las unidades de análisis hasta que no se ha definido previamente un repertorio de categorías o items provistos por el marco teórico, el planteamiento de problemas y por los objetivos del estudio aplicado a un objeto, siempre construido a priori (Piñuel, 2002: 15).

En el caso de este trabajo, el análisis sobre la representación de la violencia que se hace en las series españolas y estadounidenses de televisión, es fruto de las características aportadas por las técnicas cuantitativas. Y es que, a pesar de no hacer uso de técnicas cualitativas en este estudio, sí que se hace un análisis sobre los contenidos tanto cuantitativos, para medir y registrar datos de forma objetiva, como cualitativos, para comprender y profundizar sobre aspectos relativos al cómo y el porqué de los resultados de esta investigación. De esta manera, se puede conocer el significado real de los mensajes analizados para ratificar o refutar las hipótesis planteadas en este trabajo.

Así, una vez analizado el mensaje explícito que ofrece el contenido violento de los capítulos de las series, se examina el contenido latente que estos aportan y se interpreta de acuerdo a los criterios contextuales delimitados. Por ello, en el análisis de contenido se debe acotar, en primer lugar, el contexto que va a abordar la representación de la violencia para, así, limitar el “subgrupo de unidades que es representativo, estadística o conceptualmente, del conjunto de todas las unidades posibles, el grupo o el universo de interés” (Krippendorff, 2004: 83). En segundo lugar, hay que delimitar los datos con los que se va a trabajar, es decir, las escenas de contenido violento, para, posteriormente, agruparlos en diferentes categorías y proceder a la reducción de los mismos a partir de la “identificación de las unidades de texto y la asignación a las mismas de un código numérico” y del cálculo de “la frecuencia de aparición del código” (Alonso, Volkens y Gómez, 2012: 15). El siguiente paso se centra en formular deducciones lógicas en base a los datos obtenidos tras analizar el contenido violento y siempre teniendo en cuenta el



contexto y la situación en los que se producen para que, a la hora de validar las pruebas o las conclusiones obtenidas, estas sean objetivas, rigurosas y exactas. Por último, este trabajo recurre al análisis de contenido para hacer uso de un sistema de variables y categorías concretas “que se correspondan con las características de los materiales que se analizan, y a la vez con los objetivos y el enfoque teórico de cada investigación” (Bernete, 2013: 242). En este sentido, también hay que señalar que es igual de preciso enunciar la finalidad y los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo. Así, se partirá del contexto del estudio y a partir de ahí se centrará la atención en aquellos aspectos que son de interés para los objetivos marcados en esta investigación.

Para finalizar, añadir que el análisis de contenido es un método con numerosas utilidades en el ámbito de la investigación social y cuyo cometido no es otro que comprender la realidad del campo de estudio y conocer si es viable o inadmisibles desde el punto de vista de su aplicación. Pero, además de ello, el análisis de contenido responde en este trabajo a tres propósitos desde su configuración (Aigner, 2010: 9):

- 1) La descripción, precisa y sistemática, de las características que presentan los contenidos violentos de la serie de esta investigación.
- 2) La formulación de inferencias sobre asuntos externos al contenido violento de la ficción serial televisiva.
- 3) La comprobación de hipótesis, es decir, contrastar cómo se representa la violencia en las series que son objeto de estudio de esta investigación y conocer la vinculación existente entre los contenidos violentos y los niveles de audiencia registrados en los capítulos de las series.

#### **I.4.2. El análisis narrativo**

Resulta complejo concretar el campo de acción de un texto, sobre todo si sale fuera de las composiciones escritas. ¿Están presentes los textos y la narrativa en las obras audiovisuales? Evidentemente sí. Lo que no queda tan claro es si forman parte de la representación visual del relato o de la propia historia en sí. Para aclarar esta cuestión es necesario conocer la naturaleza de la propia terminología. Así, se puede definir la narración como “una concatenación de situaciones, en las que tiene lugar acontecimientos y en las que operan personajes situados en ambientes específicos”

(Casetti y Di Chio, 2007: 154). Por su parte, hay otras definiciones que se centran más en las funciones que ofrece la narración que en la significación del término:

La narración transmite a través de sus personajes, espacios, tiempos y acciones, contenidos éticos que nos sitúan en el ámbito de los valores humanos. La estructura narrativa, por su naturaleza semi-narrativa, es capaz de transmitir la vida real o imaginaria de tal forma que sea comprendida fácilmente, y los sujetos receptores trasladen su empatía con los personajes de la película a las relaciones con las personas de su entorno próximo o lejano (García y Rajas, 2011: 13).

La narrativa audiovisual se puede definir, a grandes rasgos, como “una gramática expresiva que dispone de múltiples recursos y sirve para contar historias” (Bestard, 2011: 26) o como “la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias” (Sánchez, 2006: 77). Otra de las definiciones que pueden aclarar la utilidad y funcionalidad de la narrativa audiovisual para este trabajo es la que la considera como:

La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias (García Jiménez, 1993: 13).

Por tanto, queda claro que esta metodología es adecuada a la hora de analizar las series de ficción que son objeto de estudio de este trabajo. Así, se hará uso de la estructura narrativa para diferenciar los elementos que componen la historia (personajes, espacio, tiempo, tramas, etc) y los que conforman la representación expresiva y emocional (imágenes, música, silencio, ruidos, etc) en cada uno de los capítulos de las diferentes series (García Jiménez, 1993: 16-17). Aunque también es relevante conocer las relaciones que se establecen entre estas dos porciones de un todo.

Por otro lado, para hacer frente al análisis narrativo en este trabajo será preciso desdoblarse, desde el punto de vista del estudio, para conocer los elementos que se utilizan en la representación de la violencia y la relación entre contenidos violentos y niveles de audiencia. Por tanto, se recurre a dos actividades fundamentales y necesarias dentro de la metodología del análisis narrativo: la descripción y la interpretación (González, 2011: 18). De este modo, en un primer lugar el investigador adopta una

posición lo más neutral y objetiva posible para detallar y determinar los fundamentos que componen la estructura visual del relato; mientras que, en segundo lugar se pasa a la interpretación de lo observado, a la interacción entre lo emitido y lo visto por el espectador. Además de ello, hay que tener en cuenta otra serie de factores que surgen a medida que evoluciona el desarrollo de cualquier trabajo de estas características (Garrido, 2004: 149-150):

- 1) El conocimiento previo que se tiene del texto: En el caso de este trabajo, se conoce con anterioridad al análisis narrativo el argumento principal de cada una de las series, así como su género y las características que tendrá en su primera temporada.
- 2) La configuración de una hipótesis explorativa: Es decir, una idea previa de los resultados que se obtendrán con la investigación. Aunque se trata de algo inevitable, hay que intentar que estas ideas preconcebidas no influyan a la hora de alcanzar el objetivo del análisis.
- 3) El establecimiento de los límites del cuerpo del análisis: Es fundamental establecer una acotación para fijar las unidades que serán objeto de estudio. En este caso, se centrará la atención en el contenido violento y en la representación audiovisual que se hace de la violencia en las series de esta investigación, por lo que se excluyen otros elementos como la producción o la financiación.
- 4) La selección de una metodología para llevar a cabo el desarrollo de la investigación: En este trabajo, se hará uso del análisis de contenido, que actuará como base fundamental del estudio y, a partir de este, se aplicarán las técnicas propias del análisis narrativo y del análisis comparativo para que los resultados obtenidos sean lo suficientemente representativos, objetivos y rigurosos sobre la forma de presentar la violencia en la ficción serial.
- 5) La delimitación de las cuestiones que se analizarán sobre el contenido y la representación audiovisual: El análisis de este trabajo se centrará en la representación de los contenidos violentos que se da en las series de televisión seleccionadas para este trabajo. De este modo, la atención recaerá en todos aquellos elementos que ayuden a alcanzar los objetivos y a comprobar las hipótesis planteadas en esta investigación.

Por otro parte, el análisis de la violencia en las series de televisión se guiará, principalmente, por dos fases primordiales consistentes en la descomposición y la recomposición del relato audiovisual. En la primera de ellas, se aborda “tanto en su carácter lineal (segmentación) como en su espesor (estratificación)” (Brisset, 2011: 121). La función de la segmentación consiste en dividir el texto en unidades mínimas de significado, lo que cobraría especial importancia en esta investigación, ya que los capítulos se fragmentan en escenas para analizar aquellas que contienen interacciones violentas. En lo que respecta a la estratificación, hay que señalar que con esta técnica se trabajan los componentes que conforman cada uno de los segmentos anteriores. Así, una vez dividido el conjunto audiovisual en pequeñas unidades se distinguen los elementos internos que las componen, como por ejemplo “el tiempo, espacio, acción, elementos figurativos, banda sonora”; una forma de división no que “no es lineal”, sino que se busca definir los elementos que aparecen durante el relato (Urrutia, 2012: 15) y analizar la función que cobra cada uno de ellos tanto dentro del segmento en sí como en todo el conjunto audiovisual. De este modo, en esta investigación se comprobará si se produce alguna evolución en estos componentes debido a que cada uno de los capítulos cuenta con una duración considerable como para que se registren alteraciones significativas.

En la segunda de la fase del análisis se encuentra la recomposición. Todos los elementos segmentados anteriormente se vuelven a reajustar dentro del todo audiovisual para, así, poder dotarlos de una comprensión y significación global en el marco del capítulo de la serie en cuestión. De esta forma, se podrán desvelar las relaciones intrínsecas que se establecen entre los diferentes componentes que dotan de sentido y dan coherencia a la continuidad de las escenas dentro de los capítulos de la temporada. Para llevar a cabo dicha recomposición, hay que seguir cuatro procedimientos: la enumeración, el ordenamiento, el reagrupamiento y la modelización (Casetti y Di Chio, 2007:45-47). Así, en el caso de esta investigación, en un primer momento se especifican y enumeran todos los componentes desgregados en la fase de descomposición, para que, después, en la fase de ordenamiento, se estudie la posición y la función que ocupan dentro del capítulo de la serie. Acto seguido se pasa al reagrupamiento, en donde se observa cómo cada uno de los elementos anteriores dota de sentido a la estructura completa del capítulo de la serie, lo que permite que se llegue a la etapa de la modelización, basada en la forma en la que se crea un modelo de comprensión de la investigación en su conjunto. En este caso, la modelización se centrará en la visión

completa que se hace sobre la representación de la violencia en las series de ficción seleccionadas para este trabajo.

### **I.4.3. El análisis comparativo**

La metodología comparativa es una de las técnicas analíticas más utilizadas en los diferentes ámbitos de la investigación a lo largo de la historia. A pesar de ello, su legitimación como método efectivo y su fundamentación como procedimiento científico válido no se ha desarrollado ni estudiado con demasiado ahínco. Los investigadores se han limitado poco más que a aprobar los resultados obtenidos como consecuencia del establecimiento de semejanzas o diferencias entre las unidades que componen el cuerpo de análisis de un estudio. Pero, ¿en qué consiste la comparación? Una completa definición sobre este término podría ser la siguiente:

La comparación consiste en acercar dos o varios temas de análisis que pertenecen a distintos ambientes, tanto culturales como sociales y políticos y presentar las diferencias y las similitudes con el fin de aumentar el conocimiento de cada uno de ellos (Bouchard, 2000: 37).

Por tanto, todas las realidades pueden ser objeto de una comparación, aunque si bien es cierto que para realizar un análisis exhaustivo basado en este método sería necesario reunir una serie de requisitos, entre ellos, la delimitación previa del ámbito de estudio de las unidades a comparar, establecer el punto de partida del análisis o las variables con las que se va a llevar a cabo la investigación. No obstante, para aplicar la metodología del análisis comparativo en cualquier investigación hay que tener en cuenta las siguientes fases en el desarrollo del estudio: el ámbito del objeto de investigación, el contexto, el tiempo (comparación diacrónica, sincrónica y diferida) y el espacio (nacional, internacional, supraestatal, mundial) (Nohlen, 2007: 42-44).

Si se aplican dichas fases a este trabajo, hay que señalar que la acotación del ámbito de estudio es necesaria para que se obtengan unos resultados coherentes y lógicos con las pretensiones del estudio. Por ello, en este caso, el amplio campo de la investigación que supondría analizar la representación de la violencia de las series de ficción se delimita para poner el foco de atención en cinco series nacionales y cinco

estadounidenses cuya primera temporada ha sido emitida en España entre 2007 y 2011. En lo que respecta al contexto, precisar las circunstancias en las que se envuelve la investigación, hará que esta no se desvíe de su objetivo inicial y que las variables establecidas para iniciar el análisis metodológico sigan una misma dirección. Así, el itinerario a seguir de este trabajo desde el punto de vista contextual es el de analizar si la representación que se hace la violencia en estas diez series coincide con aquellos aspectos que, según las investigaciones realizadas hasta el momento, contribuyen a fomentar el aprendizaje y la influencia de las acciones violentas entre el público juvenil. Por otro lado, en lo referente al tiempo, la variable comparativa que más se ajusta a las características de esta investigación es la diferida –las unidades a analizar comparten el contexto temporal pero no la simultaneidad–, puesto que a pesar de que las series de esta investigación comparten un período concreto de tiempo en lo que respecta a la emisión de su primera temporada en España, no se emiten simultáneamente: hay series que coinciden en el mes y año de emisión, pero no se programan el mismo día, a excepción del capítulo final de *Hispania* en Antena 3 y el primer capítulo de *The Walking Dead* en La Sexta, que se emitieron a la vez el mismo día y a la misma hora. Por último, la fase del espacio se ajusta en el marco de esta investigación dentro del ámbito nacional, ya que, aunque se analicen cinco series de producción española y otras cinco de producción estadounidense, todas ellas comparten un mismo espacio estatal de emisión al estrenarse en canales en abierto de España.

Con todo ello, resulta una evidencia que la comparación debe realizarse entre fenómenos o realidades que compartan las mismas características, puesto que, si se establecen entre unidades con unos niveles de diferencia más que notables, los resultados posteriores a la investigación podrían ser equívocos o erróneos. Por ello, el análisis comparativo tiene mayor utilidad en aquellas investigaciones cuyas comparaciones se centran en componentes de reducida escala, es decir, aquellas que no cuentan con una extensión exacerbada en lo que respecta a su nivel de estudio, ya que la validez del método comparativo “depende de la relevancia analítica del (o los) casos(s) seleccionado(s) para la problemática en cuestión” (Ariza y Gandini, 2012: 510). Y es que cuanto mayor sea la materia a analizar desde el punto de vista comparativo más complicado resulta alcanzar la rigurosidad en el trabajo. En el caso de esta investigación, analizar la representación de la violencia en las series de ficción sería un campo de estudio demasiado amplio. Por ello, ha sido necesario acotarlo y ceñirse a las

premisas establecidas en este trabajo para analizar diez series de televisión cuya primera temporada fue emitida entre 2007 y 2011 en España. De esta manera, las unidades a comparar comparten el mismo género de ficción y las mismas características y, con ello, se abarca una cantidad de datos representativa del material inabarcable que se habría generado de no delimitarse el corpus de este trabajo.

El análisis comparativo tiene como finalidad producir generalizaciones causales entre las relaciones establecidas por las variables con las que se desarrolla la investigación. Por tanto, “las comparaciones pueden dar lugar a la comprobación temporal o a la refutación de generalizaciones de orden causal” (Llamazares, 2009: 1). De este modo, toda investigación que aplique esta metodología pretende conocer la problemática generada a partir de unidades específicas y cómo se desarrolla entre las diferentes materias que conforman el cuerpo de estudio. En este caso, esta investigación realizará una comparación en tres niveles: el primero de ellos, se centrará en comparar la representación que se hace de la violencia entre las series españolas, el segundo de ellos, en realizar dicha comparación entre las series estadounidenses y, el tercero, en comparar la forma de representar la violencia entre las series españolas y las estadounidenses. Y, todo ello, partiendo de las mismas premisas de análisis para conocer las semejanzas y diferencias que se dan entre todas ellas, tanto en los resultados como en las conclusiones de este trabajo.

La comparación es una metodología basada en el respeto entre los elementos que son objeto de este análisis, por lo que, cada uno de ellos parte de una misma base de igualdad a la hora de realizar la inmersión en el estudio. Por ello, en esta investigación se tiene un conocimiento exhaustivo de todos los factores implicados en el estudio de la representación de la violencia para saber el papel que adoptará cada una de las variables en el desarrollo del trabajo. Y para ello, nada más útil que separar la unidad del análisis, en este caso, el contenido violento de las series, del entorno sociocultural en el que se envuelve para examinarla de la forma más objetiva posible.

En definitiva y, a modo de resumen, el análisis comparativo da lugar una serie de proposiciones de gran utilidad para esta investigación (Lesemann, 2007: 3-4):

- 1) El establecimiento de una distancia objetiva en relación con los contenidos violentos a analizar, para evitar, así la evidencia lógica que se podría establecer a partir de ideas preconcebidas.
- 2) Una mayor comprensión de la materia de estudio, así como de su estructura y de los diferentes mecanismos por los que se regula la representación de la violencia en las series de ficción televisiva.
- 3) La estimulación de las ideas y de las estrategias de acción. Con la comparación se potencia el aprendizaje sobre el cómo, el por qué y el para qué se representa la violencia de una determinada manera en la ficción serial televisiva a partir de la verificación o no de los resultados obtenidos en el desarrollo del trabajo.
- 4) La evidencia de aquellos factores que pasaban inadvertidos en un principio en el análisis de los elementos que conforman las escenas violentas. Con ello, se superan las barreras habituales de explicación e interpretación y se pasa a una faceta más general de la investigación del análisis comparativo sobre la violencia audiovisual.



## I.5. Corpus de la investigación

Para que una tesis sea considerada como tal, debe incluir entre sus características que la investigación se realice sobre un objeto reconocible en el que queden definidas las condiciones en las que se analizará el cuerpo del trabajo (Eco, 2001: 43). Por este motivo, el objetivo de esta investigación se centrará en el análisis de la representación de la violencia verbal y física que se da tanto en las series nacionales como en las estadounidenses que se emiten en España. Al tratarse de un objeto de estudio demasiado extenso, es necesario delimitar el campo de actuación y justificar su elección para que los resultados de este trabajo cuenten con una mayor precisión y rigurosidad.

El criterio de esta investigación se desarrollará a partir de la siguiente premisa objetiva: analizar las cinco series nacionales y estadounidenses cuya primera temporada se haya emitido en el período comprendido entre 2007 y 2011, ambos inclusive, en canales en abierto de España, en horario de prime time –entre las 20:30 y 00:30 horas–, que hayan registrado como mínimo un 20 por ciento de *share* de media y cuyos contenidos hayan sido consumidos, principalmente, por un público joven comprendido entre los 14 y los 25 años.

En este sentido hay que señalar que la única variación en lo que respecta a los criterios de análisis a seguir entre las series españolas y las estadounidenses se registra en el *share*, ya que para estas últimas la media de cuota de pantalla que tendrán que registrar como mínimo en su primera temporada será un 10 por ciento. Una decisión que se justifica con la menor acogida que en este período cosecha la ficción estadounidense frente a la española, con lo que resulta imposible equiparar el mismo nivel de *share* entre una y otra. Existen dos factores que podrían explicar esta preferencia de los espectadores por las series nacionales frente a las estadounidenses: el primero de ellos es “la cercanía cultural de las historias narradas y de los personajes que las recrean”, mientras que el segundo hace referencia a “la gran habilidad de los canales comerciales para programar las series de producción propia en su franja horaria más importante” (Diego, Etayo y Pardo, 2011: 83).

### **I.5.1. Criterios de selección del corpus de la investigación**

El hecho de que esta investigación se centre en analizar únicamente la primera temporada y no todas las que conforman las series de televisión seleccionadas para este trabajo se debe a diversos motivos. El primero de ellos es que se trata de una forma de delimitar temporalmente el inicio y el fin del ámbito de estudio, ya que, en el momento en el que se aborda esta investigación algunas de las series seguían en emisión<sup>1</sup>, mientras otras hacía ya varios años que habían finalizado o acababan de hacerlo. Por tanto, hubiera sido muy complicado llevar a cabo esta investigación siguiendo los mismos criterios bajo los que se realiza si se hubieran analizado las diez series en su totalidad en lugar de su temporada inicial: este trabajo se hubiera dilatado mucho en el tiempo a la espera de que todas las series pusieran el broche final. Además de ello, se habría acumulado una ingente cantidad de datos que hubiera dificultado la precisión en el análisis y comparación de los mismos de cara a las conclusiones finales. Y es que, cuanto más se restringe el campo de estudio, mejor y más seguro se investiga: los temas de ámbito general y demasiado amplios no ayudan a plantear un investigación asequible y, por tanto, esta puede quedar finalmente en un intento inabarcable.

De cualquier modo, hay que tener en cuenta que el número de capítulos que componen la primera temporada de las diez series de este trabajo oscilan entre los 6 y los 13 –siete de ellas tienen más de 10 entregas–, por lo que, con ellos, se puede obtener los datos y la información suficiente para llevar a cabo esta investigación. Con el análisis de los 53 capítulos que componen el total de las cinco series españolas y los 54 de las estadounidenses se cuenta con una muestra muy representativa del marco en el que se desarrolla la trama de la ficción; suficiente para conocer, en este caso, cómo se representa la violencia. Y es que, a pesar de que en cada temporada los personajes de las series evolucionen y, con ellos, sus tramas, es muy difícil que se modifique en su totalidad el contexto y el ambiente en el que se desenvuelve la ficción.

---

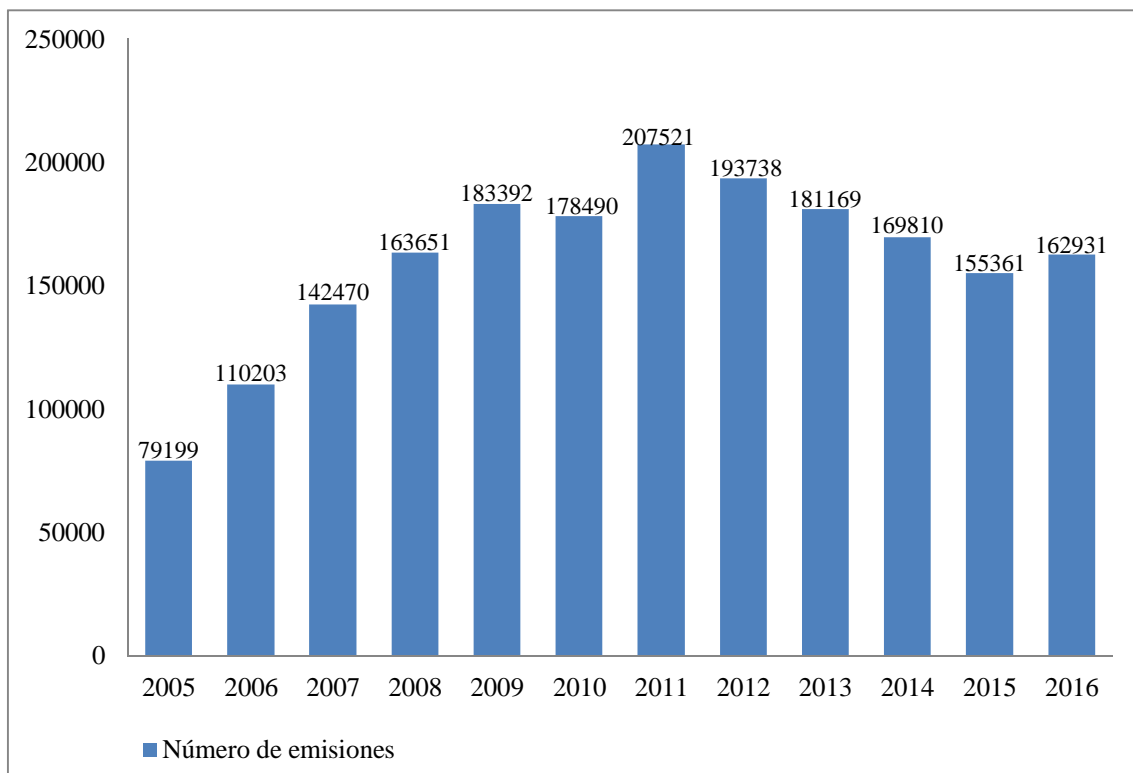
<sup>1</sup> A día de hoy, *The Walking Dead* es la única de las diez series que se analizan en este trabajo que continúa en emisión. En Estados Unidos, la cadena AMC estrenó la primera mitad de su séptima temporada el 23 octubre de 2016 (Elidrissi, 2016), mientras que la segunda lo ha hecho el 12 febrero de 2017 (Ferreirós, 2016). Por su parte, la última serie española que ha dejado de emitirse ha sido *Águila Roja*. Su final definitivo llegó el 27 octubre de 2016 tras nueve temporadas en antena (Álvarez, 2016).

En lo que respecta a la elección de series cuya primera temporada fue emitida en un período tan relativamente lejano al actual, hay que señalar que es una decisión que responde a causas objetivas y de índole personal. En el caso de las primeras, ¿por qué se toma 2007 como fecha inicio de este trabajo?:

- 1) En la temporada 2005/2006 aparece un nuevo modelo televisivo en España propiciado por la puesta en marcha de dos nuevas cadenas privadas analógicas: Cuatro y La Sexta. Con la ampliación del mercado, se produce un cambio en la estructura de la producción televisiva, ya que aumenta tanto el número de horas de programación como el de formatos emitidos. En este sentido, la ficción ocupa un lugar preponderante, ya que las nuevas cadenas apuestan desde un primer momento por ella; de ahí que, según datos ofrecidos por *El anuario de la televisión 2005/2006* (GECA, 2007: 104), el número de ficciones de producción independiente de la temporada 2005/2006 fue de 89, mientras que la temporada anterior registró 78. Por ello, el año 2007 es una fecha de partida adecuada para iniciar este trabajo: las nuevas cadenas de televisión empiezan a consolidarse y, con ellas, se abre un amplio abanico de posibilidades para la creación, producción y emisión de ficción televisiva y su consecuente análisis.
- 2) En 2007 también se produce un hito importante en lo que respecta a la reinención de la ficción española en televisión: Antena 3 se convierte en la primera cadena comercial de España que emite por Internet los capítulos de sus series, como *El Internado* o *Círculo Rojo*, tras su emisión por televisión (Alonso, 2007). Otro de los logros de Antena 3 fue que en 2008 se convirtió en la primera cadena europea en estrenar la temporada de una serie en Internet antes que en televisión en horario de máxima audiencia (Aniorte, 2008). La aparición de nuevos soportes digitales marcan un cambio de tendencia en los hábitos de consumo televisivo de los espectadores. Ahora la audiencia tiene un papel activo en tanto que puede decidir cómo y cuándo ver los episodios de sus series preferidas. Y no solo los espectadores se benefician de estas nuevas formas de consumo televisivo, sino también las propias cadenas, pues Internet les abre nuevas posibilidades para promocionar sus series entre los internautas. Por tanto, la ficción serial tiene una mayor proyección y repercusión entre el público, ya que llega a más espectadores a través de Internet, la que ya es la “nueva ventana de consumo de televisión” (López, 2013:5).

- 3) Sea por estas circunstancias u otras, lo cierto es que 2007 es una fecha trascendente para la ficción serial emitida en España, pues si ya contaba con el respaldo mayoritario de la audiencia, a partir de este año el número de series se incrementa en 32.267 emisiones con respecto a 2006. Así, en los años que abarcan el estreno de la primera temporada de las series seleccionadas para esta investigación, se observa cómo esta cifra continua creciendo hasta 2009 y que, a pesar de que desciende en 2010, en 2011 alcanza su punto más álgido hasta la fecha al lograr 207.521 emisiones de series en el año.

*Gráfico 1. Evolución del número de emisiones de series en España*



Fuente: Barlovento Comunicación según codificación de Kantar Media.

Y es que la ficción siempre ha sido uno de los espacios favoritos en la televisión y esto se demuestra en el porcentaje de tiempo que ocupa en todos los canales televisivos con respecto al resto de géneros. Así, es el formato que domina claramente en la parrilla televisiva al tener mayor presencia que otros como la información o el entretenimiento.

**Tabla 1. Evolución del porcentaje de duración de los géneros televisivos en España**

GÉNEROS	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	TOTAL
Ficción	48,46	47,75	48,78	47,65	46,46	44,53	44,21	43,95	44,13	42,13	40,33	44,97
Información	8,24	8,47	8,48	9,68	10,74	10,45	10,32	10,19	9,18	9,46	9,03	9,44
Entretenimiento	9,54	9,85	9,07	9,44	9,43	10,15	10,23	10,13	10,83	10,75	10,69	10
Culturales	14,35	14,85	14,67	15,9	15,54	16,54	18,56	18,58	18,54	18,58	18,02	16,73
Concursos	1,32	2,36	3,17	2,44	1,57	1,83	1,55	1,74	1,7	1,54	1,5	1,82
Deportes	10,94	8,63	8,6	8,26	9,98	10,45	9,42	9,41	9,03	10,51	13,93	10,04
Música	6,46	7,19	6,19	5,91	5,54	4,92	4,66	4,98	5,6	5,7	5,34	5,59
Artes Escénicas	0,12	0,1	0,08	0,05	0,05	0,04	0,02	0,02	0,01	0,01	0,01	0,04
Religiosos	0,11	0,1	0,09	0,09	0,1	0,15	0,16	0,16	0,16	0,2	0,2	0,14
Toros	0,2	0,17	0,18	0,11	0,13	0,1	0,1	0,1	0,12	0,27	0,14	0,14
Otros	0,26	0,5	0,66	0,44	0,44	0,84	0,78	0,73	0,71	0,86	0,81	1,07

Fuente: Barlovento Comunicación según codificación de Kantar Media.

- 4) A pesar de todo, el hecho de que las series seleccionadas para esta investigación estrenaran su primera temporada entre 2007 y 2011 no significa que su consumo se ciña a ese período de tiempo. En el momento en el que Internet pone a disposición de sus internautas cualquier contenido emitido en televisión a través de los portales oficiales de las series o de otras plataformas especializadas en este tipo de contenidos, las series que configuran el *corpus* de esta investigación siempre están disponibles para los espectadores que quieran volver a verlas o que quieran acercarse a ellas por primera vez. Con ello, se pone de manifiesto que los contenidos audiovisuales, en este caso las series de televisión, a pesar de que el desarrollo interno de su trama se enmarque temporalmente en un momento determinado, nunca dejan de ser actuales, ya que se trata de un producto que puede llegar a consumirse por cualquier espectador de cualquier parte del mundo a cualquier hora y en cualquier lugar. Y es que el cambio de consumo televisivo ha sido liderado por las “historias por capítulos” que ofrecen las series, lo que ha provocado que la audiencia ya no se ajuste a los “horarios que deciden las cadenas” ni tampoco “al ritmo que marcan” (Marcos, 2015). La accesibilidad que proporciona Internet hace que se personalice la televisión para los espectadores y los contenidos sean descubiertos por el público cuando ellos lo deseen. Además, también hay que tener en cuenta que las series de esta investigación han gozado de un gran éxito nacional e internacional, ya que han sido vendidas a numerosas cadenas de televisión de países extranjeros. Con lo cual, su difusión no solo se realiza a

través de Internet, sino a través de las propias televisiones extranjeras que han decidido comprar estas series para emitir las a través de la pantalla en sus respectivos países. Con todo ello, se puede afirmar que la vigencia de las series no ha concluido, pues su primera temporada puede ser descubierta por nuevos espectadores, a través de Internet o televisión, cada día y, de esta manera, los resultados obtenidos en este trabajo no se restringen al público que en su día vio el estreno de la primera temporada de estas series por televisión, sino a todos aquellos que cada día pueden visionarla por primera vez.

En lo que respecta a las causas de índole personal, hay que señalar que la elección de series cuya primera temporada fue emitida en televisión entre 2007 y 2011, ha permitido al investigador analizar la problemática que en este trabajo se plantea a través de una distancia temporal prudencial. Una distancia con la que se consigue, más si cabe, profundizar, examinar, observar, reflexionar y relacionar todas aquellas cuestiones que guardan relación con la representación de la violencia de una forma objetiva que no permita sesgar los resultados. Así, se logra obtener un conocimiento verificable de la realidad que se analiza lejos de las posibles influencias que podría recibir el investigador desde su entorno, ya que no se encuentra inmerso en el mismo período del estreno de temporada de dichas series en España y, por tanto, puede afrontar el análisis lejos de la agitación social y mediática que provocaron estas ficciones en su momento.

Además de ello, esta distancia temporal ha permitido que el investigador pueda combinar su jornada laboral con su labor investigadora, ya que ha gozado de una mayor flexibilidad en cuanto al ajuste de su tiempo para el visionado de las series y el posterior análisis de las escenas violentas. Y es que, al no contar con la inmediatez y la premura que imprime la difusión semanal de los capítulos de una serie emitida en la actualidad, el ritmo de trabajo se ha adaptado a las particularidades del investigador al no contar con una disponibilidad temporal absoluta para dedicarla a este trabajo.

Por otra parte, el que se hayan elegido series que hayan sido seguidas, principalmente, por un público comprendido entre los 14 y los 25 años de edad, se debe a que se pretende analizar ficciones que hayan tenido como espectadores mayoritarios a los jóvenes y este es el rango de edad que establecen organizaciones como Naciones Unidas para su delimitación. De esta manera, la mayoría de series que son objeto de esta

investigación han sido líderes entre el target juvenil<sup>2</sup> –establecido entre los 13 y los 24 años– aunque también entre el target comercial –entre los 16 y los 54 años<sup>3</sup>–.

No obstante, hay que tener en cuenta que la juventud es una etapa crucial en el desarrollo personal e intelectual del individuo; se trata de un período en el que se conforma su madurez a partir de la influencia y el aprendizaje que recibe de todos los agentes socializadores que le rodean y, entre ellos, se encuentra la televisión. Los contenidos que de ella se desprenden contribuyen a la generación de valores y a la consolidación de aquellas pautas de aprendizaje que han adquirido en su entorno social y cultural. Es por ello por lo que resulta necesario prestar atención a los contenidos televisivos a los que están expuestos y conocer de antemano la influencia positiva o negativa que pueden ejercer algunos patrones o estereotipos relacionados con las acciones violentas. Aunque los estudios realizados hasta el momento no han demostrado que exista una relación directa entre el visionado de violencia audiovisual y la posterior actuación agresiva por parte del espectador, no hay que desdeñar el influjo que, a corto o a largo plazo, pueden producir en el público, sobre todo en el infantil y el juvenil. Así, la presentación de los agresores como personajes atractivos y valientes que, incluso, en muchas ocasiones, adoptan el rol de protagonista, puede motivar a los espectadores a seguir sus actuaciones para llegar a ser tan carismáticos como ellos. Al ser las series de ficción el género más seguido por los jóvenes en televisión se puede decir que:

- 1) Cuanto mayor es el realismo percibido mayor es el efecto incubado.
- 2) Las series les ofrecen la oportunidad de hablar sobre sí mismos y clarificar ideas sobre la identidad de género y sexual.
- 3) La identificación con los personajes famosos les ofrece un grupo secundario de pseudo amigos.
- 4) La identificación con personajes famosos favorece el desarrollo de su autonomía personal (Medrano, de Moretín y Apodaca, 2015: 310).

---

<sup>2</sup> De todas las series de esta investigación, llama la atención el caso de *Águila Roja*. El objetivo de TVE al encargarle una nueva ficción a Globomedia era recuperar el target juvenil, ya que su audiencia estaba muy envejecida. Los datos registrados reflejan que con *Águila Roja*, TVE consiguió recuperar al público joven en *prime time* con un 22% de media en esta franja de edad (Bueno, 2014).

<sup>3</sup> Este tramo de edad es, según Kantar Media, el más apreciado para los anunciantes. Sin embargo, en función de los intereses de cada cadena, los límites de edad para fijar el target comercial varían. Así, Antena 3 lo actualizó en junio de 2016 para individuos de 25 a 59 años al atender a la realidad socioeconómica de la población actual. Por su parte, Mediaset España ha adaptado el target comercial de sus canales en enero de 2017 y está compuesto por individuos de 16 a 59 años al incluir a la denominada generación *millennials* dentro de este target (Fernández, 2016).

Por último, el hecho de que se apueste por el análisis de series de ficción estadounidenses en lugar de otras producciones extranjeras que se emiten en España, como pueden ser las británicas o las canadienses, responde a la siguiente justificación:

- 1) Primero, se trata de una de las industrias audiovisuales más potentes a nivel económico.
- 2) Segundo, y gracias a las enormes vías de distribución, es el mercado que mayor difusión tiene y que mayor homogeneización cultural ha conseguido a nivel planetario.
- 3) Tercero, y como resultado de los dos elementos anteriores, es la referencia audiovisual para todo el ámbito “occidental”. Los estadounidenses son los encargados de marcar tendencias y de servir de modelo. Y hacen que todo el entramado audiovisual de cada país se configure condicionado por sus ventas (Mas, 2012: 247).

Con todo ello, las series que conforman esta investigación han sido seleccionadas a partir de los datos proporcionados por dos de las páginas web más relevantes en lo que a contenidos de televisión se refiere: *FormulaTv* (<http://www.formulatv.com>) y *Vertele* (<http://www.vertele.com>). La primera de ellas se configura como el portal de televisión más visitado en España, tal y como señalan *Nielsen* (empresa de información y medición líder en el mundo) y OJD (Oficina de la Justificación de la Difusión). *FormulaTV* abarca información multimedia relativa a noticias, audiencias, programación, series y productoras, así como diversos aspectos relacionados con los profesionales que trabajan en televisión. Por su parte, *Vertele* es un portal auditado por OJD y se define como la web más completa sobre el mundo de la televisión en España. Sus contenidos versan sobre la actualidad televisiva e incluye reportajes, entrevistas, críticas, análisis de audiencias o fichas técnicas de programas y series, entre otros.

Asimismo, las series seleccionadas para esta investigación son las siguientes:



*Tabla 2. Selección de series nacionales emitidas en España*

FICCIÓN ESPAÑOLA				
SERIE	CADENA	ESTRENO 1ª TEMPORADA	ESPECTADORES	SHARE
Águila Roja	TVE	19/02/2009	4.637.000	25,5%
El Internado	Antena 3	24/05/2007	4.077.000	23,8%
Sin tetas no hay paraíso	Telecinco	09/01/2008	4.016.000	23,4%
Hispania, la leyenda	Antena 3	25/10/2010	4.319.000	22,8%
El Barco	Antena 3	17/01/2011	4.139.000	20,6%

Fuente: <http://www.vertele.com>; <http://www.formulatv.com>

*Tabla 3. Selección de series estadounidenses emitidas en España*

FICCIÓN ESTADOUNIDENSE				
SERIE	CADENA	ESTRENO 1ª TEMPORADA	ESPECTADORES	SHARE
The Walking Dead	La Sexta	11/01/2011	3.060.000	16,1%
Spartacus	Cuatro	23/02/2011	1.927.000	11,9%
Dirty Sexy Money	Antena 3	28/09/2008	1.907.000	11,8%
Mad Men	Cuatro	04/03/2009	443.000	10,8%
Californication	Cuatro	13/06/2008	622.500	10,1%

Fuente: <http://www.vertele.com>; <http://www.formulatv.com>

A partir de esta clasificación, el procedimiento a seguir en el estudio se iniciará con el visionado de los capítulos de la primera temporada de cada una de ellas, algo para lo que no se prevé demasiada dificultad debido a que se puede acceder fácilmente a ellos desde los portales oficiales que las series poseen en Internet o desde cualquier otro portal especializado en ficción serial televisiva. A pesar de ello, detrás de la accesibilidad inicial y de las ventajas que ello ofrece, se esconde un arduo y minucioso trabajo de selección que se desdobra, en primer lugar, en distinguir las escenas de contenido violento del total que conforma el capítulo, para dar paso, en segundo lugar, al meticuloso análisis de todos los detalles que componen la escena: desde el número de planos, hasta los componentes sonoros, la dialogación o las causas y el grado manifiesto de la acción violenta, entre los otros muchos elementos que se recogen en la ficha de análisis de este trabajo y cuyos resultados quedan reflejados a través de diversos gráficos y tablas a lo largo del desarrollo de la investigación. Sin duda, todo ello se lleva a cabo con la intención de obtener unos datos singulares de cada serie, así como otros comunes que coincidan en todas ellas y adquirir, del cómputo total de la información extraída, unas conclusiones generales que clarifiquen la adecuación o no de la

representación que se hace de la violencia en este tipo de series en función de las investigaciones realizadas sobre esta materia hasta el momento.

### **I.5.2. Presentación de las series**

A continuación, se presentará una breve ficha técnica y una sinopsis de la primera temporada de las series que son objeto de estudio en este trabajo. La finalidad no es otra que familiarizar al lector con el contenido de las mismas con la intención de que conozca la trama principal de cada una de ellas.

No obstante, antes de añadir estos datos hay que señalar que todas las series son de emisión semanal, aunque, en este sentido, se aprecia una diferencia notable entre las españolas y las estadounidenses. Y es que si para las primeras se proyecta un capítulo por semana, para las segundas se emiten dos capítulos seguidos el mismo día a excepción de *Mad Men*. Una de las razones que explica este hecho la ofrece la directora de producción ajena de Antena 3, Mercedes Gamero, al señalar que “los capítulos de series extranjeras suelen durar unos 40 minutos, mientras que los de las ficciones españolas tienen unos 80 minutos”, por tanto, si se emite un solo episodio se dejaría “a los espectadores colgados a mitad de la noche” (Marcos, 2012).

Junto a ello, las tramas de todas estas series se caracterizan por ser autoconclusivas, es decir, que en ellas se incluyen los tres actos de todo relato: presentación, nudo y desenlace. Son las series nacionales las que dan cabida, de forma más evidente, a las tramas autoconclusivas tal y como ocurre en el caso de *Águila Roja*, ya que este elemento constituye una de sus principales señas de identidad. Ahora bien, esto no impide que en estas series también haya tramas abiertas que continúan en varios capítulos e incluso en toda una temporada, ya que “la base narrativa serial se complementa con una evidente cohesión interna del relato, tanto a nivel de temporada como de la serie en su conjunto” (Cascajosa, 2016: 159). Estas tramas suelen ser de carácter más general, como, por ejemplo, las relaciones de amor u odio que se tejen entre los personajes o los objetivos a alcanzar por parte de los mismos. Un buen ejemplo de ello se da en *Spartacus*, donde el eje vertebrador de la serie no es otro que conocer cómo el protagonista se vengará de los romanos por su captura y si logrará o no

su ansiada libertad. De esta manera, las tramas autoconclusivas que presentan algunos de los capítulos quedan relegadas a un segundo plano al funcionar como una mera anécdota en la consecución de los objetivos del protagonista o de cualquier otro personaje de la serie. Así, como señalan Gutiérrez y Gavilán (2016: 28):

En series antológicas, la estructura se monta en dos tramas: la A corresponde a cada capítulo y la B a toda la serie o temporada (Douglas, 2011). En este caso, la confrontación no queda necesariamente resuelta en cada capítulo, el arco dramático o trayectoria de personaje tienen una progresión más lenta (trama B), lo cual permite el trabajo de personajes redondos, con historia, que aprenden de sus errores y modifican sus acciones. A lo largo de las temporadas, la trama se orienta necesariamente hacia un final.

Por último, apuntar que estas series de ficción, entendidas como “productos televisivos de entretenimiento” (Herrero, 2008: 23), han logrado captar la atención y el interés de sus espectadores hasta situarlas como líderes de audiencia en su franja horaria de emisión. Un entretenimiento que se entiende como el ritual de “concentrarse en una pantalla para experimentar la apreciación de historias y su significado” con el que “sentir el ascenso de emociones internas [...] y profundizar en su significado” (Lozano y Barragán, 2015: 314).

### I.5.2.1. Ficción española



Fuente imagen: <http://aguilaroja.zxq.net/>

**-Emisión primera temporada:** 19/02/2009

**-Capítulos primera temporada:** 13

**-Cadena de emisión:** TVE

**-Productora:** Globomedia

**-Horario:** 22:00 horas

**-Duración capítulos:** 75-80 minutos

**-Género:** Aventura histórica

**-Ambientación:** Siglo XVII

Fuente información: <http://www.rtve.es/television/aguila-roja/serie/>

**S**inopsis: Aventura, intriga, amor y odio son los elementos que confluyen en esta serie en la que se ensalzan valores como el honor y la amistad. El protagonista de esta trama es Gonzalo de Montalvo, un maestro de escuela que inicia una nueva vida tras el asesinato de su mujer, ya que se ha propuesto encontrar al culpable de su muerte. Así, seguirá con su profesión de maestro durante el día mientras que por la noche se convertirá en el *Águila Roja*, un héroe que ataviado en un traje de guerrero ocultará su identidad ante el resto de ciudadanos de la villa. Y es que nadie sabe quién se esconde tras esa misteriosa figura, ya que Gonzalo sólo comparte este secreto con su fiel criado, Satur, y con el fraile Agustín, su instructor desde que era pequeño. Con la ayuda de ambos, este héroe compaginará la búsqueda de los asesinos de su mujer con la lucha contra las injusticias a las que están sometidos los ciudadanos de la villa.



Fuente imagen: <http://www.koinovacance.org/blog/?p=816>

**-Emisión primera temporada:** 24/05/2007

**-Horario:** 22:00 horas

**-Capítulos primera temporada:** 6

**-Duración capítulos:** 70-75 minutos

**-Cadena de emisión:** Antena 3

**-Género:** Intriga /misterio

**-Productora:** Globomedia

**-Ambientación:** Actual

Fuente información: <http://www.antena3.com/series/el-internado/>

**Sinopsis:** La Laguna Negra inicia un nuevo curso escolar con la llegada de dos nuevos estudiantes: Marcos y Paula, dos hermanos que se encuentran bajo la tutela del director de este internado después de que sus padres desaparecieran en alta mar. A pesar del rechazo inicial, los chicos se adaptan pronto tanto al lugar como a sus nuevos compañeros, con los que serán partícipes de los misteriosos acontecimientos que suceden en el entorno del colegio. De este modo, la pandilla de adolescentes compuesta por Marcos, Iván, Carol y Vicky será la encargada de intentar descubrir qué esconden los pasadizos que conectan el internado con el bosque, así como las extrañas muertes y desapariciones que se suceden sin explicación alguna. Todo ello, enmarcado dentro de las tensas relaciones entre los profesores y de la severa disciplina por la que se rigen las normas de la Laguna Negra, lo que dificultará la intrigante búsqueda de los chicos y permitirá que la tensión y el misterio estén presentes en cada momento.



Fuente imagen: <http://imundertherose.wordpress.com/2009/01/>

<b>-Emisión primera temporada:</b> 09/01/2008	<b>-Horario:</b> 22:00 horas
<b>-Capítulos primera temporada:</b> 12	<b>-Duración capítulos:</b> 70-75 minutos
<b>-Cadena de emisión:</b> Telecinco	<b>-Género:</b> Drama
<b>-Productora:</b> Grundy Producciones	<b>-Ambientación:</b> Actual

Fuente información: <http://www.telecinco.es/sintetasnohayparaiso/>

**S inopsis:** Un mundo de narcotraficantes regido por el poder y la ambición es el que atrapa a Catalina, una adolescente centrada en sus estudios y en su familia a la que le cambia su vida cuando se encuentra fortuitamente con un antiguo vecino y amigo de la infancia: Rafael Duque. Se trata de uno de los narcotraficantes más poderosos del país, pero entre ambos crece una historia de amor que intentará dejar al margen los riesgos que se tejen en este peligroso mundo. Haciendo oídos sordos a las advertencias de su familia, Catalina empezará a formar parte de un ambiente de fiestas de lujo, tráfico de drogas y negocios clandestinos al que no está acostumbrada, pero la joven está dispuesta a asumir cualquier tipo de riesgos para estar al lado de El Duque. Su turbulenta e inestable relación de amor hará que tanto uno como otro tengan que sacrificarse al máximo para lograr que salga a flote, algo que, sin embargo, estará muy lejos de que suceda, debido a que las prioridades de ambos son muy diferentes.



Fuente imagen: [http://películaspormail.blogspot.com/2011\\_06\\_01\\_archive.html](http://películaspormail.blogspot.com/2011_06_01_archive.html)

<b>-Emisión primera temporada:</b> 25/10/2010	<b>-Horario:</b> 22:00 horas
<b>-Capítulos primera temporada:</b> 9	<b>-Duración capítulos:</b> 75-80 minutos
<b>-Cadena de emisión:</b> Antena 3	<b>-Género:</b> Drama histórico
<b>-Productora:</b> Bambú Producciones	<b>-Ambientación:</b> Siglo II a.C

Fuente información: <http://www.antena3.com/series/hispania/>

**S**inopsis: La llegada de las tropas romanas a tierras hispanas con el fin de conquistarlas traerá la desestabilización y el fin de la convivencia pacífica entre sus habitantes. Entre ellos se encuentra Viriato, un humilde pastor que verá cómo de la noche a la mañana él y los suyos lo pierden todo como consecuencia de un ataque a traición del ejército romano. El pueblo hispano se encuentra devastado, pero lejos de someterse a los chantajes y a las órdenes impuestas por el pretor Galba y su general Marco, Viriato se rebela contra los invasores para que abandonen su tierra y les devuelvan lo que les pertenece. De este modo, Viriato se convierte en el líder de los rebeldes y junto a Sandro, Darío, Paulo y Héctor conseguirán plantarle cara a todo un ejército romano. Su organización y espíritu de lucha serán las principales armas que les llevarán a arriesgar su propia vida por lograr la liberación del pueblo hispano de la opresión y la tiranía de los hombres de Galba.



Fuente imagen: <http://telemash.blogspot.com/2011/01/antena-3-estrena-esta-noche-el-barco.html>

**-Emisión primera temporada:** 17/01/2011

**-Capítulos primera temporada:** 13

**-Cadena de emisión:** Antena 3

**-Productora:** Globomedia

**-Horario:** 22:00 horas

**-Duración capítulos:** 70-75 minutos

**-Género:** Aventura fantástica

**-Ambientación:** Actual

Fuente información: <http://www.antena3.com/series/el-barco/>

**Sinopsis:** Un grupo de jóvenes estudiantes iniciarán una travesía en el buque Estrella Polar durante dos meses por haber obtenido una beca de investigación. Lo que no saben es que el mismo día de su embarque tendrá lugar un accidente sin precedentes en la Tierra, pues un fallo científico en un acelerador de partículas provocará que los continentes se hundan bajo el mar y la superficie terrestre se convierta en una infinita masa de agua. Hasta el momento, son los únicos supervivientes del planeta y su misión consistirá en encontrar alguna huella de vida en el exterior que les devuelva la esperanza. Ricardo, el capitán del barco, junto a su oficial Julián serán los encargados de mantener la calma y de subsanar cualquier problema que surja a bordo. Un ambiente de tensión e inquietud que se mezclará con las relaciones de amistad y de amor de los tripulantes, así como con las estrategias de supervivencia o los problemas climatológicos a los que tendrán que hacer frente para superar este viaje.



### I.5.2.2. Ficción estadounidense



Fuente imagen: <http://quotivee.com/2013/articles/business-tips-to-learn-from-the-walking-dead/>

- <b>Emisión primera temporada:</b> 11/01/2011	Pictures, Circle of Confusion, Darkwoods Productions
- <b>Capítulos primera temporada:</b> 6	- <b>Horario:</b> 22:30 horas
- <b>Cadena de emisión (España):</b> La Sexta	- <b>Duración capítulos:</b> 40-45 minutos
- <b>Cadena de emisión (EEUU):</b> AMC	- <b>Género:</b> Ciencia ficción / Suspense
- <b>Productora:</b> AMC Studios, Valhalla Motion	- <b>Ambientación:</b> Actual

Fuente información: <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>

**Sinopsis:** Rick Grimes es un oficial de policía de un pueblo de Georgia. Tras sufrir un tiroteo, despierta del coma en un hospital abandonado y se encuentra en medio de una caótica situación en la que el mundo que conocía ya no existe y ha dejado paso a una invasión de zombis que ha devastado la zona. El policía lucha por sobrevivir entre la irrupción de esta plaga de caminantes y emprende la búsqueda de su mujer e hijo con la esperanza de encontrarlos con vida y ponerlos a salvo. En su camino se encontrará con algunos supervivientes que, al igual que él, se encuentran en una situación crítica. Su instinto de supervivencia lo llevará a un pequeño campamento que hay en las afueras de Atlanta, donde un grupo de humanos se refugia y se ven obligados a hacer cosas que no se habrían imaginado jamás con la finalidad de protegerse y de evitar ser contagiados por la epidemia de zombis que se ha apoderado del lugar.



Fuente imagen: <http://www.fanpop.com/clubs/spartacus-blood-and-sand/images/10535709/title/spartacus-wallpaper>

**-Emisión primera temporada:** 23/02/2011

**-Capítulos primera temporada:** 13

**-Cadena de emisión (España):** Cuatro

**-Cadena de emisión (EEUU):** Starz

**-Productora:** Starz Media

**-Horario:** 22:30 horas

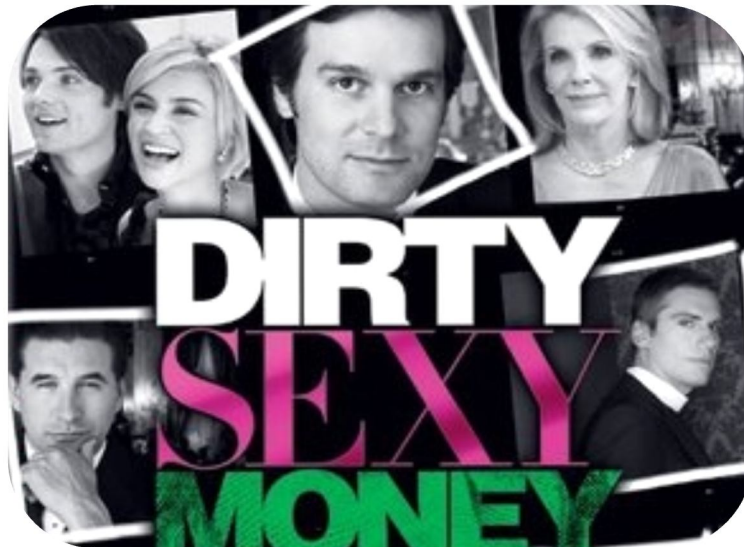
**-Duración capítulos:** 50-55 minutos

**-Género:** Drama histórico

**-Ambientación:** Siglo I a.C

Fuente información: <http://www.starz.com/originals/spartacus>

**S**inopsis: Desde que fue capturado por los romanos en la región de Tracia y separado de su esposa, Espartaco ha dejado de ser soldado para convertirse en esclavo y regirse por los mandatos de la Casa de Batiato. Una vez allí, empezará a formarse en su escuela de gladiadores para poder así participar en espectáculos de sangre, donde el principal entretenimiento de los allí presentes es la violencia y la muerte que se desprende de la lucha que se da en la arena. Espartaco llegará a convertirse en el mejor gladiador de Capua y Batiato aprovechará esta circunstancia para utilizarlo sin escrúpulos como una exhibición de la fuerza y el poder de su Casa y ganarse, con ello, los favores de la clase social y política. En un mundo de corrupción, violencia, sexo y traición, Espartaco alimenta su sed de venganza contra los romanos e intenta tejer un plan de fuga para escapar de las garras de quienes le robaron su libertad.



Fuente imagen: <http://www.jachakim.com/entertainment-reviews/tv-reviews/dirty-sexy-money/>

-Emisión primera temporada: 28/09/2008	Productions, Berlanti Television, Gross Entertainment
-Capítulos primera temporada: 10	-Horario: 22:00 horas
-Cadena de emisión (España): Antena 3	-Duración capítulos: 40-45 minutos
-Cadena de emisión (EEUU): ABC	-Género: Drama familiar
-Productora: ABC Studios, Bad Hat Harry	-Ambientación: Actual

Fuente información: [http://www.antena3.com/nova/series/dirty-sexy-money/sobre-la-serie/dirty-sexy-money\\_2010061000036.html](http://www.antena3.com/nova/series/dirty-sexy-money/sobre-la-serie/dirty-sexy-money_2010061000036.html)

**S**inopsis: Nick George es un abogado idealista que lleva una vida tranquila junto a su mujer y su hija en Nueva York. Pero todo cambia con la repentina y sospechosa muerte de su padre, el abogado de confianza de los Darling. Al recibir una tentadora oferta de trabajo por parte de esta millonaria familia consistente en realizar las labores que desempeñaba su padre, Nick acepta el reto sin saber que con ello sacrificará parte de su vida íntima y familiar. El ya nuevo abogado de los Darling se adentra en una nueva vida en la que conocerá unos turbios y delicados asuntos, así como los entresijos que envuelven tanto a los cinco hijos de la familia como a los padres de este poderoso clan. Para llevar a cabo su trabajo, tendrá que abandonar en numerosas ocasiones tanto su moral como su ética profesional con el fin de cuidar las apariencias y conseguir los objetivos marcados por los Darling.

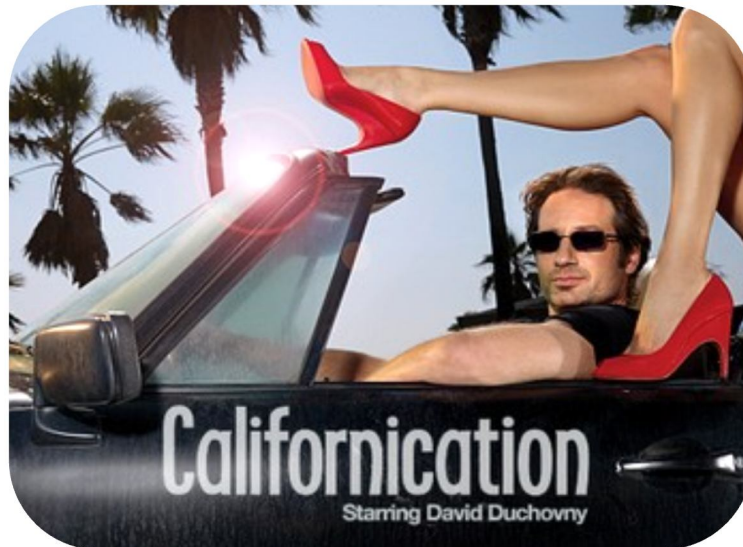


Fuente imagen: <http://www.amctv.com/shows/mad-men>

<b>-Emisión primera temporada:</b> 04/39/2009	Productions, Radical Media, Lionsgate Television
<b>-Capítulos primera temporada:</b> 13	<b>-Horario:</b> 00:00 horas
<b>-Cadena de emisión (España):</b> Cuatro	<b>-Duración capítulos:</b> 40-45 minutos
<b>-Cadena de emisión (EEUU):</b> AMC	<b>-Género:</b> Drama
<b>-Productora:</b> AMC, Weiner Bros, U.R.O.K	<b>-Ambientación:</b> Años 60 (siglo XX)

Fuente información: <http://www.amctv.com/shows/mad-men>

**S**inopsis: En la Nueva York de los años sesenta, la prestigiosa agencia de publicidad *Sterling Cooper* intenta hacer frente a la emergente competencia que le está arrebatando su cuota de mercado. Donald Draper es el director creativo y el máximo responsable de la empresa y se encarga de conseguir, junto a su equipo, las mejores campañas publicitarias tanto de carácter comercial como político. Un ambiente empresarial en el que se retrata el contexto social y laboral de la época, donde la distinción entre el rol masculino y femenino están perfectamente marcados y en el que la manipulación profesional y el acoso sexual formaban parte de la cotidianidad. Pero el señor Draper no solo se enfrenta a los problemas laborales, sino también a los que hacen referencia a un oscuro pasado que teme que salga a la luz como consecuencia de sus apariciones en la prensa a causa de recibir premios y distinciones profesionales.



Fuente imagen: <http://tvoh.es/cuatro/vuelve-a-cuatro-la-serie-californication/>

- <b>Emisión primera temporada:</b> 13/06/2008	And Then..., Aggresive Mediocrity
- <b>Capítulos primera temporada:</b> 12	- <b>Horario:</b> 00:30 horas
- <b>Cadena de emisión (España):</b> Cuatro	- <b>Duración capítulos:</b> 25-30 minutos
- <b>Cadena de emisión (EEUU):</b> Showtime	- <b>Género:</b> Comedia dramática
- <b>Productora:</b> Showtime, Twilight Time Films,	- <b>Ambientación:</b> Actual

Fuente información: <http://www.sho.com/sho/californication/home>

**Sinopsis:** El afamado escritor Hank Moody se encuentra en un período de crisis profesional debido a la falta de creatividad que le asola y le impide continuar con la proyección de su carrera. Este cuarentón inmaduro intenta compaginar este bache laboral con su desorganizada vida personal: es el padre de Becca, una niña de 12 años fanática de la música rock y que en ocasiones actúa como su más leal consejera, y es un enamorado empedernido de Karen, su exmujer, a la que pretende recuperar con no muy buenas prácticas. Una caótica situación a la que hay que añadir sus problemas con el alcohol, las drogas y su adicción al sexo. Hank Moody es el perfecto antihéroe que hace uso de su humor y su filosofía nihilista para escapar de su condición de mujeriego, juerguista y maleducado y para demostrarle a los demás e, incluso, a él mismo que su personalidad y su forma de vida van más allá que la fama que le persigue.

## I.6. Sistema de variables y categorías

Una vez determinadas las hipótesis de la investigación, el corpus de estudio y la metodología, el siguiente paso será delimitar las variables que proporcionarán aquellos datos o respuestas que más se ajusten a las pretensiones de este trabajo. En este sentido, hay que señalar que el sistema de variables y categorías de esta investigación nace en el marco del análisis de contenido, con la finalidad de desgranar el mensaje de las escenas violentas de las series, garantizar la objetividad de los resultados y excluir, por tanto, cualquier tipo de connotación o sesgo personal. Así, como cualquier sistema de variables y categorías que se precie, el de este trabajo cuenta con unas características que, recíprocamente deben ser (Igartua y Humanes, 2004: 11):

- 1) Excluyentes: Una unidad de análisis solo se puede clasificar dentro una categoría y no en varias de diferente índole.
- 2) Exhaustivos: Conlleva agotar todas las posibilidades de clasificación. De esta manera, puede haber categorías simples, dicotómicas o de tres o más opciones con la finalidad de que se incluyan los elementos más representativos que son objeto de la investigación.
- 3) Fiabes: El consenso para establecer los codificadores se establece lograr la constancia y la exactitud en las unidades de análisis de las diferentes variables cuando estas se apliquen varias veces.

Con todo ello, el sistema de variables establecido para esta investigación se aplicará en todas aquellas escenas violentas, de carácter físico o verbal, registradas en las diez series de televisión objeto de análisis de este trabajo. A partir de una ficha de análisis dividida en ocho grandes bloques, se establecen las variables y las categorías con las que se trabajará en esta investigación y cuyos resultados permitirán aceptar o rechazar las hipótesis planteadas en un inicio. Pero, para ello, es fundamental incorporar la definición de cada una de las variables para conocer, así, el significado de los elementos que se incluyen en la ficha de análisis. En el caso concreto de esta investigación, la definición de las variables y las categorías no se incluye en este apartado, sino que se hace al hilo de la presentación de los resultados que se incluyen en la segunda parte de este trabajo. Con ello, se pretende contextualizar dichas definiciones

al incluirlas en la esencia misma de la investigación, que no es otra que la que ofrecen sus resultados, así como los gráficos y tablas de los datos proporcionados por el análisis de los elementos comprendidos en la ficha de análisis. Sin embargo, el único bloque que aquí se aborda es el primero, ya que no cuenta con un apartado propio al tratar aspectos generales de las series de este trabajo:

### **BLOQUE 1. DATOS GENERALES**

- 1.1. Nombre de la serie
- 1.2. Cadena de emisión
- 1.3. Título del capítulo
- 1.4. Duración del capítulo
- 1.5. Tiempo de contenido violento
- 1.6. Escenas violentas
- 1.7. Audiencia
- 1.8. *Share*

En este primer bloque, se hace una contextualización con la que se permite situar al objeto de estudio de esta investigación dentro del ámbito en el que se ha desarrollado. Así, en primer lugar, se registra el nombre de la serie para identificar la ficción que se va a analizar. Hay que tener en cuenta que el título de la serie es la primera toma de contacto del espectador con la ficción y, por ello, suele reflejar algunos de los elementos más característicos que se desarrollarán en ella, como pueden ser los personajes, la trama principal o la ideología y temática sobre la que reflexiona (Sánchez-Escalonilla, 2001:107). En el caso de las series de esta investigación se observa, por ejemplo, cómo en dos de ellas el título de la ficción coincide con el de su protagonista. Se trata de la serie española *Águila Roja* –aunque no es el nombre de pila del protagonista, sí es como se le conoce cuando adopta la identidad de justiciero– y con la estadounidense *Spartacus*. Este hecho indica el carácter personalista con el que cuentan estas series y permite adivinar, antes de su visionado, que el universo de la ficción girará en torno a las acciones y decisiones de este personaje y que tendrá un enorme peso en el desarrollo de las tramas que se desarrollen en el relato audiovisual.

En segundo lugar, se identifica cuáles son las cadenas de televisión nacionales encargadas de emitir las series españolas y estadounidenses seleccionadas para esta

investigación. Más allá de esta simple distinción, se puede conocer el perfil que presentan las cadenas con respecto a los contenidos de ficción: si apuestan por emitir más series frente a otro tipo de formatos o si se decantan más por la ficción nacional o la estadounidense. Así, el objeto de estudio de este trabajo revelan que Antena 3 es la cadena que más series emite de entre las que son objeto de análisis al liderar el estreno de ficción nacional –*El Internado*, *Hispania* y *El Barco*– y emitir también una estadounidense –*Dirty Sexy Money*–, mientras que Cuatro es la que encabeza la emisión de series estadounidenses –*Spartacus*, *Mad Men* y *Californication*–. También cabe destacar que La 1 de TVE es una de las cadenas que menos series tiene de entre las diez que se incluyen en esta investigación al estar representada solo por *Águila Roja*.

En tercer lugar, la siguiente variable que se registra es la referente al título de los capítulos que conforman cada una de las series. Se trata de un elemento puramente identificativo que ayuda a distinguir un episodio de otro y a evitar confusiones cuando se analizan las escenas violentas y se anotan los datos que se extraen de ellas. Junto a ello, también se registra la duración de los capítulos, así como el tiempo de contenido violento y las escenas de violencia que hay en cada uno de ellos. Así, se puede conocer si la proporción de minutos dedicados a la violencia en los episodios es elevada o no con respecto a la duración total del capítulo, si la ficción serial tiene un perfil violento o si la violencia constituye un elemento irrelevante en el desarrollo de la trama de la serie.

Por último, la anotación de la audiencia y el *share* que registran las diez series de esta investigación constituyen, sin duda, uno de los ejes clave para la selección de las ficciones nacionales y estadounidenses que conforman este trabajo. Y es que, con estos índices, se establece una línea roja bajo la que quedan excluidas todas aquellas ficciones que no alcancen un 20 por ciento de *share* de media para las series españolas y un 10 por ciento para las estadounidenses. Por otro lado, tanto la audiencia como la cuota de pantalla serán fundamentales a la hora de comprobar si se cumple o no la segunda hipótesis planteada en esta investigación, ya que parte de la idea de que los capítulos que dedican más tiempo a los contenidos violentos son, a su vez, los que registran mayores índices de audiencia.



## **I.7. Ficha de análisis**

Para realizar un análisis de contenido desde una perspectiva cuantitativa, se suele comenzar con un instrumento que incluya aquellas variables que, posteriormente, se van a codificar. Así, “ese instrumento puede ser una ficha, donde se incluyan las preguntas que los codificadores deberán responder al momento de la entrada de datos” (Peña, 2012: 48). La ficha de análisis que se presenta a continuación es la que se ha utilizado para realizar el estudio de la investigación sobre las escenas violentas de estas diez series de televisión. En ella, se reflejan los diversos bloques que conformarán los apartados de este trabajo, así como las variables sobre los que se asentarán. Algunas de ellas, originales de Garrido (2004), otras, extraídas de las necesidades de esta investigación; pero con todas se ha pretendido realizar un análisis lo más exhaustivo posible en relación con las pretensiones que busca esta investigación.

### **BLOQUE 1. DATOS GENERALES**

- 1.1. Nombre de la serie
- 1.2. Cadena de emisión
- 1.3. Título del capítulo
- 1.4. Duración del capítulo
- 1.5. Tiempo de contenido violento
- 1.6. Escenas violentas
- 1.7. Audiencia
- 1.8. *Share*

### **BLOQUE 2. PERSONAJES**

- 2.1. Personaje que realiza la acción violenta (agresor)
  - 2.1.1 Imperceptible
  - 2.1.2. Perceptible
    - 2.1.2.1. Individual
    - 2.1.2.2. Colectivo
  - 2.1.3. Sexo
    - 2.1.3.1. Masculino
    - 2.1.3.2. Femenino
  - 2.1.4. Edad

- 2.1.4.1. Niño (hasta 10 años)
- 2.1.4.2. Adolescente (hasta los 18)
- 2.1.4.3. Joven (hasta los 30)
- 2.1.4.4. Adulto (hasta los 45)
- 2.1.4.5. Maduro (hasta los 65)
- 2.1.4.6. Anciano (mayores de 65)
- 2.1.4.7. Otros
- 2.1.4.8. No se aprecia

2.1.5. Especie

- 2.1.5.1. Humano
- 2.1.5.2. Animal
- 2.1.5.3. Cosa

2.1.6. Raza

- 2.1.6.1. Blanca
- 2.1.6.2. Negra
- 2.1.6.3. Árabe
- 2.1.6.4. Oriental
- 2.1.6.5. Otra / No determinada

2.1.7. Rol

- 2.1.7.1. Protagonista
- 2.1.7.2. Antagonista
- 2.1.7.3. Personaje secundario
- 2.1.7.4. Habitual
- 2.1.7.5. Otro / No determinado

2.2. Sobre quién se comete la acción violenta (víctima)

- 2.2.1. Imperceptible
- 2.2.2. Perceptible
  - 2.2.2.1. Individual
  - 2.2.2.2. Colectivo
- 2.2.3. Sexo
  - 2.2.3.1. Masculino
  - 2.2.3.2. Femenino
- 2.2.4. Edad
  - 2.2.4.1. Niño (hasta los 10)

2.2.4.2. Adolescente (hasta los 18)

2.2.4.3. Joven (hasta los 30)

2.2.4.4. Adulto (hasta los 45)

2.2.4.5. Maduro (hasta los 65)

2.2.4.6. Anciano (mayores de 65)

2.2.5. Especie

2.2.5.1. Humano

2.2.5.2. Animal

2.2.5.3. Cosa

2.2.6. Raza

2.2.6.1. Blanca

2.2.6.2. Negra

2.2.6.3. Árabe

2.2.6.4. Oriental

2.2.6.5. Otra / No determinada

2.2.7. Rol

2.2.7.1. Protagonista

2.2.7.2. Antagonista

2.2.7.3. Personaje secundario

2.2.7.4. Habitual

2.2.7.5. Otro / No determinado

2.3. Presencia de testigos en la acción violenta

2.3.1. Testigos activos

2.3.2. Testigos pasivos

2.3.3. Sin testigos

### **BLOQUE 3. DIALOGACIÓN Y DISPOSICIÓN LINGÜÍSTICA**

3.1. Según su forma de expresión

3.1.1. Diálogo propiamente dicho

3.1.2. Soliloquio

3.1.3. Monólogo

3.1.4. Coro

3.1.5. Narración

3.2. Según su relación con la historia

- 3.2.1. Diegético
- 3.2.2. Extradiegético
- 3.3. Según su relación con las imágenes
  - 3.3.1. Voz *in*
  - 3.3.2. Voz *off*
  - 3.3.3. Voz *over*
- 3.4. Según su estilo de escritura
  - 3.4.1. Literario
  - 3.4.2. Realista
  - 3.4.3. Mixto
- 3.5. Según sus contenidos
  - 3.5.1. Diálogos de exposición
  - 3.5.2. Diálogos de ambiente
  - 3.5.3. Diálogos de carácter
  - 3.5.4. Diálogos de acción
- 3.6. Diálogos con relación diferencial entre personajes
  - 3.6.1. Diálogos y personajes simétricos
  - 3.6.2. Diálogos y personajes disimétricos
- 3.7. Lengua (idioma, acento, estilo, jerga, lenguaje histórico)
  - 3.7.1. Determinantes sociales
  - 3.7.2. Determinantes profesionales
  - 3.7.3. Determinante histórica

#### **BLOQUE 4. ELEMENTOS SONOROS**

- 4.1. Música
  - 4.1.1. Diegética
    - 4.1.1.1. *In*
    - 4.1.1.2. *Off*
  - 4.1.2. Extradiegética
    - 4.1.2.1. *Over*
- 4.2. Voz
  - 4.2.1. *In*
  - 4.2.2. *Through*
  - 4.2.3. *Out*

4.2.4. *Off*

4.2.5. *Over*

#### 4.3. Ruidos

4.3.1. Naturales

4.3.2. Electrónicos

4.3.3. Instrumentales

#### 4.4. Silencio

4.4.1. Función de vínculo o unión

4.4.2. Función de impacto

4.4.3. Función reveladora

4.4.4. Función de juicio

### **BLOQUE 5. LENGUAJE AUDIOVISUAL**

#### 5.1. Encuadre

5.1.1. Número de escenas

5.1.2. Número de planos

5.1.3. Tipo de planos utilizados

5.1.3.1. Plano general

5.1.3.2. Plano americano

5.1.3.3. Plano medio

5.1.3.4. Primer plano

5.1.3.5. Primerísimo primer plano

#### 5.2. Montaje

5.2.1. Continuo

5.2.2. Alternado

5.2.3. Paralelo

### **BLOQUE 6. EL ESPACIO**

#### 6.1. Localización

6.1.1. Interior

6.1.2. Exterior

6.1.2.1. Rural

6.1.2.2. Urbano

#### 6.2. Ubicación espacial

- 6.2.1. Hogar
- 6.2.2. Calle
- 6.2.3. Comercial-empresarial
- 6.2.4. Ocio
- 6.2.5. Campo
- 6.2.6. Otros

6.3. Ubicación temporal

- 6.3.1. Diurno
- 6.3.2. Nocturno
- 6.3.3. Imperceptible

**BLOQUE 7. EL TIEMPO**

7.1. Orden temporal

- 7.1.1. Circular
- 7.1.2. Cíclico
- 7.1.3. Lineal
  - 7.1.3.1. Vectorial
  - 7.1.3.2. No vectorial
  - 7.1.3.3. Acrónico

7.2. Duración

- 7.2.1. Normal
- 7.2.2. Anormal

7.3. Frecuencia

- 7.3.1. Simple
- 7.3.2. Múltiple

**BLOQUE 8. ESTRUCTURA NARRATIVA**

8.1. Desencadenante

- 8.1.1. Con antelación
- 8.1.2. Previo a la acción violenta
- 8.1.3. Sin motivo alguno

8.2. Desarrollo de la acción

- 8.2.1. Acto agresivo que se lleva a cabo
  - 8.2.1.1. Verbal

- 8.2.1.1.1. Verbal leve
- 8.2.1.1.2. Verbal fuerte o grave (crudeza)
- 8.2.1.1.3. Amenazas
- 8.2.1.2. Física
  - 8.2.1.2.1. Agresión física leve
  - 8.2.1.2.2. Agresión física fuerte
  - 8.2.1.2.3. Agresión sexual
  - 8.2.1.2.4. Agresión suicida
  - 8.2.1.2.5. Agresión mortal
- 8.2.2. Características de la acción violenta
  - 8.2.2.1. Individual
  - 8.2.2.2. Colectiva
  - 8.2.2.3. Legítima
  - 8.2.2.4. Ilegítima
  - 8.2.2.5. Con humor
  - 8.2.2.6. Sin humor
  - 8.2.2.7. Con armas
  - 8.2.2.8. Sin armas
  - 8.2.2.9. Con castigo
  - 8.2.2.10. Sin castigo
  - 8.2.2.11. Con premio
  - 8.2.2.12. Sin premio
- 8.2.3. Causa de la acción violenta
  - 8.2.3.1. Prohibición
  - 8.2.3.2. Obligación
  - 8.2.3.3. Celos
  - 8.2.3.4. Engaño
  - 8.2.3.5. Traición
  - 8.2.3.6. Poder
  - 8.2.3.7. Justicia
  - 8.2.3.8. Venganza
  - 8.2.3.9. Enfrentamiento
  - 8.2.3.10. Consecución de objetivos
  - 8.2.3.11. Defensa propia

8.2.3.12. Otros

8.2.4. Grado manifiesto del daño (físico)

8.2.4.1. No aparece

8.2.4.2. Leve

8.2.4.3. Fuerte

8.2.4.4. Sangriento

8.2.4.5. Demasiado sangriento

8.3. Fin de la acción violenta

8.3.1. Separación de otros personajes

8.3.2. Impedimento por causas externas

8.3.3. Resolución de conflicto

8.3.4. Víctima desfallecida

8.3.5. Muerte

8.3.6. Otros





## **SEGUNDA PARTE**

### **Resultados de la investigación**



## II.1. Introducción

La *Segunda Parte* de este trabajo comprende los resultados obtenidos en la investigación a partir del análisis de las escenas violentas de las series que conforman este trabajo. Así, se agruparán en dos grandes bloques, el primero de ellos albergará los resultados referentes a la representación de la violencia, mientras que el segundo abordará los resultados sobre los niveles de audiencia que registra cada capítulo.

En cuanto al primer bloque, los resultados sobre la forma de representar la violencia se desglosan en varios apartados que corresponden con las variables y las categorías señaladas en la ficha de análisis. De esta manera, se muestran los correspondientes a los personajes que intervienen en las escenas violentas, es decir, el agresor, la víctima y los testigos en el caso de que los hubiera. Junto a ello, se muestran los resultados obtenidos a partir de la dialogación y la disposición lingüística de los personajes en las escenas de carácter violento, donde se analiza la violencia verbal que se aprecia en las acciones conflictivas. Por otra parte, el lenguaje audiovisual que conforma las escenas violentas también es materia de análisis a partir de los resultados procedentes de elementos sonoros y los elementos visuales. Aspectos como el sonido, el ruido, el silencio o los planos y el montaje de dichas escenas ponen de manifiesto cómo se construyen las escenas violentas de las series de esta investigación. Seguidamente, se muestran los resultados obtenidos tras analizar la localización y distribución espacial de las acciones violentas, así como la ordenación temporal y la duración y frecuencia de las mismas. Por último, se recogen los resultados sobre la estructura narrativa que presentan las escenas violentas. Así, el desarrollo, las características, el origen y las causas que motivan su inicio o el grado manifiesto con el que se muestra la acción violenta son algunos de los aspectos que se recogen en este apartado.

En cuanto al segundo bloque, los resultados sobre los niveles de audiencia que se registran en los capítulos de las series, muestran la relación o la vinculación que puede haber entre estos datos y los contenidos violentos que se ofrece en cada episodio. Así, se recogen en primer lugar los resultados obtenidos en las cinco series españolas y, posteriormente, los pertenecientes a las cinco series estadounidenses.

## II.2. Resultados sobre la representación de la violencia

### II.2.1. Personajes

El análisis de los personajes que intervienen en las escenas violentas de las series de este trabajo será el punto de partida para presentar los resultados obtenidos en esta investigación. Y es que, en función de la temática de cada serie, se requerirá de una tipología de personajes u otra que sea capaz de adaptarse a las necesidades del relato.

En este punto es donde precisamente se llega al eterno dilema sobre qué es lo que cobra mayor peso en un guion: la trama o los personajes. Sin embargo, más allá de esta cuestión, hay que tener claro que no se puede jerarquizar la importancia de cada uno de estos componentes debido a que la estructura se debe a sus personajes y los personajes son lo que son gracias a su estructura. A pesar de ello, las funciones que ambos desempeñan aportan diferentes significados en lo que respecta al conjunto global de la historia. De este modo, la estructura origina la presión por la cual se guían los personajes y por la que se ven obligados a hacer frente a sucesos cada vez más complejos y, con ello, a adoptar decisiones que les permiten mostrar su carácter y su verdadera identidad. Por su parte, la función de los personajes se centra en proporcionar a la historia todas aquellas características de su identidad que son necesarias para que sus decisiones y sus actuaciones se adecuen con los dictámenes marcados por el argumento, es decir, que todos los personajes tienen que ser creíbles y deben ajustarse al perfil que le corresponde dentro de la serie (McKee, 2003: 137-138). Ahora bien, ¿cómo se crea o se caracteriza a un personaje para que su función dentro de la ficción sea creíble? Autores como Galán (2006: 66-67) se basa en el proceso de caracterización de Egri (1946) para señalar los tres ejes principales:

- 1) La dimensión física: Abarca todos aquellos aspectos externos del personaje (edad, aspecto físico, sexo...) con la finalidad de proporcionar información sobre su fisonomía o su manera de vestir.
- 2) La dimensión psicológica: Comprende tanto su personalidad como su carácter y, en definitiva, todo aquello que configura el modo de pensar y de sentir de los personajes.

- 3) La dimensión social: Hace referencia al ámbito donde el personaje interactúa con otros y se divide principalmente en su vida familiar y su vida profesional.

A partir de aquí, es cuando se empieza a configurar el rol que desempeñará el personaje dentro de trama de la serie y, a través de su estructura narrativa, se tiene que explicar “por qué un personaje resulta interesante al público real y por qué este se identifica con él viviendo sus aventuras y emocionándose” (Cuesta y Menéndez, 2006: 54). Dentro de los personajes, el protagonista se alza como figura indispensable y se define como “el que quiere algo radicalmente y tiene dificultades de lograrlo” (Howard y Mabley, 1995: 28) o como “el personaje responsable en primera instancia de la acción de la historia” (McBride, 2012: 135). Aunque tampoco hay que olvidar a otros que también cuentan con un gran peso en la historia, entre los que se encuentra el antagonista y los personajes secundarios. Si el primero de ellos es el villano que se opone a las metas del protagonista y está representado por personajes “opresores, autoritarios, intransigentes, machistas y violentos; seres sin escrúpulos y propensos a la manipulación, la extorsión y el maltrato” (Guarinos, 2013: 101); los personajes secundarios son los ayudantes del protagonista, “los personajes aliados y de ambiente” (Brenes, 2012: 14) que suelen unirse a su causa.

#### **II.2.1.1. Distribución del criterio anagráfico del agresor y de la víctima**

Llegados a este punto, la primera fase a analizar es la de la definición de los personajes. Así, es necesario hacer una distinción de los existentes que forman parte del contenido audiovisual. De esta forma, hay que diferenciar previamente entre los ambientes, es decir, aquellos personajes que son anónimos y cuya identidad no es relevante en la historia, y los propios personajes en sí. Y, para ello, se hace uso de los siguientes criterios: el anagráfico, según el cual los personajes tienen una identidad definida y cuentan con nombres propios; el de relevancia, basado en la máxima de que los personajes principales tienen un mayor peso en la historia y, por último, el criterio de focalización, que se guía por la mayor presencia que tienen en pantalla los personajes principales del conjunto audiovisual (Casetti y Di Chio, 2007, 156-157).

Los resultados de esta investigación revelan que el criterio que mayor notoriedad adquiere es el anagráfico. Y es que tanto el de relevancia como el de focalización no aportan ningún dato significativo. En el caso del primero, los personajes que mayor peso tienen en las escenas violentas de todas las series son, como no podía ser de otra manera, los agresores y las víctimas. En ellos se centra el protagonismo de la acción, puesto que su intervención da paso al inicio y al fin de la interacción violenta aunque no hay que obviar la presencia de los testigos activos, cuya aparición contribuye al desenlace de los conflictos. A pesar de ello, no es lo más usual, ya que en el caso de que haya testigos presenciando el enfrentamiento entre el agresor y la víctima, estos tienen un comportamiento pasivo. Aunque el análisis acerca de los testigos se desarrollará con posterioridad, basta con adelantar algunos datos que muestran que la inactividad de los mismos es común en la mayoría de las series. Destaca en la ficción española el caso de *Hispania*, donde de las 66 escenas en las que hay testigos tan solo en dos de ellas los testigos actúan de forma activa. En la ficción estadounidense también es llamativo el caso de *Spartacus*, donde el 77 por ciento de las escenas violentas que tiene la presencia de testigos, su participación es pasiva ante la agresión.

En lo que respecta al criterio de focalización, hay que señalar que la presencia de agresores, víctimas y testigos en pantalla es total cuando se da ocasión a una interacción violenta. De hecho, en ninguna de las escenas analizadas de todas las series la cámara retira su atención del enfrentamiento en el que son partícipes dichos personajes y, por tanto, en ninguna de ellas estas acciones quedan fuera de campo o del plano principal.

Entretanto, y como se ha señalado con anterioridad, el criterio anagráfico es el que mayor trascendencia tiene dentro de este apartado. Tras analizar las escenas violentas de las diez series se pone de manifiesto que, por norma general, los agresores y las víctimas son presentados con nombres propios y cuentan con una identidad muy marcada dentro de la serie independientemente del rol que desempeñen estos personajes en la escena violenta. Y es que, ya sean protagonistas, antagonistas, personajes secundarios o habituales, todos ellos son perfectamente reconocidos por el espectador.

*Conjunto de tablas 1. Distribución del criterio anagráfico sobre los existentes del agresor y la víctima en la ficción española*

<b>ÁGUILA ROJA</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	89	68%	Personajes	44	35%
Ambientes	42	32%	Ambientes	83	65%

<b>EL INTERNADO</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	13	68%	Personajes	15	79%
Ambientes	6	32%	Ambientes	4	21%

<b>SIN TETAS NO HAY PARAÍSO</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	44	64%	Personajes	33	48%
Ambientes	25	36%	Ambientes	36	52%

<b>HISPANIA</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	99	76%	Personajes	87	67%
Ambientes	31	24%	Ambientes	43	33%

<b>EL BARCO</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	32	97%	Personajes	29	88%
Ambientes	1	3%	Ambientes	4	12%

En estas tablas se refleja la distribución que se da del criterio anagráfico en las series nacionales en lo que respecta a la figura del agresor y la víctima. De este modo, tal y como se ha expresado con anterioridad, se muestra que el primero de ellos es representado de forma unánime por personajes definidos. Una máxima que tiene coherencia dentro del formato audiovisual que se analiza, debido a que al tratarse de un contenido con una duración considerable y con hilo argumental que se extiende a lo largo de unos capítulos, es lógico que los agresores se presenten de tal forma y no como anónimos. Y es que lo que realmente interesa es cuál de los personajes con los que el espectador está familiarizado es el que inicia la agresión para que, de este modo, sean



ellos mismos los que definan su personalidad y sus características no solo por lo que dicen, sino también por las acciones violentas que cometen durante los capítulos de la serie. Algo que no tendría sentido si se tratase de un formato con una duración más reducida, como ocurriría con los anuncios publicitarios, que, al carecer de temporalidad, colocan al producto en un presente ahistórico y en una esfera eterna (Rey, 1994: 58) en donde la única misión de los personajes es anunciar dicho producto a través de lo que hacen o lo que dicen y no por quienes son, a no ser que los nombres propios se refieran a personas reales. En menos de un minuto hay pocas posibilidades –aunque no es imposible– de contextualizar al espectador sobre la identidad de cada uno de los personajes, por eso, se centran en lanzar el mensaje publicitario de forma clara y directa.

En lo que respecta al rol de la víctima, también se aprecia que son los personajes definidos los que adoptan una representación mayoritaria. A pesar de ello, destaca que en *Águila Roja* y en *Sin tetas no hay paraíso* se da el hecho contrario, ya que son los ambientes los que superan de forma ajustada a los personajes definidos. Llama la atención que sea precisamente en dichas series donde se registren estos datos, puesto que en ellas es donde el porcentaje de ambientes representados por el rol de agresor es más alto, por lo que el número de enfrentamientos entre agresores y víctimas anónimas es más elevado y hay mayores conflictos entre iguales en lo que a la definición de la identidad se refiere. Además de ello, ambas series son las únicas que cuentan con unos protagonistas recelosos de desvelar su verdadera personalidad. En el caso de *Águila Roja* se trata de un maestro de escuela que se convierte en un guerrero conocido con dicho apodo para acabar con las injusticias que tienen lugar en su ciudad. Mientras tanto, en *Sin tetas no hay paraíso* el protagonista se esconde bajo el disfraz de un hombre millonario rodeado de lujo cuando verdaderamente no es más que uno de los narcotraficantes más poderosos y peligrosos del país. Con lo cual, al tratarse de unos seres envueltos por el misterio de su personalidad intimidan a aquellos que quieren poner fin a sus objetivos y, por este motivo, son los personajes anónimos de su entorno los que se enfrentan con el protagonista en primera instancia, para reservar la batalla final entre el personaje principal y el antagonista para los capítulos con mayor carga dramática. Por este motivo, la mayoría de las víctimas de estas series son personajes sin una identidad marcada dentro de ella, porque con su presencia se pone de manifiesto la ardua lucha que tiene que llevar a cabo el agresor para solventar los obstáculos que le impiden alcanzar sus metas y, en este caso, sus limitaciones más inmediatas se

encuentran en los personajes anónimos que conforman el entorno más cercano de aquellos que intentan frenar las aspiraciones del agresor.

*Conjunto de tablas 1. Distribución del criterio anagráfico sobre los existentes del agresor y la víctima en la ficción estadounidense*

<b>THE WALKIND DEAD</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	31	86%	Personajes	11	31%
Ambientes	5	14%	Ambientes	25	69%

<b>SPARTACUS: BLOOD AND SAND</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	71	86%	Personajes	39	47%
Ambientes	12	14%	Ambientes	44	53%

<b>DIRTY SEXY MONEY</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	3	100%	Personajes	2	67%
Ambientes	0	0%	Ambientes	1	33%

<b>MAD MEN</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	4	80%	Personajes	3	60%
Ambientes	1	20%	Ambientes	2	40%

<b>CALIFORNICATION</b>					
	Rol agresor	Porcentaje		Rol víctima	Porcentaje
Personajes	10	71%	Personajes	8	57%
Ambientes	4	29%	Ambientes	6	43%

En lo que respecta a la distribución del criterio anagráfico de la figura del agresor y de la víctima en la ficción estadounidense se puede apreciar que, al igual que ocurre con las series españolas, son los personajes definidos los que adoptan este papel de una manera contundente frente a la representación que obtienen los ambientes. De entre todas las series, destaca el caso de *Dirty Sexy Money*, ya que en sus únicas tres escenas de violencia todos sus agresores son representados por personajes definidos. Con ello se

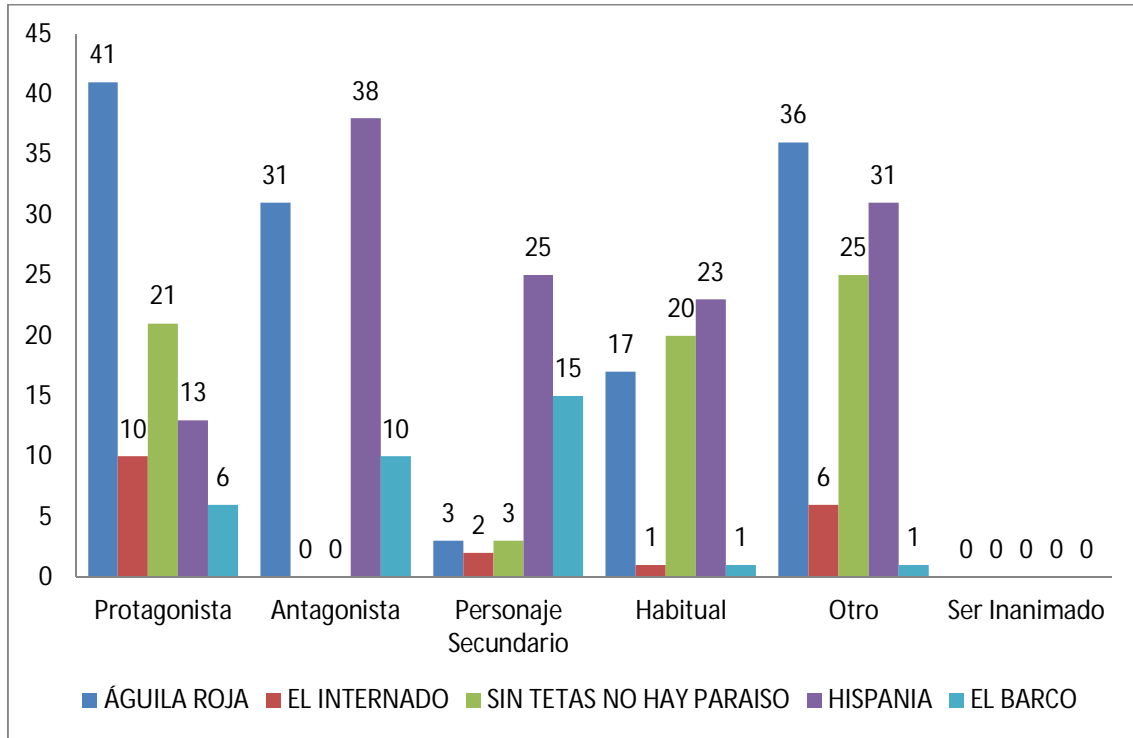
reafirma la teoría de que, de forma mayoritaria, los agresores aparecen en las series no como anónimos sino como personajes con peso dentro del desarrollo de la trama. De esta manera, se construye la personalidad y el carácter de los mismos a través de las acciones que comete, en este caso violentas. Así, el espectador conoce mediante la ejecución de las agresiones la manera de reaccionar y solventar las distintas situaciones a las que se enfrentan los personajes definidos de la serie, así como la repercusión positiva o negativa que tiene la ejecución de sus acciones.

Por su parte, en la figura de la víctima también se da un paralelismo respecto a los datos extraídos de las series españolas, tanto en que son los personajes definidos los que cuentan con una representación mayoritaria, como en que hay dos series en las que se da el hecho contrario al contar con mayor presencia los ambientes que los personajes definidos: *The Walking Dead* y *Spartacus*. Esta similitud inicial entre la ficción española y estadounidense se rompe al analizar las diferencias existentes en las causas que han llevado a estas series a contar con mayores porcentajes en la categoría de ambientes. A diferencia de la ficción nacional, en estas series no se registra el porcentaje de ambientes más alto en el rol de agresor y, por tanto, el número de enfrentamientos entre agresores y víctimas anónimas no es el más elevado. En este caso, las características que presentan las víctimas de ambas series son las que justifican este hecho. En *The Walking Dead* los personajes definidos, que son los que representan mayoritariamente al agresor, tienen que enfrentarse a unas víctimas que encarnan la figura de zombis o caminantes, por lo que cobra sentido que sean ambientes los que adopten este rol debido a que se trata de personajes cambiantes que no cuentan con una relevancia trascendental para el desarrollo de la trama, es decir, que al igual que son ellos podrían ser otros sin que esto repercutiera en el trascurso de la historia. Situación similar es la que se da en *Spartacus*, puesto que los personajes definidos de la serie, normalmente los esclavos y gladiadores de la casa de Batiato, se enfrentan a otros gladiadores con los que no está familiarizado el espectador al ser desconocidos y no contar con una identidad marcada dentro de la ficción. En este caso, la principal función de la víctima es la de engrandecer o aminorar al personaje definido según consiga ganar o perder la batalla que protagoniza en la arena.

### II.2.1.2. Personajes en el rol de agresor y de víctima

Una vez hecha la distinción entre los existentes que conforman el conjunto audiovisual de las diez series de esta investigación, se analizará qué tipos de personajes son los que adoptan el rol de agresor y de víctima a partir de los siguientes gráficos.

Gráfico 2. El personaje en el rol de agresor en la ficción española



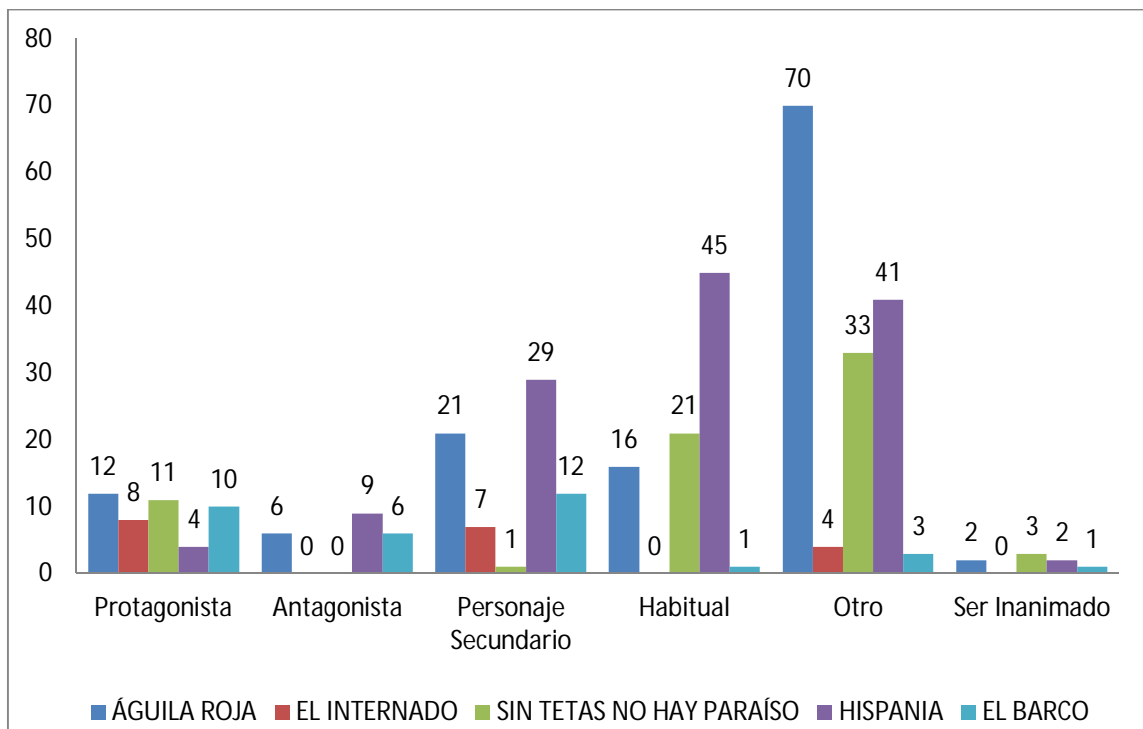
Como se puede observar, el protagonista ocupa un lugar destacado en *Águila Roja*, *El Internado* y *Sin tetas no hay paraíso*, ya que es el personaje definido donde más veces recae el rol de agresor –para las dos primeras series es la categoría con mayor representación dentro de esta variable, mientras que, para la ficción de Telecinco, es la segunda donde en más ocasiones se adopta el rol de agresor–. Estos datos se dan en aquellas series españolas que, siguiendo este mismo orden, son las que cuentan con la mayor cuota de pantalla y de audiencia de entre las analizadas para este trabajo. Por lo que, la figura de un protagonista agresivo que recurre a la violencia con frecuencia, puede constituirse como uno de los elementos de éxito de estas series para atraer a la audiencia. Entretanto, *Hispania*, seguida de cerca de *Águila Roja*, son las que lideran las representaciones del rol de agresor en la categoría de antagonista, por lo que, con estos datos, se fortalece la imagen preconcebida de un antagonista que ejerce la violencia para

conseguir sus metas y para impedir que las alcance el protagonista. Sin embargo, en *El Barco* se obtienen los datos más novedosos, puesto que son los personajes secundarios los que lideran el rol de agresor en esta serie. De esta forma, se dota de mayor protagonismo en las escenas violentas a aquellos personajes que no cuentan con tanto peso en la historia y se delega en ellos unas acciones que son más propias de los protagonistas o los antagonistas. Y es que, en ocasiones, los personajes secundarios son más atractivos que los principales, ya que “estos cargan con la responsabilidad de hacer que la serie evolucione”, mientras que los secundarios “no han de soportar esa carga y pueden resultar más vivos” (Seger, 2000: 110).



Vilma y Estela protagonizan una de las escenas violentas en las que participan los personajes secundarios como agresores en *El Barco*.

**Gráfico 3. El personaje en el rol de víctima en la ficción española**



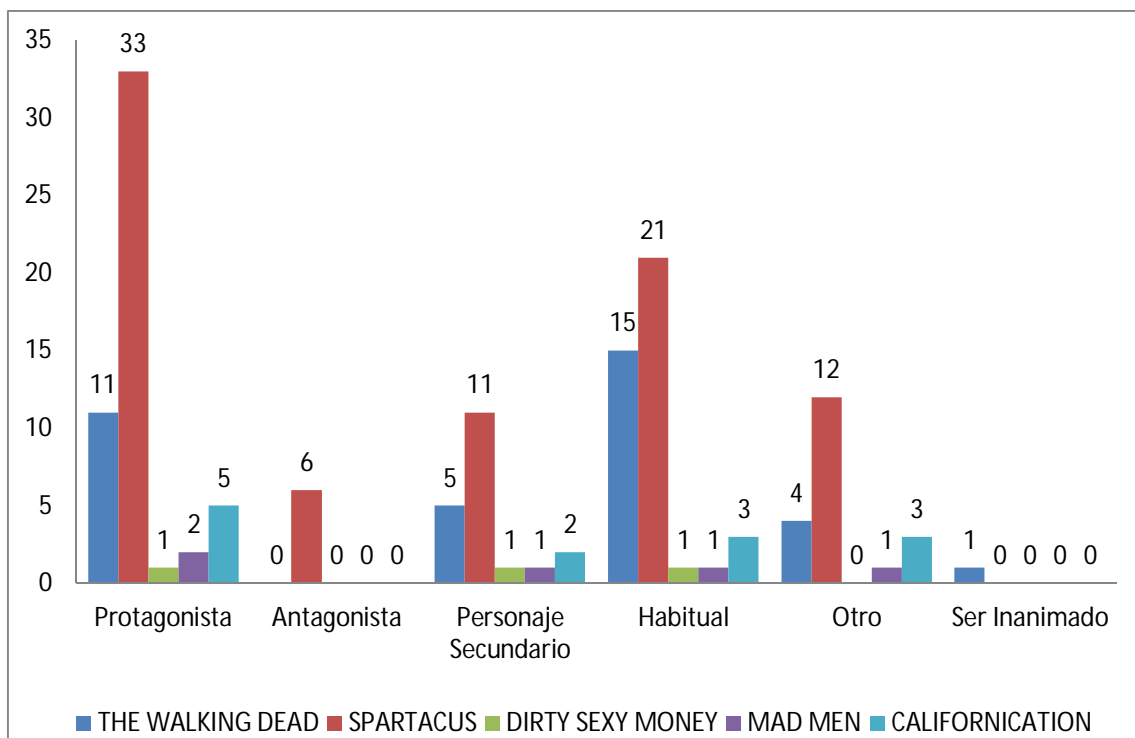
En el caso de los personajes que ocupan el rol de víctima, se puede apreciar una mayor disparidad entre las cinco series. Asimismo, y como ya se explicó con anterioridad, en *Águila Roja* y en *Sin tetas no hay paraíso* son los personajes anónimos los que representan primordialmente a la figura de la víctima, mientras que en *El Internado* es en el protagonista donde recae este rol al igual que ocurría con el del agresor. No obstante, hay que aclarar que en esta serie la figura del protagonista es múltiple al recaer en los personajes de Iván, Marcos, Carol y Vicky y, es por ello, por lo que existen más posibilidades de que el rol de víctima recaiga sobre el protagonista. En cualquier caso, cada uno de estos personajes cuenta con unas señas de identidad muy marcadas, especialmente dos de ellos, Marcos e Iván, siendo este último el que adopta mayoritariamente el rol de agresor, pero también el de víctima. Y es que su actitud desafiante y provocadora invita a que no solo sea el que origine los enfrentamientos, sino también a que sea el receptor de las acciones violentas como consecuencia de su conflictivo carácter. En este sentido, cabe señalar que, a pesar de que Iván con sus provocaciones incite a Marcos a sacar su lado más violento, en gran parte de los conflictos la tensión psicológica entre ambos personajes queda controlada. En caso contrario, si se juega demasiado con ella se corre el riesgo de romper la unificación que ambos representan en su papel de protagonista y el público podría desinteresarse de ellos y de su evolución dentro de la serie (Chion, 2001: 104).



Marcos e Iván (izda.) son dos de los protagonistas de *El Internado* en los que más veces recae el rol de víctima en la serie. En cambio en *Hispania* (dcha.) este rol lo adoptan, en su mayoría, los personajes habituales y los que no tienen una identidad definida, como los soldados romanos.

Entretanto, en *Hispania* son los personajes habituales los que asumen el rol de víctima en mayores ocasiones, lo cual se interpreta como una intención de querer dotar de un halo de heroísmo y fortaleza a los personajes que mayor peso tienen en la trama de la historia. De hecho, si se observa el gráfico se puede apreciar que el protagonista es el que menos veces adquiere el rol de víctima con tan solo cuatro escenas, seguido del antagonista con nueve y de los personajes secundarios con 29, frente a las ya muy distantes 45 de los habituales y de las 41 de los personajes anónimos. Con lo cual, Viriato y sus hombres se muestran ante los espectadores como personajes imbatibles y valientes que no se debilitan ante el pueblo romano. Por su parte, en *El Barco*, al igual que ocurría con el rol de agresor, la figura de la víctima está representada en la mayor parte de las ocasiones por los personajes secundarios. Por tanto, hay un mayor enfrentamiento entre iguales en lo que respecta a la categorización del personaje, a pesar de que, en esta ocasión, el protagonista le siga muy de cerca al contar con diez escenas en las que se cumple esta máxima frente a las doce que corresponden a los personajes secundarios de dicha serie.

Gráfico 4. El personaje en el rol de agresor en la ficción estadounidense



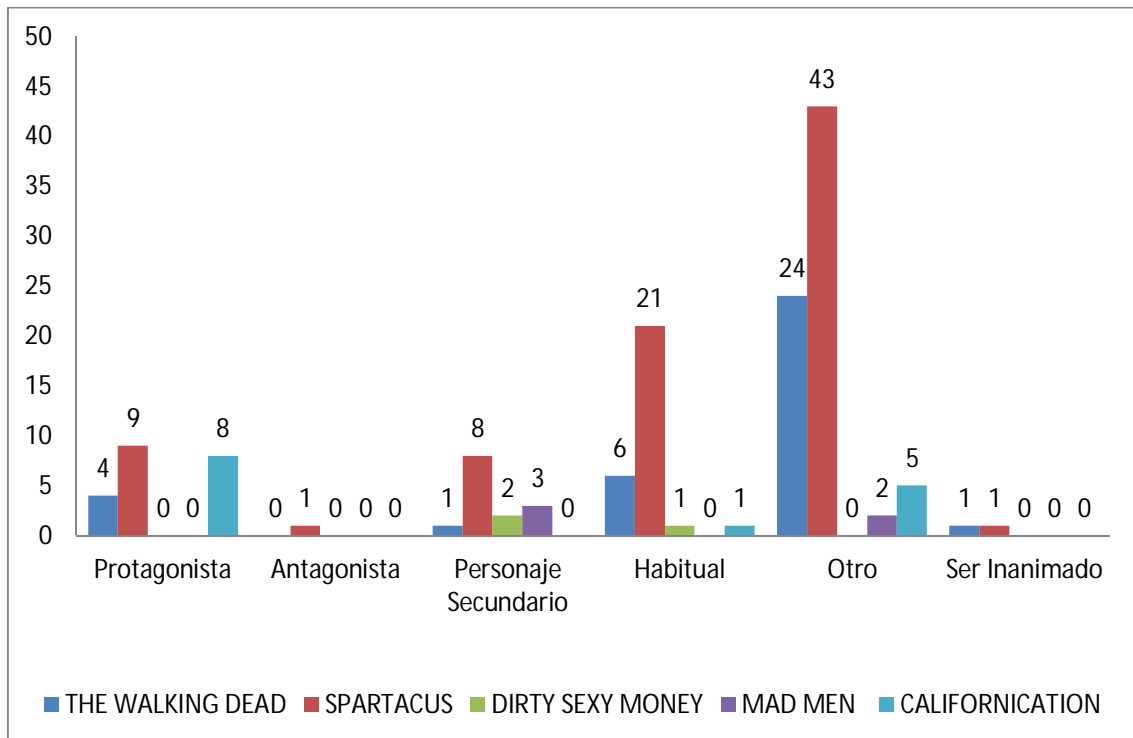
En el caso de las series estadounidenses, la representación del rol del agresor también recae mayoritariamente en el protagonista, tanto es así que en todas las series es

el personaje que mayor número de acciones violentas comete, a excepción de *Dirty Sexy Money*, que tiene un reparto igualitario en las tres categorías en las que tiene representación, y de *The Walking Dead*, donde el personaje habitual es el que realiza más agresiones frente al protagonista debido a la relevancia que cobran los mismos en el desarrollo de la trama. Y es que, en esta última serie, gran parte de los personajes habituales son aquellos que pertenecen al grupo de humanos que se refugian en un campamento de los zombis y, por tanto, el papel que desempeñan es el de protegerse y salvaguardar sus vidas cuando se alejan del campamento en busca de provisiones. Por su parte, el protagonista, a pesar de ser uno de los personajes que más veces adopta el rol de agresor, se caracteriza por tener un talante conciliador y dialogante ante situaciones de nerviosismo, algo, por otra parte, muy propio de su profesión de policía, con lo que evita conflictos y los resuelve por la vía pacífica. Quizás, este sea el motivo por el que no es el personaje que más acciones violentas comete en la serie. Sea como fuere, este caso es distinto al que se da en las series de ficción española, ya que las que cuentan con mayor cuota de pantalla tienen como protagonista al personaje más agresivo de la serie.

Si se sigue con el rol del agresor, resalta que la figura del personaje habitual también cobra especial relevancia en *Spartacus*, ya que ocupa la segunda posición tras el protagonista. Asimismo, en esta serie ocurre como en *The Walking Dead*, puesto que los personajes habituales desempeñan, igualmente, un papel destacado. En este caso, se trata de los esclavos de la casa de Batiato que se forman para ser gladiadores y que, debido a su función, su principal cometido es el de luchar y matar a sus rivales en la arena. Del mismo modo, y siguiendo con *Spartacus*, cabe señalar que se trata de la única ficción estadounidense en la que la figura del antagonista tiene representación en el rol de agresor, algo que no corresponde a un hecho arbitrario si se tiene en cuenta que solo en esta serie aparece el personaje del antagonista como tal, en este caso, en la figura de Batiato. Llama la atención que sus acciones violentas sean mínimas si se compara con las que cometen el resto de personajes de la serie, por lo que no se da esa correspondencia preconcebida de un antagonista caracterizado por el uso de la violencia en sus acciones con la finalidad de atacar al que obstaculice sus planes o al protagonista. Una imagen que sí se ofrece en *Hispania*, la otra serie de esta investigación de carácter histórico y ambientada en la época romana, donde, como ya se ha señalado anteriormente, es este personaje el que lidera las representaciones en rol de agresor.



Gráfico 5. El personaje en el rol de víctima en la ficción estadounidense



En lo que respecta a los personajes que adoptan el rol de víctima, se puede observar que la categoría ‘otro’ es la que cuenta con mayor representación tanto para *Spartacus* como para *The Walking Dead*. En el caso de la primera, la mayoría de las víctimas son los esclavos o gladiadores que no cuentan con una identidad definida dentro de la trama y se convierten en el blanco perfecto sobre el que vierten su fuerza personajes como el protagonista o los personajes secundarios. Con ello, se pretende realzar sus imponentes cualidades para la lucha en la arena frente a unos rivales más débiles que son incapaces de doblegarlos. Mientras tanto, en el caso de *The Walking Dead*, el rol de víctima engloba a los zombis a los que los humanos tienen que atacar para evitar ser contagiados. Y es que, el hecho de que estos personajes ya hayan fallecido, no quiere decir que sean seres inanimados, ya que al revivir cuentan con movimiento y capacidad de desplazamiento –aunque con una menor agilidad y velocidad– que les permite perseguir a los humanos, su fuente de alimento.

Por otro lado, estas dos series son las únicas que hacen que la categoría ‘seres inanimados’ tenga representación, a pesar de que sea mínima. La violencia recae sobre objetos y, por tanto, no tiene ninguna trascendencia en el desarrollo de sus tramas.



Ejemplos de *The Walking Dead* (izqda) y *Spartacus* (dcha) donde el agresor está protagonizado por personajes habituales de ambas series.

Por último, mientras que en *Mad Men* y en *Dirty Sexy Money* son los personajes secundarios los que más veces adoptan el rol de víctima y son las únicas series en las que dicho rol no recae ni una sola vez en el protagonista, en *Californication* es este personaje el que más veces encarna el papel de víctima. La actitud desafiante de Hank Moody originan las acciones violentas y hace que, en parte, se *justifique* que sea el máximo receptor de las agresiones al incitar a otros individuos con sus provocaciones.

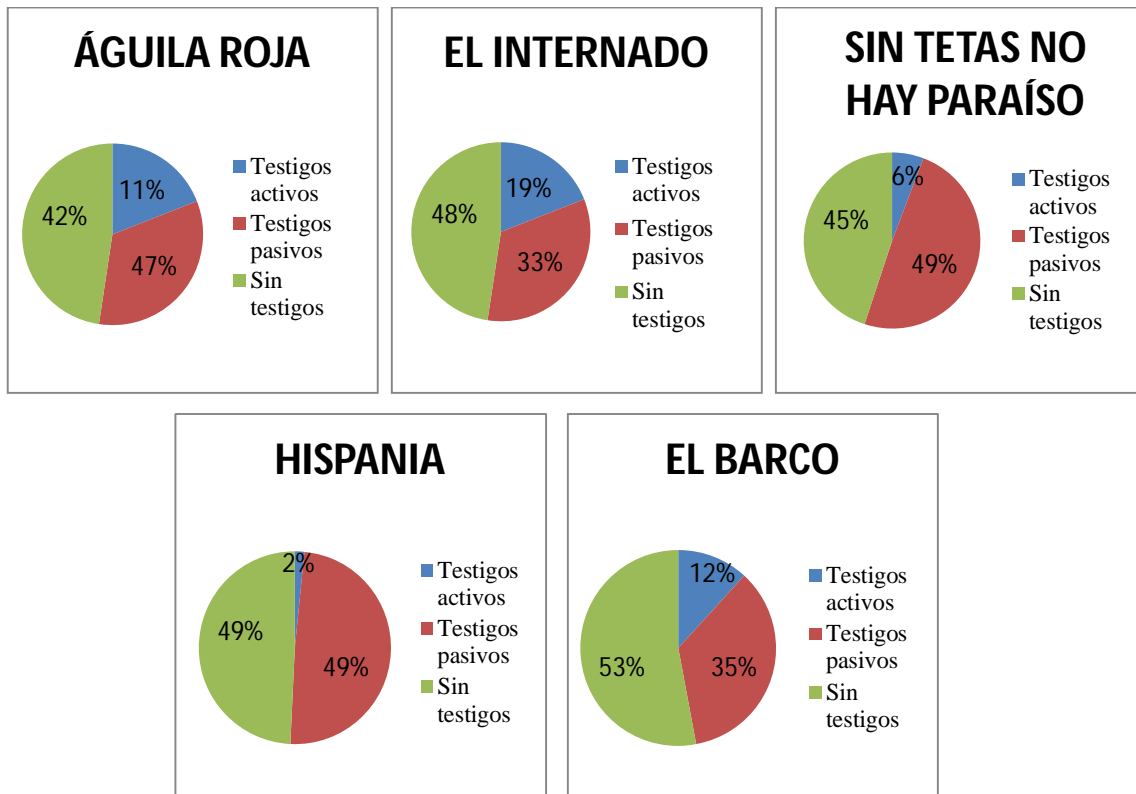


Imagen de *Californication* en la que un señor golpea a Hank en un supermercado después de que este haya iniciado el conflicto.

### II.2.1.3. Presencia de testigos en las acciones violentas

En los siguientes gráficos se observa la distribución sobre la presencia o ausencia de los testigos en las acciones violentas de las diez series de esta investigación. Con ello, se conocerá el grado de implicación y de actividad de aquellos que, a pesar de no participar en un conflicto, están presentes en la acción violenta.

*Conjunto de gráficos 1. Presencia de testigos en las acciones violentas en la ficción española*



Como se puede apreciar, la relevancia activa de estos personajes en dichas escenas es escasa, ya que en todas las series cuenta con un porcentaje infinitamente menor que en aquellas en las que el testigo actúa de forma pasiva o en las que no aparece. A pesar de ello, llama la atención que el porcentaje de testigos activos más elevado se registre en *El Internado*, con un 19 por ciento, y en *El Barco*, con un 12 por ciento, ya que, en ellas es donde los personajes principales son los más jóvenes de las series analizadas. Por tanto, se puede deducir que la presencia activa de estos testigos se corresponde con el deber moral de ponerle fin o impedir que se origine un conflicto entre unos individuos que son adolescentes y jóvenes, unas edades en las que la madurez personal no está conformada y cuyo comportamiento todavía se puede modificar a través de la enseñanza de buenas conductas, sobre todo, si se tiene en cuenta que, en el marco de la sociedad actual, la violencia es una de las formas de expresión que algunos adolescentes “utilizan para comunicarse, es decir, la utilizan como otro lenguaje” (Estopà, 2003: 131). Por su parte, en el lado opuesto se sitúa *Hispania* que, con un dos por ciento, es la serie que menor presencia activa de testigos tiene en sus escenas violentas. En este caso, al enmarcarse la serie en un contexto bélico, el uso de la violencia parece estar un tanto justificado desde el contexto histórico en el que se desarrollan los acontecimientos. Así,

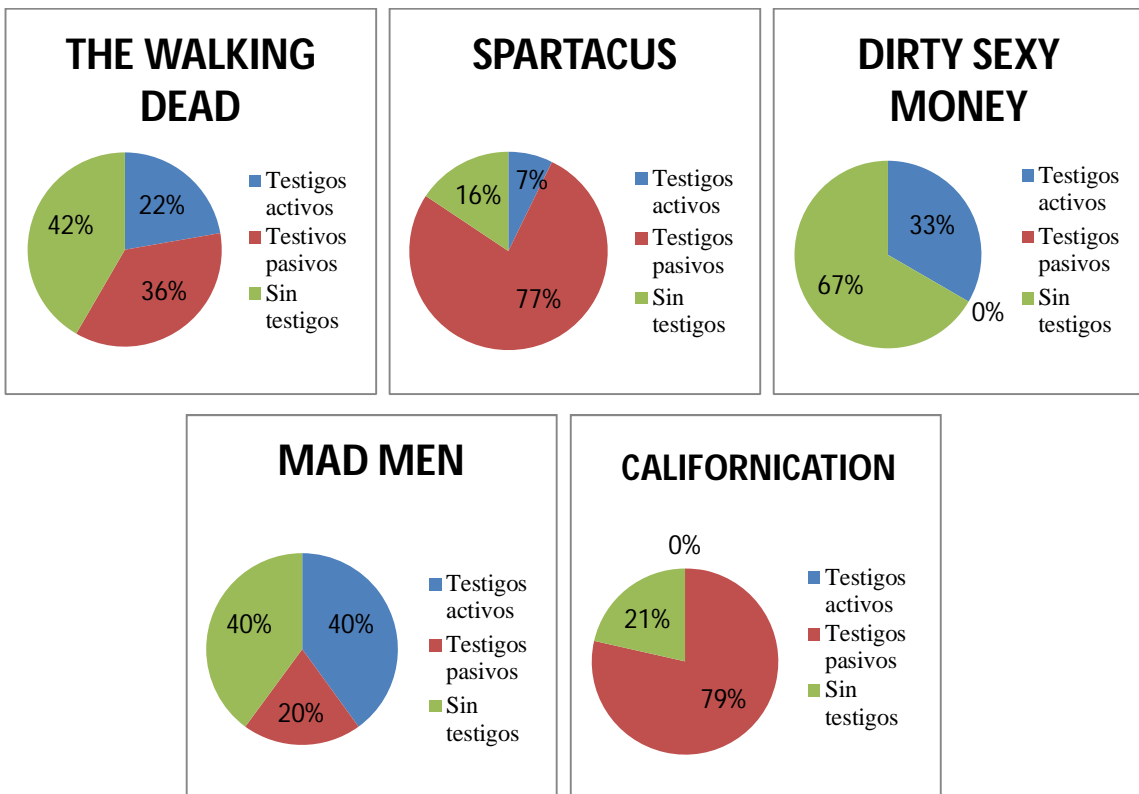
el que los testigos impidan o pongan fin a los conflictos no cobra mucho peso, ya que las acciones violentas se convierten en un escudo de defensa y resistencia popular.



Imágenes de *Hispania* donde los testigos pasivos presencian el conflicto entre Marco y Sandro.

En las dos categorías restantes, tanto la ausencia como la presencia pasiva de testigos están muy igualadas en el conjunto global de las series, con lo que se transmite una imagen mayoritaria de indiferencia ante el desarrollo de acciones violentas.

*Conjunto de gráficos 2. Presencia de testigos en las acciones violentas en la ficción estadounidense*



En el caso de la ficción estadounidense, se observa una mayor variedad en lo que respecta a la presencia de testigos activos. En *The Walking Dead* y *Spartacus* su relevancia es menor respecto a las otras dos categorías debido a las características de la trama que presentan ambas series. De este modo, en la primera de ellas la escasa presencia de actividad por parte de los testigos para impedir una agresión o poner fin a la misma se debe a que, la mayoría de las acciones violentas tienen como objetivo evitar que los zombis contagien a los humanos, con lo cual, lo que en un principio podría parecer algo injustificable, la mínima presencia activa de los testigos en una agresión está un tanto disculpada desde el punto de vista de la supervivencia del ser humano. A pesar de ello, hay que destacar que *The Walking Dead* es la serie que mayor proporción numérica, que no porcentual, presenta de escenas con testigos activos respecto al resto de series estadounidenses. Es característico que el protagonista u otros personajes con relevancia de la serie intenten impedir que aquellos momentos de tensión que surgen entre el grupo no lleguen a algo más que una discusión, para lo que hacen uso del diálogo y de otras tácticas de disuasión.

Por otra parte, el hecho de que en *Spartacus* haya una minoría de testigos activos frente a la aplastante presencia de testigos pasivos se corresponde a que, si se tiene en cuenta el contexto histórico en el que se desarrolla la trama de esta ficción, el uso de la violencia parece estar un tanto justificado. Además de ello, no hay que olvidar que la elevada presencia de testigos pasivos está representada, en su gran mayoría, por el público que acude al circo romano, a las fosas o al propio patíbulo de Batiato para disfrutar del espectáculo de sangre ofrecido por los gladiadores.

Si se sigue con el análisis de la presencia de testigos activos, se puede observar cómo en *Dirty Sexy Money* y en *Mad Men*, además de ser las series que tienen menos acciones violentas, son también las que presentan el porcentaje más elevado de testigos que intervienen para impedir o para finalizar una agresión. Igualmente, es en ellas donde se da el porcentaje más inferior de todas las series estadounidenses en cuanto a la presencia de testigos pasivos se refiere, tanto así que en *Dirty Sexy Money* no se registra ninguna escena con asistencia pasiva de testigos.



Los testigos de esta escena de *Mad Men* intervienen para separar y poner fin a la pelea que enfrenta a Peter y a Ken en la oficina.

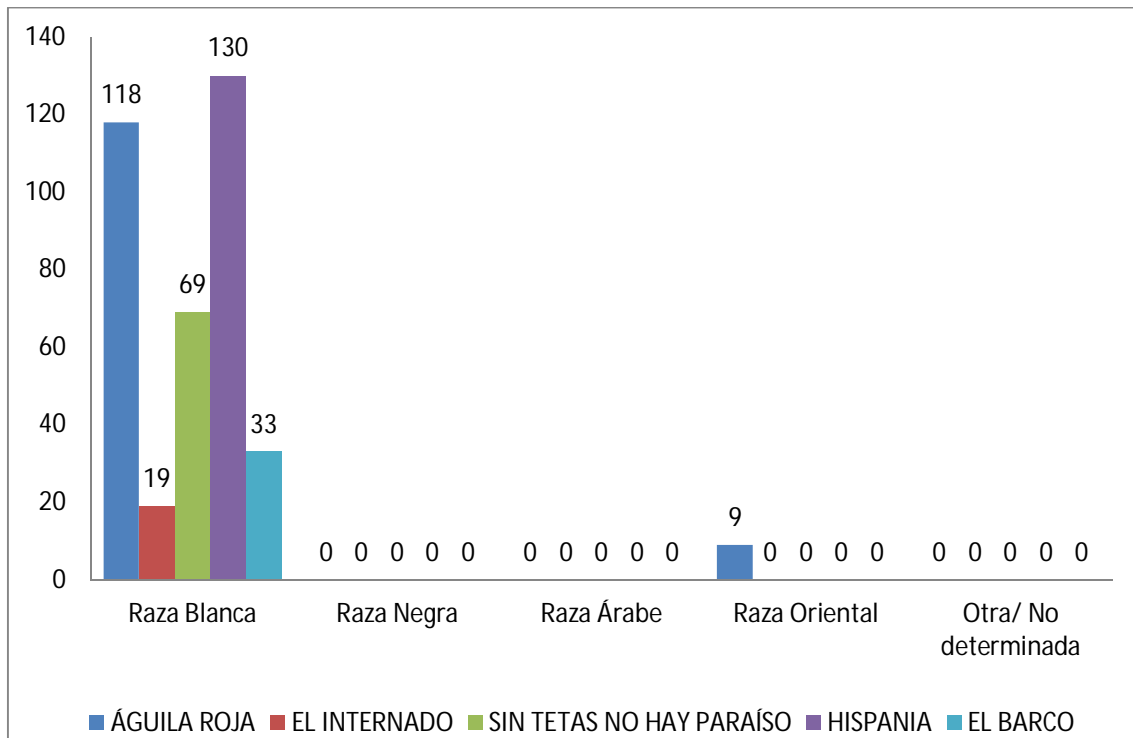
Sin embargo, los datos que se extraen de *Californication* son totalmente opuestos a los ofrecidos por las anteriores series. Es la única ficción de todas las analizadas que no registra ninguna escena con testigos activos y es la que presenta el porcentaje de testigos pasivos más elevado con respecto al resto de series de este trabajo. Por tanto, en esta ficción se muestra normalidad al presenciar acciones violentas y, por ello, los testigos permanecen impassibles ante las agresiones que tienen lugar en su presencia.



Imágenes de *Californication* donde se observa cómo las agresiones se producen delante de testigos pasivos que ignoran la escena violenta (izda.) o bien la contemplan (dcha.).

#### II.2.1.4. Diversidad de razas en el rol de agresor y de víctima

En otro orden de cosas, se analizará a los personajes de las series en función de su raza. Así, se conocerá si, en el ámbito de la violencia, se refleja una diversidad racial o si se representa la raza mayoritaria de la sociedad en la que se desarrolla la serie.

**Gráfico 6. Tipología de razas en relación al rol de agresor y víctima en la ficción española**

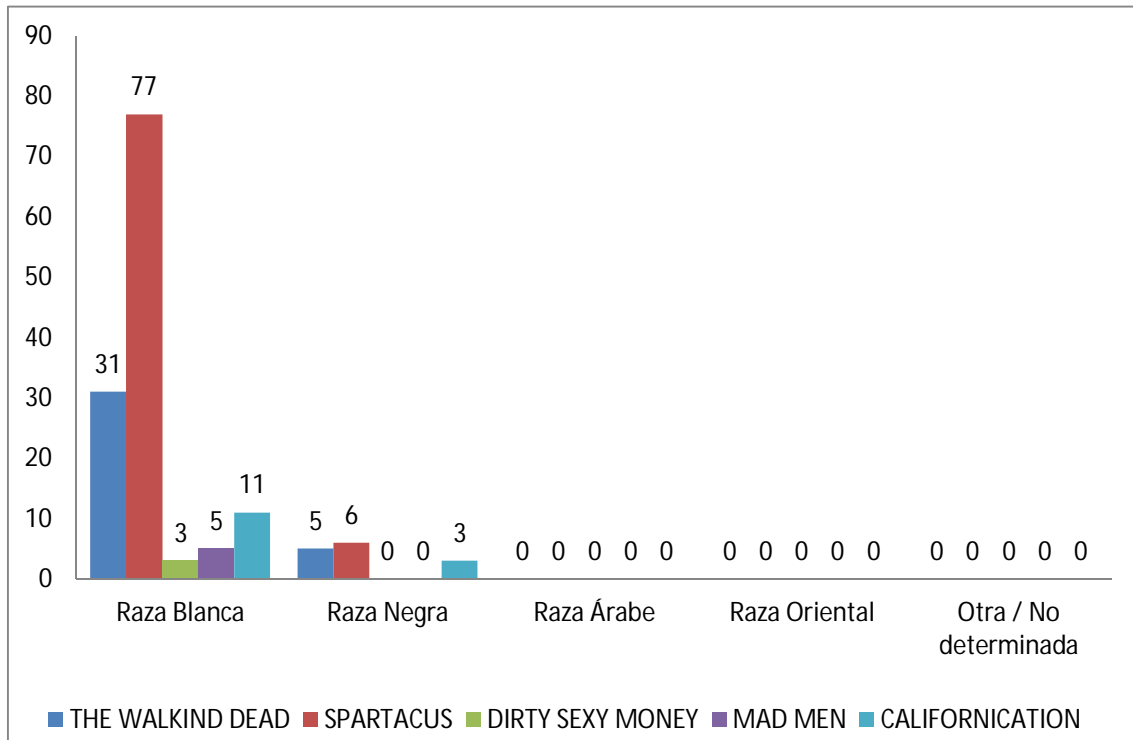
En el caso de las series españolas, todos los agresores y víctimas son de raza blanca. La única excepción se da en *Águila Roja*, donde aparece una mujer oriental en el papel de una guerrera samurái (1x08). Su presencia en el capítulo es bastante notoria: de las nueve escenas violentas, aparece en cuatro como agresora y en tres como víctima.



Imagen de la guerrera oriental que contrata la Marquesa de Santillana para acabar con la vida del *Águila Roja*.

Por tanto, en las series españolas quedan anuladas, casi por completo, las diferentes razas existentes en las acciones violentas al no quedar reflejadas en las tramas que en ellas se desarrollan.

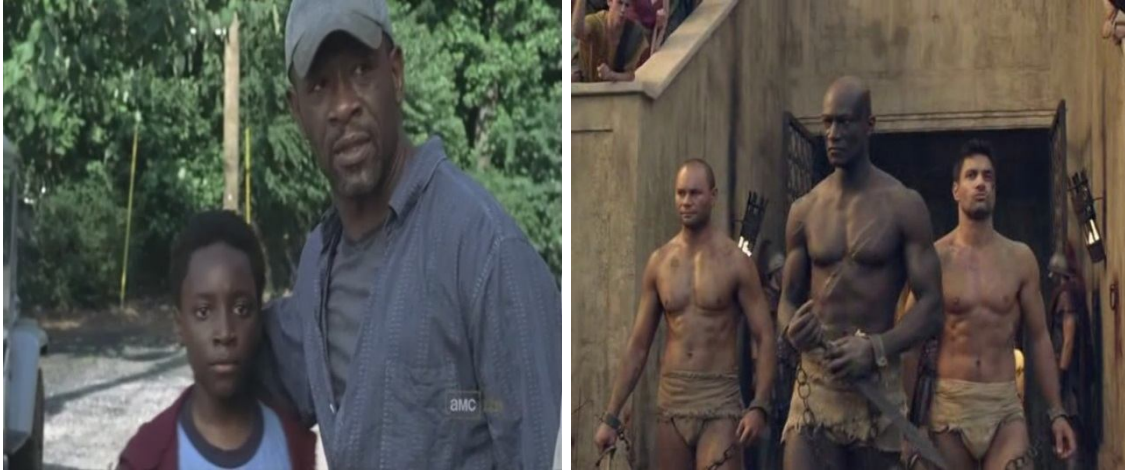
**Gráfico 7. Tipología de razas en relación al rol de agresor y víctima en la ficción estadounidense**



Ahora bien, si se extrapolan los datos ofrecidos por la ficción española a la ficción estadounidense, se pueden observar leves cambios, ya que, a pesar de que la raza blanca es nuevamente la mayoritaria entre los agresores y las víctimas, los personajes con diferente raza están presentes en tres series y no en una como ocurría con *Águila Roja*. La única raza que tiene presencia en estas cinco series es la negra, representada en todos casos por un personaje de género masculino y en el rol de agresor, excepto en dos ocasiones que aparece como víctima. De este modo, *The Walking Dead* cuenta con cuatro escenas violentas en las que el hombre negro aparece representado por un padre y un hijo en el rol de agresor (1x01), y otra escena donde el hombre negro encarna a uno de los humanos que sobreviven al ataque de los zombis en el rol de víctima (1x02). Mientras tanto, en *Spartacus* se registran seis escenas violentas en las que interviene un hombre de raza negra como agresor, donde Enomao, el instructor de los nuevos gladiadores del *ludus*, es el que las protagoniza (1x02, 1x05, 1x12, 1x13) y, una escena más, en las que un esclavo negro aparece en el rol de víctima (1x08). El hecho de que en *Spartacus* se registre la presencia de otra raza diferente a la blanca no significa que en ella se recree una sociedad multirracial. Lo que se muestra con la inclusión de la raza negra entre los personajes que intervienen en una acción violenta es el reflejo del tráfico



de esclavos que había en el antiguo Imperio romano, pues su mercado aglutinaba a personas de diferentes regiones y nacionalidades, tal y como recoge esta serie con la presencia de esclavos africanos, galos, sirios o tracios.



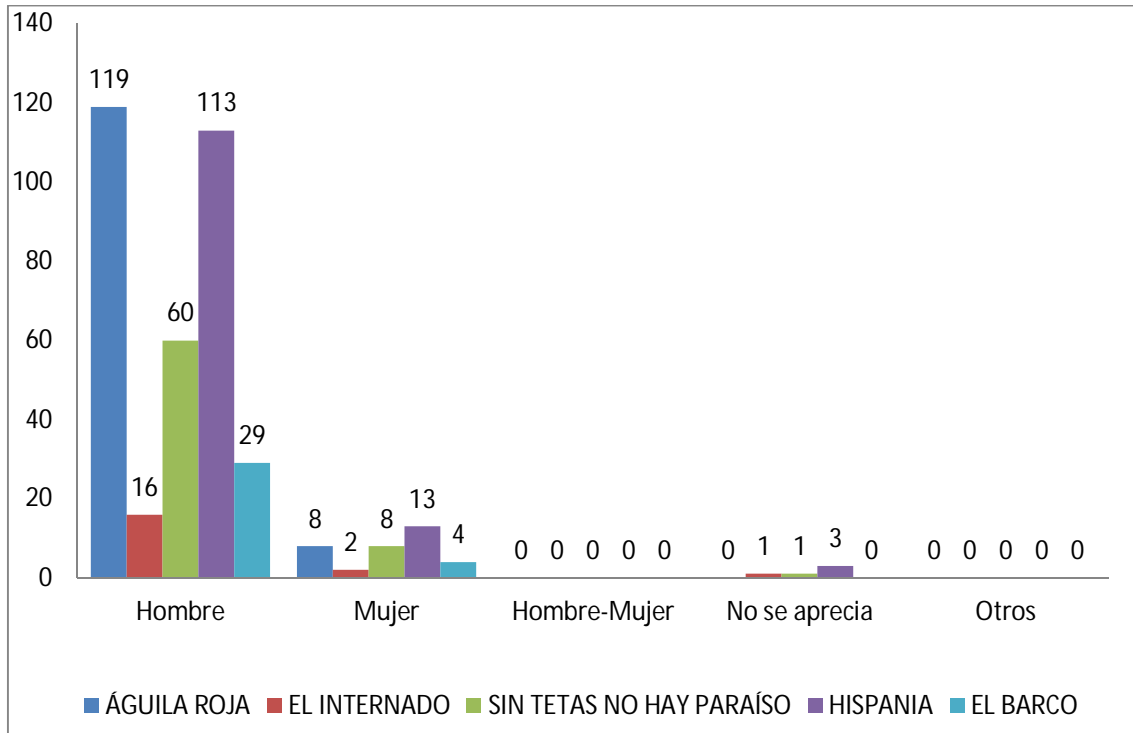
Imágenes de personajes de raza negra en *The Walking Dead* (izda.) y *Spartacus* (dcha.).

Por último, en *Californication* también se representa la raza al aparecer un hombre negro en el rol de agresor (1x03, 1x08, 1x09). Con todo ello, se refleja que la ficción estadounidense representa mínimamente la sociedad multirracial que caracteriza a este país, ya que solo los afroamericanos tienen cabida en ella debido a la fuerte presencia de esta comunidad en el país norteamericano. En este sentido, llama la atención que su presencia se asocie más con el rol de agresor que con el de víctima, aunque, a pesar de ello, se puede decir que “vencer los estereotipos significa enseñar a nuestras mentes a ver más allá de la raza blanca y la creación de personajes se basa en el perfeccionamiento de nuestros poderes de observación” (Seger, 2000: 172). Y es que el ser humano y, en este caso los guionistas, están capacitados para observar las diferentes razas y minorías que predominan en la sociedad y, así, poder reflejarlo en sus series y en las acciones violentas que tienen lugar en ellas alejados o no de los estereotipos.

### II.2.1.5. El género en el rol de agresor y de víctima

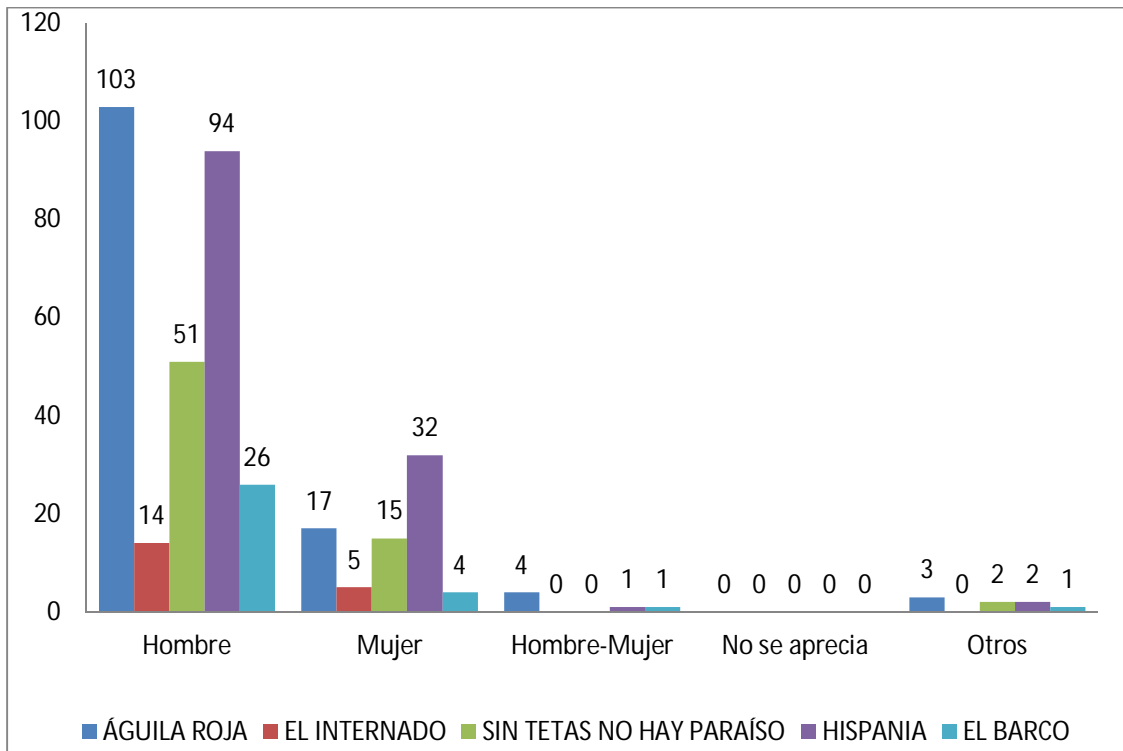
A continuación, se analizará el género que predomina entre los agresores y las víctimas de las acciones violentas de las series de este trabajo. Para ello, se distinguirá entre hombres y mujeres por separado, cuando se trate de conflictos individuales, y entre hombre y mujeres en conjunto cuando los conflictos sean colectivos.

**Gráfico 8. El sexo en relación al perfil del agresor en la ficción española**



En todas las series españolas, el rol de agresor recae de manera aplastante en el hombre, superando todas ellas el 84 por ciento de representación e, incluso, en *Águila Roja*, el 94 por ciento. Con ello, se puede establecer cierto paralelismo entre los protagonistas que participan en las acciones violentas en la ficción y los que lo hacen en la vida real, que también son, mayoritariamente, hombres.

En el lado opuesto se encuentran los personajes femeninos, ya que apenas figuran como agresoras al no superar en ninguna de las series el 12 por ciento de la representación. Cabe destacar que la serie en la que mayor protagonismo tiene la mujer en este rol es en *Hispania*, donde, con trece escenas refleja que ellas también podían ser una parte activa, aunque mínima, de las escenas violentas dentro del contexto de guerra en el que se desarrolla la serie. Por su parte, *El Internado* se sitúa en el lado contrario al contar solo con dos escenas de este tipo, lo que muestra que la violencia en la adolescencia es también más propia de ellos que de ellas.

**Gráfico 9. El sexo en relación al perfil de la víctima en la ficción española**

En lo que respecta al rol de víctima, siguen siendo los hombres los que se alcanzan con la representación mayoritaria en todas las series en detrimento de las mujeres. Sin embargo, en este caso se experimenta un incremento de la figura femenina en el rol de víctima, aunque, la única excepción se da en *El Barco*, donde la mujer cuenta con el mismo protagonismo tanto de agresora como de víctima con un total de cuatro escenas.

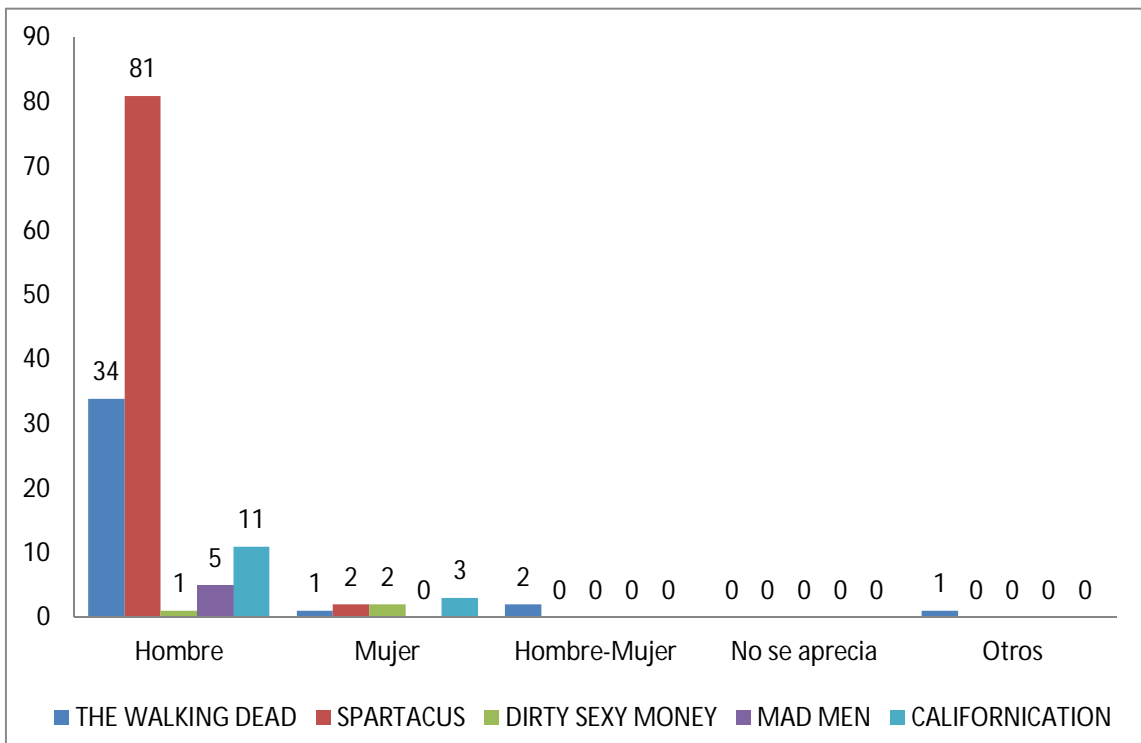
En el resto, si en ninguna de las series se superaba el 12 por ciento en su papel como agresoras, en el de víctimas superan el 14 por ciento, siendo la cuota más alta la que se alcanza en *Hispania* con un 26 por ciento. Y es que esta serie, a pesar de contar mayoritariamente con los personajes masculinos para encarnar a los agresores y a las víctimas, destaca por ser la que en más ocasiones representa a la mujer desempeñando ambos roles. Así, frente a las 94 veces en las que el hombre personifica a la víctima, la mujer lo hace en 32, demostrando que, a pesar de su presencia activa, sigue siendo el sexo menos representado en el desarrollo de los conflictos.



Bárbara (izqda) y Helena (dcha), hermana y novia de Viriato, son dos de las mujeres sobre las que recae el rol de víctima en mayores ocasiones en *Hispania*.

También cabe destacar la representación de género que se hace de las víctimas cuando son varias y, por tanto, puede coexistir tanto la figura masculina como femenina en el mismo rol. A pesar de contar con una presencia insignificante, *Águila Roja* es la que tiene más escenas en las que la víctima es múltiple, unos datos que cobran sentido al tratarse de la serie que presenta más enfrentamientos colectivos y en la que la figura de la víctima se corresponde con varios y no con un único personaje.

**Gráfico 10. El sexo en relación al perfil del agresor en la ficción estadounidense**

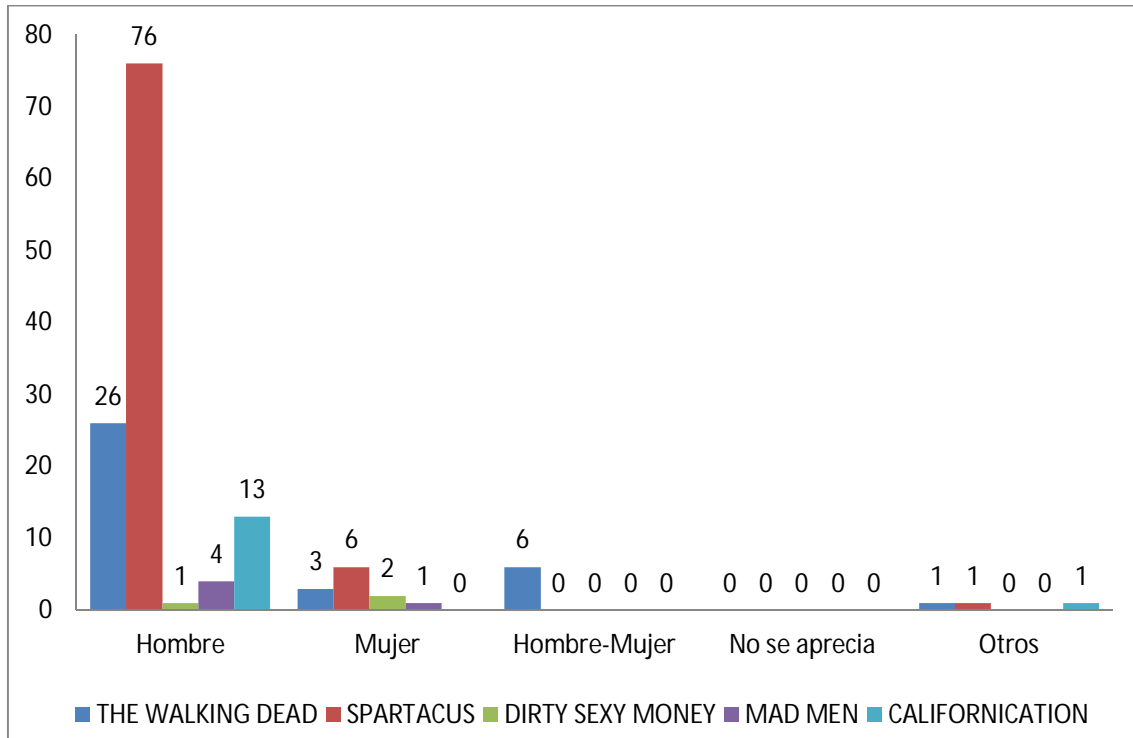


Por su parte, en la ficción estadounidense se puede observar cómo son los hombres los que, nuevamente, se imponen a la hora de representar a la figura del agresor al ofrecer unos datos realmente elevados en esta categoría. Y es que, si en la ficción española todas las series superaban el 84 por ciento, en la estadounidense tres de ellas están por encima del 80 por ciento, destacando el 100 por ciento de varones que encarnan el rol de agresor en *Mad Men*, el 98 por ciento que lo hacen en *Spartacus* o el 94 por ciento que ofrece *The Walking Dead*. Las series que rompen con esta tendencia son *Californication*, que se queda con un 79 por ciento de representación masculina en la figura del agresor y *Dirty Sexy Money*, al contar la mujer con una mínima ventaja en lo que respecta a la adopción del rol de agresor, ya que presenta dos escenas por una en la que lo hace el hombre. Precisamente, el género femenino es el que tiene una escasa representación en el rol de agresor en series como *The Walking Dead*, con un tres por ciento, *Spartacus*, con un dos por ciento o, *Mad Men*, con ninguna presencia en esta categoría. Con los datos ofrecidos por esta última serie y, a pesar de contar con escasas escenas violentas, se pone de manifiesto el fiel reflejo que se hace en ella de la sociedad de los años 60 en la que el género masculino era el dominante en todas las facetas de la vida, incluida la de la agresividad. Por otra parte, otro dato a tener en cuenta es que tan solo en *The Walking Dead* tiene representación la categoría en la que el agresor es múltiple y está protagonizado por hombres y mujeres. Unos datos que se corresponden con aquellos conflictos colectivos que están protagonizados por los humanos que se refugian en el campamento cuando los zombis llegan hasta allí para atacarlos (1x04).



Imágenes de *The Walking Dead* (izda.) y *Spartacus* (dcha.) donde se muestra que el rol de agresor está protagonizado por los hombres.

**Gráfico 11. El sexo en relación al perfil de la víctima en la ficción estadounidense**



En lo que respecta al rol de víctima, no se observan demasiados cambios con respecto a los ofrecidos por la figura del agresor puesto que, a excepción de *Dirty Sexy Money*, en donde el hombre y la mujer presentan los mismos datos tanto en el rol de agresor como en el de víctima, el hombre sigue contando con una representación muy superior frente a la de la mujer. Así, se recogen porcentajes tan elevados como el de *Spartacus* con un 92 por ciento o el de *Californication* con un 98 por ciento. Llama la atención los datos ofrecidos por esta última serie, debido a que solo el hombre es el que representa el papel de víctima y la mujer no adquiere presencia alguna. A pesar de ello, la mujer asume en contadas escenas el rol de víctima, tan solo en una escena en *Mad Men* y dos en *Dirty Sexy Money*, mientras que los datos más elevados son los que presenta *Spartacus*, con seis escenas en las que la mujer es víctima de una agresión. Otra cuestión que cobra relevancia es que, en la categoría ‘hombre-mujer’ en la que la víctima es múltiple y está representada por ambos sexos, *The Walking Dead* es la única que anota escenas de estas características. De hecho, con un 17 por ciento, es la segunda categoría con mayor representación debido a que son varios los conflictos en los que tanto los agresores como las víctimas son múltiples y es frecuente que en ellos tanto hombre como mujeres sean los receptores de la agresión. Y es que si los zombis suelen

atacar en grupo a los humanos, estos hacen lo propio para intentar defenderse de ellos, ya que al estar rodeados de más gente es más fácil disuadir o acabar con los caminantes.



Escena de *The Walking Dead* donde la víctima es tanto hombre como mujer. La joven es atacada por el zombi y, posteriormente, lo será este cuando el otro humano de la imagen acabe con él.

#### II.2.1.6. La edad en el rol de agresor y de víctima

Otro aspecto de interés para esta investigación es el que hace referencia a la edad de los personajes que encarnan el rol de agresor y víctima. Su análisis permitirá conocer cuál es el abanico de años en el que se mueven tanto unos como otros en cada serie y, por tanto, conocer el perfil de edad que caracteriza a este tipo de personajes.

**Tabla 4. La edad de los personajes en el rol de agresor y víctima en la ficción española**

EDAD	ÁGUILA ROJA		EL INTERNADO		SIN TETAS NO HAY PARAISO		HISPANIA		EL BARCO	
	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima
Niño	8	13	0	0	0	0	0	2	0	0
Adolescente	0	0	10	9	0	0	0	0	0	0
Joven	56	43	1	5	31	35	51	62	11	24
Adulto	59	60	6	4	30	22	58	55	13	6
Maduro	4	8	1	1	6	9	17	9	9	2
Otros	0	2	0	0	0	3	0	2	0	1
No se aprecia	0	1	1	0	1	0	4	0	0	0

A rasgos generales, son los jóvenes y los adultos los que tienen una presencia más destacada con respecto a los demás grupos de edad. Aunque la excepción se encuentra en *El Internado*, donde agresores y víctimas son, en su inmensa mayoría,

adolescentes, debido a que los personajes principales de la serie pertenecen a una franja de edad comprendida entre los 16 y los 18 años. Destaca también que esta categoría tan solo está representada por dicha serie tanto en el rol de agresor como en el de víctima, ya que el resto de ficciones no tiene a personajes de este grupo de edad entre su reparto. Por otro lado, *Sin tetas no hay paraíso* es la única serie en la que tanto el agresor como la víctima están representados por personajes jóvenes en la mayoría de las ocasiones.

Si se centra la atención en la categoría de los niños, se puede observar que, en el rol de agresor, es *Águila Roja* la única serie en la que hay presencia de este tipo de personajes. Si bien es cierto que no es la única en la que hay niños que son partícipes de la historia dramática, pues también aparecen en *El Internado*, *Hispania* y *El Barco*, hay que precisar que es en *Águila Roja* donde cobran mayor protagonismo. Basta con decir que uno de los niños de esta serie es el hijo del protagonista y que el resto pertenece a su grupo de amigos y a su entorno social. Sin embargo, a pesar de la relevancia que puedan tener estos personajes dentro de la serie, hay que decir que sus agresiones son de carácter leve y están vinculadas a las peleas o las pillerías típicas de esta edad, aunque destaca que una de las acciones violentas cometidas es mortal y está protagonizada por Nuño, el futuro Marqués de Santillana (1x04). Este chico, rico y malcriado, mata con una pistola a Juanillo, un compañero de clase que, debido a una enfermedad, anda con dificultad y se ve obligado a usar muletas. El pequeño muere por atreverse a tocarle con sus “sucias manos” cuando se acerca a Nuño para consolarle y para pedirle que sean amigos. Con ello, se pone de manifiesto que en las conductas violentas influye de manera fundamental la educación y el aprendizaje, pues en este caso Nuño reaccionó de tal forma porque siguió los dictámenes inculcados tanto por su madre como por su figura masculina de referencia, que no es otro que el Comisario, el antagonista de la serie. Mientras tanto, el rol de víctima en la figura de los niños sigue liderado por *Águila Roja*, aunque, en esta ocasión, también *Hispania* cuenta con una leve representación. Cabe destacar que todas las agresiones que se dan hacia los niños son de carácter leve o bien se trata de violencia verbal como consecuencia de reprimendas y castigos. A pesar de ello, en ambas series se registra una víctima mortal, una de ellas, en *Águila Roja* a manos de otro niño, ya comentada con anterioridad, y, la otra, en *Hispania* por parte del antagonista de la serie cuando degolla a un niño en el poblado de los hispanos (1x02).





Imágenes de *Águila Roja* en las que Nuño (izda.) dispara a Juanillo (dcha.) y acaba con su vida.

En lo que respecta a las demás categorías de la tabla, son los jóvenes y los adultos los que lideran el rol de agresor y el de víctima, aunque, si se precisa con mayor exactitud, son los adultos los que predominan como agresores mientras que los jóvenes lo hacen como víctimas.

**Tabla 5. La edad de los personajes en el rol de agresor y víctima en la ficción estadounidense**

EDAD	THE WALKING DEAD		SPARTACUS		DIRTY SEXY MONEY		MAD MEN		CALIFORNICATION	
	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima	Agresor	Víctima
Niño	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Adolescente	0	2	0	1	0	0	0	0	1	1
Joven	11	7	57	47	1	1	2	2	1	2
Adulto	22	10	25	31	2	2	3	2	12	10
Maduro	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0
Otros	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
No se aprecia	1	19	0	0	0	0	0	0	0	0

En el caso de la ficción estadounidense, se observa que se repite la máxima de la ficción española en la que la edad joven y adulta son las que mayor representación tienen en el rol de agresor y de víctima. Tanto así, que en casos como *Dirty Sexy Money* solo hay presencia en estas dos categorías. A pesar de ello, si se ahonda más en esta cuestión destaca que, en todas las series, la edad adulta tiene más presencia en las agresiones que la joven, excepto en *Spartacus*, ya que para ser un buen gladiador se

requería de la fortaleza y el estado físico propio de los hombres jóvenes, debido a las duras condiciones de lucha a las que iban a ser sometidos.

En cuanto a las demás categorías, llama la atención la escasa presencia de agresores y víctimas en edad adolescente y madura, así como en la de niños. A pesar de ello, estos últimos tan solo aparecen involucrados en dos escenas de carácter leve: una, en *The Walking Dead* en el rol de agresor, donde un niño golpea al protagonista por la espalda al creer que era un zombi (1x01) y, otra, en *Mad Men*, en este caso, en el rol de víctima, ya que recibe una bofetada de un señor por tirarle un vaso mientras está correteando por el interior de la casa (1x10). Por otro lado, también hay que hacer mención a la categoría ‘No se aprecia’, debido a que en *The Walking Dead* adquiere un papel relevante el rol de víctima. En ella, se engloba a los zombis que son atacados en la serie, ya que el aspecto físico que presentan hace muy difícil que se pueda determinar la franja de edad a la que pertenecen. Por otro lado, esta última serie, junto con *Spartacus* y *Californication* tienen representación en la categoría ‘Otros’ con una víctima en cada una de ellas, aunque en este caso no tiene relevancia alguna al tratarse de objetos.



El malogrado aspecto físico que presentan los zombis dificulta que se pueda determinar la edad aproximada que tienen estos personajes de *The Walking Dead*.

#### **II.2.1.7. Distribución de los conflictos en función de los participantes**

Con respecto a cuáles son los tipos de enfrentamientos que predominan en función del número de participantes, se ha establecido una diferenciación entre los conflictos individuales y los colectivos, si bien en este último se han podido distinguir, a su vez,

entre tres categorías. Para ello, se han tenido en cuenta si las interacciones violentas se realizan en igualdad de condiciones y, por tanto, son varios los agresores y también las víctimas, o si, por el contrario, hay una desigualdad cuantitativa al enfrentarse un agresor a varias víctimas o varios agresores a una sola víctima.

**Tabla 6. Distribución de los conflictos en relación al número de participantes en la ficción española**

SERIES	CONFLICTO INDIVIDUAL		CONFLICTO COLECTIVO		ESCENAS TOTALES
	Individuo contra individuo	Un agresor. Varias víctimas	Varios agresores. Una víctima	Varios agresores y víctimas	
Águila Roja	95	24	3	5	127
El Internado	19	0	0	0	19
Sin tetas no hay paraíso	65	1	3	2	71
Hispania	102	7	6	15	130
El Barco	27	3	2	1	33

Como se puede observar en esta tabla, destaca que en *El Internado* todas las escenas de contenido violento se resuelvan mediante conflictos individuales y no se registra ningún enfrentamiento múltiple en ninguna de sus categorías. Y es que estos son característicos entre los adolescentes ya que, normalmente, los chicos de esta edad necesitan del respaldo de sus amigos para envalentonarse sobre la víctima y alardear de su coraje y valentía frente a ellos, lo que les proporciona una mayor seguridad y los dota de un aura de liderazgo dentro de su pandilla.



Marcos e Iván son los dos personajes que protagonizan mayoritariamente los conflictos individuales que se dan en *El Internado*.

En este sentido, hay que señalar que en todas las series predomina de forma contundente los conflictos entre individuos en detrimento de los colectivos, aunque, en cada una de ellas se pueden estimar diversas apreciaciones al respecto. Asimismo, son *El Barco*, con un 88 por ciento, y *Sin tetas no hay paraíso*, con un 92 por ciento, las series que cuentan con mayor presencia en las interacciones violentas individuales frente a la insignificante representación que se hace en ellas de los enfrentamientos colectivos. En el caso de la primera, se debe a que la mayoría de los agresores y de las víctimas están representados por los personajes secundarios y el protagonista, unos personajes con una personalidad muy marcada cuyos motivos para originar el conflicto o para recibir sus consecuencias solo les repercute a ellos mismos y, por tanto, no incumbe a varios de sus compañeros, por lo que tiene lógica que los conflictos no sean de carácter múltiple. Mientras tanto, si en *Sin tetas no hay paraíso* priman las confrontaciones individuales es porque la trama de la historia gira en torno al mundo del narcotráfico, una actividad que requiere máxima discreción y fidelidad por parte de sus integrantes. Es por ello por lo que la mayoría de las escenas violentas tan solo cuentan con un agresor y una víctima, porque para dedicarse a dicha tarea se necesita una gran cautela para no ser descubierto, algo que puede peligrar si en sus ajustes de cuentas o en sus enfrentamientos interviene más de un personaje.



Imágenes de *El Barco* (izda.) y *Sin tetas no hay paraíso* (dcha.) donde los protagonistas de ambas series recurren a la violencia, a través de una confrontación individual, para resolver sus diferencias.

Por otro lado, a pesar de que los conflictos colectivos tienen una mínima repercusión frente a los individuales en todas las series, destacan, principalmente, los que se dan en *Hispania* y en *Águila Roja*. En la primera de ellas, son los enfrentamientos en los que participan varios agresores y víctimas los que tienen mayor

relevancia. Y es que precisamente es en esta serie donde cobran mayor sentido los conflictos grupales al tratarse de una situación bélica de conquista de territorios. Como consecuencia de ello, estos conflictos grupales encuentran su razón de ser en la unión de fuerzas de todos los individuos pertenecientes a uno u otro bando para defender sus posiciones. Por este motivo, están presentes en todos los episodios salvo en dos (1x05 y 1x08), y cuentan con una duración considerable, debido a que es en torno a ellos donde gira verdaderamente el entramado de la serie y donde se da respuesta a la mayoría de tramas que conforman la historia. Mientras tanto, en *Águila Roja* los conflictos colectivos que tienen preferencia con respecto a los demás de esta categoría son aquellos en los que la violencia ejercida por un solo agresor recae sobre varias víctimas. Destaca que el 75 por ciento de estos enfrentamientos el agresor esté representado por el protagonista de la serie: Gonzalo de Montalvo. Y es que este personaje encarna a un guerrero con cualidades de héroe y, como tal, está capacitado para luchar contra todo aquel que le impida alcanzar sus objetivos. Por tanto, por muy espinosa que se presente la confrontación, en la mayoría de las ocasiones sale victorioso. Otro aspecto curioso es que de los cinco conflictos en los que son varios los agresores y las víctimas, en dos de ellos la figura del agresor está compartida tanto por el protagonista, en la condición de héroe que salvaguarda a los ciudadanos, como por el antagonista, en la de comisario que representa la ley y es garante del bienestar de la zona. Pero estos históricos rivales se aúnan dejando a un lado sus diferencias en defensa de un nexo en común, como es el de salvar a unos niños de su entorno más cercano que están en peligro (1x10). Un hecho que no se repite en ninguna de las demás series de esta investigación.

*Tabla 7. Distribución de los conflictos en relación al número de participantes en la ficción estadounidense*

SERIES	CONFLICTO INDIVIDUAL	CONFLICTO COLECTIVO			ESCENAS TOTALES
	Individuo contra individuo	Un agresor. Varias víctimas	Varios agresores. Una víctima	Varios agresores y víctimas	
The Walking Dead	24	4	1	7	36
Spartacus	62	9	4	8	83
Dirty Sexy Money	3	0	0	0	3
Mad Men	5	0	0	0	5
Californication	14	0	0	0	14

La ficción estadounidense, por su parte, presenta una menor variedad en lo que respecta al número de participantes que se registran en los enfrentamientos violentos. Y es que, a pesar de que en todas ellas priman de forma categórica los conflictos individuales frente a los colectivos, más aún en *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication*, ya que en estas series todas las agresiones se resuelven con la participación de un solo agresor y una sola víctima. Estos datos resultan llamativos si se tiene en cuenta que coinciden con las tres series que presentan menos escenas violentas y cuya gravedad suele ser de carácter leve. Con ello, se pone de manifiesto que en dichas series no se requieren demasiados participantes para resolver enfrentamientos puntuales y cuyo origen y consecuencias únicamente repercute a un integrante y no a más personajes. En este sentido, el caso de *Californication* es muy notorio, ya que en la gran mayoría de las ocasiones el agresor es el protagonista de la serie, un personaje con un carácter muy marcado y conflictivo que le lleva a buscar y propiciar el enfrentamiento y, por tanto, los efectos del mismo solo pueden recaer sobre él.

Por su parte, *Spartacus* y *The Walking Dead* son las dos series estadounidenses que presentan más escenas violentas y que cuentan con un mayor número de conflictos colectivos. En el caso de la primera, las agresiones colectivas que tienen preferencia son aquellas en las que hay un agresor y varias víctimas. Al igual que ocurría en *Águila Roja*, el protagonista de la serie es el que en la mayoría de las ocasiones encarna a la figura del agresor, concretamente, el 80 por ciento de estos enfrentamientos están protagonizados por Espartaco. Y es que su fortaleza y sus dotes para la lucha lo convierten en un ser al que le rinde pleitesía hasta su propio amo, Batiato. Estas agresiones se dan especialmente cuando se enfrenta a los soldados romanos al separarle de su esposa y hacerle prisionero (1x01), aunque, de manera habitual, se dan en el *ludus* o en el anfiteatro de Capua al enfrentarse a varios contrincantes y conseguir siempre la victoria, lo que lo catapultó como un héroe en la arena. Además de ello, no hay que olvidar cuando Espartaco inicia la rebelión de los esclavos y estos protagonizan numerosas agresiones mortales (1x13). No obstante, a este tipo de conflictos colectivos le siguen muy de cerca aquellos en los que participan varios agresores y víctimas, algo que se debe a las peleas grupales que se celebraban entre los gladiadores pertenecientes a diferentes familias romanas para demostrar su hegemonía, así como los enfrentamientos que se producían entre los propios esclavos o entre estos y los romanos.



Conflictos colectivos en *Spartacus*: Espartaco (izda.) es el agresor del combate y los dos gladiadores las víctimas. Batiato (dcha.) actúa en este caso como víctima frente a los tres agresores que le rodean.

Mientras tanto, en *The Walking Dead* los enfrentamientos con varios agresores y varias víctimas son los que cuentan con más representación numérica respecto al resto de categorías. Este dato se da como consecuencia de las agresiones grupales que se producen entre los zombis y los humanos, ya que estos se ven obligados a salir siempre en cuadrilla para mayor seguridad ante un posible ataque de los caminantes. Así, cuando se desplazan al bosque o a la ciudad para buscar provisiones lo hacen armados y en compañía de otros supervivientes para estar más protegidos. Los zombis, por su parte, también se mueven en masa para acorralar a los humanos, por ello, el 85 por ciento de este tipo de conflicto colectivo está protagonizado por agresiones entre humanos y zombis, mientras que el 15 por ciento restante cuenta solo con humanos en el rol de agresor y de víctima a causa de un momento de tensión que se produce entre ellos.



Conflicto colectivo en *The Walking Dead* entre un grupo de zombis y Rick, que requiere la ayuda de otra persona para atacarlos y escapar.

### **II.2.1.7.1. Distribución de los conflictos entre el protagonista y el antagonista**

Si se sigue con los conflictos, en este caso individuales, se pasará a analizar aquellas escenas violentas que han enfrentado directamente al protagonista y al antagonista de cada una de las series. Y es que se trata de las figuras sobre las que recae el mayor peso de la trama de cualquier historia, así como las que más empatía suscitan entre el público. Una cualidad que no hay que confundir con la simpatía, puesto que, mientras que esta nos despierta un agrado y un cierto cariño hacia cualquier individuo por su forma de ser, la empatía conlleva una mayor profundidad, ya que exige ponerse en el lugar del otro. En el momento en el que los espectadores reconozcan lo que guardan en común con los personajes que hay tras la pantalla y encuentren aquellos aspectos de su personalidad que sean capaces de tocarle su sensibilidad, se podrá establecer un vínculo entre el espectador y los personajes principales de la historia, por lo que, inconscientemente desearán que alcancen sus metas y que en el transcurso de la trama todo les vaya lo mejor posible (McKee, 2003: 177-178). Por lo tanto, se mantendrá la máxima que afirma que cuanto mayor sea el tiempo que el espectador pase con el personaje, mayor será la identificación que se produzca con éste a pesar de que cuente con imperfecciones y fallos incuestionables y, por supuesto, de que sea o no simpático (Davis, 2004: 171). Y es que, en definitiva, lo que se busca es que “exista una cierta afinidad y que se cree empatía entre los personajes de la ficción y los espectadores” (Ramos, 2013: 40) y, para ello, juega un papel fundamental que la trama que se desarrolle en la ficción sea próxima y cercana al público.

Al tratarse de los personajes más importantes de la historia, los conflictos entre ambos se suelen repetir en gran parte de las obras audiovisuales, debido a que aportan una mayor viveza al conjunto de la trama. Pero, a pesar de ello, también hay casos en los que no se sigue este patrón, algo que se puede apreciar en dos de las series españolas que conforman esta investigación, como son *El Internado* y *Sin tetas no hay paraíso*, así como en *The Walking Dead*, *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication* en el caso de la ficción estadounidense, ya que en todas ellas no hay un personaje que encarne a la figura del antagonista. Y es que, aunque la mayoría de las historias presentan a un enemigo o a un adversario del protagonista, no tiene por qué ser un recurso obligatorio para garantizar el buen hacer de una trama. A pesar de que, normalmente, el antagonista es interpretado por una o varias personas, también se puede dar el caso en el que este no



sea representado por una figura humana y se corresponda con un problema psicológico, un animal, una enfermedad o leyes sociales, entre otros elementos (Chion, 2001: 139).

En este sentido, hay que señalar que en las dos series españolas el enemigo del protagonista reside en el entorno social en el que se desenvuelve. Así, en *El Internado* es el clima de intriga y misterio que rodea a este colegio el que impide que los personajes principales puedan desarrollar su día a día con tranquilidad. La desaparición de profesores y de alumnos, la extraña muerte de individuos en las proximidades de este recinto, así como los inexplicables acontecimientos que tienen lugar, provoca que la figura del protagonista y los personajes principales tengan que investigar lo que ocurre en ese colegio para poder tener una estancia segura y sin sobresaltos en ella. Mientras tanto, en *Sin tetas no hay paraíso* el adversario del protagonista no es otro que el mundo del narcotráfico en el que desarrolla su profesión. Un entorno de lujo, dinero y drogas que han corrompido a este personaje y que al convertirse en un vicio no lo deja prescindir de él a pesar de los daños y el peligro que le está ocasionando.

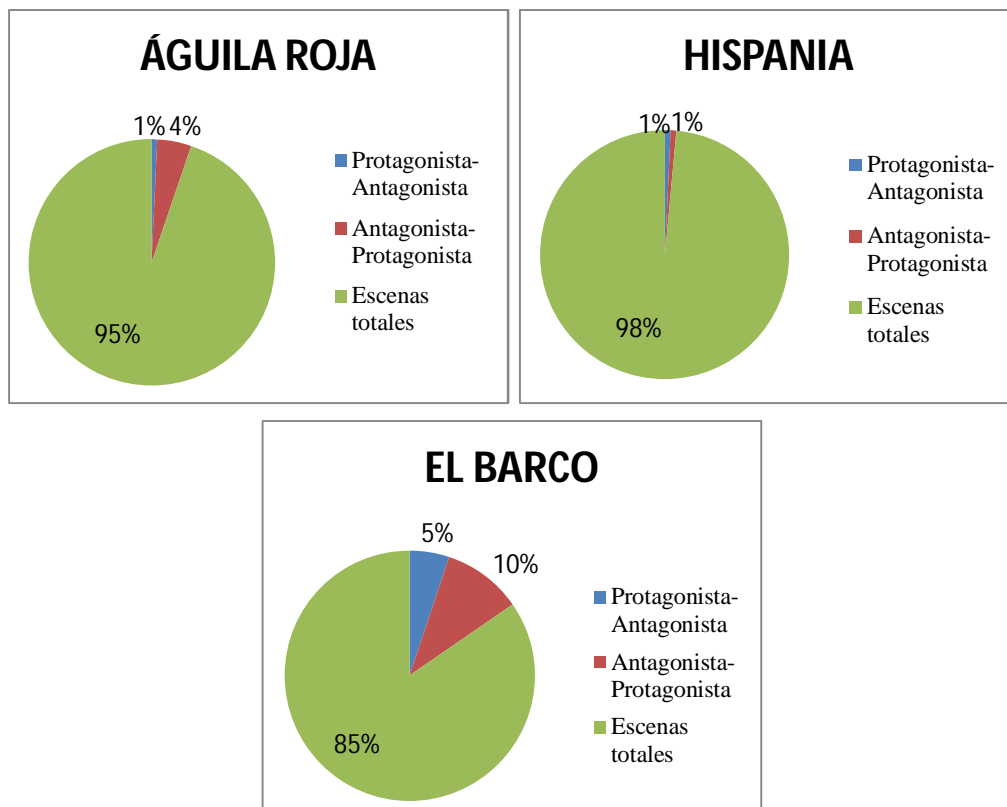
Por otro lado, en el caso de la ficción estadounidense, se observa cómo se apuesta mucho más por prescindir de la figura del antagonista encarnada en uno o varios personajes al no aparecer en cuatro de las cinco series analizadas para esta investigación. De esta manera, en *The Walking Dead* el enemigo del protagonista no es otro que el caos y la incertidumbre que reina en la ciudad ocasionado por la presencia de los zombis, lo que provoca no solo que no pueda llevar la vida que tenía hasta ahora, sino que también tenga que luchar por sobrevivir ante cualquier repentino ataque de estos caminantes. Sin embargo, en *Dirty Sexy Money* el protagonista se mueve en el entorno acomodado y de lujo que le ofrecen Los Darling, pero ese mismo ambiente es también el responsable de que no pueda averiguar cómo murió su padre y, lo más importante, el que le impide disfrutar de su intimidad y de su tiempo libre junto a su mujer. Este aspecto es fundamental para Nick, tanto, que fue el que lo llevó a pelearse con su padre, ya que este le dedicaba más tiempo a su vida laboral que a la familiar y, ahora, sin darse cuenta, Nick está repitiendo su misma historia. Y es que su trabajo lo envuelve casi todo el día, ya no por tener que resolver los problemas legales de los negocios de *Los Darling*, sino por encargarse de los problemas personales de cada uno de los hijos y sacarlos de los problemas en los que se meten para intentar salvaguardar la imagen de la familia. Mientras tanto, tanto en *Mad Men* como en *Californication* los

verdaderos enemigos de los protagonistas son ellos mismos. Así, en la primera de ellas Donald Draper, a pesar de disfrutar del éxito profesional, no consigue sentirse satisfecho con su vida personal y familiar debido a que es un personaje que lucha constantemente con sus deseos y su identidad. Su obsesión por mantener las apariencias de cara a la sociedad no logran ocultar su desdichado matrimonio, sus encuentros esporádicos con otras mujeres y el peso que tiene que soportar por ser quien verdaderamente no es. Por ello, aunque se refugie en sus proyectos profesionales, no puede avanzar más allá en el ámbito privado debido a su carácter autodestructivo y a su vacío personal. Una situación similar es la que atraviesa el protagonista de *Californication*, ya que detrás del carácter chulesco, rebelde y desafiante de Hank se oculta un hombre perdido sentimentalmente e inmerso en una espiral de desenfreno, todo ello, como consecuencia de esta peculiar personalidad que lo ha alejado de la que era su mujer y de otros proyectos profesionales. A pesar de que se refugie en los excesos que le proporcionan las fiestas y las personas con las que se rodea, cuando se encuentra solo o con su hija, es cuando verdaderamente reflexiona sobre la vida que está llevando y sabe que no es la deseada. Por tanto, es evidente que nadie le impide alcanzar sus objetivos más que él, su enemigo interno, aquel que no le permite mejorar su situación y superar su espíritu de fracaso.

Ahora bien, ¿cómo suplen estas series la carencia física del antagonista como personaje? En su caso, de dos formas. Mientras que la ficción estadounidense lo hace dando un mayor peso a otros personajes de la trama, como los personajes secundarios o los personajes habituales, la ficción española lo hace con la incorporación de un doble protagonista. Sobre esta cuestión versan distintas teorías que se muestran partidarias y contrarias a la hora de contar con un protagonista múltiple en una serie. Así, por un lado, se asegura que en una historia hacen falta uno y no dos protagonistas, debido a que, en el caso de que estos aparezcan, uno ocupará el rol de privilegiado frente al otro que pasará a desempeñar un papel principal (Chion, 2001: 96); mientras que, por otro, se apunta que el protagonista puede estar representado por dos o más personajes siempre y cuando compartan el mismo deseo y, en su lucha por conseguirlo, los dos sufran y se beneficien de ello (Mckee, 2003: 172). Estos dos requisitos se cumplen en *El Internado* con los personajes de Iván, Marcos, Carol y Vicky y, también en *Sin tetas no hay paraíso*, la que podría suscitar más dudas al respecto. Y es que al ver la serie se puede interpretar que El Duque es el que claramente adopta el papel de protagonista frente al de Catalina, a pesar del peso que también tiene dentro de la historia. Una

incertidumbre que se disipa al comprobar que ambos personajes persiguen el mismo objetivo, que no es otro que poder estar juntos como pareja y, para ello, los dos sufren, de manera más o menos proporcionada, para poder conseguirlo, ya que tienen que hacer frente a los obstáculos ocasionados por la policía, el resto de narcotraficantes y la familia de Catalina, que se opone a la consolidación de esta pareja. Evidentemente, cuando consiguen estar juntos los dos se benefician del logro de sus objetivos. No obstante, El Duque es el que desempeña un papel principal frente a Catalina a pesar de que los dos comparten el rol de protagonista, debido a que es sobre él donde recae la trama principal de la serie, que no es otra que la que gira en torno a los entramados y al funcionamiento interno de las bandas que conforman el mundo del narcotráfico.

*Conjunto de gráficos 3. Distribución de los conflictos protagonista-antagonista en la ficción española*



Como se puede observar en estos gráficos, la representación de los conflictos que enfrentan al protagonista y al antagonista en estas tres series españolas, sea cual sea el que inicie la acción violenta, es bastante insignificante si se compara con el cómputo de las escenas globales de carácter violento que conforman cada una de las series. A pesar de ello, merece la pena destacar algunos aspectos de dichos enfrentamientos. *Hispania* es la que cuenta con menos confrontaciones de este tipo. Basta recordar que la trama de

la serie se desarrolla a partir del enfrentamiento bélico que se da entre el ejército romano y el pueblo hispano, pero, desde un principio, este conflicto se personifica en la figura de Galba y Viriato. Una lucha personal cimentada en el odio y el desprecio tanto por uno como por otro, ya que el pretor Galba quiere vengarse de Viriato por ser el rebelde de los hispanos que está dispuesto a plantarle cara al ejército romano y que no se amedrenta ante su poder, mientras que Viriato inicia este combate para vengarse de aquellos que han venido a invadir su territorio y quiere resarcir, con ello, el dolor que le ha provocado la muerte de su hija a manos de los romanos. Por tanto, a pesar de que se trata de una situación en la que, desde el primer capítulo, se conoce cuál es la enemistad que se profesan ambos personajes, no se produce ningún conflicto directo entre los dos hasta el último episodio, donde se enfrentan cara a cara en dos ocasiones, una de ellas iniciada por el protagonista y otra por el antagonista. Era inevitable que sucediera un acontecimiento de estas características, puesto que, durante todos los capítulos, se mantuvo la tensión en torno a si Galba acabaría con la vida de Viriato debido a la superioridad de su ejército, algo que se resolvió en el capítulo final de la temporada.



Viriato y Galba en el enfrentamiento en el que ambos personajes de *Hispania* forman parte uno de los momentos más esperados de la serie.

En lo que respecta a *Águila Roja*, hay que señalar que no se da un reparto igualitario entre los conflictos iniciados por el protagonista y el antagonista, pues en este caso, es este último el que origina, hasta en seis ocasiones, más enfrentamientos, lo que contrasta con la única vez que lo hace el protagonista. Lo mismo ocurre con *El Barco*, donde el antagonista es el que adquiere el rol de agresor al iniciar los conflictos con el protagonista en cuatro escenas, mientras que este lo hace tan solo en dos. Por otro lado, en *El Barco* el primer enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista tiene lugar en la mitad de la primera temporada (1x06) y, a partir de ahí, se desarrolla el resto

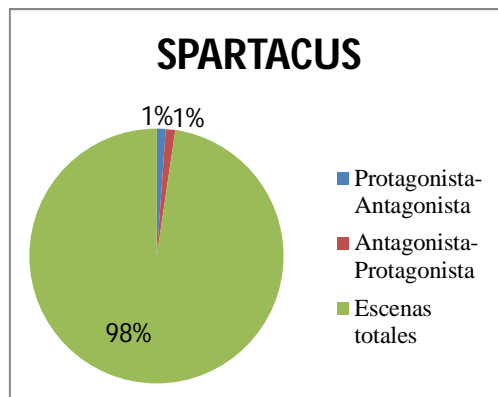
hasta llegar al último que tiene lugar entre ellos (1x13). Por tanto, en esta serie se prefiere presentar a los personajes y ubicar al espectador dentro de la historia para, posteriormente, dar paso a los conflictos entre estos dos personajes principales una vez que ya se haya conocido su personalidad, sus motivaciones y sus intenciones.



Imágenes de *Águila Roja* (izda.) y *El Barco* (dcha.) en las que se observa el enfrentamiento que tiene lugar entre los protagonistas y los antagonistas de ambas series.

Mientras tanto, en *Águila Roja*, desde el capítulo inicial, el antagonista se enfrenta al protagonista y se marca la enemistad de estos personajes desde un principio. A partir de ahí, se suceden el resto de conflictos iniciados siempre por el antagonista, hasta que es el protagonista el que toma las riendas y se enfrenta en una batalla final con su adversario al descubrir que fue él quien mató a su mujer (1x13).

*Gráfico 12. Distribución de los conflictos protagonista-antagonista en la ficción estadounidense*



En lo que respecta a la ficción estadounidense, la representación de los conflictos entre el protagonista y el antagonista son muy escasas, puesto que en la única serie en la que se registran es en *Spartacus* y, dentro de ella, tan solo hay dos confrontaciones de este tipo, una iniciada por el protagonista (1x13) y otra por el antagonista (1x07). El hecho de que se obtengan estos resultados se debe a que, a pesar de que el enfrentamiento entre ambos es evidente, hay que señalar que su relación atraviesa altibajos en cuanto a la animadversión que se profesan. Y es que aunque Batiato es el que compra a Espartaco como esclavo cuando llega a Capua de manos del legado Claudio Glabro, es este el que lo hace prisionero y lo separa de su mujer, por lo que, en un principio, el odio del protagonista iba dirigido más hacia Glabro y que hacia Batiato. Es más, a medida que Espartaco va asimilando su nueva vida como gladiador y demuestra su valía en la arena se crea una relación de complicidad, que no de amistad, entre ambos, pues saben que las acciones de uno repercuten en el bienestar del otro. Así, mientras que Batiato es un tanto permisivo con Espartaco para motivarlo y, así, logre vencer en los combates de gladiadores y, aumentar, así, su poder y notoriedad, Espartaco establece un contacto cordial y obediente con su amo, ya que sabe que al actuar de esta manera y al ofrecer espectáculo en la arena a través de sus victorias con otros gladiadores conseguirá mejoras materiales –ropa, comida, celda individual, etc– y también podrá recuperar a su esposa y llegar a ser libres de nuevo.

Sin embargo, esta correcta relación que mantienen amo y esclavo se ve quebrantada en el momento en el que Espartaco descubre que fue Batiato quien ordenó matar a su esposa y no fue un simple incidente como quiso hacerle creer. Con esta contextualización sobre la situación de ambos personajes, cobra sentido el hecho de que su primer enfrentamiento no se produzca hasta la mitad de la primera temporada, donde Batiato reprende duramente el comportamiento que ha tenido Espartaco al matar a otro de sus gladiadores y lo golpea mientras este tiene los brazos encadenados y no se puede defender (1x07). A pesar de este enfrentamiento, no se trata más que de una confrontación entre amo y esclavo que entra dentro de la función que cumplen ambos personajes. Sin embargo, y a raíz de que Espartaco descubra la traición de Batiato, el gladiador cambia por completo su actitud y aumenta el odio que ya le profesaba. Ahora, todas sus acciones y pensamientos giran en torno idear un plan de venganza para hacerle pagar por lo que le ha hecho. Una venganza que se materializa en la última escena de

violencia que hay en esta primera temporada (1x13), donde Espartaco degolla a Batiato y logra, junto al resto de sus compañeros, escapar al fin de allí.



Imágenes de los dos enfrentamientos que se registran en *Spartacus* entre el protagonista y el antagonista. En ellas, se observa cómo el protagonista ejerce de víctima ante Batiato (izda.) y cómo adopta el rol de agresor ante su principal enemigo (dcha.).

#### II.2.1.8. Rasgos estructurales del protagonista y el antagonista

En otro orden de cosas y, para finalizar este apartado, se intentará conocer un poco más a los protagonistas y a los antagonistas de estas series a partir de algunas de las premisas conocidas como “las funciones de Propp”. Unas teorías que Vladimir Propp plasmó en su obra *Morfología del cuento* (1928) cuando, tras analizar numerosos cuentos rusos, se percató de que, a partir de una serie de proposiciones, se creaban unas estructuras reiterativas en gran parte de todas las narraciones. En total, se trata de 31 argumentos de los cuales se pasará a analizar solo aquellos que tengan correlación con las series de esta investigación. Concretamente, se tratarán algunos de los puntos más significativos que estén dentro de los 19 primeros, ya que el resto se pueden aplicar más bien a las tramas o a la estructura de la narración, cuando lo que interesa en esta sección son los que están relacionados con los personajes principales de cada una de las series (citado en Serrano, 2010: 108-133):

- 1) Alejamiento por parte de uno de los miembros de la familia: Cualquier integrante de la familia, incluido el protagonista, se marcha de su núcleo de desarrollo más íntimo a causa de estímulos internos o externos. Propp (1971) asegura que la muerte de algún familiar, sobre todo la de los padres, representa

una forma reforzada de alejamiento. Ante esta situación, el protagonista busca una nueva vida y cambia su rumbo para intentar superar esta carencia afectiva y pueda sobreponerse a acontecimientos de este tipo. De este modo, esta premisa se da en todos los protagonistas de las cinco series españolas de la investigación. Así, en *Águila Roja* a Gonzalo de Montalvo le cambia su vida a raíz del asesinato de su mujer. Este acontecimiento provoca que combine su profesión de maestro con la de justiciero y su objetivo se centrará en encontrar al asesino de su esposa y las causas que provocaron su muerte. Por su parte, dos de los protagonistas de *El Internado* viven una situación familiar parecida. Iván no tiene madre y de su padre recibe un trato autoritario carente de cariño, mientras que Marcos tiene la ausencia de sus padres muy reciente al haber desaparecido en un accidente marítimo y no haber encontrado sus cuerpos, por lo que desconoce si siguen vivos o muertos. Ambos protagonistas intentan rehacer su vida con los amigos de este colegio y poder así emprender un nuevo rumbo lejos del núcleo familiar. De igual forma, en *Sin tetas no hay paraíso* tanto Catalina como El Duque no tienen padre. Mientras que el de la chica abandonó el hogar sin motivo alguno, el del joven es un caso más relevante, debido a que su padre le propinaba palizas tanto a él como a su hermano. Si a ello se le suma que la madre del protagonista nunca le dio el afecto que necesitaba, ya que se volcó con su hermano mayor y desprotegió al protagonista, se puede entender que El Duque encuentre en la droga un mundo de dinero y lujo que le sirve de escapatoria ante la que hasta ahora había sido su vida. En el caso de *Hispania*, Viriato enviuda tras la muerte de su mujer y su hija se convierte ahora en el centro de su vida. Tras uno de los primeros combates entre el pueblo hispano y el romano, su hija es arrollada por la multitud de los soldados del pretor Galba y Viriato la da por muerta. Este sufrimiento es el que inicia su sed de venganza contra los invasores de Roma y por el que se convierte en líder de los hispanos y de sus derechos. Por último, en el caso de *El Barco*, Ulises crece sin tener una referencia paterna debido a que lo abandonó antes de nacer y se crio con su madre. Al morir esta, el joven quiere sobreponerse de este sufrimiento y decide buscar a su padre. Este es el motivo que lleva a Ulises a embarcar de polizón en el Estrella Polar, el buque escuela en el que trabaja su padre, para buscar un acercamiento con él.



En lo que concierne a la ficción estadounidense, cabe señalar que en estas series prima el alejamiento o distanciamiento de algún familiar del protagonista en lugar de la muerte, tal y como ocurre con las españolas. De esta manera, en *The Walking Dead* la situación de desconcierto que vive Rick al despertar en el hospital se incrementa cuando piensa que su mujer e hijo han muerto al ser víctimas de un ataque de los zombis o bien han huido de la ciudad. Su vida cambia no solo por el caos que reina en la zona, sino también por la desaparición de su familia, hecho que lo motiva para ir en busca de ayuda y luchar para encontrarlos sanos y salvos. Por su parte, en *Spartacus* el protagonista sufre una forzosa separación de su mujer cuando lo convierten en esclavo y lo trasladan a Capua. Para sobreponerse a este acontecimiento, Espartaco convierte su forzosa lucha como gladiador en una motivación, ya que lucha por salir siempre victorioso de la arena con la finalidad de poder ganarse la libertad o escapar y encontrar con vida a su esposa. Mientras tanto, en *Dirty Sexy Money* el protagonista sí sufre la muerte de un familiar, en este caso la de su padre, que fallece tras un extraño accidente de avioneta en el mar. Este acontecimiento cambiará por completo la vida de Nick, ya que a partir de entonces desempeñará el puesto de abogado que su padre tenía con Los Darling y, con ello, su vida personal y profesional dará un giro completo respecto a la que tenía anteriormente. En *Mad Men* se observa cómo Don Draper tiene una vida familiar muy complicada, puesto que su madre era una prostituta que murió en el parto y su padre era un borracho que falleció tras un percance con un caballo cuando el protagonista tenía 10 años. Después de criarse con su madrastra y su hermanastro en un ambiente infeliz, se marcha a la Guerra de Corea a hacer el servicio militar. En un accidente fortuito, uno de sus compañeros muere y el protagonista encuentra en ello la oportunidad perfecta para cambiar de vida. Decide cambiar su placa de identificación con la del compañero y asume su identidad para romper con su antigua vida y empezar una nueva como Don Draper y no como Dick Whitman. Por último, en *Californication* es la separación de Hank de su mujer lo que hace que cambie por completo la vida del protagonista. Este distanciamiento le afecta en su vida profesional, ya que no encuentra la inspiración para volver a escribir, pero sobre todo en la personal, ya que Hank se encuentra perdido y actúa de forma

desafiante para captar la atención de la que fue su esposa. Su principal objetivo es recuperar a su mujer y en torno a esta idea girarán sus movimientos.

- 2) Una prohibición recae sobre el protagonista: Ya se sabe que cuando algo se prohíbe se despierta un fuerte deseo por transgredir dicha prohibición debido a la curiosidad que despierta. Pero hay que distinguir entre las prohibiciones internas y las externas al personaje. De este modo, en el caso de la ficción española, se pueden observar prohibiciones internas en *Águila Roja* y en *El Barco* ya que son los propios protagonistas los que se impiden estar junto a la persona que quieren. En el caso de la primera serie, Gonzalo se reprime para no ser feliz junto a su cuñada Margarita debido al daño que le provocó en el pasado su lucha por estar juntos. Por ello, no quiere verla y la esquivo todo lo posible con la finalidad de obligarse a olvidarla y autoconvencerse de que no le conviene tenerla como esposa. Mientras que en el caso de la segunda, Ulises se prohíbe acercarse a Ainhoa, la joven por la que se siente atraído, ya que intuye que la chica no tiene los mismos sentimientos hacia él; una sensación que se acentúa cuando Ainhoa comienza una relación con Gamboa, el antagonista de la serie. A partir de entonces, los acercamientos entre Ulises y Ainhoa se enfrían y a él no le queda más remedio que contener y reprimir los sentimientos que siente hacia ella. Por otro lado, los protagonistas de las restantes series españolas cuentan con prohibiciones externas, como ocurre en el caso de *El Internado*, donde la dirección del colegio les tiene prohibido que abandonen el recinto del colegio para adentrarse en el bosque; en *Sin tetas no hay paraíso* es la familia de Catalina quien le prohíbe a los dos protagonistas que puedan estar juntos como pareja; mientras que en *Hispania* el pueblo romano prohíbe a los hispanos y por ende a Viriato que desobedezcan sus órdenes y que se salten cualquier mandato impuesto por el pretor Galba.

Por su parte, en la ficción estadounidense también priman las prohibiciones externas, pues la interna solo se registra en *Mad Men*. En esta serie, Don Draper se impone la prohibición de desvelar su verdadera identidad, un dato desconocido para todos lo que le rodean y que es el causante de muchos de sus miedos personales, unos miedos que afloran cuando se encuentra solo y que le impiden ser él realmente. Estas perturbaciones se hacen especialmente visibles cuando aparece su hermanastro y teme que revele su pasado a sus compañeros de trabajo o a su familia. Mientras tanto, en el caso de las prohibiciones

externas se encuentra *The Walking Dead*, donde los zombis son los que prohíben o dificultan al protagonista moverse con facilidad por la ciudad para poder encontrar a su familia y lograr ponerse a salvo de sus ataques; *Spartacus*, donde son los romanos y, concretamente, Batiato, el que le impide a Espartaco ser libre y sublevarse ante sus dictámenes al haberlo convertido en esclavo y gladiador; *Dirty Sexy Money*, en la que Nick se encuentra con los obstáculos de la familia Darling que hace que le prohíban averiguar las causas de la extraña muerte de su padre y, por último, *Californication*, donde la prohibición que se encuentra el protagonista reside en su exmujer, ya que su negativa le impide reconquistarla y volver con ella.

- 3) La prohibición es infringida: La negativa a que los protagonistas puedan llevar a cabo sus deseos se acaba traspasando, lo que conlleva que la acción sea la que, a partir de ese instante, tire del personaje y no al contrario. Sin embargo, hay que distinguir entre cuando el personaje es consciente de esta transgresión y cuando no lo es, ya que dependiendo de que se dé una forma u otra, las consecuencias de esta decisión pueden afectar bien a quien la hizo o a terceras personas. En el caso de las series españolas, todas las prohibiciones de los protagonistas son transgredidas conscientemente. De este modo, en *Águila Roja* Gonzalo sobrepasa su prohibición interna al permitir que Margarita viva en su casa y, a partir de ahí, su relación con ella mejora e incluso no duda en expresarle sus sentimientos y besarla; los protagonistas de *El Internado* se saltan las normas y prohibiciones establecidas por el colegio al ir al bosque a escondidas y descubrir los extraños sucesos que suceden a su alrededor; en *Sin tetas no hay paraíso* la prohibición se transgrede cuando los dos protagonistas logran sacar a flote su relación, aunque sea por poco tiempo; al igual que ocurre con *El Barco*, ya que Ulises acaba conquistando a Ainhoa y consiguen estar juntos; mientras que en *Hispania*, Viriato infringe la prohibición impuesta por los romanos desde el momento en el que decide plantarle cara a los invasores, ya sea asaltando su campamento, liberando a hispanos o matando a soldados para conseguir la libertad de su pueblo.

Por su parte, en la ficción estadounidense hay dos series en las que la prohibición es transgredida de forma inconsciente. Así, en *Dirty Sexy Money* Nick la infringe al ganarse poco a poco la confianza y el cariño de *Los Darling* gracias al tiempo que pasa junto a ellos por motivos de trabajo. De esta manera,

consigue descubrir algunos aspectos desconocidos de la vida de su padre que lo acercan a las posibles causas y culpables del accidente de avioneta que sufrió su padre. Mientras tanto, en *Mad Men* el protagonista quebranta esa prohibición interna de no desvelar su verdadera identidad cuando uno de sus compañeros descubre su secreto y lo chantajea con decírselo al jefe de la agencia de publicidad, el señor Cooper, si no lo asciende de categoría laboral. Ante esta disyuntiva, Don Draper decide no someterse al chantaje a sabiendas de que esta decisión puede provocar su despido de la empresa. Sin embargo, su valentía es la causante de que llegue a asumir su verdadero yo frente al señor Cooper cuando el joven le revela esta información y, por tanto, da un paso al frente para superar ese temor que tanto le atormenta. Por otro lado, las prohibiciones que se infringen de forma consciente se dan en *The Walking Dead*, cuando Rick decide hacer frente a los zombis que merodean en la ciudad para ir en busca de su familia, para lo que se apoya en otros humanos que se encuentra a lo largo del camino que emprende; también en *Spartacus*, en el momento en el que el protagonista idea vengarse de los romanos y, en particular, de Batiato, para lo que ejecuta un plan de fuga junto al resto de esclavos y se sublevan frente al poder de la Casa de Batiato consiguiendo finalmente su ansiada libertad; así como en *Californication*, donde Hank transgrede la prohibición de conquistar de nuevo a su exmujer al acercarse poco a poco a ella y hacerle ver a través de su comportamiento que su intención de volver a estar juntos es sincera.

- 4) El antagonista y el protagonista entran en contacto: Se trata de un hecho casi inevitable que se tiene que dar antes o después dentro del relato audiovisual. Es la primera toma de contacto entre ambos y por ello el protagonista no tiene por qué conocer las intenciones de su adversario. Así, dentro de la ficción española, se encuentra el caso de *Águila Roja*, donde el primer encuentro entre Gonzalo y Hernán, se da en el primer capítulo y ambos descubren tras ese choque que se convertirán en enemigos debido a que los intereses de uno son contrarios al otro. En *Hispania*, la primera toma de contacto entre Galba y Viriato también se da en el episodio inicial y es amistosa, ya que se produce cuando los hispanos van a entregar sus armas a los romanos y estos, a cambio, les garantizan paz y seguridad en su poblado, de ahí que el protagonista no presagie en ningún momento que, posteriormente, se convertirá en su peor

enemigo. Al igual que en las dos series anteriores, en *El Barco* el primer encuentro entre Ulises y Gamboa se da en el capítulo inicial de la temporada, cuando el protagonista se tropieza con el antagonista mientras camina despistado por el pasillo del barco. Un choque fortuito con el que, sin apenas decir nada, se deja entrever que estos dos personajes no serán precisamente buenos amigos gracias a la tensión que aporta la música de la escena y al cruce de miradas que se produce entre ambos. Las dos series restantes, *El Internado* y *Sin tetas no hay paraíso*, no son analizadas en este punto al no contar con un personaje físico que encarne el rol de antagonista.

En lo que respecta a la ficción estadounidense, la única serie que cuenta con antagonista es *Spartacus* y, en ella, el primer encuentro visual entre el protagonista y Batiato se produce en el capítulo inicial, donde el romano ve al protagonista luchando en los juegos del anfiteatro y decide comprárselo al legado Claudio Glabro, una decisión estratégica en la que este se verá perjudicado y con la que Batiato mejorará y ampliará su número de gladiadores tras comprobar sus cualidades para la lucha.

5) El antagonista engaña al protagonista para apoderarse de él o de sus bienes:

Esta premisa tan solo tiene representación dentro de la ficción española en *Hispania* cuando se produce el primer encuentro entre Viriato y Galba mencionado en el punto anterior. En esta escena, el pretor Galba junto a su ejército tiende una trampa al pueblo hispano al comunicarle que si entregan todas las armas que están en su poder firmarán la paz con ellos y se convertirán en un pueblo amigo para Roma. Los hispanos, confiados y conformes con este compromiso, siguen las indicaciones de los invasores y cuando ya están despojados de sus armas el pueblo romano inicia una emboscada contra ellos. Este combate se personifica en Viriato y en su círculo de amistades, que no son más que meras víctimas del engaño perpetrado por Galba, un hombre astuto y perspicaz que hace uso de su inteligencia para conseguir sus objetivos cuando no puede hacerlo a través de la violencia. En el caso de la ficción estadounidense, también otra serie histórica es la única que recoge esta premisa. En *Spartacus*, a diferencia de *Hispania*, este hecho no se recoge en un capítulo, sino que es en varios de ellos donde se muestra cómo Batiato consigue engañar a Espartaco utilizando una artimaña sentimental, la de prometerle que va a encontrar a su mujer Sura para traerla junto a él como

agradecimiento por haber vencido a uno de los gladiadores más temidos, Teocles, y por contribuir con sus victorias a elevar el nombre de la casa de Batiato. Lo cierto es que el romano cumple parte de su palabra al encontrar a su esposa, que ha sido convertida en esclava en territorios lejanos de Capua. Espartaco encuentra en esta promesa su principal motivación para seguir luchando por salir victorioso de los combates de gladiadores en los que participa y alcanzar con ello su recompensa. Sin embargo, el día en el que Batiato le dice que por fin se reencontrará con su esposa, esta llega en una carreta moribunda y muere en los brazos de Espartaco. El hombre que viajaba con ella asegura, antes de morir, que han sido atacados por sorpresa en el trayecto. Pero nunca hubo tal sorpresa, todo fue una argucia planeada por Batiato para que Espartaco siguiera luchando para él y continuara haciéndole ganar mucho dinero para posicionarse de cara a un futuro político. Su estrategia se basaba en hacerle ver a Espartaco que había cumplido con su promesa de haberle entregado a su esposa con la mala fortuna de que había muerto en el camino, ya que si su mujer llegaba con vida sabía que tarde o temprano se iría junto a ella y se marcharía, así, el mejor de los gladiadores que había tenido y que había llegado a convertirse en una leyenda en la arena.

- 6) El antagonista provoca algún daño a uno de los miembros de la familia del protagonista: En los casos en los que se aprecia esta circunstancia, el ritmo de la trama de la historia girará ya por sí sola y, precisamente, esto es lo que ocurre en series españolas como *Águila Roja* e *Hispania*. En la primera de ellas, este giro se produce cuando Hernán mata a la mujer de Gonzalo, mientras que en la segunda se da cuando Galba inicia el combate explicado anteriormente y en él muere, o eso se hace creer, la hija de Viriato. En ambas series, este daño se produce en el primer capítulo, lo que provoca que estos acontecimientos se conviertan en la principal motivación del protagonista y en la que guíe todas las acciones que llevará a cabo a lo largo de la serie, ya que no descansarán hasta vengar la muerte de sus seres queridos y hacer pagar a los culpables de estos hechos. Lo mismo ocurre en la serie estadounidense de *Spartacus*, puesto que también en el primer capítulo los romanos, al hacer prisionero al protagonista, le arrebatan a su esposa de su lado sin saber cuál será su destino. Esta incertidumbre es la que lleva a Espartaco a luchar por mantenerse con vida en cada uno de sus combates en el anfiteatro romano, pues

su única finalidad es la de encontrar a su mujer y vengarse del pueblo romano por alejarlo de ella y de su anterior vida.

- 7) La conversión del protagonista en héroe buscador o en héroe víctima: Esta premisa está directamente relacionada con la épica y la grandiosidad de la historia. Y, en función de las características de los protagonistas de las series españolas, únicamente se puede considerar héroe a los protagonistas de *Águila Roja* y de *Hispania*. En el caso de la primera de ellas, la personalidad, el carácter y las acciones que lleva a cabo Gonzalo de Montalvo lo dotan de un halo de heroicidad incuestionable. Se trata de una figura que supera todos los obstáculos que se le interponen en su camino por muy complicados que estos parezcan. Además de ello, Gonzalo, como personaje mítico que es, posee unas cualidades específicas que lo hacen único (Seger, 2000: 162) y esas no son otras que las habilidades que posee para la lucha y la defensa personal adquiridas tras un período de aprendizaje con unos guerreros samuráis, unas tácticas de combate poco comunes en la sociedad española del siglo XVII. Es por ello por lo que a este tipo de personajes se les exige demasiado y son siempre capaces de responder con creces a las expectativas marcadas. Así, este personaje es el que más agresiones comete dentro de la serie al ser el único que es capaz de frenar las injustas decisiones y actuaciones del Comisario y los suyos y, todo ello, a pesar de que gran parte de los enfrentamientos en los que participa son bastante complejos debido a que tiene que luchar con muchos contrincantes. Siempre sale victorioso y no hay situación ni rival que se le resista para proteger a los más débiles de las injusticias ocasionadas por los villanos de la serie. No obstante, también hay que tener en cuenta que el pasado del héroe es un tanto misterioso y oculto para el resto de personajes de la serie e, incluso, para el público, con lo que los espectadores tendrán que hacer sus propias conjeturas para adivinar lo que ocurrió hasta que se desvele el secreto. Lo normal es que esta parte de la vida del personaje mítico sea bastante dolorosa y, por esta razón, la mantenga en la clandestinidad y no quiera referirse a ella al no poder hacerle frente. Por tanto, queda claro que Gonzalo de Montalvo encarna a la perfección la figura de un héroe buscador, un personaje valiente que no cesa en la indagación que le llevará a alcanzar sus propósitos y por la que es capaz de arriesgar su vida, tanto para conseguir sus objetivos como para garantizar la seguridad a aquellas personas de su entorno.

En lo que respecta a *Hispania*, su protagonista, Viriato, presenta unas cualidades similares a las anteriormente descritas. Y es que este pastor hispano que nunca antes se había dedicado a la lucha, saca todo su potencial de héroe en el momento en el que los romanos llegan a territorio hispano con la intención de conquistarlo. Viriato se alza como líder de los rebeldes hispanos ante las injusticias y los abusos a los que es sometido su pueblo y nadie es capaz de hacerle sombra ni de frenar su espíritu combativo. Su heroicidad y valentía provocan que en la mayoría de las ocasiones sus estrategias de guerra salgan airoso frente a las argucias del ejército romano, de la misma manera que sus enfrentamientos con los soldados de Galba, ya que, por muy complicado que se presente el combate, su inteligencia y sus habilidades con la espada hacen que siempre salga victorioso. Todo ello provoca que Viriato sea muy querido por la gente de su pueblo que no desea someterse al yugo romano, pero también que sea el hombre más perseguido tanto por los romanos como por aquellos detractores hispanos de sus prácticas, pues ambas partes saben que con su muerte se resolvería el conflicto que los mantiene enfrentados.

Por su parte, en la ficción estadounidense, el único protagonista que reúne las cualidades para convertirse en héroe se da en *Spartacus*. Sin embargo, mientras que en los dos casos anteriormente explicados de la ficción española el protagonista se convierte en un héroe buscador, Espartaco lo hace en primer lugar en un héroe víctima y evoluciona hasta convertirse en un héroe buscador. Las dos etapas del protagonista están muy bien definidas gracias al comportamiento y el estado de ánimo que presenta a lo largo de los capítulos. Así, en la primera de ellas, Espartaco encarna al héroe víctima desde el momento en el que los romanos lo hacen prisionero, lo separan de su mujer y se lo llevan a Capua para convertirlo en esclavo. Su indiferencia y pasividad ante las órdenes de Batiato y de Enomao en el *ludus* hacen que coseche sus primeras derrotas al enfrentarse a otros gladiadores. Por ello, es castigado, separado de sus compañeros y obligado a luchar en las fosas de una forma realmente inhumana. Pero la fortuna de Espartaco cambia en el momento en el que consigue derrotar al imbatible Theokles, un imponente y hercúleo gladiador al que todos temen debido a su hegemonía en la arena. A partir de ese momento, Espartaco deja de ser un héroe víctima para ser un héroe buscador, debido a que se convierte “en una leyenda de la arena, en un



gladiador invencible, en una máquina de matar” (Marchena, 2007: 172). Todos se rinden ante él, hasta el propio Batiato, ya que ve cómo su esclavo tracio es su mayor fuente de riqueza debido al espectáculo supremo que siempre ofrece en la arena. Espartaco saca a relucir sus cualidades para la lucha y éstas serán las que lo lleven a alcanzar su principal objetivo: vengarse de Batiato y de los romanos para conseguir su libertad y resarcir con ello todo su sufrimiento.

- 8) El protagonista y el antagonista se enfrentan en un combate directo: Es uno de los acontecimientos más esperados de cualquier relato, ya que este encuentro medirá las fuerzas tanto de uno como de otro y se demostrará quién domina a quién, no solo en lo que respecta a la fortaleza física, sino también sobre la entereza psíquica y mental. Por norma general, estos conflictos suelen aparecer al final de la trama, ya que si lo hacen al comienzo de la historia son más visibles las carencias del protagonista frente al antagonista. El espectador quiere ver la evolución y el crecimiento de su héroe y, por tanto, desea que esté lo suficientemente preparado para estar a la altura en esta batalla. Dentro de la ficción española, los protagonistas y antagonistas de *Águila Roja e Hispania* se enfrentan en una fuerte batalla final en el último capítulo de ambas series. En la primera de ellas, a pesar de que tanto Gonzalo como Hernán tienen diversos conflictos a lo largo de la trama, es el que se da en el episodio final el que realmente mide la fuerza de ambos personajes, ya que Gonzalo intentará vengarse de él tras conocer que fue el comisario quien mató a su mujer. Mientras tanto, en *Hispania*, el combate entre Galba y Viriato es el único directo que tiene lugar en la primera temporada y, por tanto, cobra una mayor relevancia si cabe. En cambio, en *El Barco* los conflictos entre el protagonista y el antagonista se suceden cuando la trama está bien avanzada y no se espera al último capítulo para que se enfrenten en combate directo los dos personajes, ya que el episodio final se centra en reflejar las consecuencias de quién de los dos ha salido vencedor después de todas las disputas que han tenido a lo largo de los capítulos de la serie.

Por su parte, en la ficción estadounidense, la única serie que refleja un enfrentamiento directo entre el protagonista y el antagonista es *Spartacus* en el capítulo final de la temporada. Este combate se produce dentro de otro en el que los gladiadores y esclavos de la casa de Batiato deciden revelarse contra los romanos y asaltan su hogar para acabar con todos ellos y vengarse así por

haberles privado de su libertad. En medio de este tumulto, Espartaco busca desesperadamente a Batiato para saldar su venganza tras conocer que había matado a su esposa. Acaba cortándole la cabeza con su espada haciendo aún más dantesco el escenario de estas muertes, donde la sangre y la desolación cobran especial protagonismo.

Hasta aquí la presentación de los resultados y el análisis sobre la función y la representación que se hace de los personajes partícipes en las acciones violentas de estas series, aunque, se ha hecho mayor hincapié en las figuras del protagonista y del antagonista al ser los personajes principales de cualquier relato, en este caso, audiovisual. Se ha podido conocer cómo, partiendo de las mismas variables y categorías, cada serie las aplica de forma diferente en función del contenido de la trama, a pesar de que en gran parte de los casos se repiten las mismas premisas aunque cuenten con una temática bastante diferente. El apartado de los personajes de la acción violenta es uno de los más importantes de esta investigación y, por ello, se retomará para estudiar posteriores unidades de análisis y para las conclusiones de este trabajo.

## II.2. Dialogación y disposición lingüística

La función comunicativa que cumple el diálogo es indiscutible dentro del ámbito social del ser humano, sobre todo, porque se trata de su principal herramienta de comunicación. En este sentido, se puede definir el diálogo como “una relación interactiva entre dos o más participantes que se realiza cara a cara mediante el lenguaje verbal y no verbal y que genera un sentido” (Rodríguez de Fonseca, 2009: 17). Y es que la dialogación es un componente fundamental en los discursos audiovisuales, tal y como ocurre en el caso de las series de televisión, por lo que debe hacer frente a desafíos como el de saber suministrar la información en el momento adecuado y no revelarla de golpe y de forma desafortunada (2009: 107). En el caso de esta investigación, solo se estudiará el diálogo de las agresiones violentas de carácter verbal, ya que es el que verdaderamente cobra relevancia dentro del análisis que se llevará a cabo sobre la función que desempeña en los actos violentos.

### II.2.1. Tipología de diálogos en las escenas violentas

A continuación, se analizarán los diferentes tipos de dialogación que se dan en las escenas violentas de estas series a partir de los siguientes criterios (Rodríguez de Fonseca, 2009: 75-85):

1) Según su forma de expresión:

-Diálogo propiamente dicho: Los personajes siguen la fórmula de réplica y contrarréplica. Es la única tipología de diálogo de este tipo que aparece en estas series, debido a que permite un rápido avance de la acción. Entre todos los ejemplos, se cita a continuación uno perteneciente a *El Internado*, donde participa uno de los protagonistas en el rol de agresor (1x01):

Marcos

-¿Qué pasa? ¿Habéis venido a pegarme? Estoy temblando..  
¿Cómo lo vais a hacer, de uno en uno, de dos en dos o  
empiezo con los tres a la vez?

**Iván**

-No. Romperte la cabeza no es divertido... ¿Sabes qué es divertido? Contarle a tu hermanita que es huérfana. Eso sí que es divertido.

**Marcos**

(Agarra a Iván del pecho y lo empuja a la pared)

-Como te acerques a mi hermana, te arranco la cabeza hijo de puta.

**Iván**

-¡Tranquilo botafumeiro! Tranquilo. Ya te he dicho que a mí eso de la violencia no me va.

Otro ejemplo es el que corresponde a una escena violenta de la serie estadounidense *The Walking Dead* (1x02):

**T-Dog**

-¿Qué pasa, quieres decirme algo más?

**Merle**

-¿Te lo digo más claro?

**T-Dog**

(Desafiante)

-Sí, adelante

**Merle**

(Le da un empujón)

-Que te entre en la cabeza, hermano ¡ni de coña acepto órdenes de un negrata!

**T-Dog:**

-¡Hijo de puta!

(Se abalanza hacia él y comienzan a pelearse)

2) **Según su relación con la historia:**

-Diegético: El diálogo procede de los personajes que forman parte de la historia. Por tanto, todos los diálogos que se dan en las escenas violentas son parlamentos diegéticos. Los dos casos anteriores son buenos ejemplos de ello.

3) Según su relación con las imágenes:

-Voz in: El diálogo se establece dentro del campo de visión y guarda relación directa con las imágenes que aparecen en pantalla. Normalmente, se da en la totalidad de los diálogos diegéticos y es el que se representa mayoritariamente en los diálogos de todas las series analizadas. Como ejemplo, el siguiente que aparece en *El Barco*, cuando el capitán entra en un camarote y se encuentra a su hija en la cama con un profesor (1x06):

Ricardo

(Abre la puerta del camarote y se dirige a su hija)

-Sal de aquí ahora mismo.

Ainhoa

-No voy a salir. Sal tú y cierra la puerta, por favor.

Ricardo

(La coge del brazo y la levanta de la cama)

-¡Vuelve a tu camarote! ¡Vamos! ¡Vuelve! No te lo voy a repetir dos veces...

Ainhoa

-Pero, ¿qué haces?

Ricardo

(Forcejea con su hija y la empuja hacia fuera del camarote)

-¡Que no te lo voy a repetir más veces! ¡Vamos, venga!

Ainhoa

-¡Que me sueltes!

También, otro que aparece en *Californication*, cuando un hombre amenaza a Hank a punta de pistola para que salga del coche (1x09):

Personaje 1

(Apuntando a Hank con una pistola en la cabeza)

-¡Dame el puto coche, hijo de puta! ¡Sal de una puta vez!

**Hank**

(Nervioso)

-Espera... deja por lo menos que coja esto.

**Personaje 2**

-¿Quieres que te meta una bala en la cabeza?

(Lo agarra y lo echa del coche)

¡Sal de una puta vez!

(El chico se monta en el coche y se dispone a arrancar)

**Hank**

-¡Espera! Déjame coger eso... Me he quedado con tu cara.

**Personaje 1**

-¡Cállate, ostias!

-Voz off: La fuente del diálogo está fuera del encuadre y siempre es de carácter diegético. Su uso está justificado al utilizarse para crear ambiente de misterio, para aportar información o una significación emocional a la escena. En el caso de esta investigación, son escasos los diálogos de este tipo que hay en las escenas violentas. A pesar de ello, *Hispania* recoge uno cuando el consejo del pueblo hispano manda un mensaje motivador a sus hombres ante la decisiva batalla que tendrán con los romanos. Mientras tanto, se observan imágenes de las acciones violentas de Viriato con los soldados romanos (1x08):

**Orisos de Évora**

-Nos prometieron paz y solo nos han dado guerra, sangre y sufrimiento. Han hecho que cada día un hispano lllore por la ausencia de un ser querido. Por eso, ante este consejo, yo, Orisos de Évora, prometo que no descansaré hasta cubrir mi cuerpo de sangre romana.

4) **Según su estilo de escritura:**

-Realista o naturalista: Este tipo de diálogos prima en todas las series, sobre todo, entre los personajes principales, que son los que mayor presencia tienen en escena y, como consecuencia, los que más empatía pueden despertar con la audiencia. Un ejemplo de ello se aprecia en *El Barco*, en una de las escenas en las que el antagonista amenaza al protagonista por celos (1x06):

**Gamboa**

-O dejas em paz a Ainhoa o un día vas a amanecer en una de esas cajas directo al fondo

**Ulises**

-¿Ah, sí? ¿Y cómo me vas a meter en esas cajas cuando te haya partido las piernas?

**Gamboa**

(Coge un arpón y apunta hacia Ulises)

-Te avisé una vez y esta es la segunda. No habrá una tercera.

**Ulises**

(Coge otro arpón y apunta hacia Gamboa)

-Te voy a decir una noticia buena y otra mala. La buena, es que de momento no me interesa Ainhoa. Y la mala, es que cambio mucho de opinión.

5) **Según sus contenidos:**

-Diálogos de exposición: Su finalidad es proporcionar cualquier tipo de información que sea de ayuda para el avance de la trama o para el propio personaje. *Águila Roja* es la serie en la que mayor presencia tiene este tipo de diálogos, debido a que la meta del protagonista es descubrir quién asesinó a su esposa y por qué y, para ello, tiene que recabar toda la información que le sea posible y seguir las pesquisas que va descubriendo en su andadura (1x03):

**Águila Roja**

(Golpea al capitán Rodrigo y lo agarra por el cuello)

-¿Por qué mataste a Cristina Hernando?

**Lope**

-No sé de quién me estás hablando

**Águila Roja**

(Le agarra el cuello con más fuerza)

-¡La mujer del maestro!

**Lope**

-¡Yo no he matado a nadie!

Águila Roja

-¿Por qué querías matar al rey?

Capitán Rodrigo

(Hablando con dificultad)

-No iba a matarlo ¡Iba a protegerlo! Tú y yo tenemos los mismos enemigos.

-Diálogos de carácter: Son aquellos en los que se define la personalidad de los personajes. Normalmente, este tipo de diálogos abunda al comienzo de las series para que el espectador conozca desde un principio la forma de ser de cada uno de ellos. Donde abundan ejemplos de este tipo de diálogos es en *Californication*. El que aparece a continuación manifiesta el carácter provocador del protagonista con uno de sus compañeros de profesión (1x03):

Personaje 1

-Estoy harto de que me llenes de mierda.

Hank

-Oh, creía que habías venido porque sabías que me he follado a tu mujer en casi todas las habitaciones de tu casa. Bueno, en todas las habitaciones. Y siento lo de la alfombra, no sabía que la vieja era una meona.

Personaje 1

-¡Maldito cabrón!

(se abalanza hacia él y comienzan a pelearse)

-Diálogos de acción. Son los que mayor importancia cobran dentro de la narración, ya que surgen en torno a una disputa y provocan acciones y decisiones que tendrán repercusión a lo largo de la trama. Este tipo de diálogos está presente en todas las series, aunque, en mayor medida, en *Spartacus*, *Águila Roja* e *Hispania*, debido a que el ya de por sí carácter violento de sus tramas condiciona de forma significativa los diálogos en este sentido. En el siguiente ejemplo de *Hispania*, los romanos capturan a Bárbara para provocar que Viriato se rinda ante ellos a cambio de la vida de su hermana (1x04):



**Marco**

-¿Quieres saber lo que voy a hacer con esto?

(Le enseña una daga)

Ya que no vas a hablar, no vas a necesitar la lengua.

**Bárbara**

(Llorando)

-¡No! ¡No más, por favor! ¡No más!

**Marco**

-¿Qué dices? No te oigo.

**Bárbara**

-Hablaré...

**Galba**

-Eres la hermana de Viriato, ¿no?

**Bárbara**

(Asiente con la cabeza mientras llora)

**Galba**

-¿Conoces al resto de sus hombre? Digo, que si conoces al resto de sus hombres.

**Bárbara**

(Niega con la cabeza)

**Galba**

-Marco, ¿por qué no le enseñas lo que puedes hacerle con ese hierro?

Lo mismo ocurre en esta escena de *Spartacus*, donde Batiato golpea y mata a un esclavo para averiguar quiénes fueron los que intentaron asesinarle (1x05):

**Batiato**

(Golpea a un esclavo maniatado)

-Dos esclavos domados por tu mano quisieron quitarme la vida.

¿Quién los compró?

**Esclavo**

-No sé de qué diablos me hablas.

**Batiato**

(Enfurecido)

-¡Hablo que me jodieron! Los dioses, el magistrado, ese cretino de Salonio... ¡y sus putas intrigas! Soy de buena familia, con posibles e historia, ¡jodido cabrón! Tú los vendiste, unos simples esclavos que intentaron matarme, intentaron joderme como a una puta... ¡Pero a mí no me va a joder nadie! ¡Maldito! ¡Maldito cabrón de las cloacas!  
(Empieza a golpearle en la cabeza con una copa hasta matarlo)

## **II.2.2. Diálogos de relación jerárquica entre los personajes**

Otro de los aspectos a tener en cuenta en lo que respecta a la dialogación que se da en las agresiones verbales de estas series, es la relación jerárquica de superioridad o inferioridad que se establece a partir de los diálogos que mantienen los personajes. Así, se puede establecer la siguiente diferenciación en función de la relación diferencial que se fije entre ellos (García Jiménez, 1993: 238):

- 1) Diálogos y personajes simétricos: Son aquellos en los que los personajes dialogan en igualdad de condiciones, ya sea desde una perspectiva autoritaria, económica o de estatus social. En estas series es difícil apreciar este tipo de diálogos, debido a que al tratarse de acciones violentas, lo habitual es que el agresor se sitúe en un escalafón de superioridad respecto a su víctima. A pesar de ello, en *Águila Roja* se puede apreciar un ejemplo. Se trata de la escena en la que los miembros de la logia se reúnen para preparar la muerte del rey. Entre ellos se encuentra Hernán, el Comisario de la villa, pero, a pesar de ello, no actúa como tal, sino como un miembro más de esta sociedad. Por lo tanto, el conflicto que iniciará con otro hombre del grupo será de igual a igual, al tratarse de personajes que pertenecen al mismo grupo y luchan con el mismo tipo de armas (1x01):

**Personaje 1**

-Te recuerdo que debes obediencia a esta sociedad.

**Capitán Rodrigo**

-Estáis hablando de asesinar al rey.

**Hernán**

-¿No será que os falta valor?

**Capitán Rodrigo**

-¡Basta ya! Nadie llama cobarde al capitán Rodrigo.

**Hernán**

-¡Cobarde!

**Capitán Rodrigo**

-Tengo pruebas que os incriminan a todos ¡y pienso usarlas!

**Hernán**

-No sin antes probar mi espada  
(Empuña el arma)

**Capitán Rodrigo**

-Será un placer  
(coge una espada y comienza la lucha entre ellos)

En *Mad Men* hay otro diálogo de este tipo en una escena en la que Peter y Ken, dos de los trabajadores de la oficina, se pelean a raíz de una conversación que tienen sobre Peggy, la secretaria de Don Drapper (1x09):

**Peter**

(Mira como Peggy se marcha de la oficina)  
-¿Te has fijado?

**Ken**

-Que se vaya... tampoco iba a hacer nada esta noche.

**Salvatore**

-Depende de lo que bebamos...

**Ken**

-Hay que estar muy borracho... Mi hermano y sus compañeros llaman a las chicas así "gambas". Lo mejor es la cabeza  
(Risas entre los compañeros)

**Peter**

(Le da un puñetazo a Ken y comienzan a pelearse)

**Ken**

(Se levanta del suelo)

-¿Quieres calmarte?

- 2) **Diálogos y personajes disimétricos**: Los personajes se muestran superiores o inferiores frente a otros en función del diálogo y del rol que adopten dentro de la serie. Este tipo de parlamentos son los que más abundan en las series de esta investigación, con lo que, se pone de manifiesto, que mayoritariamente el agresor se presenta es un escalafón superior al de su víctima, razón por la cuál es el que inicia el enfrentamiento, ya que conoce su superioridad y, por tanto, las posibilidades con las que cuenta para salir triunfador. Al ser el tipo de diálogos que más se da entre las acciones violentas de todas las series, hay numerosos ejemplos de este tipo. Se puede citar el siguiente de *El Internado*, donde la jefa de estudios del colegio se enfrenta a la limpiadora, a causa de los celos que siente por el acercamiento que hay entre ella y su marido. Su superioridad se demuestra desde el inicio de su parlamento, ya que la amenaza con perder su puesto de trabajo. Elsa actúa con esta prepotencia porque sabe que nadie le va a recriminar sus palabras, debido a que el único que está por encima de ella es el director del colegio y, precisamente, es su novio (1x02):

**Elsa**

-¡María! Voy a ser breve, pero muy clarita. Si me diera la gana, te ponía en la calle ahora mismo.

**María**

-¿Por qué?

**Elsa**

-Por zorra. ¿Te parece buena razón?

**María**

-¿Perdón?

**Elsa**

-¡Ay! Mira guapa que yo ya soy muy mayor, ¿sabes? Y te lo digo sobre todo para que no te esfuerces, porque tú a un hombre así no lo pillas en tu vida.

**María**

-Ah... No, no te preocupes, no todas vamos a por lo mismo.

**Elsa**

-Ah... muy bien. Pues que se note. Mira, Fermín, ese es más tu tipo. Pero de Héctor... a dos metros mínimo.

También se pueden apreciar estos diálogos y personajes disimétricos en esta escena de *Sin tetas no hay paraíso*, donde el protagonista se enfrenta al abogado de uno de sus socios. La disonancia entre ambos es notable, debido a que el protagonista es una persona joven y agresiva y el abogado una persona mayor y respetuosa. Además de ello, El Duque es más corpulento que él y va armado, a diferencia de su adversario, con lo que el lenguaje del abogado se adecuará a la sumisión y al miedo que siente en esos momentos (1x11):

**Salvador**

-El señor Cortés me ha encargado que le diga que ahora es el veinte. El riesgo es mayor. El señor Cortés se ha visto obligado a ajustar el coste de la operación. A mayor riesgo, mayor coste.

**Duque**

-Claro... claro, tiene lógica. A mayor riesgo mayor coste  
(Le coge la cabeza, se la lleva con brusquedad hacia la mesa  
y lo apunta con una pistola)

**Salvador**

-Señor Duque... señor Duque, esto no es necesario, por favor.

Duque

-Sí que es necesario con gilipollas como tú. Deja la tarjeta encima de la mesa. Ahora mismo vamos a ir a coger la mercancía ¿eh? Y tú y yo nos vamos a ir a hablar con tu jefe.

Como último ejemplo, el que se observa en *The Walking Dead*, donde Rick hace uso de su rango de policía para poner paz en una situación caótica (1x02):

Merle

-¡Levantad la mano! ¿Todos a favor? ¿A favor? Sí... así me gusta. Aquí mando yo, ¿vale? ¿Alguien en contra?

Rick

-Sí

(Le golpea con la culata del rifle en la cara, lo tira al suelo y le pone las esposas)

Merle

-¿Quién coño eres tú, eh?

Rick

-Un agente amistoso... Escucha Merle, las cosas han cambiado. Aquí ya no hay ni negros, ni panchos, ni gilipollas blancos producto de la endogamia. Solo carne blanca y carne negra. Nosotros y los muertos. Y sobreviviremos a esto unidos, no peleando.

### II.2.3. Cualidades de los diálogos en las escenas violentas

Llegados a este punto, es necesario conocer las características que tienen los diálogos de las acciones violentas de las series analizadas. Así, se puede decir que cuentan con las siguientes cualidades (Chion, 2001: 88-91):

- 1) Dinámicos y no estáticos: En el caso de estas diez series, los diálogos que se dan en las acciones violentas se caracterizan por su viveza y agilidad. La incursión de la violencia en estas escenas imprimen la inmediatez propia de cualquier enfrentamiento, por ello, aportan un significado adicional al que

añaden las imágenes por sí mismas. Cualquier ejemplo de los que ya se han señalado son buena prueba de ello.

- 2) Reflejan al personaje: Los personajes no solo se definen por lo que hacen, sino también por lo que dicen. Y es que a través del lenguaje el espectador llega a conocer su personalidad, así como su forma de pensar y de actuar. Por ello, no se hace uso de un lenguaje estándar para todos los personajes que forman parte de los conflictos, sino que se adopta para cada uno de ellos una expresión y un vocabulario que se adecua a su carácter. Un ejemplo claro se da en *El Barco*, donde la personalidad chulesca de Piti se hace notar en cada uno de sus parlamentos, sobre todo, cuando se dirige a las chicas o a otros compañeros como Ramiro, que sufre una cojera permanente (1x01):

Piti

-¿Quién quiere unos chupitos? Venga que estamos ya todos medio en pelotas, o sea que cuanto antes se caliente la cosa pues mejor, ¿no? digo yo...

Chicas

-No... gracias, venga

Piti

(Se dirige a Ramiro con un vaso lleno de bebida mientras él intenta llamar por teléfono)

-Venga Ramiro dale tú. Y deja ya el móvil hombre, que si tu novia te lo ha apagado pues será porque ya tiene a alguien soplándole en la boca...

Ramiro

(Le da un empujón y le tira el vaso con la bebida)

Piti

-¿Pero tú estás chinao o qué te pasa, eh? ¡A ver si te piensas que tu novia va a estar dos meses esperando a un cojo descerebrado!

En las series estadounidenses, también se dan diálogos de este tipo. En el caso de *Dirty Sexy Money* se da uno entre Juliet Darling y una de sus amigas cuando coinciden en una fiesta y se enzarzan en una pelea. En

este encuentro se pone de manifiesto el carácter superficial y caprichoso de ambos personajes, incluso hasta en una situación violenta (1x03):

**Natalie**

-¡No puedes sacarme de aquí solo por lo de ese estúpido perfume!

**Juliet**

-¡No es por el perfume!

**Natalie**

-¡Siempre supe que iba a ser "Daring Natalie" y entonces ella se empeñó con lo de añade la L, añade la L!"

**Juliet**

(Le da un empujón)

-¡Eso es mentira! ¡Se supone que íbamos a celebrar nuestra amistad!

(Forcejean, caen al suelo y empiezan a golpearse)

**Natalie**

-¡Sacádmela de encima! ¡Es una salvaje!

**Juliet**

-¡Me importa un bledo lo de tu estúpido perfume! ¡Me copiaste mis flequillos y nunca te lo perdonaré!

- 3) No lo dicen todo: Aquí se sigue la máxima de "se muestra, no se cuenta", ya que, como se ha explicado con anterioridad, en este tipo de series lo que prima es la imagen y no el diálogo, al contrario de lo que ocurre, por ejemplo, en las comedias de situación. Por este motivo, no se fuerza a los personajes para que hablen sobre cuestiones que se pueden conocer a través de las imágenes. De hecho, en gran parte de las acciones violentas de carácter físico, no son muchos los diálogos que se pueden apreciar. Esto ocurre especialmente en series como *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus*, ya que en ellas lo que cobra más fuerza son los enfrentamientos que se dan entre los personajes, así como la crudeza o la hostilidad que se puede apreciar en estos conflictos, algo que tan solo la imagen puede representar y describir a la perfección.



- 4) Realistas, aunque estilizados: La dialogación de ficción se inspira en las conversaciones que se dan en la vida real y, por ello, recurren a la repetición de palabras, las interrupciones o la incorporación de preguntas con respuesta en el parlamento del mismo personaje, entre otros. En el caso de los diálogos de las escenas violentas de estas series, se recurre con bastante frecuencia a este tipo de procedimientos para que exista mayor naturalidad en los diálogos de los personajes que participan en los conflictos. De este modo, es habitual que se valgan del tartamudeo para expresar temor y miedo, así como de la alteración de palabras dentro de una frase para simular el nerviosismo propio que se vive en las agresiones, sobre todo, si se trata de la figura de la víctima.

#### II.2.4. Disposición lingüística de los personajes

Hasta ahora se han analizado las características con las que cuenta la dialogación dentro de las escenas violentas. Pero, para completar el análisis referente al lenguaje, también hay que tener en cuenta la disposición lingüística que adoptan los personajes que participan en las acciones violentas, esto es, todo lo que incumbe a la lengua (idioma, acento, estilo), al vocabulario y a los condicionantes que su uso conlleva dentro de este tipo de interacciones. De este modo, los personajes que participan en los conflictos de las series de ficción nacional no presentan ninguna variedad idiomática, ya que hacen uso tan solo del castellano. A pesar de ello, destaca que sí se registran, aunque de forma muy escasa, diferentes acentos sobre el mismo idioma. El acento hace referencia a la modulación o entonación que se le da a las palabras al hablar, algo para lo que cobra un papel fundamental el lugar geográfico de donde provenga el personaje (Fernández-Tubau, 2012: 177). Así, los distintos acentos que se aprecian en estas series son significativos por los estereotipos creados a partir de ellos.

De esta manera, en *Águila Roja* aparece un guerrero muy fuerte capaz de hacerle frente hasta al heroico protagonista. Se trata de una mujer de raza y acento oriental, con lo que ya se muestra la imagen que asocia a los guerreros más vengativos y agresivos con los que realizan artes marciales (1x08). En el caso de *El Barco*, el antagonista de la serie tiene acento colombiano, algo que consolida el estereotipo del ciudadano colombiano agresivo creado a partir de los negocios del narcotráfico con los que este

país tradicionalmente ha sido relacionado. Y, precisamente, es en *Sin tetas no hay paraíso* donde este último tópico cobra más relevancia, ya que al tratarse de una serie en la que se trata el mundo del tráfico de drogas no podía faltar un narcotraficante colombiano y otro gallego, dos de los que más presencia tienen dentro del círculo en el que se mueve el protagonista. Con todo ello, se pone de manifiesto que los prejuicios que se crean en torno a los acentos siguen consolidándose a partir de la relación que se establece entre ellos y el rol de *bueno* o *malo* de los protagonistas. En este caso, los distintos acentos que se perciben en las series españolas adquieren unas connotaciones peyorativas, ya que están representados por personajes violentos, agresivos y peligrosos.

En lo que respecta con la ficción estadounidense, los episodios de las mismas se caracterizan porque se emiten doblados al castellano, por lo que la variedad idiomática inicial de la que partirían los capítulos al estar grabados en inglés queda anulada y, al igual que la ficción nacional, tan solo se hace uso del castellano en ellas. El único caso en el que se aprecia un acento diferente sobre el mismo idioma se da en *Spartacus* con la presencia de Ashur, un exgladiador de origen sirio que ahora es el consejero personal de Batiato al tener que retirarse de la lucha por su cojera. Y al igual que ocurría con las series españolas, este personaje de acento diferente encarna el rol de villano, caracterizado por sus intrigas y perversiones en su forma de actuar.

Entretanto, en lo que concierne a los diferentes estilos que adoptan los diálogos que se dan en las acciones violentas, es evidente que todos ellos forman parte de un estilo informal, puesto que sería impropio que hablaran con un lenguaje estilizado y cuidado en medio de un enfrentamiento, una acción donde lo único que se respira es un ambiente de hostilidad y enemistad por parte de los personajes que participan en la lucha. Sin embargo, y para finalizar este apartado, cabe señalar que la forma de hablar y de expresarse de los personajes viene condicionada por su nivel social, cultural o económico, por lo que sus diálogos pueden gozar de una mayor o menor riqueza en el relato audiovisual en función de estas variables. Por este motivo, hay que tener en cuentas algunos de los determinantes que contribuyen a que se cumplan estas cuestiones (Rodríguez de Fonseca, 2009: 132-133):

- 1) Determinantes sociales: No puede hablar ni expresarse igual alguien que se haya criado en un barrio marginal que el que lo haya hecho en uno más selecto. El ambiente que se crea alrededor de ambos espacios es totalmente diferente y

esto es algo que se refleja en el lenguaje de los personajes. Se pueden apreciar las diferencias de ambos estilos en los siguientes ejemplos. El primero de ellos corresponde a *Sin tetas no hay paraíso*, donde se desarrolla un clima de desestructuración familiar (1x06); el segundo, a *Águila Roja*, correspondiente a una escena en la que participan personajes de alta posición social (1x12):

-Ejemplo 1:

**Padre de Paula**

(La agarra del brazo con fuerza)

-¿Qué pasa? ¿Que sólo si te regalan vestidos caros se te puede tocar? O ¿acaso prefieres las joyas? Eres una furcia, una ramera de tres al cuarto, que ni siquiera se molesta en borrar los mensajes del teléfono...

**Paula**

-Por lo menos ahora tengo cosas que tú en la vida me hubieras podido dar. Estaba harta de cerdos que me tocaran gratis ¡Ahora el que quiera algo que lo pague!

-Ejemplo 2:

**Miembro de la logia**

-¿Qué broma es esta Marquesa?

**Lucrecia**

-¿Qué queréis decir? Es la llave que me pedisteis  
(Recibe una bofetada del señor de la logia)

**Miembro de la logia**

-Nos hemos estado arriesgando inútilmente intentando entrar en esas mazmorras ¡Esa no es la llave!  
(La agarra del brazo con fuerza)

**Lucrecia**

-¡No puede ser! Es la que el rey custodia. Os lo prometo.

**Hernán**

-Deja de mentir.

**Lucrecia**

-Pero es la verdad. Tenéis que creerme. Lo juro por mi hijo. Esta es la llave.

**Miembro de la logia**

Deje de jurar, marquesa. Los traidores no tienen credibilidad.

En ambos diálogos se aprecia que las diferencias sociales están directamente vinculadas con las culturales, puesto que, si un personaje se desarrolla en un clima de desarraigo familiar es muy difícil que reciba una educación adecuada y que haya una preocupación por formarse. Esto es lo que ocurre en el primer ejemplo, donde los insultos y las vejaciones son las que predominan entre sus palabras. Mientras tanto, en el caso del diálogo de *Águila Roja*, se puede percibir una mayor elaboración en el lenguaje a pesar de tratarse de una situación conflictiva. Sin embargo, la distinción de estos personajes a la hora de hablar predomina en cualquier situación, incluso aquellas en las que se da un clima de tensión y violencia.

- 2) **Determinantes profesionales:** En función de la profesión que desempeñan los personajes de las series harán uso de un determinado lenguaje u otro. Es en este punto donde se encuentran las jergas, que son las distintas formas de hablar y de expresarse que tienen los personajes dependiendo del colectivo profesional al que pertenezcan. Así se observa en esta escena de *El Barco* (1x06):

**Ulises**

-¡Gira a babor! ¡Gira a babor todo lo que puedas o nos va a comer!

**Julián**

-¡Te quieres callar y me dejas hacer mi trabajo!  
Motores a contramarcha, es una maniobra de emergencia  
¡Motores a contramarcha y a máxima!

**Ulises**

-A esta velocidad vamos a partir el eje.

**Julián**

-Cállate..

**Ulises**

-Avante toda.

**Julián**

¡Te quieres callar!

**Ulises**

-Tenemos que salir del remolino  
(Le quita el teléfono con brusquedad)

¡Señores, avante toda!

**Julián**

¡Qué coño haces!

**Ulises**

(Lo coge del brazo bruscamente y empiezan a forcejear)  
-¡Escúchame! ¡Papá, escúchame un momento! Por una vez en tu  
vida, hazme caso, por favor

Lo mismo ocurre en el siguiente ejemplo de *The Walking Dead*, donde Rick y su compañero reciben una alerta de persecución y se desplazan hasta el lugar indicado para colaborar en la captura del fugitivo (1x01):

**Policía 1**

-La carretera está cortada, así que van a volver a la  
18. Parece que los persiguen por todas las carreteras que  
tenemos.

**Policía 2**

-Puede que salgamos en un programa de la tele, como una de  
las persecuciones más locas...

**Rick**

-Yo creo que deberías centrarte. Comprobar que tienes bala  
en la recámara y quitar el seguro.

(El coche que persiguen sale de la carretera y tras dar  
varias vueltas de campana, el fugitivo sale de él armado)

**Policía 1**

-¡Arma, arma, arma! ¡Suelte el arma!

**Rick**

-¡Tire el arma al suelo!

(Se produce un tiroteo, el fugitivo dispara a Rick y él cae herido en el suelo)

- 3) **Determinante histórica**: Para los personajes cuya trama se desarrolla en períodos históricos, hay que emplear un lenguaje especial. Esto no quiere decir que los diálogos se tengan que convertir en transcripciones literales de la época ni tampoco que tengan que adoptar la forma actual del lenguaje. A este hay que dotarlo con la sonoridad lingüística y el ritmo propio del período de la historia al que corresponda. Esta investigación, al contar con tres series históricas, *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus*, muestra en ellas un lenguaje comprensible y muy cuidado al tener una estética acorde a la época a la que pertenece. El siguiente ejemplo de una escena violenta de *Hispania* así lo manifiesta (1x05):

**Galba**

-¿Quiénes estáis detrás de esto?

**Darío**

(Arrodillado y custodiado por soldados romanos)

-Yo. Nadie más.

**Soldado**

(Lo coge del cuello con fuerza)

-¡Responde al pretor si no quieres que te saque las tripas aquí mismo!

**Darío**

-¡Actúo yo solo y volvería a hacerlo!

**Galba**

-Está bien. Acaba con él.

(El soldado pone su espada en el cuello de Darío)

**César**

-¡No!

Galba

-¿No? ¿Acaso es su hijo?

César

-Sí, lo es. Pero renuncié a él cuando decidió traicionar la voluntad de nuestro consejo.

Galba

-¿Entonces? ¿Tienes algún motivo para que no lo matemos?

César

-Señor, nuestro pueblo clama justicia por los asesinatos de los comerciantes.

Galba

-Yo también. Han intentado asesinarme.

César

-Y este hombre pagará por su traición. Pero las leyes de Caura exigen que sea ajusticiado por aquellos que lo apresaron. Y ha sido un hombre de los nuestros.

Por último, otro ejemplo extraído de *Spartacus* muestra la determinación histórica del diálogo de los personajes de esta escena (1x13):

Ashur

-Aunque pierda la vida, mi mano seguirá estando presente. Fue la que tramó la muerte de Barca, vio el final del magistrado e incluso ayudó a que Gabro nos diera su patrocinio. ¡Todas las vigas, todas las piedras de la casa de Batiato llevan la marca de Ashur!

Doctore

-¡Llevan la marca de tu traición!

Ashur

-Mi traición... ¡Cuándo has defendido tú a Ashur? ¿Cuándo alguno de vosotros me ha saludado sin burlarse o reírse?  
(Luchan con sus espadas y Ashur cae herido al suelo)

**Doctore**

-Vas a recibir lo que te mereces, por Barca y por todos los que has traicionado. Tu tiempo se acaba.

**Ashur**

-Ojalá fuera esto el circo...

**Doctore**

-Tu sangre deshonraría la arena.

Con el análisis realizado sobre la dialogación y la disposición lingüística de los personajes que forman parte de las escenas violentas, cabe resaltar que los resultados ponen de manifiesto que los diálogos complementan la agresividad y la violencia que se refleja en las imágenes aunque, en ocasiones, los parlamentos entre personajes son la única manifestación de violencia que se da en las escenas. A través de los diálogos que se incorporan en las escenas violentas, se aporta carga emocional a la acción y se define la personalidad y el carácter agresivo de los personajes, además de que se transmite información sobre sus determinantes socioeconómicos y culturales. Con ello, a través de la dialogación, se puede hacer un perfil sobre la representación de la violencia que se hace en estas series y conocer su mayor o menor incidencia en las imágenes y en las acciones que llevan a cabo los personajes.



### **II.2.3. Elementos visuales**

El lenguaje audiovisual se caracteriza por la multiplicidad de elementos que lo conforman y con los que se le aporta al espectador la información necesaria para que comprenda el relato y se identifique con el desarrollo de la trama. Así, se puede distinguir dentro del lenguaje audiovisual los elementos visuales, los sonoros y los dialógicos. En esta ocasión, serán los primeros los que centren el análisis de este apartado y para ello se tendrán en cuenta tanto el análisis de las imágenes como el del grafismo de los que se compone esta categoría (Garrido, 2004: 157).

#### **II.2.3.1. Notaciones gráficas**

Las notaciones gráficas hacen referencia a los componentes de la escritura que se incorporan a las imágenes. Pueden ser textos, frases o palabras que ayudan a complementar e, incluso, a otorgar sentido a la imagen que aparece en pantalla. En ocasiones, pueden sustituir a la propia imagen, aunque normalmente se trata de “palabras sobreimpresionadas (que sitúan espacio-temporalmente las acciones), subtítulos y cualquier elemento gráfico interno a la imagen” (Brisset, 2011: 65).

En las escenas violentas de estas series no se aprecia ningún rasgo significativo de notaciones gráficas, aunque, si bien es verdad, cuentan con una escasa representación en *El Barco* y en *Sin tetas no hay paraíso*. En estas series aparecen grafismos referentes a nociones temporales o espaciales, pero en ninguno de estos casos aparecen en escenas violentas que son las de interés para esta investigación. Y es que este elemento visual no es muy frecuente que aparezca en la series de televisión, ya que lo que cobra una mayor importancia, respecto a la significación que transmiten, son las imágenes y las acciones que se desarrollan en ellas. Su presencia es más propia de otros discursos audiovisuales como la publicidad, donde la integración entre la imagen y el texto llega a constituir, en ocasiones, un todo indisoluble con el que se transmite un mensaje más cercano, completo y fresco, consiguiendo con ello captar la atención del cliente de una forma original e instantánea (Garrido, 1995: 80).

### II.2.3.2. Distribución de planos en las escenas violentas

En lo que respecta a las imágenes, cabe señalar que se analizará tanto el uso de planos como el de encuadres que preferentemente se da en cada una de las series. De esta forma, es necesario conocer la diferencia que existe entre estos dos términos. Por un lado, el plano es “un fragmento de film rodado en continuidad” (Carmona, 1993: 74) que puede definirse desde la perspectiva técnica, por lo que se haría referencia al material recogido desde el inicio hasta el final de la grabación, o desde la perspectiva del montaje, con la que se lleva a cabo una selección de la totalidad de los planos grabados. Mientras tanto, el encuadre es “el que indica la distribución de los elementos dentro del plano” (1993: 74). Por tanto, el encuadre es el resultado de lo que se conoce como el montaje dentro del mismo plano, ya que el movimiento de la cámara provoca la selección y la distribución de los elementos que lo conforman. En el caso de esta investigación, se hará especial hincapié en los planos en detrimento del encuadre, ya que aportará una mayor significación sobre el tratamiento que se hace de la violencia.

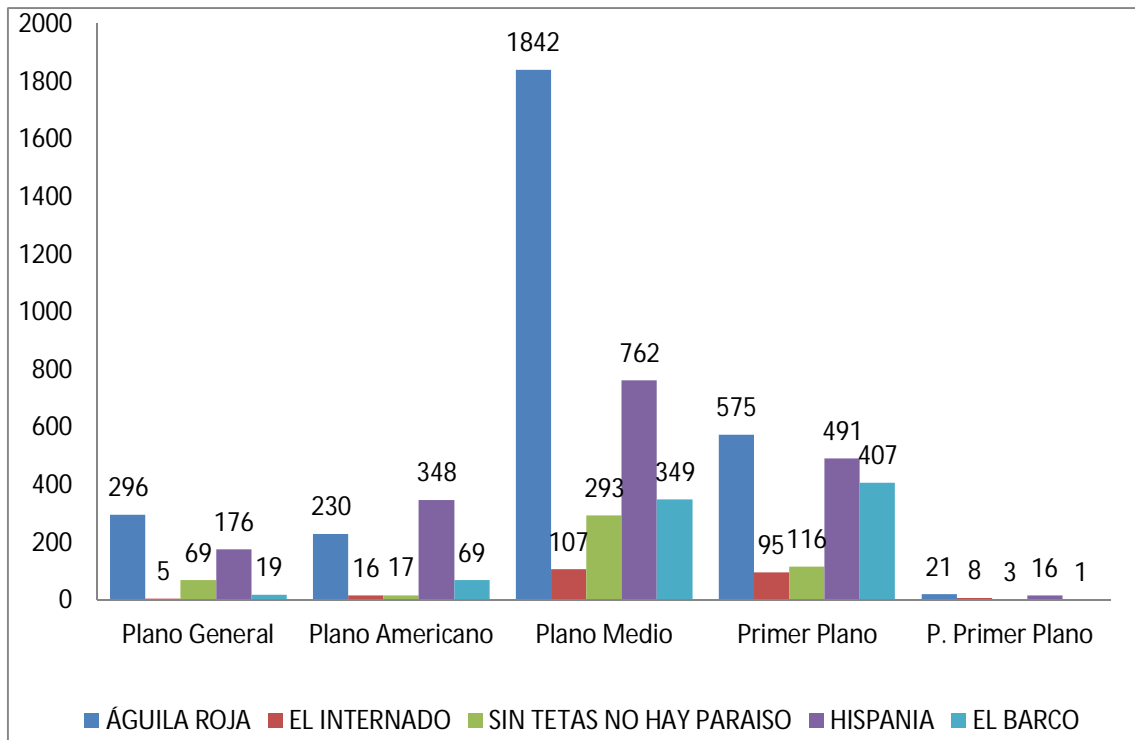
Así, se analizará la frecuencia cuantitativa con la que se repiten los planos en las escenas violentas según su tamaño y a partir de esta clasificación (Fernández y Martínez, 2001: 32-34):

- 1) Plano general: Aquel en el que la figura humana aparece de cuerpo entero en el escenario en el que tiene lugar la acción.
- 2) Plano americano: El personaje aparece en el encuadre de rodillas hacia arriba.
- 3) Plano medio: La figura ocupa el encuadre de cintura o cadera hacia arriba.
- 4) Primer plano: Recoge una vista cercana del rostro de la figura, al aparecer en el encuadre de hombros hacia arriba. Es el plano expresivo por naturaleza y refleja el estado emotivo del personaje.
- 5) Primerísimo primer plano: Es el plano más concreto debido a la proximidad del encuadre, por lo que se centra en detalles como los ojos o la boca.

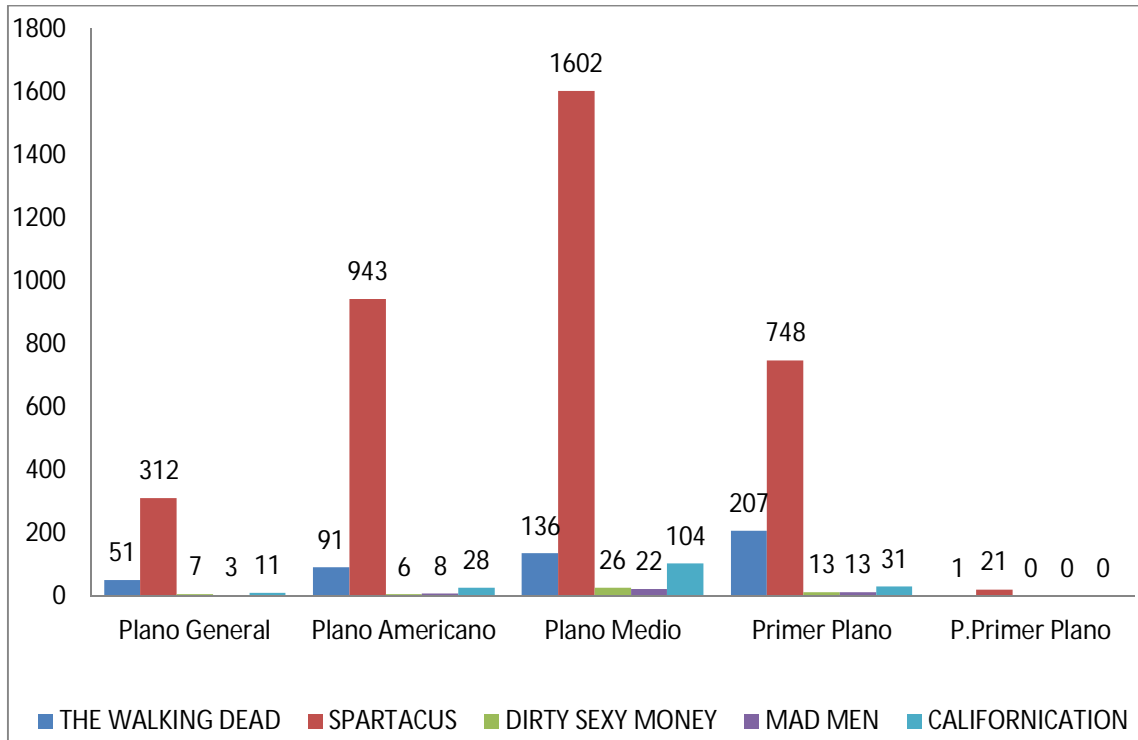
Junto a ello, también analizarán los planos de las series en función de su movilidad. De este modo, se puede diferenciar entre los planos fijos y los planos en movimiento. Los primeros hacen referencia al movimiento interno que se da dentro de la historia y que es representado por los planos mientras que la cámara permanece fija;

mientras que los segundos representan todo lo contrario, pues la cámara es la que realiza los movimientos desde el exterior de la narración audiovisual (Carmona, 1993: 97-98). Tanto unos como otros están representados en las acciones violentas de estas series, debido a que los dos tipos de movilidad de planos aportan su función y su significado en el desarrollo de la trama. Así, mientras que los fijos seleccionan los elementos que salen dentro del encuadre y los dota de una mayor jerarquización en lo que a la posición de distanciamiento de la cámara se refiere, los de movimiento aportan una mayor viveza a las imágenes, debido a los desplazamientos técnicos realizados con la cámara. Con ello se permite, entre otras cosas, sacar un mayor rendimiento del espacio en el que se desarrolla la acción. Esto es lo que ocurre en series como *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus*, donde gran parte de las acciones violentas que tienen lugar en exteriores se realizan en espacios amplios con los que se puede jugar desde el punto de vista técnico y con los que se ofrece una mayor sensación de movimiento y amplitud visual. En el caso, por ejemplo, de *Águila Roja*, son característicos los saltos que realiza el protagonista para bajar desde el tejado a pie de calle. En estos casos, se hace uso, frecuentemente, de los recursos propios de los planos de movilidad, con lo que se obtienen unas imágenes más espectaculares que engrandecen el marco de la acción.

**Gráfico 13. Distribución cuantitativa de los planos según su escala en la ficción española**



**Gráfico 14. Distribución cuantitativa de los planos según su escala en la ficción estadounidense**



Tal y como se refleja en estas tablas, el uso de planos en las acciones violentas en función de la escala no es muy proporcional dentro de cada una de las series. A simple vista se puede observar que el plano medio es el que mayor representación tiene en todas ellas con respecto al resto de planos registrados, a excepción de *El Barco*, en el caso de la ficción española, y de *The Walking Dead*, en el de la ficción estadounidense. La particularidad que presentan estas series no es casual, ya que, hay que tener en cuenta que con el primer plano se centra la atención en una parte del cuerpo, normalmente el rostro, para revelar con ella más información que con cualquier otro componente visual de la escena. En estas dos series son los primeros planos los más usados en las escenas de violencia debido a que es en ellas donde más protagonismo se le presta al rostro de los personajes para informar a través de sus miradas tanto de sus estados de ánimo, como de sus emociones y sentimientos. Una cuestión que cobra mayor fuerza en *The Walking Dead*, debido a que, además de lo añadido con anterioridad, hay que tener en cuenta que los humanos deben disparar o golpear en la cabeza de los zombis para acabar con ellos. Se trata, por tanto, de un uso justificado dentro del relato narrativo que conforma la trama, puesto que el rostro de los caminantes se enfoca preferentemente antes que otras partes de su cuerpo para comprobar que dejan

de estar activos, y el de los humanos para ver su reacción de pánico ante su presencia por el peligro al que están expuestos.



Los rostros de Gamboa y Ainhoa en *El Barco* (izda.) reflejan un momento de tensión cuando discuten fuertemente; mientras en *The Walking Dead* (dcha.) se muestra la cabeza de un zombi al ser disparado.

Si se continúa con la representación que se hace del plano medio, destaca que sea el que mayor presencia tiene en las acciones violentas de estas series, debido a que es el plano más convencional y adecuado a la hora de describir lo que está sucediendo en la imagen. Su discreción audiovisual hace que los personajes no se muestren ni muy próximos a la cámara ni muy lejanos y que, por tanto, adopten la posición habitual con la que el espectador en la vida real vería a su rival si participara de un enfrentamiento. Además de ello, resulta también el más conveniente para presentar las escenas violentas que se dan en estas series, ya que con este tipo de plano se muestra la parte superior del personaje, aquella con la que normalmente ejecuta y recibe sus agresiones, y al mismo tiempo no se acerca demasiado a la cámara cuando se trata de una agresión fuerte y sangrienta, cuya visión puede impresionar o impactar a los espectadores.



Plano medio de *Mad Men* donde se abofetea a un niño por tirar un vaso de agua mientras juega.

El primer plano es el siguiente más utilizado, con las excepciones anteriormente mencionadas de *El Barco* y *The Walking Dead*. Algo que cobra sentido debido a que, con ellos, la cámara muestra en la mayoría de las ocasiones el rostro de los personajes, a través del cual se expresa su ira, odio y hostilidad, cuando es el agresor, y su miedo, temor y sumisión, cuando encarna el rol de víctima. En el caso de la serie *Spartacus*, el primer plano ocupa la tercera posición en cuanto al uso que se hace de todos ellos en sus capítulos, donde predomina el plano americano por las características de la lucha de gladiadores que caracteriza a esta ficción estadounidense.

Por otra parte, en lo que respecta al plano general y al plano americano, es en *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus* donde mayor presencia tienen, debido a que, como se explicó con anterioridad, se trata de series en las que gran parte de sus escenas violentas se desarrollan en espacios exteriores muy amplios. Con el uso de este tipo de planos se quiere mostrar a los personajes que participan en la agresión, el ambiente y el espacio en el que se desarrolla la acción, así como los testigos que podrían estar presenciando dicha escena. Al tratarse de planos amplios, son los más adecuados para contextualizar cómo, dónde y cuándo se produce el conflicto entre los personajes.



Plano general de *Águila Roja* (izda.) donde se aprecia al protagonista en el centro y a los hombres del Comisario rodeándole. El plano americano de *Spartacus* (dcha.) muestra uno de los entrenamientos de Espartaco con Enomao en el ludus de Batiato.

Por último, son los primerísimos primeros planos los que cuentan con una representación más escasa en las diez series si se compara con el resto. Y es que, al tratarse de planos en los que lo que se enfoca en el encuadre son detalles de la situación acontecida, su uso es muy limitado al contar con un campo de visión demasiado

reducido. Es por ello por lo que no se podría emplear en demasiadas ocasiones y menos dentro de las escenas violentas, puesto que el espectador no sería capaz de visualizar ni de comprender cómo y por qué surge el conflicto. Destaca que también sea, de nuevo, en *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus* donde más veces se registran este tipo de planos. En esta ocasión, se debe a que son las series en las que más agresiones violentas se cometen y, entre ellas, destacan las que son demasiado fuertes y sangrientas. El primerísimo primer plano suele recoger en ellas el detalle de las heridas de la víctima para reflejar los daños y el dolor que le ha causado el agresor, así como otros aspectos relacionados con las armas que se usarán durante el enfrentamiento, el dedo apretando el gatillo de una pistola o el afilado de una espada o lanza entre otros.



Imágenes de *Hispania* donde gracias a los primerísimos primeros planos se aprecia la dureza de unas escenas en las que se degolla a un niño (izda.) y se tortura a un hispano (dcha.).

En otro orden de cosas, se pasará a analizar en número de planos con el que cuenta cada escena, ya que se trata de un indicador que ayuda a determinar la mayor o menor rapidez con la que transcurren las acciones violentas que se dan en estas series.

**Tabla 8. Distribución de planos en las escenas violentas en la ficción española**

SERIES	ESCENAS VIOLENTAS	TOTAL DE PLANOS EN LAS ESCENAS VIOLENTAS	MEDIA DE PLANOS POR ESCENA
Águila Roja	127	2.964	23,33
El Internado	19	231	12,15
Sin tetas no hay paraíso	69	660	9,56
Hispania	130	1.793	13,79
El Barco	33	845	25,60

La tabla precedente muestra que, en el ámbito de la ficción nacional, la serie en la que las agresiones y los conflictos se desarrollan de una manera más ágil es *El Barco*, seguido muy de cerca por *Águila Roja*. Y es que son las que más número de planos de media presentan en cada una de sus escenas de carácter violento. Resulta llamativo que la primera, contando mayoritariamente con enfrentamientos de carácter leve, y la segunda, en la que priman los fuertes y sangrientos, compartan un ritmo ligero en lo que a la sucesión y al desarrollo de las acciones se refiere. Mientras tanto, *Sin tetas no hay paraíso* es la serie que menor rapidez imprime en sus escenas violentas. A pesar de contar con una trama cargada de conflictos debido a los temas que en ella se tratan, como son el narcotráfico o la prostitución, es la que ocupa la cuarta posición como la penúltima de las cinco series que menos escenas violentas contiene desde el punto de vista cuantitativo. Sin embargo, parece ser que es la que más se recrea con el desarrollo de los enfrentamientos debido a que no cuenta con una ágil sucesión de planos.

**Tabla 9. Distribución de planos en las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	ESCENAS VIOLENTAS	TOTAL DE PLANOS EN LAS ESCENAS VIOLENTAS	MEDIA DE PLANOS POR ESCENA
The Walking Dead	36	486	13,5
Spartacus	83	3.626	43,68
Dirty Sexy Money	3	52	17,33
Mad Men	5	46	9,2
Californication	14	174	12,42

En lo que respecta a la ficción estadounidense, *Spartacus* es la serie que cuenta con más escenas violentas y la que, a su vez, presenta sus agresiones de forma más ágil y vertiginosa. Su elevada media de planos responde al dinamismo con el que se desarrollan las escenas de lucha de los esclavos y los gladiadores, así como a la larga duración con la que cuentan las mismas; un aspecto a tener en cuenta con respecto al resto de series, ya que, lógicamente, hay una mayor concentración de planos en escenas más duraderas que en otras más breves como ocurre, por ejemplo, con series como *Dirty Sexy Money* o *Mad Men*. Por último, *The Walking Dead* y *Californication* presentan una media de planos aproximada, aunque en proporción con las escenas y el número de planos con los que cuenta cada una de ellas, se puede decir que *Californication* imprime una menor rapidez en el desarrollo de sus agresiones y conflictos.



### II.2.3.2. Representación del montaje en las escenas violentas

Ahora se centrará la atención en el montaje, a través del cual se seleccionan y se ordenan las imágenes según el significado y la intención con los que se quiera dotar a la escena en cuestión. No obstante, la ordenación que se haga de los planos es decisiva para dotar a las imágenes de continuidad o *raccord*:

La continuidad entre planos facilita la fluidez narrativa y afecta a aspectos muy diversos. Uno de ellos es el salto proporcional. Pasar de un plano general de un personaje a un plano general algo más corto del mismo personaje es incorrecto. Son planos demasiado parecidos y su montaje produce un choque visual innecesario. Tampoco conviene pasar de un plano a otro tan diferente por lo alejado de la escala de planificación que apenas se puedan relacionar entre sí. Eso ocurriría si se montase un plano general con un plano detalle. Al pasar, sin embargo, de un plano general a un plano medio se garantiza la continuidad (Valera, 2009: 14-15).

En función de la continuidad o discontinuidad temporal del montaje, éste puede adoptar diferentes posibilidades (Fernández y Martínez, 1999: 184-185 y Carmona, 1993: 112-113):

- 1) Montaje continuo: La acción representada siempre aparece en pantalla con variaciones de encuadre y la continuidad se manifiesta a través de los planos que se van sucediendo por una relación de causalidad entre ellos.
- 2) Montaje alternado: Muestra dos acciones que, diegéticamente, son simultáneas en el tiempo, pero que se desarrollan en espacios muy alejados unas de otras. Por tanto, se van alternando la presentación de una acción con la de otra que no tiene por qué guardar relación con ella.
- 3) Montaje paralelo: Es una variante del anterior, aunque la diferencia radica en que se muestran acciones que no son simultáneas en el tiempo de la historia.

**Tabla 10. Representación de los montajes en las escenas violentas en la ficción española**

SERIES	MONTAJE CONTINUO	MONTAJE ALTERNADO	MONTAJE PARALELO
Águila Roja	114	6	7
El Internado	17	1	1
Sin tetas no hay paraíso	69	0	0
Hispania	129	1	0
El Barco	23	9	1

**Tabla 11. Representación de los montajes en las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	MONTAJE CONTINUO	MONTAJE ALTERNADO	MONTAJE PARALELO
The Walking Dead	31	4	1
Spartacus	64	16	3
Dirty Sexy Money	3	0	0
Mad Men	5	0	0
Californication	12	2	0

De las tablas precedentes se puede observar que el tipo de montaje que mayor acogida tiene entre las series españolas y las estadounidenses es el continuo. Y es que se trata del montaje que representa la sucesión de los acontecimientos de forma ordenada y continuada de la manera más natural y próxima a la vida real. Una acción va seguida de otra al ejercer una lógica temporal basada en la relación causal de los acontecimientos. Mientras tanto, dentro del montaje alternado, destaca que la representación más alta en esta categoría se dé en *El Barco* y en *Spartacus*. En el caso de la primera, esta ficción se caracteriza por hacer un mayor uso, con respecto a otro tipo de series españolas, de las presentaciones simultáneas de dos acciones que se desarrollan a la vez, sean o no de carácter violento. No obstante, en esos casos las escenas que se muestran suelen guardar cierta relación. Así se puede ver una acción en la que, por poner un ejemplo, Gamboa y Ainhoa discuten a causa de la relación que mantienen porque ella sospecha que no es de fiar y, rápidamente, se alterna con otra en la que aparece Ulises registrando el camarote de Gamboa y descubriendo pruebas que lo encubren en el asesinato de un joven que iba a bordo del barco (1x10).

Lo mismo ocurre en el caso de *Spartacus*, donde la ficción recurre al montaje alternado en aquellas escenas violentas que guardan relación entre sí y en las que el conflicto que en ellas se desarrolla cobra un significado relevante para la evolución de la trama. A modo ilustrativo, se puede señalar una escena en la que se muestra a Espartaco luchando con los romanos que se encuentra a su paso mientras busca a Batiato para acabar con él. Esta escena se alterna con otras que presentan el enfrentamiento que mantienen los esclavos con los romanos y, entre ellas, aparece cómo Batiato intenta huir de ellos para no caer en las manos de Espartaco (1x13). Por tanto, con este tipo de montaje se incrementa la tensión en el espectador en lo que respecta al desenlace de la escena violenta, puesto que, cuando se da el montaje alternado, la gran mayoría de las ocasiones afecta a aquellas escenas en las que hay un contenido violento más agresivo y

fuerte. Y es que, cuando parece que va a concluir y que se va a conocer el desenlace de la misma, se corta la escena para dar paso a otra que se está desarrollando al mismo tiempo pero en espacios diferentes. Para finalizar, hay que señalar que el montaje paralelo se da en aquellas ocasiones en las que la escena se corta para que aparezca en pantalla otra que ya ha ocurrido o que ocurrirá. Por ello, es a través de los *flashbacks* y de los *flashforwards* con los que cobra sentido el uso de este tipo de montaje, con lo que se justifica la mínima representación con la que cuenta en todas las series, siendo la más elevada en *Águila Roja* y en *Spartacus*.



Ejemplo de montaje alternado en *Spartacus*, donde se recoge el momento en el que se inicia la rebelión de los esclavos contra la casa de Batiato. Mientras Espartaco persigue a este para matarlo, se intercalan escenas del conflicto paralelo que tiene el resto de esclavos con los romanos.

## II.2.4. Elementos sonoros

A mí me critican porque no pongo nunca música en mis películas (al menos música de fondo). Lógicamente, si un señor está bailando, tienes que oír música... Pero no esa música de fondo que hemos heredado de los americanos y que ya parece que es obvia en el cine [...] A esa música misteriosa que brota de pronto (no sabes de dónde), la detesto completamente aunque ya se ha convertido en una parte del cine. Y la detesto porque creo que el cine es una forma de arte puro, que todavía está en embrión, pero que tiene su propia expresión y no necesita pedírsela de prestado a otras formas artísticas. (Luis Buñuel, citado en García Jiménez, 1993: 253).

Esta era la opinión de Buñuel acerca de la incursión gratuita de la música en los relatos fílmicos. Sin embargo, en la actualidad esta valoración no gozaría de una amplia aceptación dentro de la industria de la ficción, ya que hoy en día es complicado encontrar una obra audiovisual en la que sus acciones más relevantes no vayan acompañadas de una banda sonora o de una melodía característica, a pesar de que sigue habiendo excepciones y no por ello menos exitosas. No obstante, desde que la música comenzó a formar parte de los relatos audiovisuales en tiempos del cine mudo, ha sabido conservar, sin demasiadas variaciones, la misma esencia sobre su funcionalidad, que no es otra que modular el ritmo y la tensión emocional que aportan las imágenes (Tarkovski, 2008: 185). De ahí que la importancia con la que cuentan los componentes sonoros como parte indispensable de un discurso narrativo audiovisual se deba, en gran medida, no solo a su contribución para aportar un mayor significado a la imagen y al discurso de la historia, sino también a su posibilidad “de influir directamente en el subconsciente del espectador” (Roldán, 2006: 193).

Sobre este aspecto girará el interés de este apartado, ya que se analizará cómo influyen o condicionan los elementos sonoros en la construcción emocional y dramática de las acciones violentas de estas diez series. Así, se hará una distinción entre las distintas manifestaciones del sonido: la música, la voz y los ruidos, aunque también se tendrá en cuenta la función del silencio, un elemento dramático que no cobró sentido hasta que se incorporó al cine sonoro, pues “cuando todo era mudo el silencio no tenía valor” (Rodríguez de Fonseca, 2009: 60).

### II.2.4.1. El sonido musical en las escenas violentas

El sonido musical puede adoptar dos formas básicas en la narración audiovisual en función de su origen y de su localización en la trama (Carmona, 1993: 106-107):

- 1) Música diegética: La música forma parte de la acción narrativa y, por tanto, el origen del sonido tiene lugar dentro de lo representado. A su vez, este tipo de sonido puede ser:

-Música *in*: La fuente de donde procede la música se aprecia en la pantalla.

-Música *off*: La fuente sonora no aparece en el encuadre, pero está situada en el mismo tiempo que la acción y el espacio de la imagen.

- 2) Música no diegética o extradiegética: La música no forma parte ni de la acción ni del tiempo de lo representado, por lo que su función es más descriptiva que narrativa. Por sus características, este tipo de sonido se presenta como:

-Música *over*: La fuente sonora se sitúa fuera de la diégesis y, por lo tanto, no es visible dentro del relato, con lo que su presencia responde a la intencionalidad del autor.

**Tabla 12. Representación del sonido musical en las escenas violentas en la ficción española**

SERIES	MÚSICA DIEGÉTICA	MÚSICA EXTRADIEGÉTICA	ESCENAS SIN MÚSICA
Águila Roja	0	116	11
El Internado	0	11	8
Sin tetas no hay paraíso	5	51	13
Hispania	0	120	10
El Barco	0	32	1

**Tabla 13. Representación del sonido musical en las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	MÚSICA DIEGÉTICA	MÚSICA EXTRADIEGÉTICA	ESCENAS SIN MÚSICA
The Walking Dead	0	11	25
Spartacus	0	76	7
Dirty Sexy Money	0	1	2
Mad Men	0	0	5
Californication	1	5	8

En las tablas precedentes se puede apreciar la distribución que se hace de las distintas formas de representación musical en las acciones violentas de las series analizadas. De este modo, se observa que la música extradiegética es la que impera en

todas las series de ficción española, mientras que en las estadounidenses es tan solo en *Spartacus* donde prevalece este tipo de música con respecto a las demás. Con estos datos, se constata que en las escenas violentas de seis de las diez series predomina ese tipo de música en la que el autor es el que decide en qué momento y sobre qué escenas debe acompañar a la imagen para incrementar o disminuir la tensión dramática, sobre todo, en acciones de contenido violento, donde se presenta una mayor carga emocional. La música tiene la capacidad de provocar unas respuestas emocionales que van más allá del lenguaje (Lack, 1999: 366), es decir, que no es necesario que se haga uso de las palabras para expresar sensaciones de cualquier tipo. Es por ello por lo que la música extradiegética cumple una función informadora, se anticipa a los acontecimientos que sucederán a lo largo de la trama con tan solo el sonido de una melodía.

Sobre esta cuestión, cabe señalar que, entre los numerosos ejemplos que se dan en las series analizadas, se puede mencionar una escena de *The Walking Dead* (1x01) en donde el protagonista de la serie, Rick, aparece sentado en la acera de la calle aturcido y desconcertado debido a la situación de caos con la que se ha encontrado al salir del hospital. La música que acompaña esta secuencia es dramática, acorde con la situación del personaje en ese momento. La apertura del plano permite que se aprecie que a las espaldas de Rick se va acercando un niño pausadamente. Es en ese instante cuando se produce un giro en la música, que pasa de ser dramática a transmitir tensión, con lo que ya se le avisa al espectador que algo ocurrirá entre los dos personajes. Acto seguido, el niño golpea con una pala la cabeza de Rick. Por lo tanto, el cambio musical le anticipa al espectador lo que las imágenes no hacen, ya que mientras estas transmiten tranquilidad al no hacer presagiar que el niño viene con una pala para golpear al protagonista, la música ofrece una información contraria, al alertar que se producirá una situación que acabará con la calma de la escena.

De esta manera, la música conforma un elemento narrativo más de la diégesis, debido a que “cuenta la historia antes que el discurso verbal y que el discurso icónico” (García Jiménez, 1993: 265). Hacia esta misma línea apuntan otros autores:

Es la música la que consigue implicarnos emocionalmente a favor de las víctimas inocentes, como una indefensa foca, y en contra de unas orcas asesinas, delatadas por un componente sonoro identificado con los villanos, según las convenciones hollywoodienses. Pero la música también es capaz de crear una realidad paralela inexistente, pero verosímil, jugando con nuestras expectativas en función de nuestros códigos culturales. A pesar de que estemos seguros de que la foca ha muerto porque lo hemos escuchado musicalmente, en ningún momento nos han justificado visualmente este supuesto desenlace (Mínguez, 2012:79).

Un ejemplo que aborda esta relación que se establece entre la música y la definición del papel de héroe y villano dentro de la serie se da en *El Barco*, cuando el protagonista y el antagonista se encuentran por primera vez (1x01). En un choque fortuito, Ulises se tropieza con Gamboa mientras camina por el pasillo. El diálogo que mantienen es escaso y no revela ningún significado emocional entre ambos:

Gamboa

-Deberías tener más cuidado.

Ulises

-Igual deberías tenerlo tú.

Sin embargo, la tensión que despierta la música que acompaña a esta secuencia es la que da pistas al espectador para que conozca el rol que desempeñará cada uno de estos personajes en la serie, así como la enemistad que se forjará entre ellos.

Si se sigue con las funciones que adopta la música extradiegética en estas series (García Jiménez, 1993: 258), hay que señalar que una de las que predomina es la contextual, debido a que, en gran parte de las escenas violentas, la música contribuye a enmarcar la acción desarrollada en una atmósfera envolvente capaz de sumar o restar sensibilidad, expresividad o emoción al discurso y a la imagen audiovisual. Y es que cuando el director elige una música determinada, está dirigiendo los sentimientos de sus espectadores hacia la dirección que él desea. Con ello, el espectador percibe un colorido extraordinario en la escena al entenderla dentro del contexto situacional que la música ha añadido (Tarkovski, 2008: 186-187). En este caso, destaca la serie de *El Internado*, debido a que la música extradiegética es la que contextualiza las acciones violentas que ocurren dentro del ambiente de intriga y misterio que caracteriza a este colegio interno.

En el caso de la ficción estadounidense destaca el caso de *Californication*, donde la música de las escenas violentas envuelve al espectador en el clima desenfadado, vivaracho y atrevido que caracteriza la personalidad de su protagonista, con lo que la imagen se apoya en la sintonía que la acompaña para restarle gravedad al acto violento que tiene lugar en gran parte de las escenas.

Junto a la contextual, también se puede apreciar en el conjunto de estas series la función dramática, según la cual la música extradiegética contribuye de forma decisiva en la definición de las emociones que se viven dentro de la escena violenta, con la finalidad de que el espectador participe y se implique en la trama mediante un compromiso de complicidad (García Jiménez, 1993: 259). No obstante, este tipo de música se emplea para ayudar al espectador a conocer los estados emocionales de aquellos personajes que son partícipes de la acción violenta y para que saquen conclusiones de por qué se sienten y reaccionan de una determinada manera (Lack, 1999: 364). De este modo, y a pesar de que la música extradiegética dramática está presente en todas las series, lo hace en mayor medida en *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus*, precisamente donde los enfrentamientos son más violentos y muestran una mayor grado de agresividad. En estos casos, las sintonías seleccionadas dan forma a las emociones que se despiertan en el espectador y hacen que presente empatía hacia los personajes en función de la identificación que tenga con uno u otro. Al mismo tiempo, la música dramática suma o resta tensión a la acción, aportándole un significado extra al que ya tiene de por sí la imagen audiovisual. Así, por ejemplo, en el caso de *Águila Roja* y de los enfrentamientos que se dan entre el protagonista y el antagonista, destaca que en todos ellos la música que acompaña a estas escenas no presenta la misma intensidad ni la misma tensión, a pesar de que los participantes de dichos conflictos son los mismos y de que la agresión que se lleva a cabo sea de las mismas características. Y es que, en función de del ímpetu en el que se encuentre inmersa la confrontación, así como del significado o las consecuencias que se obtengan de la misma, la viveza y el dramatismo de la música será mayor o menor en función del sentido con el que se quiera dotar a la escena. Lo mismo ocurre con *Spartacus*, donde, a pesar de que la gran mayoría de sus acciones violentas son de una agresividad máxima, la música que las acompaña es especialmente enérgica e impetuosa en aquellas escenas en las que pelean los gladiadores en el circo, ya que en este escenario es donde se manifiesta la violencia



más desmedida, frente a otros espacios como pueden ser el *ludus* donde entrenan, así como el resto de lugares domésticos y urbanos que aparecen en la serie.

Por otra parte, en lo que respecta a la categoría de la música diegética, se puede apreciar el escaso protagonismo que tiene tanto en la ficción española, que tan solo obtiene representación en *Sin tetas no hay paraíso*, como en la estadounidense, que lo hace a través de *Californication*. En relación a la primera de ellas, el uso de la música diegética se hace en aquellas escenas en las que las acciones violentas se desarrollan en los locales de copas donde se reúnen los narcotraficantes. Por tanto, la música se convierte en un elemento indispensable dentro de este tipo de ubicación espacial, ya que, con ello, se dota de realismo a estas escenas. Y es que lo más habitual es que un negocio en el que sirven copas y en el que la gente acude para evadirse haya música de fondo para hacer el ambiente más agradable. Por ello, en este caso la presencia de la música está justificada debido a que forma parte de la acción narrativa. También está justificada en la única escena de *Californication* en la se recurre a ella, ya que se da cuando Hank, el protagonista, y Karen, su exmujer, van a la casa de unos jóvenes para recoger a su hija de la fiesta a la que ha ido sin permiso. Un contexto en el que es más que habitual que haya música y que esta se convierta en uno de los reclamos para reunir a más gente en el evento.

Mientras tanto, las escenas violentas que se desarrollan sin que haya presencia alguna de música se dan en todas las series, aunque, en este caso, hay una mayor diferencia entre la ficción española y la estadounidense. En el caso de las series nacionales, a pesar de que *Sin tetas no hay paraíso* y *Águila Roja* cuentan con más escenas sin música desde el punto de vista cuantitativo, es *El Internado* el que tiene un mayor porcentaje de representación, 19 por ciento, en relación con el resto de categorías. En este sentido hay que destacar que las escenas violentas que no van acompañadas de música, ya sea diegética o extradiegética, coinciden mayoritariamente con unas acciones en las que se desarrollan unos enfrentamientos de carácter leve, como pueden ser bofetadas o empujones, y en las que predominan las agresiones verbales como las amenazas y los insultos. De este modo, la música no aparece en este tipo de escenas debido a que, lo que mayor importancia cobra, es el discurso verbal mediante el cual se produce la agresión. Tampoco aparece en aquellas en las que se producen enfrentamientos físicos de carácter leve, debido a que la música no cumple ninguna

funcionalidad al no tener que resaltar ni condicionar las emociones de los espectadores en unas acciones que, de una u otra forma, pueden ser más habituales dentro de la cotidianidad. Es por ello por lo que *El Internado* es la serie española que mayor proporción de escenas de estas características posee, debido a que en ella priman los enfrentamientos verbales y de carácter leve propios de la edad adolescente a la que pertenecen los personajes principales de esta historia.

Por otro lado, en las series estadounidenses se marca un perfil muy diferente al que se obtiene de las españolas. Y es que, exceptuando a *Spartacus*, en todas ellas predominan las escenas violentas que no son acompañadas por ningún tipo de música. Llama la atención el caso de *Mad Men*, ya que es la única serie en la que todas sus escenas violentas se enmarcan dentro de esta categoría. Tal y como se ha explicado con anterioridad, esta ausencia de música se debe a que las escasas escenas violentas que presenta esta ficción son mayoritariamente de carácter leve y se pueden enmarcan dentro de la cotidianidad, por lo que no cabe acentuarlas con música para condicionar al espectador. La única escena de esta serie que cuenta con una mayor gravedad corresponde a aquella en la que se muestra cómo el hermano de Don Draper se ahorca y se quita la vida (1x11). En este caso, el protagonismo que adquiere el silencio que acompaña a las imágenes hace que cuenten con un impacto y dramatismo mayor que si fueran acompañadas de música. Por su parte, con *Dirty Sexy Money* y *Californication* la argumentación sobre el predominio de escenas sin música no varía demasiado, puesto que se trata de series en las que los actos violentos cometidos por sus personajes carecen de un exceso de agresividad y gravedad.

Caso distinto es lo que ocurre con *The Walking Dead*, debido a que de las 25 escenas violentas sin música con las que cuenta, no todas ellas son agresiones físicas de carácter leve o agresiones verbales. De hecho, en gran parte de ellas el acto agresivo que se comete es mortal. En cualquier caso, las escenas de este tipo en las que no se incluye la música lo hacen para transmitir a los espectadores un mayor grado de realismo al ser habituales en el día a día de los personajes de esta serie. A modo ilustrativo, se pueden citar varios ejemplos, como cuando Rick y sus compañeros policías matan a unos fugitivos en acto de servicio (1x01); cuando los humanos se agreden entre ellos en medio de una situación de nerviosismo (1x04) o cuando estos disparan a los zombies para evitar que les ataquen (1x02). En este último caso, hay que aclarar que no todas las

escenas en las que los humanos agreden a los zombis como reacción de supervivencia carecen de música, tan solo lo hacen las que el acercamiento de los unos a los otros no registra un ataque o un contagio inminente. Aquellas en las que sí se incluye la música extradiegética son las escenas en las que se percibe un mayor peligro o amenaza ante el acercamiento de los caminantes hacia los humanos, ya que en estos casos la música transmite a los espectadores la desesperación y la angustia por la que atraviesan los personajes ante una inmediata situación de riesgo.

#### **II.2.4.2. La representación de la voz en las escenas violentas**

Analizada ya la tipología de música que se da en las escenas violentas de las series, ahora será el turno del sonido procedente de la voz de los personajes. En este sentido, hay que señalar que se trata del principal componente de los elementos sonoros. Su incorporación al mundo del cine contribuyó a dar continuidad a las imágenes, ya que, hasta entonces, la palabra se hacía presente mediante la aparición de carteles que interrumpían la escena (Rodríguez de Fonseca, 2009: 58). De este modo, los relatos audiovisuales se caracterizan por ser vococentristas y verbocentristas, debido a que al ser el ser humano quien los crea y los produce se dota de una mayor atención a aquellas escenas en las que la voz humana está presente en detrimento de aquellas que son no verbales (Garrido, 2004: 164-165). Por tanto, para esta investigación se tendrán en cuenta los diferentes tipos de voz que aparecen en las escenas violentas de las series para analizar su función dentro de las mismas (Carmona, 1993: 107-108):

- 1) Voz in: Se trata de la voz que interviene en la imagen dentro del campo de visión procedente de la boca de los personajes que están en el encuadre.
- 2) Voz through: Es aquella en la que el personaje que habla está presente en la imagen, pero el espectador no ve que esa voz sale de su boca. Este tipo de voz se ejemplifica con aquellas escenas en las que aparece el personaje hablando de espaldas a la cámara y por tanto no se visualiza el movimiento de sus labios.
- 3) Voz out: Procedente de un personaje que no aparece en el encuadre y que ha quedado fuera de campo, aunque se encuentre dentro de la escena.
- 4) Voz off: Hace referencia a la voz del personaje-narrador que en ese instante no está presente en el campo de visión, como ocurre en los flashback, así como a la voz procedente de un monólogo interior de cualquier personaje.

- 5) Voz over: Aquella voz que aparece en paralelo a las imágenes que se muestran sin que tenga relación alguna con la realidad que en ellas se representa. Por tanto, procede de una fuente externa del discurso audiovisual. Es el caso, por ejemplo, de la figura del narrador omnisciente.

**Tabla 14. La representación de la voz en las escenas violentas en la ficción española**

SERIES	VOZ IN	VOZ TRHOUGH	VOZ OUT	VOZ OFF	VOZ OVER	AUSENCIA DE VOZ
Águila Roja	92	9	0	1	0	25
El Internado	12	2	0	1	0	3
Sin tetas no hay paraíso	66	0	0	0	0	3
Hispania	108	3	0	3	0	16
El Barco	33	0	0	0	0	0

**Tabla 15. La representación de la voz en las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	VOZ IN	VOZ TRHOUGH	VOZ OUT	VOZ OFF	VOZ OVER	AUSENCIA DE VOZ
The Walking Dead	24	3	0	0	0	9
Spartacus	58	7	0	0	0	15
Dirty Sexy Money	3	0	0	0	0	0
Mad Men	4	0	0	0	0	1
Californication	11	1	0	0	0	2

Una vez aclarada esta cuestión, se desglosará la distribución que se hace de las tipologías de voz en las escenas violentas de las series analizadas. Como se observa en las tablas precedentes, la voz *in* es la que prepondera en todas las series frente a las demás categorías. Por tanto, se hace un uso principal de la voz diegética procedente de los personajes que están dentro de la historia y en la que se aprecia que la voz sale de su boca. El hecho de que se recurra preferentemente a este tipo de voz frente a las demás pone de manifiesto que, con ello, se quiere transmitir una mayor cercanía al espectador y que éste conecte directamente con el significado y la intencionalidad del discurso audiovisual de la acción violenta. Así, se consiguen unas escenas más próximas a la audiencia, debido a que es de la boca de los propios personajes desde donde se manifiestan sus inquietudes y emociones y son ellos los que explican a la audiencia las causas que los llevan a iniciar o a participar en una agresión. Mientras tanto, la voz *through* cuenta con una presencia mínima en las escenas violentas de estas series. No obstante, destaca que en la ficción española sea *Águila Roja* la serie donde mayor relevancia adquiere, debido a que en algunas de las acciones violentas en las que

participa el protagonista y en las que hace uso de su voz, el espectador no ve cómo ésta sale de su boca, ya que en la mayoría de estos casos lo hace con la parte inferior de su rostro tapada con un pañuelo, con lo que sus labios no son visibles. En el caso de la ficción estadounidense, es en *Spartacus* donde se hace un mayor uso de este tipo de voz, algo que tiene sentido si se tiene en cuenta que en algunos de los entrenamientos de los protagonistas no se le enfoca el rostro mientras pelean si su discurso es menos relevante que las imágenes en las que se muestra el daño físico que se hacen entre ellos como consecuencia de su lucha.

En lo que respecta a la voz en *off* hay que señalar que tiene una escasa representación, tanto así, que no aparece ni en dos series españolas, como *Sin tetas no hay paraíso* y *El Barco*, ni en ninguna de las estadounidenses. A pesar de ello, su presencia en las series como *El Internado* –como se observa en el capítulo (1x06)– se corresponde con *flashback* en los que los personajes que aparecen son los que narran estas escenas sin que aparezcan en el campo de visión. Mientras tanto, en *Hispania* se da otra modalidad, ya que en las tres acciones en las que está presente la voz en *off*, es Viriato y algunos de sus compañeros los que, a través de un monólogo interior, expresan su sentimiento de lucha y entrega en el momento en el que se preparan para una de las batallas finales que los enfrentarán con los romanos –como ocurre, por ejemplo, en el capítulo (1x08)–. A la vez que se escucha su voz, se van sucediendo imágenes sobre algunos de los conflictos a los que hacen referencia.

Por otra parte, si la voz *out* y la voz *over* no están representadas en ninguna de las diez series, la ausencia de voz en las acciones violentas se da en todas ellas a excepción de *El Barco* en el caso de la ficción nacional y de *Dirty Sexy Money* en el de la ficción estadounidense. En esta modalidad, destaca que sean las tres series de ambientación histórica las que cuentan con mayores escenas de este tipo. Y es que tanto *Águila Roja*, como *Hispania* y *Spartacus* son las que desarrollan los conflictos más violentos en lo que respecta a sus formas y a sus consecuencias, por lo que, de esta manera, se pone de manifiesto que en los enfrentamientos físicos y directos es donde menos uso se hace de la palabra para llevarlos a cabo, ya que lo que verdaderamente importa en ellos es el conflicto y su resolución y no el discurso dialogado con el que se ayuda a contextualizar por qué se ha desencadenado esa situación, debido a que estas causas ya han sido desveladas a lo largo de la trama del capítulo mediante la actuación de los personajes.

### **II.2.4.3. La función del ruido en las escenas violentas**

El siguiente de los componentes sonoros a analizar es el ruido. Aunque goza de una gran importancia dentro del relato audiovisual, no es comparable con la dimensión que adquiere la voz, debido a que no hace referencia al universo de la lengua natural (Carmona, 1993: 108-109). Las principales funciones del ruido se centran en reforzar, complementar y añadir una significación adicional a la que ya de por sí aportan las propias imágenes. Por lo tanto, todos ellos, sean de la naturaleza que sean, provocan un valor significativo que puede ser de relevancia para el conjunto de la narración audiovisual. En el caso de las series de esta investigación, destaca que la gran mayoría de los ruidos que en ellas aparecen son naturales y no artificiales o electrónicos. Con ello, se dota de mayor realismo a las escenas violentas, ya que la acción se complementa con ruidos habituales de la vida cotidiana que los espectadores están acostumbrados a oír y pueden reconocer fácilmente. En muchas ocasiones, el ruido adopta una función informativa al adelantarse al suceso que se desarrollará en la acción, algo que se aprecia en las series analizadas cuando, por ejemplo, un personaje empuña un arma o una espada y se escucha su sonido antes de que esta imagen salga en pantalla. Así, el espectador ya sabe que va a tener lugar un enfrentamiento, aunque, en casos como estos, el ruido ayuda a intensificar o a disminuir la fuerza con la que se desarrollará la acción.

### **II.2.4.4. La función del silencio en las escenas violentas**

Serán las funciones que desempeña el silencio en las acciones violentas las que cierran este apartado de los elementos sonoros. Aunque, más que las funciones, se analizará lo que expresa y lo que comunica su presencia en este tipo de escenas. Y es que “el silencio también es capaz de comunicar, a veces aún mejor que el más cuidado de los discursos” (Amezcuca, 2001: 1), ya que, en función del contexto cultural o social, el silencio puede adoptar una significación u otra. Se pueden distinguir cinco funciones dentro del papel que juega el silencio en los actos comunicativos (2001: 2-9):

- 1) Función de vínculo o unión: Con esta función, el silencio puede tanto consolidar como destruir relaciones. Y es que, lo mismo puede aislar al personaje de su círculo social que puede potenciarlo, ya que, en ocasiones, se puede comunicar más en silencio que recurriendo a la palabra.

- 2) Función del impacto: El silencio puede sorprender a los personajes, aunque la sorpresa no siempre está vinculada con algo positivo, ya que también se puede sorprender al causar dolor y tristeza. Esta función guarda una relación directa con las acciones violentas, ya que los personajes que intervienen en los conflictos pueden provocar con su silencio un sufrimiento inesperado a su contrincante, así como mostrarle su rechazo, desprecio y hostilidad.
- 3) Función reveladora: En esta ocasión, el silencio actúa como informador de lo que les ocurre a los personajes, puesto que, a través de él, se muestra el mundo interior del personaje, incluso, puede que mejor que con las palabras. Y es que, en ocasiones, se dice más con lo que se omite que con lo que se habla. Por ello, con el silencio el espectador puede conocer qué siente y qué emociones experimenta el personaje cuando participa en una acción violenta, como ocurre en el caso de esta investigación.
- 4) Función del juicio: Esta función muestra la capacidad que tiene el silencio para establecer criterios sobre diversas acciones. De este modo, se puede afirmar o disentir sobre una cuestión o mostrar o no acuerdo sobre la misma.
- 5) Función activante y creativa: Cuando en mitad de un discurso el personaje hace una pausa y se crea el silencio, se muestra su elocuencia, ya que el silencio manifiesta su capacidad para hacer pensar al oyente e interpretar el porqué de esa pausa. Por lo tanto, se trata de una señal con la que se pone a prueba al receptor para saber si está o no atento a sus palabras y para que reflexione sobre las causas y las consecuencias que trae consigo su presencia.

**Tabla 16. Distribución de las funciones del silencio en las escenas violentas en la ficción española**

SERIES	FUNCIONES				
	VÍNCULO O UNIÓN	IMPACTO	REVELADORA	JUICIO	ACTIVANTE Y CREATIVA
Águila Roja	0	96	10	21	0
El Internado	0	9	4	6	0
Sin tetas no hay paraíso	0	36	14	19	0
Hispania	0	94	11	25	0
El Barco	0	23	7	3	0

**Tabla 17. Distribución de las funciones del silencio en las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	FUNCIONES				
	VÍNCULO O UNIÓN	IMPACTO	REVELADORA	JUICIO	ACTIVANTE Y CREATIVA
The Walking Dead	0	24	4	8	0
Spartacus	0	58	8	17	0
Dirty Sexy Money	0	3	0	0	0
Mad Men	0	3	2	0	0
Californication	0	11	2	1	0

En las tablas precedentes, se analiza la función que adopta el silencio no solo en aquellas escenas violentas en las que hay una ausencia total de voz, sino también en el resto de ellas. Y es que el silencio puede proceder del agresor, de la víctima o de ambos personajes y aportar una significación distinta en cada caso en función del contenido y la trascendencia de cada escena. Dicho lo cual, llama la atención que haya dos funciones del silencio que no cuenten con representación alguna ni en la ficción española ni en la estadounidense. Se trata de las referentes a la categoría de ‘vínculo o unión’ y a la de ‘activante y creativa’. Al tratarse de escenas violentas en las que el odio y la hostilidad son los protagonistas, no hay cabida para consolidar relaciones apacibles a partir del conocimiento que tiene un personaje de otro –en lo que respecta a la primera función–, así como tampoco para despertar la reflexión del espectador por la aparición del silencio –en referencia a la segunda de ellas–. No obstante, la función que prevalece en todas las series españolas y estadounidenses es la de ‘impacto’, algo que guarda una relación directa con las acciones violentas, ya que la aparición de un silencio inesperado por parte del agresor manifiesta tanto el sufrimiento ocasionado por una agresión como el odio o el desprecio que muestra el agresor hacia su víctima. En el caso de las escenas violentas de estas series, se impone aquel silencio procedente de la figura del agresor que adquiere una dimensión expresiva muy significativa, ya que no hace falta que se recurra a las palabras para que la víctima sienta la animadversión y el odio que manifiesta el agresor hacia ella. De esta manera, hasta los propios espectadores son partícipes del impacto emocional que sufren las víctimas del enfrentamiento. Se trata, por tanto, de un silencio violento que tiene como finalidad dañar a otro personaje.

Por su parte, la función de ‘juicio’ es la siguiente que cuenta con más presencia en todas las series a excepción de *Mad Men*. Los efectos de este tipo de silencio afectan



mayoritariamente a la figura de la víctima, ya que su presencia se da en aquellas acciones en las que el agresor amenaza u ordena de forma violenta a la víctima para que muestre su consentimiento forzoso al mandato que le acaban de formular: Y es que si no obedece, obtendrá su correspondiente castigo. Es por ello por lo que en *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus* se registran más escenas en las que se recurre a esta función del silencio, puesto que son en estas series históricas donde aparece la figura de un agresor autoritario que hace la función de líder, superior o, incluso, amo y dueño de la víctima y, por tanto, su silencio muestra un asentimiento más que forzoso a pesar de estar en disconformidad con lo que acaba de aceptar. Sin embargo, al encontrarse en una encrucijada en la que, en muchas ocasiones, está poniendo en juego su propia vida, el silencio se convierte en su mejor aliado para salir de este trance.

Mientras tanto, la función ‘reveladora’ es la que menos presencia tiene en estas series, aunque, a pesar de ello, resulta trascendental para que el espectador pueda comprender los sentimientos y el estado de ánimo por el que atraviesa el personaje. Por ello, esta función se da, principalmente, entre los personajes que asumen el rol de víctima, ya que es en ellos donde recaen los efectos del silencio. Normalmente, con su utilización se produce un vacío sonoro debido a la sensación de miedo o temor del personaje, por lo que es habitual que aparezca tras finalizar una agresión o cuando hay una amenaza de por medio. Y es que la falta de respuesta del personaje en cuestión desvela mucho más sobre su estado de ánimo que si lo expresara con palabras. Un ejemplo de ello podría ser una escena de *Mad Men* donde Don Draper protagoniza una escena de celos con su mujer y le reprocha la actitud tan distendida que ha mantenido con su jefe durante la cena (1x07). El silencio que ella expresa justo después de que su marido le agarre del brazo visiblemente molesto por lo ocurrido, manifiesta la subordinación que tiene para con el marido y el malestar que le produce dicha situación, algo difícil de expresar con la misma intensidad a través de las palabras.

Con todo ello, queda demostrado que la introducción de los elementos sonoros en los relatos audiovisuales y, más concretamente, en las escenas violentas, aporta un colorido adicional al significado que podrían tener los planos por sí solos. No obstante, si no se seleccionan adecuadamente los sonidos, el resultado podría ser equiparable al que tenían las películas del cine mudo, pues la obra audiovisual carecería de expresividad emocional (Tarkovski, 2008: 187-188).

## II.2.5. Espacio

El siguiente apartado se encargará de estudiar las distintas unidades espaciales en las que se desarrollan las acciones violentas de las series de esta investigación. El espacio constituye un eje fundamental a la hora de analizar cualquier tipo de relato audiovisual y, por ello, es importante no confundirlo con el lugar. De esta forma, hay que tener clara la distinción entre la ubicación geográfica en la que se suceden los acontecimientos y el espacio en sí, formado por los diferentes lugares que se crean a partir de determinados enfoques relativos a la imagen, el sonido y los tratamientos técnicos (Gordillo, 2009: 71). Y es que el espacio cobra sentido dentro de la narrativa audiovisual gracias a la aportación que hacen las imágenes y los sonidos, por lo que, en este tipo de relatos, pueden aparecer tanto espacios visuales como espacios recreados a partir de sonidos característicos de dicho lugar.

Así, es imposible percibir una imagen discursiva dentro de su función en la estructura narrativa si no se cuenta con una referencia espacial previa (García Jiménez, 1993: 351). No obstante, cualquier acción siempre se desarrolla en un espacio determinado que complementa e influye en el significado final de la misma. Por este motivo, se analizarán algunas de las características que lo definen, aunque para esta investigación se hará uso tan sólo de aquellas que se correspondan con las categorías seleccionadas en el apartado de este trabajo, como son: el espacio unitario y el fragmentado, el espacio interior y exterior, la finalidad del espacio y el espacio en relación con el tiempo (1993: 348-351).

La primera de estas proposiciones hace referencia al hecho de si el encuadre de la pantalla refleja tan solo una acción o, por el contrario, esta se multiplica y muestra varias a la vez. Esta fragmentación se puede realizar haciendo uso de un mismo plano para representar varios espacios de forma simultánea, pero, también, a través de una ruptura del encuadre de la pantalla que, a partir de recursos tecnológicos, permitan que se muestren más de un plano en la pantalla con su correspondiente acción al mismo tiempo. En este sentido, cabe señalar que estas técnicas son más propias de otros formatos audiovisuales tales como el publicitario, que las utiliza para mostrar, por ejemplo, la eficacia del producto con una comparativa entre el antes y el después de su

uso. Por tanto, en las series que son objeto de análisis no cobra demasiada relevancia esta cuestión, ya que en todas ellas se recurre a los espacios unitarios y coherentes. La pantalla no se fragmenta en ninguna ocasión para reflejar varias acciones en un mismo encuadre, con la finalidad de mejorar la empatía comunicativa con el espectador. Por lo tanto, a través de la representación del espacio unitario, las acciones violentas se convierten en el único foco de atención en lo que respecta a su emisión al no tener que compartir protagonismo con ninguna otra.

### II.2.5.1. Localización espacial de las escenas violentas

A la hora de analizar la localización espacial en la que se desarrollan las acciones violentas, es interesante conocer si estas tienen lugar en interiores o exteriores. Y es que, por poner un ejemplo, no es lo mismo cometer una agresión en la intimidad del hogar que en una calle concurrida de gente, puesto que, en el primer caso, la probabilidad de que alguien presencie dicha escena y que, como consecuencia, pueda denunciarla o alertar sobre la misma a otros individuos es considerablemente menor a la que podría tener si se hubiera producido en un espacio exterior y público. De esta forma, también se ha distinguido dentro de la categoría del espacio exterior, si los conflictos ocurren en ambientes rurales o urbanos con la finalidad de complementar el análisis relativo a esta variable.

*Tabla 18. Distribución de la localización espacial de las escenas violentas en la ficción española*

SERIES	ESPACIO INTERIOR	ESPACIO EXTERIOR		
		Rural	Urbano	Total
Águila Roja	72	52	3	55
El Internado	16	3	0	3
Sin tetas no hay paraíso	52	5	11	16
Hispania	71	59	0	59
El Barco	30	3	0	3

Tal y como puede observarse, las acciones violentas desarrolladas en los espacios interiores son las que predominan de forma contundente en todas las series españolas frente a las que se dan en los espacios exteriores. Un hecho que cobra mayor sentido en *El Internado* y en *El Barco*, que con un 84 y un 91 por ciento de representación respectivamente, son las que mayor porcentaje tienen dentro de este tipo de espacios,

debido a que la trama se desarrolla en lugares como un colegio interno, en el caso de la primera, y un barco en alta mar, en la segunda. Por ello, es evidente que las acciones violentas se desarrollen de forma mayoritaria en espacios internos, ya que el acceso de los personajes al exterior es muy dificultoso y, en ocasiones, imposible.



Imagen de *El Barco* en la que se produce una amenaza en un espacio interior.

En el lado opuesto, destaca tanto *Águila Roja* como *Hispania* por ser las series en las que mayor presencia tienen los espacios exteriores a pesar de que son minoritarios frente a los interiores. Al igual que ocurre con las anteriores, cobra sentido que estos datos se correspondan a estas dos series. Así, en *Águila Roja*, Gonzalo de Montalvo realiza gran parte de su labor de justiciero en la espacios exteriores, ya que en estos lugares es donde hay mayor afluencia de gente y, por tanto, donde más puede ayudar a los que se encuentran en apuros y pelear contra aquellos que le impiden realizar su labor. La misma situación se repite en *Hispania*, donde al haber un enfrentamiento bélico entre dos pueblos y al ser los conflictos tan numerosos en lo que a participantes se refiere, tiene sentido que gran parte de ellos se realicen en espacios al exterior de gran tamaño. Es por ello por lo que ambas series son las que menos distancia presentan a nivel cuantitativo entre los conflictos que se dan en espacios interiores y exteriores, ya que están bastante igualados debido a las características que presentan sus tramas.



Ejemplos de *Águila Roja* (izda.) e *Hispania* (dcha.) donde las agresiones físicas tienen lugar en exteriores.

Entretanto, en *Sin tetas no hay paraíso* destaca que es la única en la que los espacios exteriores de ámbito urbano son lo que predominan con un 69 por ciento a diferencia del resto de series españolas. No obstante, el perfil de esta serie requiere este tipo de ubicación, debido a que la red de narcotráfico sobre el que gira la trama principal de la historia se desarrolla en Madrid y, como consecuencia, el despliegue de medios, de personal y del resto de condicionantes necesarios para asegurar el buen funcionamiento de esta actividad tiene lugar en un espacio urbano. Unos requisitos que contarían con mayores limitaciones en un ámbito rural, debido a que, al ser un espacio más pequeño, sería más complejo llevar a cabo algunas de las acciones que realizan los personajes de la serie, como establecer contactos y negocios a gran escala o pasar inadvertido para proteger tanto la seguridad del negocio como la de los que están involucrados en él, ya que, al ser un espacio pequeño, es más probable que todos los habitantes se conozcan entre sí.

**Tabla 19. Distribución de la localización espacial de las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	ESPACIO INTERIOR	ESPACIO EXTERIOR		
		Rural	Urbano	Total
The Walking Dead	8	11	17	28
Spartacus	31	6	46	52
Dirty Sexy Money	2	0	1	1
Mad Men	5	0	0	0
Californication	9	0	5	5

En el caso de la ficción estadounidense, se puede apreciar una diferencia inicial con respecto a las series españolas, ya que mientras que en todas ellas predomina el espacio interior para la realización de acciones violentas, en las estadounidenses son *The Walking Dead* y *Spartacus* las series que rompen esa unanimidad. Las peculiaridades de sus tramas hacen que los espacios exteriores sean los prioritarios en el desarrollo de sus escenas violentas. Así, si bien en la primera de ellas los humanos disparan o golpean a los zombis mayoritariamente en espacios abiertos debido a que es donde se concentran en grupo y pueden atacarlos con más facilidad, en la segunda, el enfrentamiento de los gladiadores se hace en el anfiteatro de Capua o en otros lugares de ocio y recreo para los romanos con la finalidad de exhibir ante ellos la fuerza y la violencia que derrochan en la arena. Es por ello por lo que, dentro de los espacios exteriores de esta ficción, es en el ámbito urbano donde se desarrollan principalmente estas acciones frente a las que se dan en el ámbito rural. Esta diferencia es menos clara en *The Walking Dead*, ya que hay un mayor equilibrio cuantitativo entre las escenas de carácter agresivo que se realizan en el ámbito rural y urbano.



Escena agresiva entre humanos y un zombi en exteriores en *The Walking Dead* (izda.) y agresión en el interior de la casa de Los Darling en *Dirty Sexy Money* (dcha.).

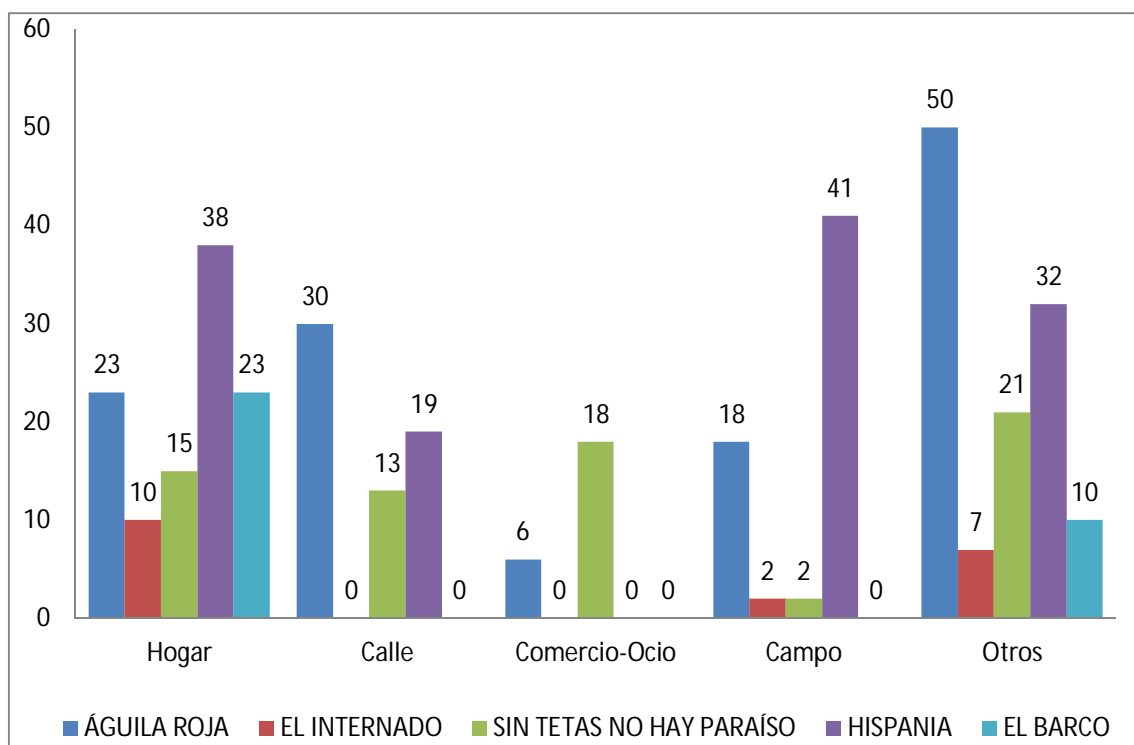
Por su parte, las escasas escenas violentas de *Mad Men* y *Dirty Sexy Money* se desarrollan casi en su totalidad en espacios interiores exceptuando una de escena de esta última que se realiza en plena calle cuando Juliet, hija de Los Darling, se pelea con su amiga antes de entrar a un prestigioso evento. En el caso de *Californication*, hay que destacar que es la serie que cuenta con un mayor equilibrio entre las escenas violentas que se realizan en espacios interiores y exteriores, debido a que esta ficción no cuenta

con lugares predeterminados que caractericen las acciones de los personajes de la trama y, por tanto, las agresiones y los conflictos se suceden de manera imprevisible sin que el espectador pueda intuirlo.

### II.2.5.2. La ubicación espacial de las escenas violentas

Los resultados de los gráficos que aparecerán a continuación recogen las diferentes ubicaciones espaciales en las que se realizan las acciones violentas de las series españolas en función de su finalidad discursiva. Y es que la elección de los espacios no es gratuita, puesto que todos ellos desempeñan uno u otro significado dentro del resultado final de la acción violenta.

*Gráfico 15. La ubicación espacial según la finalidad discursiva de las escenas violentas en la ficción española*



Asimismo, tal y como puede observarse, la ubicación de ‘comercio y ocio’ es la que menos representación tiene por parte de todas las series, con lo que se desvincula a los espacios dedicados al tiempo libre con la práctica de conflictos o de interacciones violentas. Destaca que *Sin tetas no hay paraíso* sea la serie que más recurre a este tipo de ubicación al contar con 18 escenas. Este dominio se debe a que El Duque y el resto

de personajes de su clan de narcotraficantes acuden con asiduidad a uno de sus locales de copas para iniciar o culminar los acuerdos de compra y venta de cocaína y, con frecuencia, en estas negociaciones cualquier tipo de disconformidad que pudiera poner en peligro el negocio se soluciona a base de golpes y peleas. Por lo tanto, este comercio se convierte en el lugar fetiche para estos personajes a la hora de solucionar de forma violenta sus diferencias, así como las traiciones y deslealtades relativas a su actividad. Mientras tanto, la leve representación de *Águila Roja* hace referencia a la irrupción que tanto el protagonista como el antagonista hacen en comercios como barberías, tabernas o prostíbulos, para proteger a los ciudadanos de las situaciones de peligro en las que se encuentran, en el caso del protagonista, o bien para ajusticiarlos, en la del antagonista.



Tiroteo de *Sin tetas no hay paraíso* en el local de copas donde suelen ir los hombres de El Duque para cerrar negocios con otros narcotraficantes.

Por otra parte, las acciones violentas que se dan mayoritariamente en la ubicación de 'campo', corresponden a *Águila Roja* y a *Hispania*, las series en las que más enfrentamientos se cometen en espacios exteriores de ámbito rural y donde se producen gran parte de los conflictos entre el protagonista y el antagonista de cada una de ellas. Mientras tanto, las que tienen lugar en la 'calle' tienen representación de todas las series excepto de la de *El Internado* y *El Barco*, debido a que las circunstancias de la trama lo impiden, como ya se explicó con anterioridad. Dentro de ella, destaca los datos que aporta *Águila Roja*, ya que las escenas violentas que se dan en este espacio se convierten en la segunda ubicación que mayor presencia tiene en la serie. Y es que la calle es uno de los lugares preferidos para que el protagonista asalte o se defienda de aquellos que se interponen en sus objetivos, aunque siempre intenta que sea cuando menor trasiego de gente hay en ellas para proteger su anonimato con más seguridad.



Las acciones violentas que se cometen en el ‘hogar’ es una de las dos categorías que cuenta con representación de todas las series y, en algunos casos, con un peso considerable en lo que a datos cuantitativos se refiere. De esta forma, se manifiesta que uno de los espacios habituales para las acciones violentas son los de carácter privado, como ocurre con el hogar, puesto que la intimidad que estos ofrecen no se encuentra en ningún otro lugar. Así, en el caso de *Hispania*, la serie en la que mayor presencia hay de escenas cometidas en esta ubicación, gran parte de estas acciones suceden en el campamento del pretor Galba, donde manda a citar a sus víctimas para castigarlos u obligarlos violentamente a cumplir algunos de sus dictámenes. Con ello, nadie más que los que el antagonista desea están presentes en dichas escenas y de esta forma no daña su imagen pública frente al pueblo hispano y consigue guardar sus apariencias de hombre autoritario pero a la vez amable y generoso con sus inferiores. Por tanto, uno de los símbolos populares de protección y resguardo no se presenta como un lugar impune de asaltos y agresiones. De manera que, con ello, se refuerza el temor popular que se tiene en la vida real de ser atacado o agredido dentro de la vivienda.

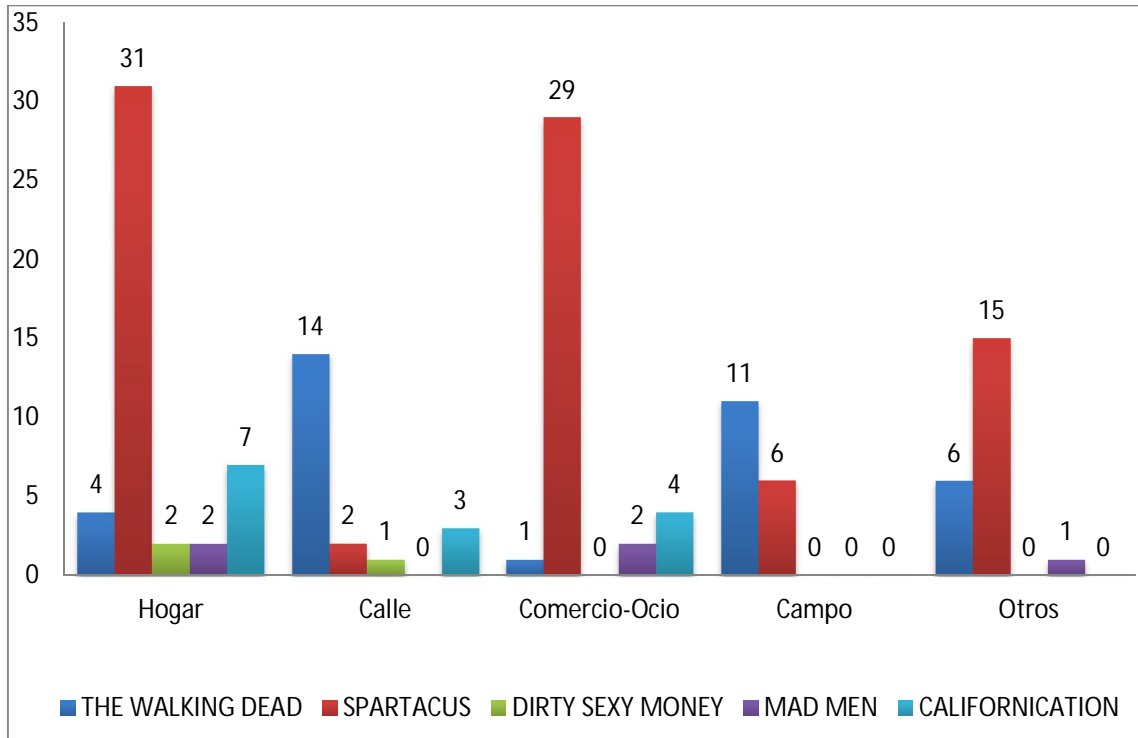


Imagen de *Hispania* en la que Marco tortura a base de latigazos a Nerea en el campamento de Galba.

Para finalizar, cabe señalar que la ubicación espacial de ‘otros’ engloba una diversidad de espacios que, debido a su magnitud, se ha optado por incluirlos dentro de la misma categoría al no cumplir ninguno de ellos con la relevancia ni la frecuencia precisa como para tener una específica. Dicho esto, destaca que todas las series cuentan con representación en esta categoría, incluso algunas tienen la cuota más alta de escenas violentas dentro de esta ubicación múltiple. Es el caso de *Águila Roja* que, debido a las cualidades heroicas del protagonista, tiene que librar todo tipo de conflictos para alcanzar sus objetivos y ayudar a los ciudadanos que lo necesitan en lugares tan dispares

como la cárcel, mazmorras, monasterios o los pasadizos secretos que hay bajo edificios emblemáticos, entre otros.

**Gráfico 16. La ubicación espacial según la finalidad discursiva de las escenas violentas en la ficción estadounidense**



En lo que respecta a la ficción estadounidense, destaca que la categoría ‘campo’ es la que menos representación tiene debido a que su presencia se limita a *The Walking Dead* y a *Spartacus*. El hecho de que en estas series se recurra a esta ubicación para enmarcar algunas de sus escenas violentas se debe a que, en primer lugar, tanto *Dirty Sexy Money*, como *Mad Men* y *Californication* desarrollan sus tramas en un marco meramente urbano, como es Nueva York en las dos primeras y Los Ángeles en la última de ellas; también responde, en segundo lugar, a que se trata de una decisión justificada desde el punto de vista del desarrollo de la trama. De esta manera, *The Walking Dead* es la ficción que más escenas violentas desarrolla dentro de esta categoría, ya que los humanos se refugian en una reserva natural de las afueras de Atlanta para huir de la persecución de los zombis. Por tanto, es en esa zona donde se producen diferentes altercados entre los propios humanos, a raíz de la situación de caos en la que viven, y entre ellos y los zombis cuando estos se acercan al campamento en el que intentan protegerse. Por su parte, las escenas violentas que se desarrollan en la categoría ‘campo’

en *Spartacus* se corresponden, principalmente, con aquellas que tienen lugar en el primer capítulo de la primera temporada, cuando el protagonista de la serie formaba parte de las tropas auxiliares de Roma para luchar contra los dacios y luego desertó al comprobar que los romanos no cumplían con lo acordado con soldados tracios. En estas escenas, se observan agresiones propiciadas por el propio enfrentamiento bélico, así como los conflictos derivados entre los romanos y Espartaco al hacerlo prisionero y alejarlo de su esposa para convertirlo en esclavo.



Agresión mortal cometida en el campo entre Espartaco, su mujer y un soldado dacio en el primer capítulo de *Spartacus*.

La categoría ‘otros’ es la siguiente que menos representación tiene en la ficción estadounidense, ya que en dos de sus series, *Dirty Sexy Money* y *Californication*, no tiene presencia alguna al estar los espacios en los que se desarrollan sus escenas violentas muy bien definidos en relación con las categorías establecidas dentro del análisis de esta investigación. De nuevo, es *Spartacus* la serie que cuenta con más escenas dentro de este tipo de ubicación espacial. En ella, se da una mayor diversidad de lugares en las que se desarrollan agresiones, tales como los calabozos o las fosas, donde los gladiadores iban como castigo por su mal comportamiento en el *ludus* y donde la lucha se convertía en una auténtica carnicería. En el caso de *The Walking Dead*, la variedad espacial en la que se dan las agresiones violentas se corresponde con lugares como el hospital u otros sitios abandonados por los ciudadanos ante la llegada de los caminantes, como la comisaría de policía, la gasolinera o el centro comercial de la zona. Por su parte, la única escena que *Mad Men* tiene en esta categoría se corresponde con la de la habitación del hotel en la que se ahorca el hermano de Don Draper.



Imagen de *The Walking Dead* en la que Rick se dispone a disparar a un zombi en una gasolinera.

Las escenas violentas que se cometen dentro de la categoría ‘calle’ tiene representación, aunque mínima, en todas las series excepto en *Mad Men*, donde sus cinco actos agresivos se cometen en espacios interiores, como la oficina o el hogar. Mientras tanto, se puede apreciar que *The Walking Dead* es la ficción en la que más agresiones se cometen en la calle, debido a que en esta ubicación se producen diversos encuentros entre los humanos y los zombis y los primeros se ven obligados a atacar a los caminantes cuando estos van a su acecho para evitar que les contagien.

En lo referente a la categoría ‘comercio-ocio’, todas las series tiene representación menos *Dirty Sexy Money*, cuyas tres acciones violentas tienen lugar en la calle y en espacios interiores. La ficción que cuenta con mayor presencia en esta ubicación es *Spartacus*, ya que los enfrentamientos entre los gladiadores se realizaban en el anfiteatro de Capua, un espacio de ocio y distracción en el que el público asistía para ver el espectáculo de sangre que se ofrecía desde la arena. La siguiente serie que le sigue en cuanto a representación dentro de esta categoría es *Californication*, donde los espacios de ocio en los que se cometen acciones violentas albergan tanto locales de copas, como cines o librerías, unos lugares en los que el protagonista se mueve con facilidad con su entorno más próximo. Por su parte, en *Mad Men* las escenas de violencia que se desarrollan en esta ubicación se corresponden más con el comercio que con el ocio, al producirse las mismas en la empresa de publicidad sobre la que gira la trama de la serie. Mientras tanto, en *The Walking Dead* la única escena que se da dentro de esta categoría es aquella que se produce entre zombis y humanos en un centro comercial solitario donde estos buscan provisiones para llevar al campamento.

Por último, hay que señalar que la categoría ‘hogar’ es la única en la que todas las series americanas cuentan con representación y, por tanto, al igual que ocurre con la ficción española, se convierte en una de las ubicaciones espaciales más recurrentes a la hora de representar escenas violentas. En esta categoría, sobresale por encima de todas, las series la de *Spartacus*. Y es que en el hogar es donde se desarrollan principalmente las agresiones protagonizadas por las mujeres, ya que con el fin de guardar su compostura de cara a la opinión pública, cualquier acto violento lo desarrollan en la intimidad que proporciona el hogar. Junto a ello, también destacan las escenas violentas protagonizadas por los propios esclavos en su comedor, zona de entrenamiento o de descanso. A pesar de ello, es el último episodio de la primera temporada el que más contribuye, sin lugar a dudas, a que esta categoría cuente con un gran número de escenas violentas. Este capítulo se corresponde con el momento el que los esclavos llevan a cabo el plan de fuga ideado por Espartaco y se enfrentan con los romanos para vengarse y conseguir su libertad a través de una lucha encarnizada.

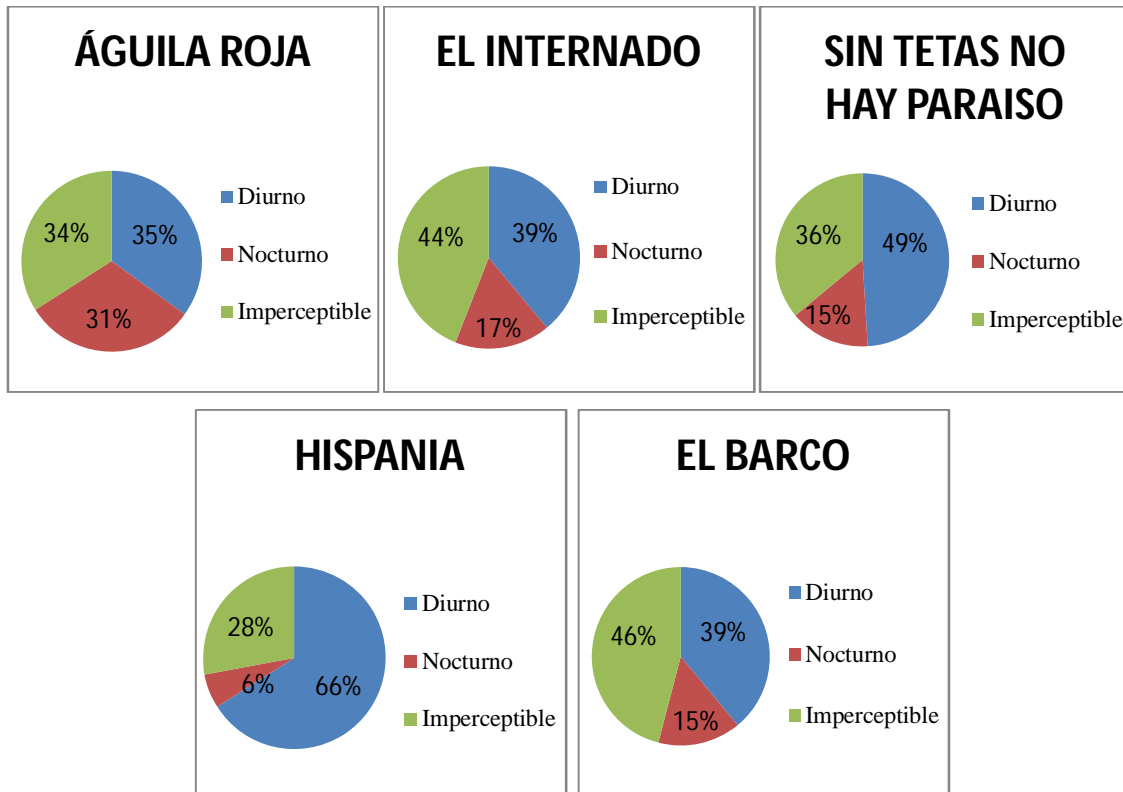


Escenas violentas protagonizadas en la casa de Batiato durante la batalla del último capítulo de *Spartacus* (izda.) y en la mansión de Los Darling en *Dirty Sexy Money* (dcha.).

### II.2.5.3. La distribución del espacio en función del tiempo

La siguiente cuestión a analizar es la distribución que se hace en las series del espacio según la hora del día en la que tienen lugar las acciones violentas. Así, se podrá conocer si los personajes de estas ficciones realizan las agresiones por el día o por la noche y, en función de ello, analizar los motivos y la transcendencia de ello.

*Conjunto de gráficos 4. El espacio de las acciones violentas en relación con el tiempo en la ficción española*



Lo primero que se puede apreciar en el conjunto de gráficos precedente es que el porcentaje que se obtiene en todas las series sobre las escenas de violencia cometidas durante la noche es notablemente menor que el que se da en el resto de categorías. Cabe destacar que la serie en la que más enfrentamientos se cometen de noche es en *Águila Roja*, debido a que es cuando el protagonista aprovecha para encubrirse en su traje de guerrero enmascarado y continuar con la búsqueda del asesino de su esposa. Así, si en este transcurso tiene que enfrentarse a alguien pasa doblemente desapercibido, al sumarle a su característico atuendo la ausencia de luz natural. En el lado opuesto se sitúa *Hispania*, al ser la serie con menos representación de acciones violentas cometidas en la noche. Unos datos que cobran sentido, pues al tratar la trama de la historia sobre el enfrentamiento bélico entre dos pueblos, lo normal es que dichos conflictos tengan lugar a plena luz del día. Las acciones violentas ejecutadas por la noche no cuentan con gran relevancia, ya que, en su mayoría, se centran en el reclutamiento de hombres para la próxima jornada de enfrentamientos con el enemigo, en asaltar los campamentos del pueblo contrario para liberar rehenes o en idear estrategias para conocer de cerca el terreno y los movimientos del ejército del adversario.

En lo referente a la presencia de acciones violentas en horario diurno, destaca que tres de las cinco series registran el porcentaje más alto con respecto al resto de categorías espacio-temporales. Así, *Hispania* es la que mayor representación cuenta en este sentido con un 66 por ciento debido a las razones explicadas con anterioridad. Le sigue *Sin tetas no hay paraíso*, que rozando el 50 por ciento, manifiesta con estos datos que, en esta serie, las acciones violentas relacionadas con el narcotráfico se realizan mayoritariamente durante el día, ya que es cuando los narcotraficantes salen a la calle para negociar la compra y la venta de mercancía o para ajustar cuentas con los que los han traicionado o con los que intuyen que lo harán. Mientras tanto, la noche se reserva a otros cometidos, como las citas, las fiestas y la diversión.



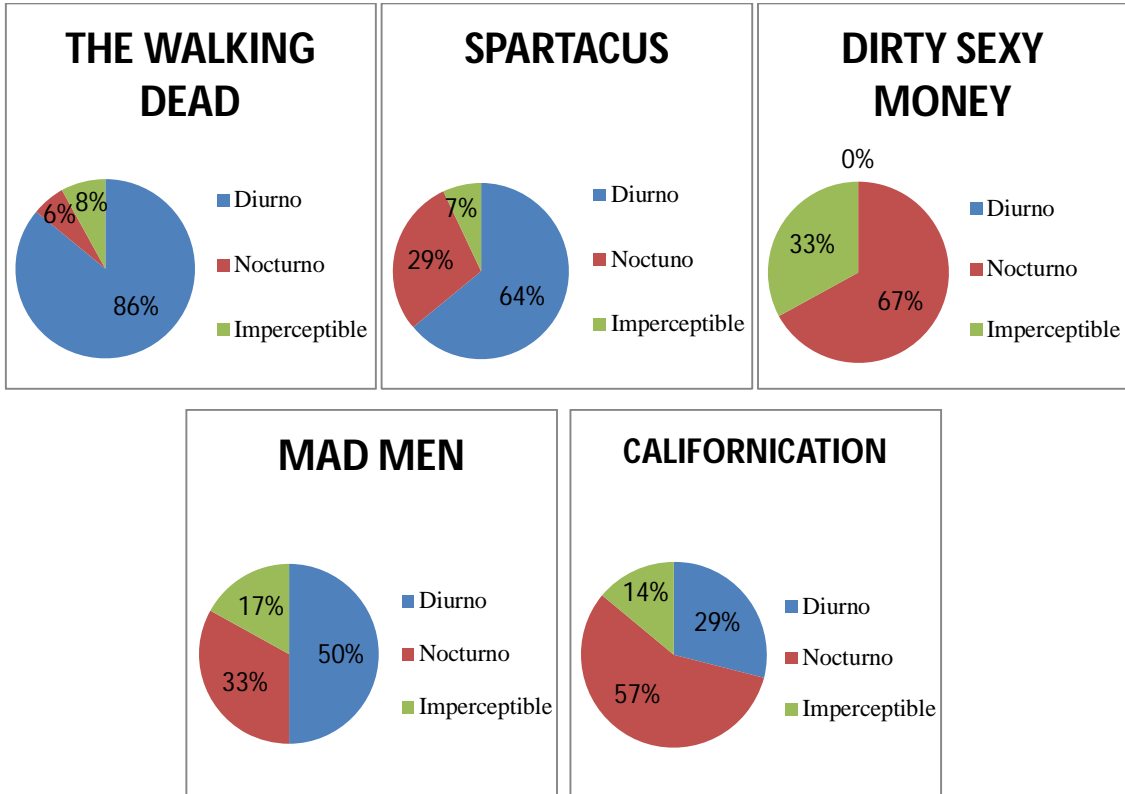
Imágenes de *Sin tetas no hay paraíso* en el momento en el que tirotean en la calle y a plena luz del día a Lolo, el hermano de El Duque.

Entretanto, *Águila Roja*, con un 35 por ciento de representación violenta diurna, es la serie que mayor equilibrio presenta entre las tres categorías recogidas en el gráfico, pues al ser el protagonista un héroe debe responder a las exigencias que su labor requiere sea la hora del día que sea.

Por último, en lo que respecta a la categoría en la que se muestra la imperceptibilidad de la luz natural en los espacios en los que se desarrolla la acción violenta, cabe señalar que los porcentajes más altos registrados son los que corresponden a *El Barco* y a *El Internado*. Y es que al tratarse de series en las que debido a las características de sus tramas tienen el acceso a los espacios exteriores muy limitado –en referencia a la segunda de ellas– o, incluso, imposible –como ocurre con la primera–, la gran mayoría de las acciones se desarrollan en espacios interiores, con lo

que son muchas las ocasiones en las que resulta complejo saber si la escena tiene lugar de día o de noche debido a que no se aprecia la luz natural en la escena.

*Conjunto de gráficos 5. El espacio de las acciones violentas en relación con el tiempo en la ficción estadounidense*



En el caso de la ficción estadounidense, cabe destacar que, a diferencia de lo que ocurría en las series españolas, donde las escenas violentas cometidas durante la noche era la categoría que menos representación tenía, es tan solo *The Walking Dead* la que sigue con esta tendencia. El ataque entre zombis y humanos tiene lugar mayoritariamente durante el día, ya que es cuando estos se mueven por la ciudad o por el campo en busca de provisiones para subsistir y es cuando más probabilidades tienen de sentirse amenazados por los caminantes. A pesar de ello, las únicas escenas violentas que ocurren durante la noche se dan cuando los zombis llegan al campamento donde se refugian los humanos y los atacan por sorpresa mientras cenan al aire libre, logrando morder y contagiar a dos de ellos. Mientras tanto, si en *Spartacus* y *Mad Men* la nocturnidad es el segundo espacio en relación con el tiempo con mayor presencia, en *Dirty Sexy Money* y en *Californication* la noche es el espacio temporal donde más se recurre para representar acciones violentas, aunque, más si cabe, en el caso de esta



última, debido al contexto en el que se realizan las agresiones no es otro que un ambiente de fiesta, alcohol, drogas y sexo en el que se desenvuelve el protagonista y su entorno.



Agresiones cometidas durante la noche en *Californication*, donde Hank se enfrenta a un amigo de su hija en una fiesta (izda.) y al novio de su exmujer (dcha.).

En lo referente a las escenas violentas que se realizan durante el día, llama la atención el hecho de que en *Dirty Sexy Money* no se registre ninguna agresión en esta ubicación temporal, un dato que no se da en ninguna de las series españolas ni en el resto de las estadounidenses. Por tanto, esta ficción que se caracteriza por ser la menos violenta de entre las diez que son objeto de esta investigación, es también la más tajante a la hora de diferenciar el día con la violencia, con lo que se prefiere que las agresiones se desarrollen durante la noche o bien cuando sea imperceptible el momento del día en el que se ubica la acción. Por su parte, en el extremo opuesto se encuentra *The Walking Dead*, ya que es la serie en la que más escenas violentas se realizan durante el día debido a las razones explicadas con anterioridad. Le sigue *Spartacus*, serie en la que también cobra sentido que el porcentaje en esta variable sea el más elevado, puesto que es el momento del día en el que los esclavos comienzan su entrenamiento o se enfrentan en el anfiteatro para deleite de los romanos. Lo mismo ocurre con *Mad Men*, donde la mitad de sus escenas violentas se desarrollan con la luz del sol al corresponderse esta ubicación temporal con el horario de oficina y con el de las reuniones familiares. En el caso de *Californication*, las escenas violentas que se desarrollan durante el día se dan en aquellos lugares públicos que suele frecuentar Hank, como son el supermercado o las librerías, así como la casa en la que vive su exmujer y se enmarcan dentro de un ambiente distendido e incluso divertido en función de la personalidad del protagonista.

Por último, en la categoría que muestra la imperceptibilidad de la luz natural en los espacios en los que se realiza la escena violenta, hay que señalar que es la más equilibrada en lo que respecta a los porcentajes que presenta cada una de las series, a pesar de que la excepción se presenta en *Dirty Sexy Money* que, con un 33 por ciento, destaca por encima del resto de ficciones estadounidenses.

#### **II.2.5.4. La función del espacio en las escenas violentas**

Para finalizar este apartado, es necesario indicar algunos apuntes de carácter general que contribuyen a incrementar el conocimiento de los espacios de los que se han hecho uso en estas series. De este modo, se puede comenzar haciendo referencia a aquellos espacios que contribuyen a la consecución de los objetivos de los personajes o a los que, en cambio, cumplen la función de oponente dentro del transcurso de la escena violenta. Y es que con independencia de la función que pueda desempeñar el espacio en sí, en ocasiones contribuyen al resultado final de las acciones que se llevan a cabo (Garrido, 2004: 174). Por poner un ejemplo, se podría citar un caso manifiesto que se da en *Hispania*, que no es otro que el bosque en el que se refugian los rebeldes hispanos. Se trata de un espacio totalmente desconocido para los romanos, por lo que cada vez que tienen que atravesarlo por cuestiones comerciales o militares siempre son asaltados o asesinados por parte de los hispanos, ya que son ellos quienes conocen el lugar a la perfección y lo han explorado palmo a palmo. Por lo tanto, mientras que para los romanos esta zona siempre actúa en su contra puesto que se convierte en un obstáculo para la consecución de sus objetivos, para los hispanos este espacio no es más que un elemento a su favor que contribuye a que sus enemigos se debiliten y ellos, en consecuencia, salgan beneficiados de esta situación. Lo mismo ocurre en el caso de *Spartacus*, donde la zona habilitada en la casa de Batiato para alojar a los esclavos se convierte en el mejor aliado de los romanos a la hora de conseguir sus objetivos para con ellos. Unos objetivos que no eran otros que convertirlos en gladiadores para organizar espectáculos y enriquecerse gracias a ellos y, así, poder mostrar su grandeza ante los ciudadanos. Sin embargo, ese mismo espacio simboliza para los esclavos una limitación que imposibilita escaparse de allí para poder recuperar su libertad y sus antiguas vidas junto a sus familiares.

En esta línea, resulta relevante aportar dos de los tipos de espacios que se dan en estas series y que se clasifican en función de las características con las que cuentan dentro del discurso audiovisual (García Jiménez, 1993: 352-353):

- 1) Espacios realistas: Todos los espacios que aparecen en las series son realistas, aunque no tiene por qué ser reales. Y es que todos ellos otorgan sentido tanto a los objetos como a los personajes que los ocupan, por lo que no se caracterizan por ser vacíos desde el punto de vista audiovisual que conforma la historia o la trama a partir de las funciones, el sentido o la representación de la misma.
- 2) Espacios íntimos y personales que definen a los personajes que hacen uso de ellos: Al igual que ocurre en la vida real, hay lugares, ambientes o zonas con las que los individuos se sienten identificados y que ayuda a desvelar parte de su personalidad y carácter. En el caso de las series españolas, todos sus protagonistas cuentan con un rincón característico y definitorio que, en muchas ocasiones, se convierte en un símbolo del propio personaje y en su seña de identidad. De esta forma, en *Águila Roja* se observa cómo en la mayoría de los capítulos Gonzalo de Montalvo, oculto bajo su indumentaria de guerrero, se sube al tejado de su casa al llegar la noche para reflexionar a solas o en compañía de su fiel ayudante, Satur, sobre lo ocurrido durante el día o sobre aquellas cuestiones que le preocupan. El tejado se convierte en su refugio, donde se sincera consigo mismo y saca al descubierto los sentimientos que tiene ocultos durante el resto del día. Lo mismo ocurre con Ulises, el protagonista de *El Barco*, que suele acudir al atardecer a la proa del barco para meditar sobre la situación que está viviendo a bordo del Estrella Polar y para pensar en Ainhoa, la chica por la que se siente atraído. De hecho, este espacio es donde concierta varias citas con Ainhoa y donde se produce el acercamiento entre ambos. Mientras tanto, en *Hispania*, el espacio más característico del protagonista es la cueva del bosque en la que se refugia para librarse de la captura que han emprendido los romanos contra él. Un lugar donde Viriato iba cuando era pequeño para jugar con sus amigos y en el que ahora las circunstancias le han obligado a regresar para esconderse de sus enemigos y planear los ataques contra ellos.



Espacios íntimos y característicos de los protagonistas de *Águila Roja* (arriba), *El Barco* (izda.) e *Hispania* (dcha.).

En lo que respecta a las series con protagonistas múltiples, como son *El Internado* y *Sin tetas no hay paraíso*, hay que señalar que se dan situaciones diferentes a los casos anteriores. Y es que, en la primera de ellas, al desarrollarse la trama principal dentro del halo de misterio que se percibe en el colegio interno, resulta difícil determinar un espacio significativo para los protagonistas, por lo que se podría decir que son las estancias del colegio que mayor intriga despiertan entre estos personajes las que cobran mayor significado y las que se identifican más con ellos. En el caso de *Sin tetas no hay paraíso*, se puede apreciar como espacio definitorio de los dos protagonistas un mirador de un parque de Madrid desde el que se contempla parte de la ciudad. Allí es donde ambos se citaban cuando llegaba el atardecer para disfrutar de ese momento juntos, con lo que al tratarse de un lugar cargado de significado para ambos, se convirtió en su espacio de referencia para cuando tenían que encontrarse por cualquier motivo. Sin embargo, si este es un espacio cargado de ternura, el local de copas del protagonista representa su lado más

amargo, ya que es el lugar en el que, además de concretar negocios, se refugiaba para beber cuando se sentía frustrado por su vida y por estar involucrando sin querer a Catalina.

En lo que respecta a las series estadounidenses, en *The Walking Dead* su protagonista no cuenta con un espacio que lo caracterice y que le ayude a conformar su identidad debido a las características que presenta la trama de esta ficción. Y es que la movilidad de los personajes, entre los que se encuentra Rick, es una constante debido a su huida de los zombis que se han apoderado de la ciudad, por lo que no hay un espacio estable que esté cargado de significado para él. A pesar de ello, se podría señalar el campamento en el que logra refugiarse junto a su familia y otro grupo de personas como el lugar en el que Rick muestra su lado más sensible al reencontrarse con su mujer, su hijo y su compañero, a la vez que revela su faceta más valiente y protectora cuando tiene que atacar a los caminantes para defender a los humanos que están junto a él. Por su parte, en *Spartacus* el protagonista cuenta como espacio definitorio, además del *ludus* donde entrena y se forma como gladiador, la celda que comparte con el resto de esclavos para dormir. En ella, a pesar de estar repleta de gente, Espartaco deja a un lado su faceta de luchador para adentrarse en su yo, en sus sentimientos y en su frustración por haber sido convertido en esclavo por parte de los romanos y haberse tenido que separar de su esposa, Sura, a la fuerza. Estas inquietudes y preocupaciones las comparte a menudo con Varro, su único amigo y confidente, con el que encuentra la serenidad y el desahogo que le falta en ese espacio hostil. Cuando Espartaco recibe como premio por matar a Teocles, otro gladiador hasta ahora invencible, una celda individual este pasa a ser su nuevo refugio y allí es donde se lamenta, ahora en soledad, por las desdichas que le suceden, como el verse obligado a matar a su amigo Varro para disfrute de los romanos o el recibir el cadáver de Sura cuando él pensaba que llegaría a la casa de Batiato viva como él le prometió. Por su parte, en *Dirty Sexy Money* ocurre como en *El Internado*, ya que al contar con protagonistas múltiples resulta más complejo determinar un espacio significativo para cada uno de ellos. Por ello, la mansión de Los Darling puede ser el lugar en el que todos confluyen y en el que, en sus distintas estancias, tanto los padres, como los hijos y su nuevo abogado, Nick, manifiestan su verdadera personalidad a través de las relaciones familiares y laborales que

mantienen entre ellos. En el caso de *Mad Men*, su protagonista, Don Draper, encuentra en el despacho de la empresa publicitaria para la que trabaja y junto a su inseparable cigarrillo el lugar idóneo para reflexionar sobre sus problemas laborales y personales, sobre todo, los que guardan relación con su otra identidad. Otro de los espacios en los que el protagonista se sincera es en el apartamento de su amante, un lugar en el que Don se muestra más vulnerable.



Don Draper, de *Mad Men*, en el sofá de su despacho (izda.) y Hank Moody, de *Californication* (dcha.), en el sofá de su casa.

Por último, en *Californication* se puede observar cómo Hank, a pesar de su desequilibrada rutina, se sincera consigo mismo cuando se encuentra a solas en su departamento o bien mientras escribe en su blog. También muestra su lado más tierno y paternal cuando está con su hija, que actúa de confesora y consejera de su padre a pesar de su edad, así como cuando va su exmujer, a la que Hank le revela sus preocupaciones y sobre el devenir de su vida.

## **II.2.6. Tiempo**

El tiempo de los relatos audiovisuales constituye una de las categorías con mayor relevancia dentro de este tipo de análisis. Fruto de su importancia, cabe destacar que el estudio narrativo de la unidad del espacio no se concibe sin el del tiempo, ya que ambos conceptos están estrechamente vinculados a la hora de configurar el discurso narrativo audiovisual (Gordillo, 2009: 76). En este sentido, el espectador puede concebir una obra audiovisual sin la presencia de actores, música o incluso sin montaje, pero es imposible que alguien se la pueda imaginar sin percibir el ritmo del tiempo a través de sus planos o sus escenas (Tarkovski, 2008: 139). Pero, ¿de qué manera se alcanza este cometido? Cuando, una vez que se reconocen los elementos que conforman el plano, se distingue un significado más allá de las unidades reconocidas a simple vista. Con lo cual, los espectadores perciben que el ritmo temporal de la historia fluye sin importarle las fronteras establecidas por las reglas técnicas estipuladas por el montaje (2008: 143-144).

Para el tiempo narrativo, “seguir una historia es comprender los acontecimientos en la medida en que muestran una dirección particular”, una dirección determinada en el relato audiovisual por la “sucesividad lineal” (García Jiménez, 1993: 381). No obstante, para que se dé esta sucesión del tiempo se tiene que llevar a cabo una selección sobre aquello que va a aparecer en pantalla y aquello que no en relación con las asociaciones establecidas entre el tiempo diegético (el que transcurre dentro de la propia historia) y el tiempo representado (el tiempo externo sobre el que se desarrolla el discurso). Unas categorías que se pueden analizar a partir de las premisas del orden, la duración y la frecuencia (Carmona, 1993: 188).

### **II.2.6.1. La ordenación temporal de las escenas violentas**

En función de las necesidades de este trabajo de investigación, será la unidad relativa al orden temporal la que cobre mayor importancia frente al resto de categorías en lo que respecta a este análisis. De este modo, con este concepto se hace referencia a la posición que ocupan las acciones dentro del eje de temporalidad de la historia. Y es que el montaje audiovisual permite alterar el orden temporal establecido y organizarlo de diversas formas en función de los intereses del relato audiovisual. Son cuatro los

tipos de orden temporal que se pueden distinguir (Villafañe y Mínguez, 1996: 197-208 y Casetti y Di Chio, 2007: 151-163):

- 1) El tiempo circular: Las acciones que se desarrollan a lo largo de la trama están dispuestas de tal forma que la historia arranca y finaliza en el mismo punto, es decir, el origen y el desenlace del relato audiovisual coinciden, algo que no es muy frecuente que ocurra en los distintos capítulos que conforman las series de televisión, aunque sí se puede dar dentro del conjunto global de las mismas al comenzar la primera temporada y concluir la última en una unidad narrativa audiovisual en común.
- 2) El tiempo cíclico: En este caso, los acontecimientos que conforman la historia siguen tal orden que posibilita que el principio y el final sean muy semejantes, pero no iguales. Y es que a diferencia del caso anterior en el que tanto la partida como la llegada de la historia son las mismas, en esta categoría se establece una similitud considerable, por lo que se da una equivalencia en estas partes del relato audiovisual. Normalmente, su función es la de mostrar la mejora o la evolución positiva del personaje o de cualquier otro elemento que forme parte del desarrollo de la trama.
- 3) El tiempo lineal: Las diversas acciones de la historia siguen un orden convencional, con lo que el principio y el final de la misma son totalmente diferentes. Dentro del tiempo lineal se pueden distinguir dos variables:
  - Vectorial: La disposición de los acontecimientos es continuada. En la mayoría de las ocasiones la vectorialidad es progresiva y los hechos van desde un punto a otro de forma correlativa. Pero también existe la vectorialidad inversa, en la que la evolución de los acontecimientos se presenta en retroceso. Esta modalidad es más propia de las series cómicas y de humor, por lo que no es el caso de las que conforman esta investigación.
  - No vectorial: Los acontecimientos siguen un orden anacrónico y sufren alteraciones en lo que respecta a la disposición habitual del tiempo. Estas modificaciones se corresponden con los *flashbacks* o analepsis, que se dan cuando el discurso fragmenta el desarrollo de la historia para recordar lo que ha ocurrido con anterioridad, y con los *flashforwards* o prolepsis, correspondientes a los saltos de tiempo que aluden a acontecimientos posteriores a los que están sucediendo en ese instante, momentos a los que



se tendrá que volver más tarde para que esta fragmentación temporal no dé lugar a equívocos y no se convierta en una elipsis (Gordillo, 2009: 78).

- 4) El tiempo acrónico: Esta tipología de orden temporal se da cuando las acciones presentadas no cuentan con ningún tipo de sentido cronológico entre lo establecido por la historia y el discurso. Por tanto, la agrupación temporal que se hace de los acontecimientos sigue una organización basada en otras unidades narrativas del relato audiovisual, como puede ser la temática o la relación espacial, para distribuir las de esta forma en el transcurso de la historia.

*Tabla 20. La ordenación temporal de las escenas violentas en la ficción española*

SERIES	TIEMPO CIRCULAR	TIEMPO CÍCLICO	TIEMPO LINEAL				TIEMPO ACRÓNICO
			Vectorial		No vectorial		
			Progresivo	Inverso	Analepsis	Prolepsis	
Águila Roja	0	0	120	0	6	1	0
El Internado	0	0	18	0	1	0	0
Sin tetas no hay paraíso	0	0	69	0	0	0	0
Hispania	0	0	130	0	0	0	0
El Barco	0	0	32	0	1	0	0

La interpretación de los datos de la tabla precedente refleja la pobreza cuantitativa que se da entre las distintas tipologías temporales, al tener representación tan sólo la que corresponde al tiempo lineal. De manera aplastante y, en algunos casos única, como ocurre con *Sin tetas no hay paraíso* e *Hispania*, es la linealidad vectorial progresiva la que mayor presencia tiene en todas las series. Con ello, se pone de manifiesto que esta forma de ordenar los sucesos desde el punto de vista temporal es la más frecuente en la ficción española, debido a que se corresponde con la interpretación que se hace del tiempo en nuestra cultura. Por tanto, las acciones violentas de estas series hacen uso del orden temporal convencional y más habitual entre los relatos audiovisuales, donde el avance progresivo y sin alteraciones de los acontecimientos es, con diferencia, el que predomina sobre las demás categorías.

En esta línea destaca que *Águila Roja* es la única serie que tiene representación en las dos categorías correspondientes a la temporalidad lineal no vectorial. Con seis *flashbacks* y un *flashforward* cuenta con una mayor riqueza en el orden temporal frente a la única analepsis que se registra en *El Internado* y en *El Barco*. Si se sigue con

*Águila Roja*, cabe señalar que uno de los seis *flashbacks* con los que cuenta en su primera temporada hace referencia a un hecho del pasado que los espectadores ya conocen debido a que ha tenido lugar durante el transcurso de la serie. Se trata de la escena en la que dos niños son los protagonistas de una agresión mortal, concretamente, cuando Nuño dispara a uno de sus compañeros de clase, Juanillo, y acaba con su vida (1x05). Mientras tanto, el resto de escenas retrospectivas de la serie mencionan acontecimientos que forman parte del pasado de los personajes principales de la ficción y que son desconocidos para el espectador, con lo que ayudan a comprender mejor los hechos y los motivos que les han llevado a actuar de una determinada forma en momentos puntuales de su vida. Se puede citar la analepsis en la que aparece Lucrecia, la marquesa de Santillana, acompañada de su hermano pequeño cuando era una niña (1x11). Durante el transcurso de la escena se puede ver cómo la joven, tras conversar con su padre, se dirige a buscar a su hermano y se lo encuentra con la boca ensangrentada y con un gato muerto en sus manos. Con este *flashback* se le está explicando a la audiencia que el hermano de la marquesa es un enfermo mental que mata a los animales y a las personas para beberse su sangre. Por ello, cuando años después reaparece en la villa, Lucrecia se muestra tan inquieta y preocupada después de conocer que un caníbal merodea la ciudad y ya ha matado a varias personas. El espectador no entiende la inquietud que presenta la marquesa hacia una persona a la que, supuestamente, no le une ningún lazo familiar ni de amistad, pero tras ver esta imagen retrospectiva comprende que ese nerviosismo se debe a que ella sabe que es su hermano el que está causando pavor en la zona. Otro aspecto a tener en cuenta es que dos de los *flashback* con los que cuenta *Águila Roja* hacen uso del blanco y negro y prescindan del color en su imagen. Una de ellas se corresponde con la escena explicada con anterioridad en la que Lucrecia ve cómo su hermano mata a un gato para chuparle la sangre (1x11); la otra, presenta al protagonista, Gonzalo de Montalvo, en el momento en el que totalmente desolado coge un puñal y se lo hincó en el pecho con la intención de suicidarse, pero el monje Agustín corre hacia él y lo coge entre sus brazos, con lo que se sobreentiende que, gracias a él, Gonzalo se salva de una muerte segura (1x02). Por tanto, el motivo por el que estas dos escenas se presentan en blanco y negro a diferencia del resto se debe a que son los acontecimientos que ayudan a definir y explicar el comportamiento de estos personajes, debido a que causaron en ellos una marca muy dolorosa que sigue estando presente en sus vidas.



*Flashback de Águila Roja en el que Lucrecia recuerda un momento de su niñez en el que descubre el problema de su hermano, ya que lo encuentra matando a un gato y chupando su sangre.*

Mientras que, por el contrario, el resto de *flashbacks* que aparecen no muestran más que simples agresiones que se enmarcan dentro de la cotidianeidad y de la lucha por conseguir los objetivos de los individuos que participan en dichos conflictos. Y es que hoy en día la opción de que la imagen se presente en pantalla en blanco y negro se interpreta como una elección llena de significado para el conjunto del relato audiovisual, debido a que constituye la alternativa y, por tanto, la originalidad frente a la extensión normativa del uso del color en la mayoría de las imágenes representadas (Carmona, 1993: 103).

**Tabla 21. La ordenación temporal de las escenas violentas en la ficción estadounidense**

SERIES	TIEMPO CIRCULAR	TIEMPO CÍCLICO	TIEMPO LINEAL				TIEMPO ACRÓNICO
			Vectorial		No vectorial		
			Progresivo	Inverso	Analepsis	Prolepsis	
The Walking Dead	0	0	36	0	0	0	0
Spartacus	0	0	80	0	1	2	0
Dirty Sexy Money	0	0	3	0	0	0	0
Mad Men	0	0	5	0	0	0	0
Californication	0	0	14	0	0	0	0

En lo que respecta a la ficción estadounidense, cabe destacar que estas cinco series ofrecen la misma pauta temporal que las españolas al contar tan sólo con representación la categoría del tiempo lineal. Aunque, en este caso, la escasa variedad temporal de las escenas violentas es más acentuada si se tiene en cuenta que *Spartacus* es la única serie que tiene representación en las dos categorías correspondientes a la

temporalidad lineal no vectorial. Con un *flashback* y dos *flashforward* es la ficción que ofrece una mayor riqueza temporal en comparación con las otras cuatro series. Cabe destacar que ni la analepsis ni las prolepsis son de carácter doloroso para el protagonista a pesar de que en ellos se refleje sangre y muerte. Y es que, si bien en la primera Espartaco recuerda mientras descansa en su celda las victorias conseguidas como gladiador y que lo han aupado a lo más alto consiguiendo el reconocimiento del público y de Batiato (1x08), los *flashforward* reflejan cómo sería el plan de fuga ideado por el protagonista para escapar del poder de los romanos y volver a recuperar su libertad (1x06). También destaca que el uso de estas dos categorías del tiempo lineal no vectorial aporta a la trama una información que el espectador desconoce al no haber sido presentada antes en el desarrollo del relato audiovisual, puesto que, si en el *flashback* se condensan, a modo de resumen, un conjunto de las victorias que ha logrado Espartaco en el circo romano y que justifican el regocijo con el que el protagonista recuerda estos acontecimientos, en los *flashforward* se muestra la satisfacción del protagonista al imaginar cómo ejecutaría su intento de fuga de la casa de Batiato y, sobre todo, al comprobar que su estrategia sería exitosa tal y como la había planeado.

Otro de los aspectos destacables, en lo que respecta a las analepsis y las prolepsis y que diferencia el tratamiento que de ellas se hace en esta serie con las demás –en este caso, españolas, ya que el resto de estadounidenses no tiene representación en esta variable –, es que en ellas hay una ausencia total de diálogo, una carencia reforzada expresivamente con el protagonismo que adquiere el ruido natural procedente de los objetos y de los personajes, así como la espectacularidad con la que se muestran las imágenes. Y es que hay una ralentización de las mismas para resaltar la agresividad y la fuerza con la que se ejecutan las acciones violentas, algo para lo que también se hace uso de la potenciación de unas tonalidades, como ocurre con el rojo de la sangre, frente a otras para destacar aquellos elementos que cobran especial relevancia en la escena. Por tanto, con la excepción de *Spartacus*, en todas las series tan solo la linealidad vectorial progresiva es la única variedad temporal que tiene presencia, por lo que se vuelve a poner de manifiesto que esta forma de ordenar la acción y los acontecimientos es la preferida también para las series estadounidenses al ser la variedad temporal que se corresponde con la interpretación que se hace de la evolución del tiempo en la vida real.



Imágenes de un *flasforward* en *Spartacus* donde el protagonista le comenta a su amigo Varro la idea que tiene planeada (2ª y 3ª imagen) para escapar de la casa de Batiato cuando llegue su esposa.

### II.2.6.2. Duración y frecuencia de las escenas violentas

Una vez finalizado el análisis referente al orden temporal que se llevaba a cabo en las acciones violentas de las series, se pueden señalar, a grandes rasgos, algunas cuestiones relativas a la duración y a la frecuencia de las mismas. La razón por la que se hace una mención general sobre ellas se debe a que los datos obtenidos ofrecen poca variedad entre las distintas series y solo se encuentran casos puntuales dignos de comentar, como se hará a continuación.

Por consiguiente, en lo que respecta a la duración de las escenas violentas destaca que la mayoría de ellas, sobre todo, las más fuertes y sangrientas, cuenta con una duración anormal, debido a que la representación que se hace de los acontecimientos no coincide con la extensión que tendría en la vida real, por lo que no coincide el tiempo de

narración con el tiempo narrado (Gordillo, 2009: 79). Así, se aprecia que esta duración anormal se manifiesta en mayor medida a través de las elipsis, gracias a las cuales se prescinden momentos puntuales de la historia para que el ritmo de ésta sea más ágil. Normalmente, las elipsis que se dan en la mayoría de los casos se emplean por razones de índole dramática, con la finalidad de aumentar la tensión del relato hasta llegar al clímax a través de la supresión de instantes determinantes de la escena (García Jiménez, 1993: 183). Esto se cumple principalmente en series españolas como *Águila Roja*, *Hispania* y *Sin tetas no hay paraíso*, y en las estadounidenses *Spartacus* y *The Walking Dead*, cuando, por ejemplo, se tortura o se persigue a alguno de sus personajes y se producen elipsis temporales. Con ello no solo se eliminan aquellas partes de la acción que pueden carecer de relevancia, sino que también se consigue dejar al espectador con la intriga de saber cuál será la suerte de estos individuos en este tipo de escenas.

Sin embargo, en *El Barco* la duración anormal de gran parte de sus escenas violentas se debe a la dilatación de las mismas como consecuencia de la intercalación de otras secuencias que se desarrollan de manera simultánea en el tiempo. Y si en esta ficción es el alargamiento de la escena una de sus características temporales, en el caso de *Spartacus* es la ralentización la que está presente de forma significativa debido a que es en la única serie de esta investigación en la que aparece. Así, ¿en qué consiste este procedimiento de extensión del tiempo real en la ficción?:

Se logra rodando a una velocidad de cámara mayor que la usual -24 fotogramas por segundo cuando el cine mudo había sido de 16-; por ejemplo, a setenta y dos fotogramas por segundo. Así se consigue en la reproducción una velocidad tres veces más lenta que en la realidad [...]. Esta es una forma tremendamente eficaz para centrar la atención del espectador en algún detalle de la acción o de la expresión de los personajes que de otro modo apenas sería advertido (Valera, 2009: 10-11).

El hecho de que la ralentización esté presente en el 44,5 por ciento del total de las escenas violentas de *Spartacus* responde a la necesidad de captar la atención del público en aquellos momentos en los que la lucha entre gladiadores deja de ser un enfrentamiento violento para convertirse en un enfrentamiento encarnizado y de especial dureza por la saña que ofrecen los detalles de las imágenes. Con ello, se muestra que los gladiadores se convierten en verdaderas máquinas de matar al pisar la arena, razón para la cual han sido aleccionados en el *ludus* de Batiato, y no muestran

reparo alguno ya no en acabar con la vida del contrario, sino en hacerlo de una forma sanguinaria y bestial. A pesar de ello, hay que señalar que la ralentización no se da de forma continuada en aquellas escenas violentas en las que está presente, sino que se alterna con otros momentos en los que la rapidez del montaje imprime un carácter más ligero en lo que respecta a la carga emocional de la escena.



Imágenes ralentizadas de *Spartacus* donde se muestra con detenimiento la crudeza de las agresiones a las que se exponen los gladiadores en sus batallas.

Mientras tanto, en *El Internado*, así como en las estadounidenses *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication* predominan las escenas violentas con una duración normal, debido a que al tratarse en su mayoría de acciones que representan conflictos más próximos a los cotidianos, como son las discusiones o los enfrentamientos de carácter leve, adecuan su extensión temporal a la que duración real que tendría el acontecimiento en una situación verídica. Por lo tanto, el tiempo de narración y el tiempo narrado, en este caso, coinciden plenamente.

En lo que respecta a la frecuencia del tiempo narrativo, hace referencia a la “relación numérica o de repetición entre la historia y el discurso [que] permite explicar, en muchas ocasiones, el ritmo de un determinado discurso” (Gordillo, 2009: 80). De este modo, la inmensa mayoría de las acciones violentas de las diez series hacen uso de la frecuencia simple, es decir, que los enfrentamientos se presentan como hechos únicos que se repiten una sola vez. Unos datos que se corresponden con la agilidad discursiva de los relatos audiovisuales, basados en la rápida sucesión de acciones que contribuyen

a que no decaiga el ritmo de la historia y a que el espectador no pierda el interés en ningún momento de la trama.

Para finalizar este apartado, conviene señalar que, a pesar de que el tiempo que se desarrolle dentro de la historia corresponda a un tiempo pasado o futuro, el del discurso siempre es presente (García Jiménez, 1993: 381). Y es que la imagen audiovisual está capacitada para quebrantar la linealidad temporal con la finalidad de hacer más próximo el relato de la historia al espectador. Con ello, se logra que la trama sea lo más cercana posible a la audiencia y, por tanto, despierta su atención al tratarla como si se desarrollara en la contemporaneidad. En *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus* se percibe de manera muy evidente esta cuestión, ya que se trata de series basadas en tramas con una referencia temporal muy lejana para el espectador. Sin embargo, a través de la adecuación temporal, discursiva o referencial y, a pesar de que se centran en historias desarrolladas en períodos históricos, parece que los acontecimientos que en ellos se narran tienen lugar en la actualidad.



## II.2.7. Estructura narrativa

Todo relato, ya sea escrito o audiovisual, está conformado por un texto narrativo, por una historia que parte de un inicio y tiene un final y cuenta con “acontecimientos encadenados en relación causa-efecto, que se desarrollan en un lugar, en un tiempo y en un espacio determinados” (Aguilar, 2000: 170). Sin embargo, lo que realmente cautiva al lector o espectador no es solo el relato, sino la estructura narrativa con la que se articula y, a partir de la cual, este se convertirá en más o menos intenso:

La estructura narrativa hace referencia al orden y la relación percibida entre los elementos configuradores del relato [...], pero, sobre todo, a una expectativa cultural del espectador que le hace suponer y esperar que la narración le ofrecerá: personajes, acciones, diálogos, conflictos, conexión entre los incidentes [...] y progresión creciente hasta el desenlace (Barroso, 2002: 251).

Con esta definición, se pone de manifiesto que la estructura narrativa se conforma a partir de la suma de los diferentes elementos que componen, en este caso, el relato audiovisual. De este modo, al haber analizado en los apartados anteriores aquellos que son de interés para este trabajo, tan solo queda descomponer la columna vertebral con la que se organiza la narración de las escenas violentas de estas series. Por ello, se tratará esta cuestión desde la perspectiva más general para acabar en una más concreta centrada en analizar las características de las acciones que se desarrollan en las escenas violentas. No obstante, antes de avanzar más en esta materia, sería recomendable establecer un acercamiento al concepto de narrativa audiovisual. A grandes rasgos, se trata de “un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias” (Navarro, 2006: 77). La articulación de estos elementos será la que cree una narración y que el espectador la perciba como tal.

Así, de esa articulación a la que se hace referencia, es de donde nace la estructura narrativa de cada historia o relato, en este caso, audiovisual. De este modo, más allá de las clásicas estructuras en las que se encasillan las narraciones en serie que se dan en televisión, normalmente, la fragmentación serial y la episódica, es importante tener en cuenta la combinación que de ambos patrones pueden surgir y que, hoy en día, cuentan con cierto auge. De este modo, las diez series de esta investigación se corresponden con

una estructura narrativa denominada como “modelo serial con subtramas episódicas”, en la que sus tramas son tan complejas e implican a tantos personajes que se extienden durante varios capítulos, pero, a pesar de ello, “cada episodio acostumbra a configurarse a partir de una cuestión esencial que se resuelve dentro del capítulo y que no suele volver a salir en otras entregas de la serie” (Gordillo, 2009: 97). Por lo tanto, el espectador que se pierda algún capítulo podrá seguir con el hilo central de la serie, aunque sí que habrá ciertos datos de las grandes tramas que desconocerá precisamente por las características con las que cuentan las estructuras narrativas de estas series.

Si se sigue con los elementos en común que guardan todas las series en lo que a la configuración narrativa se refiere, también hay que hacer referencia a otras cuestiones, como las relativas a la composición temporal que en ellas se sigue. Así, en función de la distribución que se hace de los discursos y de la sucesión del tiempo, estas series siguen una composición cronológica lineal, puesto que los sucesos de la historia se desarrollan ordenadamente. Y es que, independientemente de que en ellas aparezcan *flashbacks* o *flashforwards*, su presencia no rompe con la continuidad de los acontecimientos, ya que cumplen con una función meramente aclaratoria sobre aquellos sucesos del pasado o del futuro que guardan relación con los del presente. Por lo tanto, se trata de unas series en las que el tiempo del discurso coincide plenamente con el que transcurre la historia en sí (Gordillo, 2009: 53).

Otro elemento fundamental de la estructura de la narrativa audiovisual es la focalización, entendida como el punto de vista desde el que se narra la historia y que condiciona al espectador en cuanto a la narración que recibe de los personajes. Se distinguen tres tipos: la ausencia de focalización, la focalización externa y la interna (Navarro, 2006: 30-31). El análisis narratológico de Genette (1972) las define así:

En el primer caso, el narrador sabe más —o mejor, cuenta más— de lo que saben los personajes [...] El segundo caso —focalización externa— se sitúa en el extremo opuesto: el narrador sabe menos y, por lo tanto, cuenta menos, de lo que saben los personajes [...] La tercera y última posibilidad es la focalización interna: el narrador sabe y cuenta tanto como el personaje. Tendremos acceso, por tanto, al mundo interior de ese personaje. (Cuevas 2001: 126).

Por tanto, destaca que en todas las series de esta investigación apuesten por el mismo tipo de focalización al contar todas ellas con la externa, que, por otra parte, es el más utilizado para la ficción televisiva. De este modo, la cámara actúa como testigo y muestra lo que ocurre desde una perspectiva objetiva y neutral, “sin dejarnos la posibilidad de entrar en las mentes de los personajes, situándonos al mismo nivel que los personajes de la acción” (Guarinos, 2006: 19).

En esta misma línea de la enunciación narrativa, llama la atención que en ninguna de las series de esta investigación se recurra a la figura del narrador para relatar lo que transcurre en ellas. En este caso, ¿cuál es la forma de representación del relato que adoptan? Se distinguen dos tipos (Navarro, 2006: 78):

- 1) El *showing* o mostración: Es la pura representación dramática que comporta una presencia muy limitada. Las imágenes visuales y acústicas son las verdaderas protagonistas.
- 2) El *telling* o narración: Implica una presencia activa del narrador, que se muestra capaz de manipular la historia mediante los distintos procesos estudiados en las líneas dedicadas a la narración en general.

Resulta, por tanto, indiscutible que en estas series y, en concreto, en las escenas violentas, se hace uso del *showing*, puesto que, en ellas, la acción de los personajes se muestra y no se narra, con lo que el espectador asiste a los acontecimientos que se dan en el relato sin la mediación de un narrador que se lo cuente (Guarinos, 2006: 10).

### **II.2.7.1. Origen y desenlace de las escenas violentas**

Una vez conocidos los rasgos más generales de la estructura narrativa de las series, el siguiente paso consistirá en concretar el modo en el que se articula el texto narrativo y, por consiguiente, las acciones que transcurren en las escenas violentas. Así, a diferencia de centrar el interés en la historia, es decir, en el universo global del contenido, se hará en el relato, que “hace referencia explícita al discurso que se hace cargo de los sucesos narrados” y que “presenta un comienzo y un fin, entre los cuales se desarrolla una secuencia temporal de acontecimientos” (Carmona, 1993: 186), donde

uno o varios personajes son los que lo inician y clausuran los acontecimientos que en él se suceden. Lo habitual es que aparezcan diversos conflictos principales y secundarios, así como numerosas tramas y nudos dramáticos, con la intención de mostrar una perspectiva múltiple sobre un mismo hecho y para administrar “el ritmo de la progresión narrativa” (Barroso, 2002: 251).

Sea como fuere, la estructura narrativa que se aplica en las escenas violentas es prácticamente la misma que se repite en la mayoría de los textos narrativos: presentación, nudo o desarrollo y desenlace. Pero, a pesar de ello, se pueden encontrar algunas variaciones, sobre todo en lo que respecta a la presentación del contenido que se desarrollará en dichas escenas, debido a que, en gran parte de ellas, al tener una duración de pocos minutos, lo normal es que centren toda su atención en el desarrollo del conflicto y que el planteamiento sobre las causas que llevan al mismo se realice fuera de esta escena o incluso con bastante antelación a la misma al mezclarse entre medias otras tramas. No obstante, como es el desarrollo de la acción el elemento que mayor importancia cobra dentro de la escena de violencia, se analizará más adelante con minuciosidad, para dejar ahora paso a las causas que provocan tanto el inicio del conflicto como el desenlace del mismo a partir del análisis de las siguientes tablas:

*Tabla 22. Distribución de los motivos del desencadenante y el fin de la acción violenta en la ficción española*

SERIES	DESENCADENANTE			FIN DE LA ACCIÓN VIOLENTA					
	Con antelación	Previo a la acción	Sin motivo alguno	Separación de otros personajes	Impedimento por causas externas	Resolución del conflicto	Víctima desfallecida	Muerte	Otros
Águila Roja	22	101	4	13	7	42	24	32	9
El Internado	1	18	0	5	0	9	3	2	0
Sin tetas no hay paraíso	20	49	0	8	2	31	12	10	6
Hispania	19	106	5	13	8	35	23	41	6
El Barco	5	28	0	8	5	13	4	1	2

Para evitar confusiones, hay que aclarar que, la categoría ‘desencadenante’ no hace referencia a su presencia en pantalla con respecto a la escena violenta, sino al tiempo que transcurre entre la intencionalidad de llevar a cabo el conflicto y su ejecución. Una vez explicada esta cuestión, se puede observar que el motivo que provoca el surgimiento de la acción violenta en todas las series españolas surge justo antes al conflicto. Por tanto, no suele existir premeditación a la hora de iniciar un enfrentamiento, con lo que

se deduce que todos ellos surgen en un clima de tensión y acaloramiento propicio para que se den este tipo de acciones. En este sentido, llama la atención observar cómo *Águila Roja* e *Hispania* registran unos datos muy similares y, en ocasiones, iguales, tanto en esta categoría como en todas las que se recogen en la tabla. Y es que ambas tienen en común que son series de ambientación histórica y son las que anotan más escenas violentas, con lo que, es lógico que compartan diversos elementos relativos al desarrollo de la acción de sus tramas. Puede ser, por ello, por lo que sean las únicas series en las que se inicie una acción violenta sin motivo alguno. No hay que olvidar que las agresiones estaban más normalizadas en la sociedad en la que se ambientan estas ficciones que en la actualidad, por lo que el inicio de una confrontación sin motivo aparente no solía considerarse como algo inaudito.

Mientras tanto, en lo que respecta a cómo se pone fin a la acción violenta, coincide que en todas las series, a excepción de *Hispania*, se hace mediante la resolución del conflicto, lo que no quiere decir que el enfrentamiento acabe de forma pacífica para las partes que se han visto implicadas en él, sino que, como ocurre en la gran mayoría de los casos analizados, a pesar de que termine la disputa, no lo hace la violencia que se manifiesta entre los que participan en esta acción. Es por ello por lo que se entiende que habrá nuevos conflictos entre ellos, debido a que han resuelto una parte del enfrentamiento, ya sea físico o verbal, que los mantiene en lucha. Por otro lado y, en referencia al caso de *Hispania*, tiene lógica que la mayoría de las acciones violentas, aunque no por mucha diferencia con respecto a la categoría anterior, finalicen en muerte, ya que se trata de una serie basada en el enfrentamiento bélico que se da entre dos pueblos rivales y cuya misión no es otra que acabar con el enemigo, en el sentido literal de la palabra, para gobernar sobre su territorio con total libertad.

**Tabla 23. Distribución sobre los motivos del desencadenante y el fin de la acción violenta en la ficción estadounidense**

SERIES	DESENCADENANTE			FIN DE LA ACCIÓN VIOLENTA					
	Con antelación	Previo a la acción	Sin motivo alguno	Separación de otros personajes	Impedimento por causas externas	Resolución del conflicto	Víctima desfallecida	Muerte	Otros
The Walking Dead	0	34	2	6	0	7	1	20	2
Spartacus	37	44	2	10	4	18	7	39	5
Dirty Sexy Money	0	3	0	2	0	1	0	0	0
Mad Men	1	4	0	1	0	2	0	1	1
Californication	1	11	2	0	1	10	1	0	2

En lo que respecta a la ficción estadounidense, destaca que la causa que provoca el inicio de una acción violenta en todas las series se origina justamente antes de que se inicie el enfrentamiento. Por ello, al igual que ocurre con la ficción española, no se observa demasiada premeditación a la hora de ejecutar la agresión, ya que suelen originarse en momentos impulsivos y cargados de tensión entre los participantes de la agresión. A pesar de ello, llama la atención que mientras que todas las series tienen una representación insignificante o nula en la categoría del desencadenante ‘con antelación’, *Spartacus* registra un dato muy elevado, algo que se corresponde a la premura con la que se fijaban los espectáculos de gladiadores y, gracias a la cual, los romanos podían organizar el evento y los esclavos podían prepararse a conciencia para vencer a su rival.

Por otro lado, entre las causas que motivan el fin de la acción violenta destaca que en *The Walking Dead* y *Spartacus* la agresión se termine en la gran mayoría de las ocasiones con la muerte de la víctima. El hecho de que ambas series compartan estos datos no es casual, ya que no solo tienen en común que son las que contienen más escenas violentas, sino que la gran mayoría de las agresiones terminan en muerte porque deben hacerlo según las exigencias de la trama. No hay que olvidar que el fin último de los personajes en *The Walking Dead* es el de la supervivencia y, para ello, deben acabar con los zombis para evitar el posible contagio. Esta supervivencia también la persiguen los personajes de *Spartacus*, aunque su trama se desarrolle en un contexto muy diferente. Y es que a los gladiadores no les queda otra alternativa que matar a su contrincante en la arena, ya que es o su vida o la de su rival. Es más, hay ocasiones en las que mientras participan en una exhibición, que no en un combate a muerte, en donde ninguno de los participantes debe morir, uno de ellos se ve obligado a matar al otro para acatar las órdenes de los romanos. Una situación como esta se da cuando Espartaco y su amigo Varro le ofrecen una exhibición al joven Numerio, el hijo del magistrado (1x05). Cuando finaliza, el chico decide que Varro debe morir y hacer cumplir, por tanto, su voluntad a pesar de que se trata de una decisión inadecuada.

Otras dos series que también comparten datos en lo que respecta a la causa que lleva a poner fin un enfrentamiento son *Mad Men* y *Californication*. En este caso, las dos ficciones apuestan en su mayoría por la resolución del conflicto, aunque hay que señalar que en ambas no se recurre a este final para solventar una disputa y, posteriormente, continuar con su enfrentamiento a medida que avanza la trama, tal y

como suele ocurrir en el caso de las series españolas. En ellas, el conflicto queda solventado en la gran mayoría de las ocasiones, puesto que se trata de enfrentamientos puntuales o peleas que surgen en el momento en el que se inician sin que en ellas haya un trasfondo o unos motivos que provoquen que el altercado pueda continuar en episodios posteriores. Esto se observa, principalmente, en *Californication* cuando Hank se ve envuelto en una serie de trifulcas debido a su comportamiento, pero se sabe que el conflicto termina en el momento en el que se inicia, ya que ha surgido a raíz de una desavenencia puntual entre los personajes y no por existir rencillas anteriores entre ellos –como ocurre, por ejemplo, en las escenas de violencia que se dan en el capítulo (1x01)–. Por último, *Dirty Sexy Money* es la única serie en la que sus escasas escenas de violencia llegan a su fin a través de la separación de otros personajes, lo que pone de manifiesto el carácter apacible en el que se desarrolla la trama de esta ficción.

#### **II.2.7.2. Desarrollo de la acción en las escenas violentas**

Si se sigue con el análisis del desarrollo de la acción en las escenas violentas, ya se sabe que, tal y como se ha señalado con anterioridad, es el elemento que cobra más relevancia dentro del texto narrativo de estas series. Y es que “en una historia nada avanza si no es a través de conflictos” (McKee, 2003: 257). La estructuración de los mismos hará que la trama adquiera una graduación de intensidad en cuanto a la tensión narrativa y el interés que despierte en los espectadores. Así, según su disposición interna, se pueden distinguir entre las acciones de ascenso y de descenso –aquellas con las que se genera un incremento o una caída de la tensión–, el clímax –momento culmen de la trama– y el anticlímax –catástrofe– (Vallés, 2008: 159). Por lo tanto, la articulación de los conflictos, que no tienen por qué ser de contenido violento, aunque en el caso de las series analizadas sí que lo son, cobran demasiada importancia, ya que sin ellos la trama no avanzaría. Así, siempre existen uno o varios personajes que provocan que a alguien le suceda algo con la finalidad de que evolucione la historia hasta llegar al clímax de la misma.

En el caso de las escenas violentas de estas series, no se llega al clímax del universo global del contenido, pero cada una de ellas representa lo que se denomina como tiempos fuertes (Chion, 2001: 146): aquellos momentos en los que la acción lleva a su punto más álgido la emoción que se vive en la escena. Es por ello por lo que las

acciones violentas crean estos tiempos fuertes en el conjunto de la trama de la historia, pues se establecen como “sucesiones de curvas y de variaciones de intensidad” (2001: 146) que despiertan en el público la atención que otras escenas no provocan. Sin embargo, más allá de la consecución de acciones dentro de una trama e independientemente de su contenido, la estructura narrativa de todo relato está formada por los puntos de acción, es decir, aquellos acontecimientos que suscitan una reacción por parte de los personajes, así como por los puntos de vista que cada personaje tiene de la propia acción. ¿Cómo afecta la diferente visión que tengan los personajes sobre una misma acción? Afecta en la medida en que puedan contribuir para crear y formar el texto. Cada personaje tiene “unos proyectos y deseos, una identidad y un conocimiento más o menos limitado de los hechos y de los otros personajes” (García Landa, 1998: 87). Se trata de unas perspectivas que siempre se toman en cuenta y cuya suma constituye la acción propiamente dicha. Sin embargo, para transformar esta acción en relato, se tienen que seleccionar las más relevantes, eliminar aquellas que menos aportan y situar a otras en un segundo plano de la estructura narrativa (1998: 88).

**Tabla 24. Representación de las acciones violentas de carácter verbal y físico en la ficción española**

SERIES	ACTO AGRESIVO								
	VERBAL			FÍSICO					
	Leve	Fuerte	Amenaza	Leve	Fuerte	Sexual	Suicida	Mortal	TOTAL
Águila Roja	10	5	13	30	53	3	1	32	147
El Internado	3	7	3	8	3	0	0	2	26
Sin tetas no hay paraíso	2	13	8	18	25	1	0	10	77
Hispania	8	18	12	34	47	4	1	41	165
El Barco	5	9	7	11	15	1	0	1	49

En esta misma línea, se pasará a analizar las características de las acciones que se dan en las escenas violentas de las series de esta investigación para conocer tanto la naturaleza, como el alcance y la manifestación de las mismas. Así, en el caso de la ficción española se puede apreciar que en la categoría ‘agresiones verbales’ y, con la excepción de *Águila Roja*, son las de carácter fuerte las que priman en todas ellas. Este tipo de violencia verbal fuerte normalmente está representada en estas escenas por vejaciones, menosprecios o graves insultos que provocan que la víctima se sienta ofendida y maltratada por el agresor. A través de ella, este personaje descarga su ira sobre su enemigo y queda muy marcada la hostilidad que uno profesa por el otro. Un buen ejemplo de este tipo de agresiones se da en *El Internado* a través del personaje de Iván, pues el adolescente no cesa en humillar y despreciar a la limpiadora del colegio



por su condición social, unos agravios que incrementan el dramatismo de la historia debido a que el joven desconoce que esa mujer es su madre (1x03):

**Iván**

-Oye, que lo de la broma del otro día, que...

**María**

(Interrumpiendo a Iván)

-No, no, no te preocupes que no me molestó. Está olvidado.

**Iván**

-Ah, ¿no te molestó?

**María**

-No

**Iván**

Pues entonces habrá que hacerte otra peor, ¿no? Chacha de mierda...

(Se ríe jocosamente)

**Iván**

-Espera

(Se bebe el vaso de zumo y se lo da)

Ya te puedes llevar esto ¡Corre!

Lo mismo ocurre en *Sin tetas no hay paraíso*, donde El Duque es uno de los personajes que más insultos lanza hacia aquellos que le fallan y ponen en riesgo su negocio (1x12):

**El Duque**

-Levántate y siéntate. Siéntate... ¿Qué coño se te ha pasado por la cabeza para pegarle un tiro a Jesús?

**Pertur**

-Te llamé dos veces. Intentamos localizarte dos veces. Estaba muy claro que el tipo entró a comisaría porque era una chivata. El mecánico...

**El Duque**

(Interrumpiéndolo)

-¿Estaba claro de qué, gilipollas? Si podía haber entrado a la comisaría a hacer mil cosas ¡Aquí soy yo el que da las órdenes y tú el que trabajas para mí!

En la serie de *El Barco*, las agresiones verbales de carácter fuerte y las amenazas están muy igualadas, ya que tan solo hay dos escenas de diferencia. El personaje de Gamboa es uno de los que más protagonismo tiene en ellas (1x02):

**Gamboa**

(Se dirige a Piti, Ramiro y Palomares)

-Veo que no le has dicho a tus amigos quién es el pez grande en este océano.

**Ramiro**

-Tío, eres un psicópata y no deberías ser docente... y te vamos a denunciar

**Gamboa**

-No. Aquí ni dios denuncia nada. Os voy a dar dos opciones: Una, os bajáis en Tenerife y desaparecéis. Dos, si tenéis los huevos de permaneced aquí, estad alerta, porque esta noche, mañana o cualquier otra, tres idiotas caen al agua sin baliza y no los encuentra ni su padre.



Imágenes de *El Barco* donde se observan las agresiones verbales de carácter fuerte vertidas por personajes de la serie y en las que se encuentra implicado el antagonista, Gamboa.

Por su parte, en el caso de *Águila Roja* se observa que no se da un término medio a la hora de ejecutar las agresiones verbales, puesto que, o se lleva a su máxima manifestación a través de las amenazas, o bien se hace uso de una violencia verbal leve a través de comentarios ofensivos o humillantes que dañan la sensibilidad de la víctima. Como ejemplo, destacan los de Nuño, el hijo de la marquesa de Santillana, lanza a los criados de su palacio (1x08):

**Catalina**

-¿Está seguro de que no lo ha cogido usted?

**Nuño**

-Todo lo que hay en esta casa me pertenece. Así que no tengo que dar explicaciones a nadie. Y menos a una criada.

**Catalina**

¡Mira niño! A mí no...

(levanta la mano con intención de pegarle)

**Margarita**

-¡Catalina! Tranquilízate

**Lucrecia**

-¿Ocurre algo?

**Catalina**

-Sí señora. Su collar. Lo habíamos dejado en ese costurero y el señor Marqués lo ha cogido.

**Lucrecia**

-¿Es eso cierto?

**Nuño**

-No tengo por qué contestar a las preguntas de unas plebeyas.

Además de *Águila Roja*, *Hispania* es la otra serie que lidera la categoría de ‘amenazas’, pues su trama se desarrolla en un ambiente bélico y muy convulso, propenso a que se den este tipo de ataques verbales (1x09):

Galba

-Así que tenías un ejército preparado para luchar contra mí... Es una lástima que no puedas estar allí cuando aplaste a esas ratas a las que llamas rebeldes. Pero, necesito que me expliques una cosa, ¿por qué el hombre que te entregó ahora lidera esas tropas?

Viriato

(Permanece en silencio y gira la cabeza)

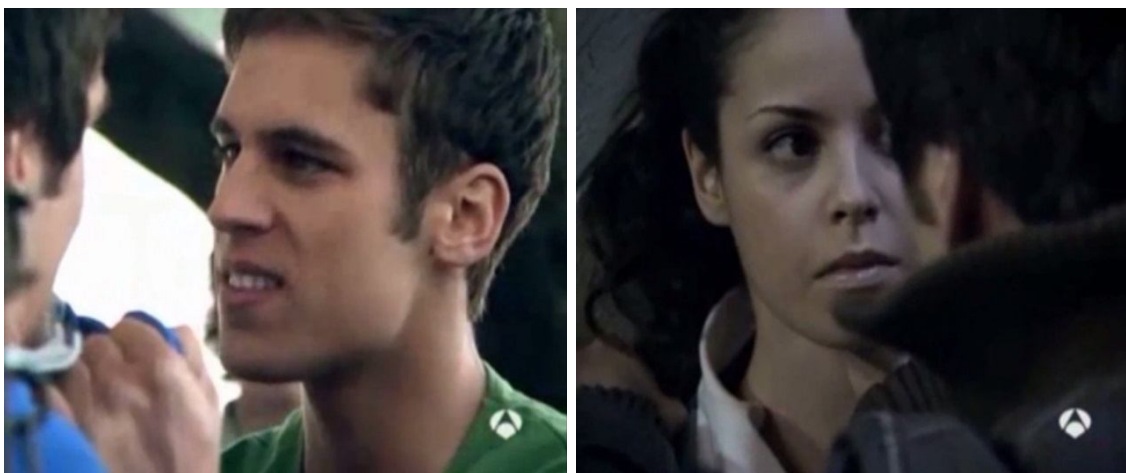
Galba

Ah, ¿no lo sabes? Bueno, ya lo recordarás más adelante cuando no tengas dedos de los pies u orejas.

En este caso, tanto Galba, en *Hispania* como el Comisario, la Marquesa de Santillana o su hijo Nuño, en *Águila Roja*, son los que más hacen uso de las amenazas, con lo que demuestran la superioridad y el poder que gozan frente a los demás. Para finalizar este análisis, hay que señalar que la gran mayoría de las agresiones verbales que se aprecian en estas series, se ejecutan por sí solas en contadas ocasiones, ya que suelen ir acompañadas de agresiones físicas. Destaca que si el acto agresivo físico es fuerte, las agresiones verbales suelen ser de carácter leve y viceversa, es decir, que si el conflicto físico es leve, el verbal, normalmente, es fuerte. Con ello, se establece un contrapeso entre las agresiones verbales y físicas que se generan dentro de una misma escena para que su contenido no esté sobrecargado de violencia.

Mientras tanto, en lo que respecta a los actos agresivos físicos, es el de carácter fuerte el que se da con mayor frecuencia en todas las series, excepto en *El Internado*. A pesar de que no se distancia notablemente del resto de categorías desde el punto de vista cuantitativo, en *Águila Roja* sí que se da esta máxima, ya que los conflictos en los que participa tanto el protagonista como el antagonista, que son la mayoría, se llevan a cabo enfrentamientos duros e incluso crueles, al igual que ocurre con *Hispania*, aunque, en este caso, la categoría que le sigue es la de los actos agresivos de carácter 'mortal', puesto que su trama gira entorno a un conflicto bélico. Por su parte, tanto en *Sin tetas no hay paraíso* como en *El Barco* las agresiones correspondientes a la categoría 'fuerte' van seguidas de la de carácter 'leve', con lo que, a pesar de que hay más representación de la primera que de la segunda, tanto una como otra se van alternando en la trama en función de la intensidad y de la tensión de la escena que se trate. En lo que respecta a *El*

*Internado*, las acciones violentas físicas que predominan son las de carácter leve. Por tanto, se llevan a cabo unos enfrentamientos acordes a la edad de los personajes de la serie, unos adolescentes a los que sería difícil verlos envueltos en agresiones que fueran más allá de meros empujones o peleas, tal y como aparecen representados en esta serie.



En estas imágenes de *El Internado* se muestran agresiones físicas de carácter leve en las que Marcos (izda.) agarra a Iván por el pecho y en las que Iván (dcha.) empuja a María hacia la pared para intimidarla.

Esta misma explicación se puede aplicar a la categoría ‘agresiones sexuales’, que cuentan con representación en todas las series menos en la de *El Internado*. Por su parte, en ‘agresiones suicidas’ tan solo aparecen *Águila Roja* e *Hispania*. En el caso de la primera, la única escena de intento de suicidio muestra, a través de un *flashback*, cómo el protagonista intenta acabar con su vida tras batirse a duelo con el prometido de su amada y matarlo (1x02). Por su parte, en *Hispania*, es Bárbara, la hermana de Viriato, la que se suicida clavándose una daga tras ser apresada por los romanos (1x04).



Margarita, de *Águila Roja* (izda.) y Catalina, de *Sin tetas no hay paraíso* (dcha.) son las víctimas de unas agresiones sexuales que, finalmente, no llegan a consumarse.

**Tabla 25. Representación de las acciones violentas de carácter verbal y físico en la ficción estadounidense**

SERIES	ACTO AGRESIVO								
	VERBAL			FÍSICO					TOTAL
	Leve	Fuerte	Amenaza	Leve	Fuerte	Sexual	Suicida	Mortal	
The Walking Dead	1	2	6	7	8	1	0	20	45
Spartacus	1	4	5	9	35	0	0	39	93
Dirty Sexy Money	1	1	0	2	1	0	0	0	5
Mad Men	1	0	0	3	1	0	1	0	6
Californication	1	4	1	8	6	0	0	0	20

Por su parte, en la ficción estadounidense destaca que las agresiones verbales que cuentan con menos representación se den en la categoría ‘leve’, donde, curiosamente, todas las series registran tan solo una escena. Sin embargo, esta unanimidad se rompe en las otras categorías, ya que, en las agresiones verbales fuertes, se observa una representación mínima o inexistente en ellas, excepto en *Spartacus* y *Californication*. A pesar de que ambas series se desarrollan en un contexto histórico y social muy diferente, la violencia verbal de la que hacen uso sus personajes es prácticamente la misma, ya que los insultos, los desprecios y las humillaciones son las que priorizan en estas ficciones. Destaca que en *Californication* sea su protagonista el personaje que aparece en tres de las cuatro escenas que contienen este tipo de agresiones, algo que refuerza su carácter descarado y, en ocasiones, grosero, cuando se ve envuelto en algún altercado (1x03):

**Hank**

-Damas y caballeros, el autor de *La cúpula de caramelo*, que cogió mi preciosa novelita, se limpió el culo con ella y la transformó en una mierda para complacer al público, conocida como *Una cosa pequeña y loca llamada amor*.

**Personaje 1**

-¿Lloras por venderte como una prostituta a Hollywood?

**Hank**

-Solo cuando mi chulo no está delante.

**Personaje 1**

-Tú no eres el puto Faulkner, ¿sabes?

Hank

-Y tú no eres el puto Bred Dragner. Eso podría ser un cumplido. En ese caso, lo retiro.

Personaje 1

-Estoy harto de que me llenes de mierda.

Hank

-Oh, creía que habías venido porque sabías que me he follado a tu mujer en casi todas las habitaciones de tu casa. Bueno, en todas las habitaciones. Y siento lo de la alfombra, no sabía que la vieja era una meona.

Personaje 1

-¡Maldito cabrón!

(se abalanza hacia él y comienzan a pelearse)



Hank (izda.) y su exmujer Karen (dcha.) protagonizan unas escenas en las que recurren a las agresiones verbales de carácter fuerte para enfrentarse a otros personajes de *Californication*.

Mientras tanto, *The Walking Dead* y *Spartacus* son las que encabezan la categoría ‘amenazas’, algo que se debe al clima de crispación en el que se desenvuelven sus personajes. En el caso de la primera, las amenazas surgen entre el grupo de humanos que sobreviven al caos creado por la invasión de los zombis. Y es que, en la mayoría de las ocasiones, los personajes recurren a ellas para hacer reaccionar a otros compañeros o para acabar con el estado de nerviosismo en el que se encuentran al intentar escapar de esa situación. Sin embargo, de todas ellas, destaca la amenaza que vierte Ed hacia su esposa Carol tanto por su contenido como por su forma (1x03). A través de ella, se deja

entrever la violencia psicológica, aunque también física, que Ed ejerce sobre ella. En esta ocasión, la amenaza para que se vaya con él y deje de estar con las chicas, ya que le molesta que esté con ellas riéndose mientras están lavando en el río. Su actitud represiva y machista hacia el grupo de mujeres que allí se encuentra, dará lugar a que se produzca una agresión física, que será analizada más adelante:

**Ed**

-¿De qué os reís?

**Andrea**

-Cosas de mujeres...

**Ed**

-Pues centraos en el trabajo. Esto no es una fiesta.

**Andrea**

-Escucha Ed, si no te gusta cómo lavamos la ropa desde ahora puedes hacerlo tú. Ten...  
(Le lanza una prenda mojada)

**Ed**

(Le lanza la prenda con brusquedad)  
-Ese no es mi trabajo.

**Amy**

(Intenta detenerla)  
-Andrea, no

**Andrea**

-¿Y cuál es tu trabajo, eh? ¿Pasarte el día sentado y fumando?

**Ed**

-Desde luego no es escuchar a una putilla bocazas. Me largo...  
¡Vamos, andando!  
(Dirigiéndose a su mujer)

**Andrea**

-No creo que tenga que irse contigo.



Ed

-Eso no es asunto tuyo... Vamos Carol, ya me has oído.

Andrea

(Reteniendo a Carol)

-Carol...

Carol

-Andrea, por favor, no importa.

Ed

(Se dirige a Andrea)

-Eh... No creas que no te rompería el culo porque seas una pijita universitaria, ¿vale?

(Se dirige a su mujer)

-Tú, o vienes ahora o te arrepentirás de ello.



Imágenes de *The Walking Dead* que reflejan el conflicto descrito con anterioridad. En una de ellas (izda.), las amenazas de Ed hacia Carol son las protagonistas; en la otra (dcha.), Shane interviene en el conflicto y golpea a Ed para frenar y castigar la situación de abuso que mantiene con Carol y el resto de mujeres.

Por su parte, en *Spartacus* las amenazas normalmente provienen de los personajes que cuentan con una clase social privilegiada, como Batiato, su esposa o el legado Claudio Glabro, que hacen uso de ellas ante sus esclavos o criados para someterlos a sus dictámenes, intimidarlos y manifestar su superioridad ante ellos (1x07):

**Batiato**

(Enfadado)

-Etneo era un gladiador ¡Años de entrenamiento, cada uno de ellos a un coste exorbitante! Eso sí es valor...

**Spartacus**

-Él no merecía vivir.

**Batiato**

(Le golpea)

-¡Yo digo quién debe vivir, no tú, un puto esclavo! Mi generosidad no ha tenido límites y me sigues desafiando. Mercate celebrará su pantomima. Espero que luches como un romano leal o muere como un tracio.

Otro dato a señalar es que las agresiones verbales que se producen en estas dos series, que son las más violentas, no siempre van acompañadas por agresiones físicas, aunque la mayoría de las veces sí que se sigue esta pauta establecida en la ficción española. En el caso de la estadounidense, no se da por norma general ese contrapeso de agresión verbal fuerte con agresión física leve y viceversa. En ellas, principalmente en *Spartacus*, las agresiones físicas fuertes suelen ir acompañadas por agresiones verbales fuertes o amenazas, con lo que se pretende resaltar el carácter violento de la escena.

Mientras tanto, en lo referente a los actos agresivos de carácter físico llama la atención los dos extremos que se establecen en cuanto a la intensidad que se representa en estas series. De esta manera, se puede diferenciar un primer grupo, con *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication*, donde la mayoría de sus agresiones físicas son de carácter leve, y un segundo, con *The Walking Dead* y *Spartacus*, al encabezar los conflictos de tipo mortal. Con ello, se pone de manifiesto que las tres primeras series son las menos violentas no solo por el número de agresiones, sino por la gravedad de las mismas, ya que en ellas priman los altercados que no revisten de mayor gravedad. Sin embargo, en el extremo opuesto se observa que el fin de la mayoría de las agresiones de *The Walking Dead* y *Spartacus* es la muerte del rival. Como ya se ha señalado en otras ocasiones, se trata de una de las exigencias de ambas tramas para lograr la supervivencia de los personajes con mayor peso de la historia, pero, aun así, destaca que sean las únicas series con representación en esta categoría, a la que le sigue de cerca la

de las acciones violentas físicas de carácter fuerte. En este caso, más si cabe en *Spartacus*, donde este tipo de agresiones se caracterizan por el ensañamiento y lo sanguinarias que llegan a ser, ya que se trata de gladiadores que son entrenados para matar a su contrincante de la forma más violenta posible y brindar, así, un digno espectáculo al público del anfiteatro.



Tanto en *The Walking Dead* (izda.) como en *Spartacus* (dcha.) los conflictos mortales para los personajes se convierten, en la mayoría de las ocasiones, en una cuestión inevitable para defender su propia vida.

Por su parte, en *The Walking Dead*, de entre las escenas violentas de carácter fuerte, hay que hacer especial mención a dos de ellas, debido a que se enmarcan en un contexto de violencia de género (1x03). Como ya se apuntaba con anterioridad, se trata del matrimonio formado por Ed y Carol. Mientras él cumple el rol de personaje autoritario y machista, ella adopta el de mujer sumisa y resignada al soportar los constantes abusos y humillaciones de su marido. Por ello, la primera de estas escenas se origina tras la amenaza que Ed lanza a su mujer –anteriormente descrita–, a la que le sucede una discusión entre ellos y en la que Jacqui y Andrea intervienen para confrontarlo. Todo ello, desata el histerismo de Ed que agarra a Carol por el brazo y le ordena que vaya al campamento y, finalmente, termina abofeteándola. Acto seguido, tiene lugar la segunda de estas escenas, donde Shane observa lo ocurrido y no duda en abalanzarse sobre Ed y golpearlo salvajemente hasta desfigurarle el rostro. De esta forma, lo castiga e, incluso, llega a amenazarlo con acabar con él si vuelve a agredir a su esposa o a cualquiera de las mujeres del campamento. El que estas escenas se encuadren dentro de un caso de violencia de género, se refuerza con la actitud que mantiene Carol ante esta situación. Y es que ella no sufre por las vejaciones de su marido, sino por ver

cómo está sufriendo por la paliza que le está dando Shane. Por ello, Carol, entre lágrimas, no cesa en pedirle que deje de golpearlo y, cuando lo hace, corre al lado de su marido para consolarlo y decirle que lamenta lo ocurrido. Así demuestra el grado de culpabilidad que siente al creer que ella ha propiciado este escenario de violencia.

Otro de los aspectos a comentar es que hay dos categorías en las que solo se registra una única escena perteneciente a una sola serie. En primer lugar, se trata de la agresión física de carácter sexual que aparece en *The Walking Dead* en una escena entre Shane y Lori (1x06). Ambos personajes –él, amigo íntimo de Rick, el protagonista, y ella, la mujer de este– se encuentran un tanto confusos y distanciados tras el regreso de Rick, ya que los dos lo dieron por muerto e iniciaron una relación en secreto. Shane, visiblemente bebido, le expresa a Lori sus sentimientos y le pide que vuelva con él, pero ante la reticencia que ella muestra, Shane empieza a besarla a la fuerza e intenta abusar de Lori. Asustada, logra defenderse y Shane se marcha mientras ella se queda llorando. En segundo lugar, hay que hacer referencia a la categoría perteneciente a la agresión física suicida que se registra en *Mad Men*. En ella, se ahorca Adam Whitman, el hombre que Don Draper consideraba su hermano, aunque en realidad no les unía ningún vínculo de sangre porque era hijo de su madrastra (1x11). Se trata de un momento dramático, debido a que era la única persona que le traía buenos recuerdos de su pasada y auténtica identidad, aunque, a pesar de ello, el protagonista no volvió a tener contacto con él, incluso después de que Adam lo encontrara tras seguir durante años su pista.

#### **II.2.7.2.1. Características de la acción violenta**

Al analizar los rasgos que caracterizan las acciones violentas de las series, hay que señalar que se llevará a cabo a partir de una tabla que recoge seis categorías dobles en función de la contraposición que presentan. Por ejemplo, las categorías ‘individual’ y ‘colectiva’ forman parte del mismo grupo y así sucesivamente. Con ello, se busca que la interpretación de los resultados guarde la máxima coherencia dentro del análisis.

Tabla 26. Características de las agresiones físicas y verbales en la ficción española

CARACTERÍSTICAS DE LA ACCIÓN VIOLENTA	SERIES					
	Águila Roja	El Internado	Sin tetas no hay paraíso	Hispania	El Barco	TOTAL
Individual	104	17	64	108	30	323
Colectiva	23	2	5	22	3	55
Legítima	27	0	3	39	0	69
Ilegítima	100	19	66	91	33	309
Con armas	92	2	31	99	9	233
Sin armas	35	17	38	31	24	145
Con humor	2	0	2	0	1	5
Sin humor	125	19	66	130	32	372
Con castigo	2	1	1	2	1	7
Sin castigo	125	18	69	128	32	372
Con premio	1	0	0	0	0	1
Sin premio	126	19	69	130	33	377

Si se hace referencia a las dos categorías mencionadas con anterioridad, cabe señalar que las agresiones individuales se imponen a las colectivas en todas las series, aunque, en *Águila Roja* y en *Hispania*, estas últimas gozan de una presencia superior a las del resto de series, ya que los conflictos grupales cobran especial relevancia en ellas: si en la primera, son varios los agresores y las víctimas que participan en un enfrentamiento para defender una misma causa, en la segunda, lo hacen en un contexto bélico en el que dos pueblos se agrupan para derrocar al otro.



Conflicto colectivo en *Águila Roja*, donde el protagonista se enfrenta a varios agresores, que se agrupan en torno a él, para evitar que escape.

En lo que respecta a la legitimidad o ilegitimidad de las acciones violentas, en todas las series priman las ilegítimas, aunque, al igual que en el caso anterior, es en *Águila Roja* y en *Hispania* donde mayor representación tienen las agresiones legítimas, pues hay que recordar que la violencia legítima es aquella que proviene de los poderes del Estado y, en estas dos series hay representación de ellos: en *Águila Roja*, por parte del Comisario y de sus hombres, mientras que en *Hispania* se hace a través del pretor Galba y del ejército romano. Por su parte, en la categoría del uso de armas en las acciones violentas, destaca que tanto en *El Internado* como en *Sin tetas no hay paraíso* y en *El Barco* priman los enfrentamientos entre personajes que no recurren a las armas, con lo que agreden con las partes de su cuerpo o verbalmente.

De nuevo, *Águila Roja* e *Hispania* coinciden en resultados, ya que son las únicas series en las que sus acciones violentas prioriza el uso de armas, ya sean objetos que se utilicen como tal o armas propiamente dichas. Y es que se trata de unas series en las que, por el contexto histórico en el que se desarrollan, era más habitual recurrir a cualquier herramienta para atacar o defenderse que recurrir a otra alternativa para buscar una solución al conflicto.



Imágenes de *Sin tetas no hay paraíso* (izda.) y de *Hispania* (dcha.) donde se observa tanto la ausencia de armas como el uso de las mismas en los conflictos que mantienen los personajes.

Por otro lado, las últimas tres categorías dobles se caracterizan porque todas las series registran datos mínimos e, incluso, inexistentes en las referentes a la presencia del humor, premios o castigos en las acciones violentas. Con lo cual, las acciones se realizan en un clima sin humor y sin que se recompense con cualquier tipo de premio a los agresores, algo que no significa que reciban sanción alguna por ello, pues, en la gran

mayoría de los casos, quedan impunes tras participar en la agresión. La violencia, por tanto, es utilizada como una herramienta más de la que hacen uso los personajes para conseguir sus objetivos o como método para defenderse y atacar en los conflictos en los que participan. Por ello, la mayoría de las ocasiones ningún tipo de castigo o condena, porque se recurre a las agresiones de forma sistemática ante cualquier estímulo adverso.

*Tabla 27. Características de las agresiones físicas y verbales en la ficción estadounidense*

CARACTERÍSTICAS DE LA ACCIÓN VIOLENTA	SERIES					TOTAL
	The Walking Dead	Spartacus	Dirty Sexy Money	Mad Men	Californication	
Individual	25	62	3	4	14	108
Colectiva	11	21	0	1	0	33
Legítima	2	50	0	0	0	52
Ilegítima	34	33	3	5	14	89
Con armas	25	64	1	1	2	93
Sin armas	11	19	2	4	12	48
Con humor	0	0	0	0	1	1
Sin humor	36	83	3	5	13	140
Con castigo	0	5	0	0	0	5
Sin castigo	36	78	3	5	14	136
Con premio	0	16	0	0	1	17
Sin premio	36	67	3	5	13	124

Mientras tanto, en la ficción estadounidense se observa cómo priman las acciones violentas de carácter individual frente a las colectivas en todas las series, por lo que se prefiere un enfrentamiento cuerpo a cuerpo sin la intermediación de nadie más que los implicados en la agresión. A pesar de ello, destaca que tanto *The Walking Dead* como *Spartacus* registren los datos más elevados en cuanto a la representación que en ellas se hace de los enfrentamientos colectivos, algo que cobra sentido si se tiene en cuenta las características de cada una de ellas. Y es que, si bien en la primera los humanos salen en grupo para protegerse y atacar a los zombis que merodean en la ciudad, sobre todo, cuando se dirigen a sitios alejados de su campamento o especialmente peligrosos por la

concentración de caminantes; en la segunda, es un hecho muy común el que se celebren combates de gladiadores formados por dos representantes de cada familia romana a las que pertenecen, por lo que es frecuente ver luchas entre tres o cuatro gladiadores. Asimismo, en *Spartacus es* donde más predominan las agresiones colectivas, sobre todo, cuando todos los esclavos se unen para rebelarse contra los romanos de la casa de Batiato y aúnan sus fuerzas haciendo diferentes grupos para vengarse de ellos (1x13).



En la batalla final en la que los gladiadores se aúnan para vengarse de la casa de Batiato, es donde se manifiesta de forma más evidente la barbarie de las agresiones colectivas en *Spartacus*.

Por otro lado, en lo que atañe a la legitimidad o no de las acciones violentas que se dan en estas series, hay que señalar que en todas ellas prevalecen las agresiones ilegítimas. A pesar de ello, se puede observar cómo *The Walking Dead* y *Spartacus* son las únicas que registran agresiones de carácter legítimo. En el caso de la primera, estos datos se corresponden con dos escenas en las que Rick y sus compañeros de servicio disparan a dos fugitivos ante la negativa de que estos se rindan ante la policía (1x01). Por tanto, se trata de una violencia legitimada, ya que proviene de la fuerza pública de seguridad en acto de servicio. Por su parte, en *Spartacus* las escenas de violencia legitimada se corresponden con todas aquellas peleas de gladiadores celebradas en el anfiteatro bajo la autorización de los mandatarios romanos correspondientes. Estos espectáculos tenían lugar en un espacio público y se hacían en honor a cualquier festividad o simplemente para brindar dicha exhibición a las autoridades romanas que presidían el palco. Por otro lado, se sigue sin abandonar estas dos series debido a que, de nuevo, son las que rompen la linealidad en cuanto a los resultados que ofrecen todas ellas en el análisis de estas características de las acciones violentas. Y es que *The Walking Dead* y *Spartacus* son las únicas en las que la mayoría de sus acciones violentas se realizan con armas, concretamente, el 69 por ciento de las agresiones de la



primera y el 77 por ciento de la segunda, frente a los insignificantes datos que se registran en las otras tres series. No obstante, estos resultados se deben a que, en ambas series, la gran mayoría de sus acciones violentas requieren del uso de armas, debido a que, si en *The Walking Dead* es imprescindible que los humanos hagan uso de pistolas, rifles, bates de béisbol o cualquier otro utensilio que garantice acabar con los zombis, en *Spartacus* la espada se convierte casi en un apéndice más de los gladiadores, ya que es el arma con la que atacan y se defienden en los espectáculos que se celebran en la arena.



Las pistolas en *The Walking Dead* (izda.) y las espadas de los gladiadores en *Spartacus* (dcha.) son algunas de las armas que más presencia tienen en las escenas violentas de ambas series.

En lo que respecta a las últimas tres categorías, destaca que todas las series registren datos muy similares en lo referente a las agresiones realizadas con humor, aquellas que quedan sin castigo y sin premio. Tanto así, que en ellas se da una nula representación. Sin embargo, siempre hay alguna ficción que rompe esta unanimidad aunque sea con una escasa presencia. Por ejemplo, *Californication* es la única serie en la que hay una escena agresiva con humor, donde el protagonista insulta y golpea a otra persona que habla por teléfono en una sala de cine y el resto de los espectadores se ríen y le aplauden (1x01). Mientras tanto, tan solo en *Spartacus* es donde se pueden ver algunas escenas agresivas con castigo, aunque siempre lo acaban recibiendo los esclavos al realizar una acción contraria a la voluntad de sus superiores romanos. En *Spartacus* es también donde hay más escenas violentas con premio, ya que, a pesar de que este premio no sea material o en metálico, los gladiadores reciben su recompensa en forma de vítores y aplausos por parte del público del anfiteatro cuando matan a su rival en la arena. Y lo mismo ocurre en *Californication*, cuando en la escena anteriormente

descrita, el protagonista recibe su premio o compensación por la agresión verbal que vierte sobre otra persona en forma de aplausos de los presentes en la sala de cine.

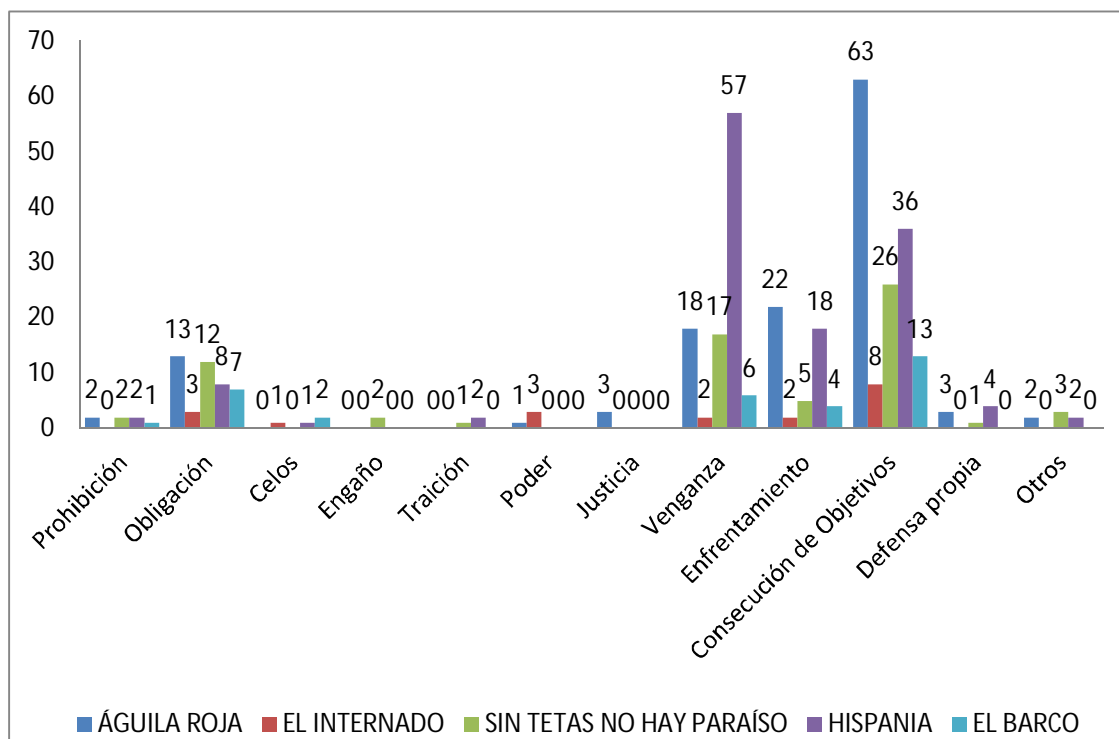


Hank se molesta al ver cómo un espectador habla en una sala de cine con el móvil. Por este motivo, se lo quita, empiezan los insultos y las provocaciones y se abalanza hacia este señor dando comienzo a una pelea. El público de la sala ríe y aplaude el comportamiento del protagonista de *Californication*, que no duda en alzar el brazo victorioso al resolver el conflicto a su favor.

#### **II.2.7.2.2. Causas que motivan el inicio de la acción violenta**

En otro orden de cosas, dentro del desarrollo de las acciones en las escenas violentas de estas series, también son importantes las causas que provocan el inicio de las mismas, es decir, por qué se originan y qué es lo que lleva a los agresores a iniciar los conflictos; algo que se conocerá a partir de los siguientes gráficos:

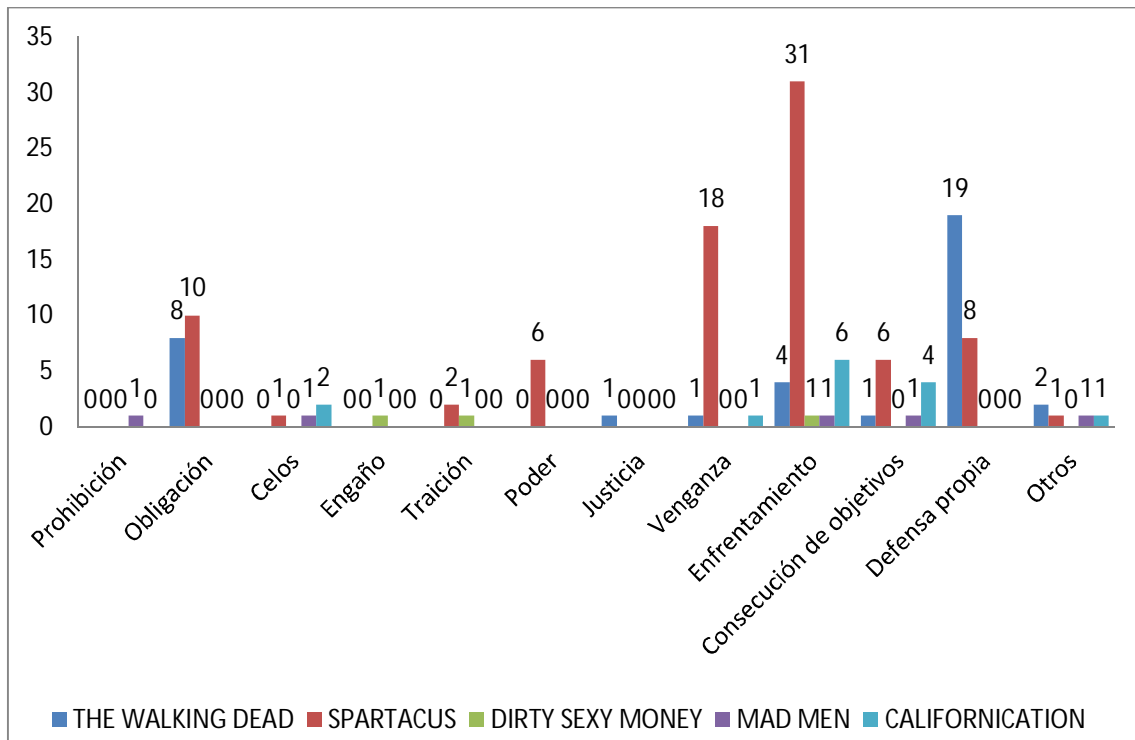
Gráfico 17. Distribución de las causas que inician las acciones violentas en la ficción española



En lo que respecta a la ficción española, se puede observar que las categorías que registran mayores datos son las que se corresponden con las causas de ‘venganza’, ‘enfrentamiento’ y ‘consecución de objetivos’. Precisamente, esta última es la que se alza como el principal motivo para dar comienzo a una agresión en todas las series, excepto en *Hispania*. Por tanto, los agresores recurren a la violencia de forma mayoritaria con la finalidad de conseguir sus propósitos, independientemente de la ambientación histórica y de la caracterización de los personajes de cada trama. El hecho de que *Hispania* rompa esta unanimidad se debe a que el origen primordial de sus agresiones se corresponde con la venganza. No hay que olvidar que su temática gira en torno al conflicto bélico provocado por la invasión del pueblo romano al hispano, de ahí que sea este motivo el que principalmente mueva a sus personajes a hacer uso de la violencia, ya que quieren resarcirse del daño que les está ocasionando el enemigo, indiferentemente del bando del que se trate. Por otro lado y, sin abandonar la categoría de ‘venganza’, las series que registran menos escenas en ella son *El Internado* y *El Barco*, curiosamente aquellas en las que sus personajes principales son adolescentes o tienen una edad inferior a los 20 años. Con ello, se pone de manifiesto que el odio o las ansias de revancha no son los motivos que mueven a los jóvenes de estas series a iniciar cualquier tipo de conflicto. Mientras tanto, otra de las categorías que aporta mayores

datos es la de las agresiones motivadas por un enfrentamiento. En este caso, *Águila Roja* e *Hispania* son las que registran más escenas violentas originadas por esta causa. Se trata, precisamente, de dos series de ambientación histórica, lo que viene a demostrar que el contexto cultural y social de la época es determinante a la hora de resolver cualquier conflicto, pues ambas apuestan por las agresiones en lugar de por cualquier otro tipo de alternativa. Por último, cabe señalar que hay categorías que apenas cuentan con representación en lo que respecta a las motivaciones que llevan a iniciar una agresión. Así, causas como la prohibición, el engaño, el poder o la justicia, no parecen provocar los estímulos suficientes como para iniciar un conflicto a partir de ellas.

**Gráfico 18. Distribución de las causas que inician las acciones violentas en la ficción estadounidense**



Por su parte, en la ficción estadounidense se registran unos datos muy diferentes a los ofrecidos por la ficción española, debido a que si en esta era la consecución de objetivos la principal causa que provocaba el inicio de una agresión en la mayoría de las series, en el caso de las estadounidenses no se ofrece esta unanimidad, sobre todo, porque no hay una categoría que se alce claramente sobre las otras en este sentido. Así, cabe señalar que en *The Walking Dead* la causa que más se repite para originar una agresión es la correspondiente a la ‘defensa propia’, algo que cobra sentido si se tiene en

cuenta que los humanos atacan a los zombis para impedir que estos los agredan y los contagien para convertirse también en caminantes. Se trata, por tanto, de la serie que cuenta con más representación en esta categoría, donde también tiene presencia *Spartacus*, debido a aquellas escenas en las que los esclavos inician una agresión para defender su vida frente a los soldados romanos.

Por otro lado, *Spartacus* y *Californication*, dos series muy alejadas contextualmente debido al momento histórico en el que ambas se ambientan, coinciden en que el principal motivo que lleva a sus personajes a iniciar una agresión es el enfrentamiento. Tanto en una como en otra, estos datos ayudan a reflejar el carácter de su trama, ya que mientras que en *Spartacus* son los enfrentamientos entre gladiadores, ya sea en el anfiteatro o durante sus horas de entrenamiento, las agresiones que de por sí dan sentido a la historia al convertirse casi en su forma de vida; en *Californication* la personalidad provocadora del protagonista hace que la mayoría de sus conflictos sean los enfrentamientos con otras personas que, normalmente, él mismo suele provocar. A pesar de ello, la causa que le sigue muy de cerca a la hora de iniciar un conflicto es la correspondiente a la consecución de objetivos, pues no hay que olvidar que Hank tiene como prioridad recuperar a su exmujer y esta finalidad hará que se vea envuelto en algunos enfrentamientos, sobre todo, con la actual pareja de ella.

En lo que respecta a *Dirty Sexy Money* y a *Mad Men*, hay que señalar que estas dos series no destacan en ninguna de las categorías del gráfico, debido no solo a sus escasas escenas violentas, sino a que, en todas aquellas en las que tienen representación, lo hacen con tan solo una escena. De esta manera, *Dirty Sexy Money* obtiene presencia en las agresiones iniciadas a causa del engaño, la traición y el enfrentamiento; mientras que *Mad Men* por aquellas que lo hacen motivadas por la prohibición, los celos, el enfrentamiento o la consecución de objetivos. Con estos datos, se pone de manifiesto que en ambas series se hace un uso puntual de la violencia, pues no hay una causa que se alce como la prioritaria para iniciar una agresión por parte de los personajes.



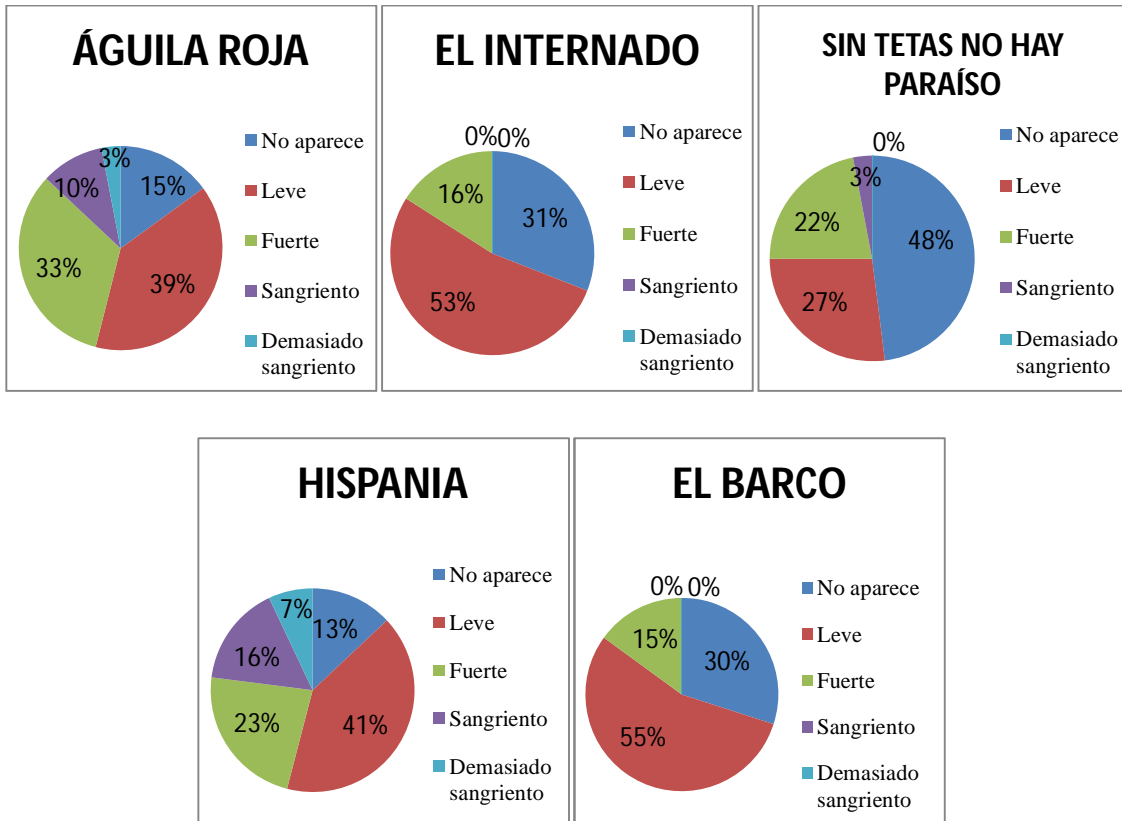
La traición que Juliet reprocha a su amiga en *Dirty Sexy Money* (izda.) y los celos de Don hacia su esposa Betty en *Mad Men* (dcha.) son las causas que provocan las agresiones en estas escenas.

Por último, cabe destacar que, tal y como ocurre con la ficción española, hay categorías que cuentan con una representación insignificante. Así, causas como la prohibición, los celos, el engaño, la traición, el poder y la justicia, no tienen relevancia alguna a la hora de motivar a los personajes a iniciar una acción violenta, por lo que los estímulos que provocan el inicio de una agresión se concentran en muy pocas categorías. A pesar de ello, se puede observar que en ninguna de ellas se registra la presencia de todas las series, con lo que se ofrecen unos datos muy dispersos en cuanto a las motivaciones que incitan el uso de la violencia en la ficción estadounidense.

### **II.2.7.2.3. Grado manifiesto de la acción violenta**

El siguiente y el último elemento a analizar en lo que concierne al desarrollo de las acciones violentas hace referencia a cómo se manifiesta la agresión en imágenes, es decir, de qué manera se muestra a los espectadores el resultado de estas acciones violentas entre los personajes que participan en ella. Este contenido guarda mucha relación con el apartado de elementos visuales de este trabajo, tanta que incluso podría haberse incluido en él, ya que se analiza el tratamiento que hace la imagen de las escenas violentas. Indistintamente, puede tener cabida en ambos apartados y se ha incluido dentro de este, pues constituye un elemento en el análisis de las acciones violentas que se dan en estas series y de su función dentro de la estructura narrativa.

Conjunto de gráficos 6. Grado manifiesto de la agresión violenta en la ficción española



Este conjunto de gráficos muestra que en la ficción española, a excepción de *Sin tetas no hay paraíso*, predomina la manifestación leve en las escenas violentas, con lo que las series parecen no ensañarse y recrearse con la dureza que entrañan acciones de este tipo. Mientras tanto, hay que destacar que la ficción de Telecinco es la única en la que la mayoría de sus agresiones no refleja las consecuencias que las agresiones dejan en las víctimas que las sufren, en concreto, un 48 por ciento del total de las escenas violentas que presenta esta serie. Este grado de manifestación que, en un principio, podría parecer beneficioso para la audiencia, al evitar, con ello, que el espectador se enfrente a escenas un tanto desagradables, es de los más inadecuados, ya que no muestra la gravedad que entraña hacer uso de la violencia y los efectos que provoca en la víctima sobre la que recae la acción violenta.



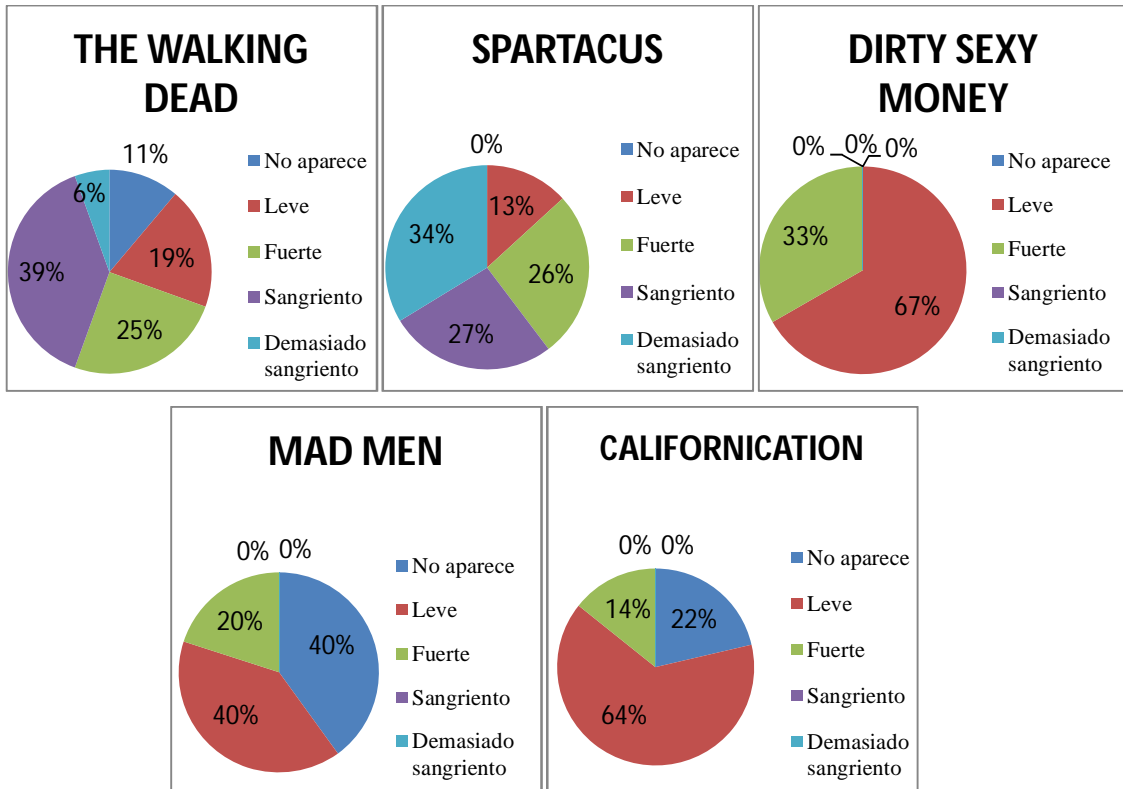
Escena de *Sin tetas no hay paraíso* en la que El Duque dispara a otra persona en repetidas ocasiones hasta que muere. El espectador solo ve el rostro del agresor y de la víctima acompañado del sonido de los disparos, pero en ningún momento se muestra el efecto causado por la acción violenta.

Otro de los aspectos que también se puede extraer de los gráficos anteriores es que *El Internado* y *El Barco* son las únicas series en las que las agresiones no se manifiestan ni de forma sangrienta ni demasiado sangrienta. Estos resultados se adecuan con el carácter menos violento que tienen estas series, ya que son las que cuentan con un menor número de agresiones, y con el tipo de enfrentamientos en los que participan sus protagonistas, pues, la mayoría, no reviste de una gran gravedad.

Mientras tanto, en el lado opuesto, se encuentran *Águila Roja* e *Hispania*, ya que son las únicas series en las que se muestran los efectos de las acciones violentas de una forma demasiado sangrienta, algo que se debe, como ocurre en el caso anterior, al contexto y a las características que presentan ambas tramas. Y es que, en ellas, es donde se llevan a cabo los conflictos más duros e, incluso, en ocasiones sanguinarios; todo ello enmarcado en un período histórico lejano al actual. También llama la atención que estas dos series sean las únicas que cuentan con representación en todas las categorías que conforman los gráficos anteriores, con lo que se pone de manifiesto que, al darse numerosas escenas de violencia en ambas tramas, la representación que se hace de las mismas es muy diversa en función de la intensidad o de la gravedad de la agresión. Por tanto, al haber un mayor número de conflictos hay un abanico más amplio a la hora de mostrarlos al espectador a través de la pantalla.



Conjunto de gráficos 7. Grado manifiesto de la agresión violenta en la ficción estadounidense



En el caso de la ficción estadounidense, no hay ningún grado de manifestación de las acciones violentas que se imponga por encima de otra, debido a la disparidad que presentan las tramas de estas series en cuanto a su carácter violento se refiere. De este modo, llama la atención que tan solo en *The Walking Dead* haya representación en todas las categorías que recoge el gráfico, con lo que, a pesar de no ser la serie con más acciones violentas, sí es la que presenta una mayor diversidad a la hora de mostrar los efectos de las agresiones al espectador. Precisamente en esta ficción, la mayoría de sus escenas violentas se manifiestan de forma sangrienta, mientras que aquellas que lo hacen con un grado manifiesto demasiado sangriento, tienen una representación mínima y solo se dan cuando los humanos se ensañan con los zombis para separarlos de cualquier humano al que han atacado.

Mientras tanto, en *Spartacus* las agresiones se presentan, mayoritariamente, de forma demasiado sangrienta, debido a las brutales y encarnizadas batallas que se libran en la arena entre los gladiadores. A pesar de ello, esta serie se caracteriza tanto por la violencia que ejercen sus personajes entre sí, como por la recreación que se hace de las escenas sangrientas, ya que se recurre a la ralentización de imágenes, así como a los planos cortos para mostrar con detalle la saña y la dureza de las agresiones. Además de

ello, otra prueba que pone de manifiesto el carácter cruento de esta ficción, es que a este tipo de manifestación de las escenas violentas le sigue muy de cerca las de carácter sangriento y fuerte. Es más, no hay ni una sola agresión en la que no se muestre al espectador el efecto que esta ha causado en la víctima.



Las agresiones mortales de estas escenas de *Spartacus* muestran que los efectos de las mismas se manifiestan de forma demasiado sangrienta y con una gran dureza.

En lo que respecta al resto de series estadounidenses, llama la atención que en *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication* no haya representación de las agresiones que se representan de forma sangrienta o demasiado sangrienta. Y es que estas tres ficciones cuentan con un carácter poco violento y no tendría sentido que las escasas agresiones que se desarrollan en ellas fueran sanguinarias si el conjunto de la serie se caracteriza por su escasa violencia. Por ello, en estas ficciones prima la manifestación leve a la hora de mostrar los resultados de los conflictos, seguida de aquellos en los que no aparece el grado manifiesto de los mismos, debido a la poca trascendencia que tienen sus efectos en las víctimas sobre los que recaen. En este sentido, *Dirty Sexy Money* es la serie que menos variedad presenta en cuanto al grado manifiesto de sus agresiones, ya que de sus tres escenas violentas dos de ellas se muestran de forma leve y la restante lo hace de forma fuerte, con lo que se vuelve a reiterar que, en función del carácter violento que caracterice a la serie, así se representarán su agresiones y se presentarán a los espectadores de forma más o menos dura y brutal.

## II.3. Resultados sobre los niveles de audiencia

### II.3.1. Contenidos violentos y niveles de audiencia

La atracción por la violencia es una de las cuestiones académicas más abordadas desde el punto de vista de las causas y los efectos de la violencia televisiva. Las razones por las que al público le llama la atención este tipo de contenidos son varias: la emoción, el espectáculo o la fascinación que suscitan son algunas de las más destacadas, aunque entre ellas también “el morbo ocupa un lugar especial” (Rosales, 2015: 54). Pero, al mismo tiempo, pueden provocar todo lo contrario, ya que la violencia es un fenómeno que origina emociones encontradas:

Las imágenes de violencia «impactan», es decir, emocionan, movilizan, despiertan emociones con diferentes grados de intensidad que, en general, son altos. Esa emoción intensa tiene dos dimensiones o cualidades: por un lado, el contenido de las emociones es negativo, ya que se trata fundamentalmente de miedo, ira, sorpresa y tristeza, pero, por otro, el sentir una emoción intensa es atrayente, incluso placentero (Fernández-Villanueva, Revilla-Castro y Domínguez-Bilbao, 2011: 97).

Por ello, en esta investigación es oportuno analizar la relación que se establece entre la presencia cuantitativa y cualitativa de violencia en los capítulos de las series y los niveles de audiencia que se registran en ellos. Para conocer esta cuestión, se analizarán algunos aspectos de cada una de las entregas que conforman las series, tales como la duración total de cada capítulo, los minutos y escenas de violencia con los que cuentan y la audiencia y el *share* que se registra en cada uno de ellos<sup>1</sup>. Con la intención de obtener unos resultados más precisos, se analizarán por separado las series españolas y las estadounidenses para abordar, así, la expectación que despierta la violencia en las ficciones de ambas nacionalidades y para conocer, entre otras cuestiones, si los capítulos con más audiencia son aquellos que registran más minutos violentos y si los que tienen menos seguimiento por parte del público son, a su vez, los que incluyen menos contenido de violencia o viceversa.

---

<sup>1</sup> Se recurrirá al *share* antes que a la audiencia para determinar cuáles son los capítulos más o menos seguidos por los espectadores. Así, se sigue con el criterio de las cadenas televisivas, ya que prefieren el *share* para conocer el seguimiento que ha tenido un determinado espacio en televisión con respecto al resto que se emite en la misma franja horaria, aunque también porque se facilita una cifra media con la que aglutinar todos los resultados (Díaz, 2014).

### II.3.1.1. Ficción española

Tabla 28. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en *Águila Roja*

ÁGUILA ROJA					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	01:20:38	08:26	16	5.013.000	26,4%
2	01:23:28	10:14	16	5.056.000	26,5%
3	01:17:33	06:30	10	4.899.000	25,8%
4	01:25:57	08:32	13	4.466.000	25,6%
5	01:15:30	05:12	10	4.899.000	25,1%
6	01:15:45	06:27	6	4.505.000	24,5%
7	01:13:10	03:21	6	4.561.000	24,5%
8	01:09:32	04:31	9	4.768.000	25,4%
9	01:11:23	02:21	6	4.626.000	25,4%
10	01:11:09	03:18	7	3.827.000	22,9%
11	01:09:52	03:56	8	4.496.000	25,5%
12	01:23:00	05:12	7	4.509.000	25,7%
13	01:17:49	06:13	13	5.026.000	28,4%
TOTAL	16:34:46	01:12:13	127	—	—
MEDIA	01:16:31	05:70	9,7	4.665.000	25,5%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/200/aguila-roja/capitulos/>

Como se puede apreciar, los capítulos más vistos en la primera temporada de *Águila Roja* son los tres primeros. No obstante, estos datos no presentan una gran diferencia con el resto de episodios, ya que todos ellos ofrecen unas cifras muy similares. Por su parte, en lo que respecta a los capítulos que contienen más minutos de violencia, sobresalen el segundo, el tercero y el primero de ellos. En este caso, sí se aprecia una mayor variación con respecto a los demás capítulos de la serie, ya que frente a los 10,14 minutos que presenta la entrega que más contenidos violentos ofrece, están los 2,21 minutos que ofrece el que menos.

Por otro lado, los capítulos con menor audiencia de la temporada son el décimo, el sexto y el séptimo, aunque, como se ha señalado con anterioridad, la oscilación entre los capítulos en lo que respecta al número de espectadores y la cuota de pantalla es casi insignificante. Mientras tanto, los episodios que menos minutos de violencia presentan son el noveno, el décimo y el séptimo. Ninguno de ellos supera los 3,30 minutos de representación de contenidos violentos en su más de hora y cuarto de duración.

Con todo ello y, ciñéndose a los datos que recoge la tabla, se puede decir que los tres capítulos más vistos y los tres que registran mayores dosis de violencia coinciden en dos de los tres casos. Lo mismo ocurre con los tres capítulos que cuentan con menos audiencia y que presentan menos minutos violentos, puesto que también coinciden dos de los tres episodios que lideran esta variable. A pesar de ello, hay que tener en cuenta la escasa diferencia que hay en las cifras registradas entre todos los capítulos, ya que no existe ningún dato que sobresalga de forma tajante. El número de espectadores y la cuota de pantalla que presenta esta serie es muy estable, por lo que el incremento o descenso de público puede deberse a otro tipo de factores ajenos a la violencia, tales como el interés que despierta la propia trama del capítulo o el que suscita el resto de programación emitida por otras cadena a la misma hora que esta serie.

**Tabla 29. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en El Internado**

EL INTERNADO					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	01:08:20	01:02	4	4.629.000	25,8%
2	01:05:27	01:40	5	4.590.000	25,4%
3	01:05:17	01:34	3	3.601.000	20,8%
4	01:06:00	00:50	2	4.200.000	23,5%
5	01:16:24	00:38	1	3.726.000	23,0%
6	01:03:48	01:42	4	3.717.000	24,7%
TOTAL	06:45:16	07:26	19	—	—
MEDIA	01:07:33	01:14	3,1	4.077.000	23,8%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/146/el-internado/capitulos/#1>

En el caso de *El Internado*, los capítulos más vistos de su primera temporada son, el primero, el segundo y el último. Con ello, se pone de manifiesto el peso con el que cuentan los primeros episodios de la temporada, como resultado de la presión que se ejerce al espectador con la promoción de la serie, así como también el último, como consecuencia de las expectativas que se crean de cara a su desenlace. A pesar de ello, esta estrategia no siempre se cumple, tal y como se aprecia en los datos registrados en otras series analizadas más adelante. Mientras tanto, los capítulos que presentan más minutos de violencia son, a su vez, el segundo, el tercero y el último. Al igual que ocurre con *Águila Roja*, los índices de audiencia de esta serie varían muy poco entre capítulo y capítulo. Donde se observa algo más de diferencia es en los minutos de violencia que se dan en cada uno de ellos, aunque si se tiene en cuenta la escasa

presencia que tienen los contenidos violentos en esta serie, estos datos tampoco muestran una oscilación demasiado acentuada. Por su parte, los capítulos que registran un menor seguimiento son el tercero, el quinto y el cuarto. Mientras que, a su vez, los que contienen menos minutos de violencia son el quinto, el cuarto y el primero. Los datos de todos los capítulos revelan que los contenidos violentos son intrascendentes para esta serie. Basta observar, por ejemplo, los 38 segundos de violencia que contiene el quinto capítulo o los 50 segundos registrados en el cuarto. De esta manera, en el caso de los tres capítulos más vistos y los tres que contienen mayores dosis de violencia hay que señalar que coinciden dos de los tres casos, de la misma forma que lo hacen aquellos que tienen un menor seguimiento y menos minutos de contenido violento. Ahora bien, hay que tener en cuenta que, así como se ha detallado anteriormente con *Águila Roja*, en ninguno de los capítulos se registran unos datos categóricos que confirmen que la mayor acogida de los episodios se debe a que en ellos hay mayores dosis de violencia y viceversa, por lo que pueden entrar en juego diversos factores que provoquen el leve incremento o descenso que se da en cada uno de ellos. Así se manifiesta, por ejemplo, en el primer capítulo al encontrarse entre los tres más vistos y ser, a su vez, uno de los tres que menos violencia tiene.

**Tabla 30. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en Sin tetas no hay paraíso**

<b>SIN TETAS NO HAY PARAÍSO</b>					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	01:14:41	03:12	9	3.964.000	21,7%
2	01:11:05	02:12	3	3.800.000	21,3%
3	01:11:40	02:18	7	3.915.000	21,8%
4	01:17:24	02:27	6	3.407.000	19,4%
5	01:20:58	02:04	5	3.483.000	24,6%
6	01:09:31	03:41	7	4.139.000	23,2%
7	01:11:47	00:51	4	4.226.000	23,5%
8	01:12:52	01:38	5	4.227.000	24,9%
9	01:13:49	02:38	5	4.224.000	24,9%
10	01:18:03	03:15	6	3.397.000	23,3%
11	01:20:34	02:24	5	4.127.000	24,3%
12	01:08:41	02:30	7	4.795.000	28,0%
TOTAL	14:51:05	29:10	69	—	—
MEDIA	01:14:15	02:42	5,7	4.016.000	23,4%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/162/sin-tetas-no-hay-paraíso/capitulos/#t1>

En la serie de Telecinco, los capítulos que registran mayor *share* son el último, el octavo y el noveno, mientras que los que cuentan con más minutos de violencia son el sexto, el décimo y el primero. Con estos datos, se aprecia la escasa diferencia existente entre capítulos en lo que respecta al *share* y al tiempo que se le dedica a los contenidos violentos. A pesar de ello, destaca cómo la última entrega de la temporada presenta una diferencia más significativa con respecto a las demás, ya que se descuelga del resto en términos de audiencia al ser el capítulo más visto y con mayor cuota de pantalla.

Mientras tanto, los capítulos que cuentan con menor respaldo por parte de los espectadores son el cuarto, el segundo y el primero y los que menos violencia registran son el séptimo, el octavo y el quinto. A partir de estos datos, se puede observar cómo la emisión de contenidos violentos es intrascendente para el público de esta serie, ya que la audiencia y el *share* de esta ficción va de menos a más, independientemente de la violencia emitida, por lo que a la hora de decidir verla o no pueden entrar en juego otros factores, como la relación entre los protagonistas o la trama de la historia. Así se manifiesta, por ejemplo, en el último capítulo de la temporada, pues, a pesar de ser el episodio más visto, no es ni de los que más ni de los que menos violencia ofrece. Y es que este capítulo suele despertar mayor interés debido a que en él se cierran algunas de las tramas y se abren otras que se desarrollarán en las próximas entregas de la serie.

**Tabla 31. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en Hispania**

HISPANIA					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	01:18:31	04:06	16	4.768.000	22,7%
2	01:11:39	07:52	20	5.116.000	24,7%
3	01:14:31	05:19	10	4.793.000	25,8%
4	01:12:02	05:39	15	4.200.000	21,7%
5	01:11:26	04:24	12	4.411.000	23,2%
6	01:16:10	08:07	16	4.243.000	23,8%
7	01:11:14	08:06	14	4.194.000	22,7%
8	01:11:06	06:56	12	4.145.000	24,1%
9	01:10:36	13:56	15	3.376.000	17,8%
TOTAL	10:57:15	01:04:25	130	—	—
MEDIA	01:13:02	07:13	14,4	4.360.000	22,9%

Fuente: <http://www.tutele.net/2011/01/12/pese-al-bajon-hispania-mantiene-el-liderazgo-en-su-primera-temporada/>

En lo que respecta a la serie *Hispania*, los capítulos que cuentan con mayor acogida por parte del público son el tercero, el segundo y el octavo; aunque hay que señalar que no destacan de forma muy notable con respecto al resto. Mientras tanto, los episodios que registran más minutos de contenido violento son el capítulo final de la temporada, así como el sexto y el séptimo. Con estos datos, se observa que no se establece ningún tipo de correspondencia entre los capítulos con más cuota de pantalla y aquellos en los que emiten más dosis de violencia. Pese a ello y, si se continúa con los capítulos que menos espectadores han cosechado, se aprecia que son el último, el cuarto y el séptimo los que se encuentran entre los que menor *share* registran en la temporada. Unos datos que no coinciden en absoluto con los episodios que presentan menos contenido violento, ya que, en este caso, son el primero, el quinto y el tercero.

Así, en lugar de que se establezca una relación entre los capítulos con más audiencia y los que tienen más minutos violentos, se produce el efecto contrario, debido a que dos de los episodios con más violencia se encuentran dentro de los que han registrado una menor cuota de pantalla. Sin embargo, como las cifras de audiencia no muestran un descenso demasiado pronunciado con respecto a las que presentan el resto de capítulos, estos datos pueden deberse a otros factores ajenos a la violencia. Un caso muy llamativo es el que se da con el capítulo final de *Hispania*, y es que, precisamente por el hecho de ser el último, llama la atención que sea el que menos espectadores registre de los nueve episodios con los que cuenta la primera temporada de esta serie. No hay que olvidar la expectación que despierta la última entrega de una ficción, pues el interés y el atractivo que suscita el cierre de tramas y la apertura de otras que tendrán lugar en la siguiente temporada hacen que se convierta, normalmente, uno de los capítulos más seguidos. Ahora bien, sería complicado establecer una relación directa entre el hecho de que el episodio que emite más minutos de violencia sea el menos visto de la temporada a causa de ello. Y es que los datos no se pueden analizar de forma aislada, sino en el contexto en el que tienen lugar. Por ello, hay que tener en cuenta que a pesar de que *Hispania* marcó mínimo de temporada en su capítulo final, lideró el ranking de las emisiones más vista del día. Asimismo, tampoco hay que olvidar que la emisión del último capítulo de la temporada de *Hispania* coincidió con el estreno de *The Walking Dead* en La Sexta y con el que esta cadena pudo registrar el mejor estreno de su historia hasta la fecha. Dicha expectación le restó audiencia a *Hispania*, ya que ambas se emitieron en la misma franja horaria y la ficción estadounidense era un rival



muy fuerte con el que tuvo que competir el final de temporada la serie española (González, 2011).

**Tabla 32. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en *El Barco***

EL BARCO					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	01:18:00	03:13	5	4.769.000	23,4%
2	01:10:00	03:09	3	4.324.000	20,5%
3	01:16:29	01:50	2	4.188.000	20,4%
4	01:10:27	02:12	4	4.107.000	20,2%
5	01:07:46	01:39	1	3.834.000	18,8%
6	01:16:00	04:19	5	4.010.000	19,9%
7	01:15:18	04:15	4	3.829.000	19,0%
8	01:16:33	00:31	1	4.079.000	20,2%
9	01:10:39	04:50	2	3.996.000	19,8%
10	01:20:23	02:00	3	4.306.000	21,3%
11	01:14:36	00:33	1	4.175.000	20,8%
12	01:18:32	00:24	1	3.992.000	20,3%
13	01:37:43	00:58	1	4.208.000	23,1%
TOTAL	16:32:26	29:53	33	—	—
MEDIA	01:16:20	02:27	2,5	4.149.000	20,6%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/el-barco/audiencias/>

Por último, *El Barco* tiene entre sus capítulos más vistos el primero, el último y el décimo, mientras que los que presentan más minutos de violencia son el noveno, el sexto y el séptimo. Como puede apreciarse, en este caso no se da ninguna coincidencia entre los episodios que cuentan con una mayor cuota de pantalla y los que tienen más minutos violentos. No obstante, si se sigue con los episodios menos vistos de *El Barco*, se observa que son el quinto, el séptimo y el sexto los que cuentan con una menor acogida con respecto al resto, así como que los que ofrecen menos minutos de violencia son el duodécimo, el octavo y el undécimo. Con estos datos, se puede observar que se da una doble coincidencia, ya que dos de los episodios que contienen más violencia son a su vez dos de los que cuentan con menor audiencia y *share*. Por tanto, se podría decir que el público respalda menos aquellos capítulos que cuentan con más minutos violentos, pero la diferencia entre todos ellos es mínima y casi insignificante, por lo que sería un atrevimiento establecer esta conexión sin tener en cuenta otros factores.

Otra cuestión a destacar es que en esta serie el primer y el último capítulo de la temporada son los que despiertan más interés entre la audiencia debido a que son los más vistos. Si estos datos se relacionan con que ninguno de ellos se encuentran ni entre los que ofrecen más minutos violentos ni entre los que menos, se pone de manifiesto que el atractivo que ven los espectadores en ellos no se corresponde exclusivamente con las dosis de violencia que puedan presentar, sino a que se trata de dos episodios clave de la temporada. Y es que, si uno presenta a los personajes y a la trama principal de la historia, el otro pone fin a algunas de ellas y abre otras para la siguiente temporada.

### II.3.1.2. Ficción estadounidense

*Tabla 33. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en The Walking Dead*

THE WALKING DEAD					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	00:44:29	04:02	11	2.961.000	14,2%
2	00:42:20	03:57	6	2.781.000	16,5%
3	00:44:30	02:27	5	3.201.000	15,5%
4	00:42:27	03:49	7	3.175.000	18,1%
5	00:44:25	00:16	1	3.136.000	14,9%
6	00:44:40	01:57	6	3.101.000	17,5%
TOTAL	04:22:51	16:28	36	—	—
MEDIA	00:43:49	02:71	6	3.060.000	16,1%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/the-walking-dead/audiencias/>

En el caso de *The Walking Dead*, la tabla precedente muestra que los capítulos con más audiencia son el cuarto, el último y el segundo; mientras que los capítulos que cuentan con más minutos de violencia son el primero, el segundo y el cuarto. Con ello, se puede decir que la relación entre mayor audiencia y mayor presencia de violencia se establece en el capítulo segundo y cuarto de la temporada. Ahora bien, hay que tener en cuenta otros factores antes de establecer esta conexión. Uno de ellos puede ser el hecho de que La Sexta, en lugar de emitir un capítulo de la serie por semana, estrenaba dos en la misma jornada de forma consecutiva. Si se observa, los episodios que han contado con mayor respaldo por parte de la audiencia han sido los que se han emitido en último lugar dentro del mismo día y, por tanto, en un horario más próximo a la media noche. De tal forma, que parece que se crea una tendencia a la hora de seguir más la segunda

entrega que la primera, bien porque la primera funcionaba como acicate para ver la siguiente al despertar el suficiente interés como para que el público continuara viendo la serie –y de forma más mayoritaria–, bien porque el hecho de que el segundo capítulo se emitiera en un horario más tardío hacía que tuviera menos competencia con respecto al resto de programación que se emitía en *prime time*, horario en el que lo hace el primer capítulo. Por tanto, esta disposición que adopta la audiencia a la hora de seguir con más ahínco el segundo de los episodios que se estrena en la jornada que el primero, poco tiene que ver con el hecho de que haya más o menos violencia en el capítulo, sobre todo porque la diferencia que se da entre ellos con respecto a los minutos que dedican a la violencia es mínima –a excepción del quinto episodio, que sólo tiene 16 segundos–.

Por otro lado, los episodios menos vistos de *The Walking Dead* son el primero, el quinto y el tercero, aquellos que se han emitido en primer lugar dentro de la misma jornada, como ya se ha explicado anteriormente. Mientras tanto, los capítulos que cuentan con menos minutos de violencia son el quinto, el último y el tercero. Con estos datos, se manifiesta que, a pesar de que hay una coincidencia en dos de los capítulos que son menos vistos y que, a su vez, registran menos audiencia y viceversa, hay que tener en cuenta los factores contextuales antes de establecer cualquier tipo de relación general ya que pueden tratarse de hechos puntuales. Así lo demuestran datos tan dispares como, por ejemplo, los del último capítulo, ya que se encuentra entre los más vistos de la temporada es, a su vez, uno de los que menos violencia ofrece, aunque también los del primer episodio, pues es el que menos audiencia registra y al mismo tiempo el que más minutos de violencia tiene.

Por lo tanto, con los datos que se desprenden de esta serie resulta complicado establecer cualquier tipo de conexión entre contenidos violentos e índices de audiencia, ya que no hay una correlación generalizada en los capítulos que configuran la primera temporada de ficción estadounidense.

**Tabla 34. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en *Spartacus***

SPARTACUS					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	00:52:33	09:55	9	2.100.000	10,7%
2	00:50:36	06:51	6	2.046.000	14,3%
3	00:50:49	09:45	5	2.001.000	15,9%
4	00:47:10	08:20	5	1.892.000	9,4%
5	00:51:05	08:11	5	1.958.000	13,1%
6	00:49:50	02:54	3	1.595.000	7,9%
7	00:46:55	07:21	4	1.614.000	10,9%
8	00:48:50	06:40	6	1.851.000	9,4%
9	00:48:23	03:31	7	1.917.000	14%
10	00:49:47	09:14	6	1.829.000	9,1%
11	00:49:39	05:03	7	2.007.000	14,1%
12	00:51:06	10:08	7	1.953.000	9,9%
13	00:52:04	16:21	14	2.281.000	17,2%
TOTAL	10:48:47	01:44:14	83	—	—
MEDIA	00:49:54	08:01	6,38	1.926.615	11,9%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/spartacus-sangre-y-arena/audiencias/>

Antes de comenzar el análisis propiamente dicho, hay que señalar que en *Spartacus* ocurre lo mismo que en *The Walking Dead* en lo que respecta a la emisión de sus capítulos, ya que la cadena de televisión, en este caso Cuatro, estrena dos episodios al día de forma consecutiva, a excepción de los capítulos tres, cuatro y cinco, que son emitidos de forma independiente y sin estar ligados a otro que le releva cuando finalizan. Dicho esto, los capítulos que cuentan con más audiencia son el último, el tercero y el segundo, mientras que los que dedican más minutos a los contenidos violentos son el último, el decimosegundo y el primero.

Los datos muestran que el único episodio en el que se da la máxima de contar con un gran respaldo por parte del público al contar con más dosis de violencia es el último capítulo de la temporada. No obstante, también hay que tener en cuenta que se trata del episodio final y que la serie cierra marcando un máximo de temporada al cosechar una cuota de pantalla muy superior con respecto a la registrada en el resto de capítulos. Y es que, como ya se ha comentado en otras ocasiones, el final de temporada suele ser uno de los capítulos más vistos, si no el que más, de toda la serie, debido a la expectación que

suscita en el espectador conocer cuál será la suerte de los personajes, así como qué tramas se resuelven y cuáles quedan abiertas para la siguiente temporada.

Por otra parte, los capítulos que cuentan con un menor seguimiento por parte de la audiencia son el sexto, el décimo y el octavo. Curiosamente, en este caso sí que ocurre lo mismo que en *The Walking Dead*, puesto que, los días en los que se emiten dos capítulos, el primero de ellos era menos visto que el segundo. Así, como se observa en la tabla, los episodios menos vistos son aquellos que han antecedido a otro capítulo que se ha emitido inmediatamente después de éste. Por tanto, se puede aplicar lo dicho en la anterior serie: la tendencia a ver menos la primera entrega que la segunda que se estrenan el mismo día se puede deber a que, al emitirse esta en un horario más próximo a la madrugada, la competencia con respecto a la programación que emite el resto de cadenas puede que no sea tan fuerte como la que hay en *prime time* y, por tanto, la serie goce de más expectación e interés para la audiencia. No obstante, también se puede deber a que la emisión del primer capítulo deje al público con ganas de más y, el hecho de que no tenga que esperar a la semana próxima para saber cómo continúa la serie, haga que el seguimiento del segundo capítulo sea mayor.

En consecuencia, la serie *Spartacus* se caracterizan por la gran cantidad de violencia que tiene y por la forma en la que se manifiesta –en ocasiones, de manera reiterada–; por ello, el contenido violento con el que cuentan sus episodios no suele variar demasiado. Las entregas que muestran menos minutos violentos son la sexta, la novena y la decimoprimer. En este caso, el capítulo sexto es, al mismo tiempo, el menos visto y el que muestra menos dosis de violencia, una relación que lejos de significar el rechazo del público hacia aquellos episodios que presentan menos contenido violento, puede explicarse por factores ajenos a este, ya que si así fuera, habría más capítulos de la serie en los que se repitiera esta tendencia y, como se observa en los datos que recoge la tabla, no es el caso.

**Tabla 35. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en Dirty Sexy Money**

DIRTY SEXY MONEY					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	00:42:22	00:25	1	2.786.000	15,1%
2	00:42:19	00:00	0	2.576.000	15,1%
3	00:41:32	00:53	1	2.193.000	12%
4	00:42:23	00:00	0	1.854.000	11,1%
5	00:42:26	00:00	0	1.614.000	8,2%
6	00:42:28	00:00	0	1.423.000	9,4%
7	00:41:52	00:00	0	1.677.000	11,6%
8	00:41:50	00:11	1	1.486.000	17,9%
9	00:41:47	00:00	0	1.945.000	10,4%
10	00:41:46	00:00	0	1.521.000	7,8%
TOTAL	07:00:45	01:29	3	—	—
MEDIA	00:42:45	00:12	0,3	1.907.500	11,8%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/dirty-sexy-money/audiencias/>

En el caso de *Dirty Sexy Money*, se continúa con la tendencia de las cadenas privadas españolas a la hora de emitir series estadounidenses, ya que, en esta ocasión, también se emite en la misma jornada un doble capítulo de esta ficción; concretamente, ocurre con los episodios que van del primero al sexto, mientras que, a partir del séptimo, se emite un capítulo por semana. Como se observa, la diferencia de audiencia entre las entregas que se emiten en el mismo día es nula –en el caso de las dos primeras– y, en el resto, no se aprecia un contraste tan pronunciado entre el primer y el segundo episodio emitido como ocurría con las series estadounidenses anteriormente analizadas. Sea como fuere, los capítulos que cuentan con mayor respaldo de la audiencia son el octavo, el primero y el segundo; mientras que los que cuentan con más minutos de violencia son el tercero, el primero y el octavo. De hecho, son los únicos tres capítulos en los que se registra un mínimo de contenido violento, pues, como se puede apreciar, en el resto de episodios no se recoge ningún tipo de violencia. Por lo tanto, no se puede decir que el público siga esta serie motivada por la presencia de violencia que tienen sus episodios, ya que las escenas que se le dedican son escasas y, de hecho, el 70 por ciento del total de sus capítulos carece de contenido violento.

A pesar de ello, si se observa cuáles son los capítulos menos vistos de la temporada, son el último, el quinto y el sexto; mientras que, como ya se ha señalado, los que cuentan con menos violencia son los siete episodios que carecen por completo de contenido violento. Desde este punto de vista, no se puede establecer ningún tipo de relación entre los capítulos más o menos vistos y los que más o menos presencia de violencia tienen. Pero sí llama la atención observar cómo los espectadores de esta serie le dieron su máxima confianza en el primer capítulo, al ser el segundo más visto, y se la retiraron al llegar el último episodio con el desenlace de la temporada al marcar un mínimo de audiencia y de cuota de pantalla. De hecho, Antena 3 no renovó la emisión de la serie en su segunda temporada. Por tanto, estos datos pueden reflejar el descontento de la audiencia para con la trama de esta ficción más allá de la presencia o ausencia de contenidos violentos en sus capítulos.

**Tabla 36. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en Mad Men**

MAD MEN					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	00:48:23	00:00	0	607.000	15%
2	00:45:03	00:00	0	489.000	12,9%
3	00:42:20	00:11	1	507.000	13,3%
4	00:43:14	00:00	0	445.000	11,2%
5	00:46:02	00:00	0	474.000	10,2%
6	00:44:59	00:00	0	634.000	12,4%
7	00:45:07	00:28	1	399.000	10,2%
8	00:46:04	00:00	0	489.000	11,1%
9	00:45:34	00:39	1	259.000	5,9%
10	00:45:59	00:09	1	405.000	10,1%
11	00:47:58	00:05	1	434.000	11,4%
12	00:45:22	00:00	0	324.000	8,8%
13	00:51:54	00:00	0	284.000	8,1%
TOTAL	09:57:59	01:32	5	—	—
MEDIA	00:46:36	00:10	0,3	442.307	10,8%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/mad-men/audiencias/>

Por su parte, en *Mad Men* se rompe la tendencia establecida por las cadenas privadas españolas de emitir dos capítulos de las series estadounidenses en un mismo día, ya que es la única ficción extranjera de las cinco analizadas cuyos episodios se

estrenan individualmente, uno por semana. Quizás, Cuatro, la cadena encargada de emitir esta serie, quiso con esta decisión darle más protagonismo a una ficción de enorme éxito internacional y avalada por las buenas críticas cosechadas desde su estreno. De esta manera, los capítulos que han registrado una mayor acogida por parte del público son el primero, el tercero y el segundo; curiosamente, se trata de los tres primeros episodios de la temporada los que, como se observa, despiertan más interés en los espectadores. Sin embargo, estos datos no coinciden con el hecho de que en ellos se dedique un mayor tiempo a los contenidos violentos, puesto que los capítulos que emiten más violencia son el noveno, el séptimo y el tercero. En este último, a pesar de que es, a su vez, uno de los episodios más vistos y uno de los que emiten más violencia, no constituye un buen ejemplo de la posible relación que pudiera tener el hecho de que tenga una mayor cuota de pantalla porque en él se dedica más tiempo a los contenidos violentos, ya que tan solo cuenta con once segundos de violencia. Y es que esta ficción no se caracteriza precisamente por su contenido violento, ya que como se observa en la tabla, es un elemento intrascendente para el desarrollo de la trama de esta serie.

Los episodios menos vistos son el noveno –que registra mínimo de temporada–, el último y el duodécimo. A tenor por los resultados, se puede decir que la expectación suscitada por la serie se ha ido desinflando desde el primer episodio hasta el último, ya que su evolución en lo que respecta a índices de audiencia ha ido de más a menos. Mientras tanto, los capítulos que contienen menos violencia son varios, ya que, como ocurría con *Dirty Sexy Money*, hay capítulos en los que no se registra ni una escena de contenido violento, concretamente, en ocho de los trece que conforman la primera temporada de esta serie, lo que supone que más del 60 por ciento del total de sus capítulos no cuentan con ningún tipo de contenido violento. Es por ello por lo que, en este sentido, no se puede establecer ningún tipo de relación entre los episodios más o menos vistos y los que registran más o menos violencia, ya que, con los datos ofrecidos, carecería de sentido al dedicarle esta serie una escasa importancia a los contenidos de carácter violento para el desarrollo de sus tramas.



Tabla 37. Relación de tiempo de contenido violento y audiencia en *Californication*

CALIFORNICATION					
Capítulos	Duración capítulos	Tiempo de contenido violento	Escenas violentas	Audiencia	Share
1	00:31:41	01:09	4	750.000	10,1%
2	00:25:15	00:07	1	630.000	11,3%
3	00:25:50	00:23	2	437.000	12,3%
4	00:25:30	00:00	0	730.000	8,5%
5	00:25:28	00:00	0	544.000	9,1%
6	00:25:19	00:00	0	1.009.000	11,5%
7	00:24:40	00:24	2	633.000	10,7%
8	00:26:00	00:11	1	577.000	6,9%
9	00:25:37	00:14	1	560.000	10,6%
10	00:25:28	00:49	1	592.000	10,4%
11	00:25:42	00:00	0	455.000	12,2%
12	00:25:09	00:58	2	553.000	8,5%
TOTAL	05:11:39	04:15	14	—	—
MEDIA	00:25:58	00:34	1,1	622.500	10,1%

Fuente: <http://www.formulatv.com/series/californication/audiencias/>

Para finalizar, hay que señalar que los capítulos de *Californication* son los que más alteraciones sufren con respecto a su emisión, ya que, a pesar de que se trata de una serie semanal, en el mismo día de su estreno se emitieron tres episodios seguidos, posteriormente se siguió con la tendencia de estrenar un doble capítulo en la misma jornada y, por último, el capítulo final se emitió en solitario. Quizás, la corta duración de los episodios de esta ficción estadounidense, daba una mayor flexibilidad a la cadena para que los emitiera de la forma que estimara oportuna en función de su programación.

Por otro lado, los capítulos que registran más audiencia son el tercero, el undécimo y el sexto; mientras que los que dedican más tiempo a la violencia son el primero, el duodécimo y el décimo. Como se aprecia, no se establece ningún tipo de concordancia entre los episodios más vistos y los que más minutos de violencia contienen. Además de ello, esta serie tampoco se caracteriza por las dosis de violencia que contienen sus capítulos, como ya pasaba con *Dirty Sexy Money* o *Mad Men*, con lo que no resultaría demasiado significativo que se hubiera dado una relación entre mayor audiencia y mayor violencia, sobre todo, si se tiene en cuenta que la diferencia que se da entre los capítulos con respecto a los contenidos violentos que ofrecen es mínima.

No obstante, los episodios que cuentan con menos respaldo por parte de los espectadores son el octavo, el último y el cuarto, al no superar ninguno de ellos el 8,5 por ciento de cuota de pantalla. En este sentido, llama la atención la evolución de la audiencia con respecto al apoyo que le brinda a la serie en el primer capítulo y en el último, dos de los episodios que, normalmente, son los más fuertes de una serie. Y es que, a pesar de que la ficción arranca con unos datos discretos, el episodio final registra una cuota de pantalla y un número de espectadores notablemente inferior al primero, de lo que se puede deducir que el interés por la serie fue decayendo para el público o que la programación con la que competía era más atractiva para la audiencia que la propia ficción estadounidense. Con todo ello, los capítulos menos vistos no coinciden con los que menos violencia tienen, que, en este caso, son el cuarto, el quinto, el sexto y el decimoprimer; unos episodios que carecen por completo de contenido violento. En este sentido y, al igual que ha ocurrido con las series anteriores, carece de sentido establecer cualquier tipo de relación entre los episodios más o menos seguidos por la audiencia y los que contienen más o menos violencia, puesto que en cuatro de ellos este elemento es inexistente y, en el resto, solo el primer capítulo supera el minuto de contenido violento mientras que los demás dedican únicamente unos segundos a la violencia en cualquiera de sus manifestaciones.



## **TERCERA PARTE**

### **Conclusiones, discusión y líneas de investigación futuras**



### **III.1. Conclusiones**

Tras analizar las variables y las categorías establecidas en este trabajo para conocer, en primer lugar, la representación que se hace de los contenidos violentos en las series de este trabajo y, en segundo lugar, la vinculación entre los contenidos violentos de los capítulos y los niveles de audiencia registrados, se ha realizado un estudio pormenorizado a partir de las técnicas metodológicas proporcionadas por el análisis de contenido, el análisis narrativo y el análisis comparativo con el que se ha llegado a las conclusiones de esta investigación. Estas se presentarán agrupadas en tres bloques: en el primero, se detallarán las conclusiones de la ficción española; en el segundo, las obtenidas de la ficción estadounidense y, en el tercero, las comunes que presentan la ficción española y estadounidense. Con ello, se pretende concentrar las conclusiones de estas series según su nacionalidad de producción, con el fin de conocer su perfil sobre la representación que hacen de la violencia, así como las semejanzas y diferencias que se dan entre los elementos que componen las escenas violentas.

#### **III.1.1. Conclusiones relativas a la forma de representar de la violencia**

##### **III.1.1.1. Conclusiones específicas de la ficción española**

- 1) Los protagonistas y antagonistas, que son, en su gran mayoría, los principales agresores de las escenas violentas, son personajes atractivos tanto física como psíquicamente. Se trata de personajes inteligentes, seguros de sí mismos y con capacidad resolutive para enfrentarse a los problemas. Además de ello, todos se ajustan al mismo perfil: hombres jóvenes, de raza blanca y de tez y cabello moreno. Todo ello, hace que el personaje sea más atrayente para la audiencia y que se admita, en mayor medida, las acciones violentas que pueda cometer.
- 2) *Águila Roja*, *El Internado* y *Sin tetas no hay paraíso* son las series en las que, dentro de los personajes definidos, más veces recae el rol de agresor en la figura del protagonista. Se trata de las series que registran mayor cuota de pantalla y audiencia de entre las seleccionadas para este trabajo, con lo que, la imagen de un protagonista agresivo que recurre a la violencia es uno de los elementos que garantizan el éxito de estas series, a pesar de que, con ello, se contribuye a que el aprendizaje de conductas violentas sea más efectivo.

- 3) Las escenas violentas de estas series no cuentan, en su mayoría, con testigos durante el desarrollo del conflicto. Mientras tanto, el porcentaje de testigos activos que impiden un enfrentamiento o separan a los personajes que lo van a protagonizar es escaso, pues no supera en ninguna de serie el 18 por ciento.
- 4) Todos los agresores y las víctimas de las escenas violentas, a excepción de un solo caso, son de raza blanca. Por tanto, se excluye la violencia entre razas y la representación de las mismas en estos relatos audiovisuales.
- 5) Los personajes que protagonizan las acciones violentas cuentan con una edad comprendida entre la juventud y la adultez –estos últimos no suelen superar los 40 años–. Si bien los jóvenes cuentan con una representación ligeramente mayor en el rol de víctimas, los adultos lo hacen más como agresores. El resto de grupos de edad tienen una presencia insignificante en este tipo de acciones.
- 6) Las escenas violentas de estas cinco series presentan, mayoritaria y, en ocasiones, únicamente, la variedad idiomática del castellano. No obstante, se pueden apreciar otros acentos que, aunque sean mínimos, están cargados de significado por el estereotipo que va asociado a ellos. Destaca el caso de *Sin tetas no hay paraíso*, donde aparecen personajes con acento gallego y colombiano relacionados con el mercado del narcotráfico que se da en la serie. Con lo cual, se refuerza el tópico que tradicionalmente asocia a estas regiones, en este caso, a través del acento de los personajes, con el negocio de la droga.
- 7) La ausencia total de música está presente en aquellas escenas violentas en las que se da una agresión verbal o física de carácter leve. Por tanto, la música se reserva para aquellas interacciones violentas que son fuertes o de mayor gravedad para captar, más si cabe, la atención del espectador.
- 8) Las escenas violentas se desarrollan, generalmente, en espacios unitarios de interior. Entre ellos, el hogar destaca por ser la ubicación espacial en la que se registran acciones violentas con mayor frecuencia, ayudando al agresor a facilitar el ataque o, incluso, a dificultar o impedir la huida de la víctima.
- 9) Todos los capítulos de las series españolas incluyen escenas de violencia, aunque, en algunos casos, tan solo sea en una ocasión. Con ello, se manifiesta la importancia con la que cuentan las acciones violentas, en cualquiera de sus manifestaciones, para las tramas de la ficción serial televisiva analizada.
- 10) Las escenas violentas se desarrollan a partir de unos actos agresivos, tanto verbales como físicos, de carácter fuerte. Si los primeros están representados

por humillaciones o graves insultos, los segundos lo hacen a través de conflictos duros e incluso, en ocasiones, bastante desagradables. En este sentido, cabe destacar que gran parte de las agresiones verbales van acompañadas de agresiones físicas de carácter leve y que solo se registran dos suicidios, uno en *Águila Roja* y otro en *Hispania*.

- 11) La causa que, principalmente, motiva el inicio de las acciones violentas es la consecución de objetivos, por lo que los personajes de las escenas violentas recurren a la violencia para conseguir sus fines.
- 12) Los efectos y las consecuencias derivadas de las acciones violentas se muestran levemente, es decir, las imágenes no reflejan de forma intensa el daño y la crueldad que acompaña a veces este tipo de actos.

Tras la exposición de estas conclusiones, resulta oportuno señalar cuál de las series españolas de este trabajo es la que más principios inadecuados presenta desde el punto de vista del fomento al aprendizaje o a la imitación de conductas violentas. Para ello, se tendrá en cuenta el enfoque cuantitativo, con el que se analizará la relación entre los minutos de contenido violento que hay en cada serie en proporción con el número de capítulos y la duración total de los mismos, así como el enfoque de contenido cualitativo, necesario para abordar la forma en la que se representa la violencia.

*Tabla 38. Relación de capítulos, duración y contenidos violentos de la ficción española*

SERIES	CAPÍTULOS	DURACIÓN 1ª TEMPORADA	TOTAL MINUTOS VIOLENTOS	TOTAL ESCENAS VIOLENTAS
Águila Roja	13	16:34:46	01:12:13	127
El Internado	6	06:45:16	00:07:26	19
Sin tetas no hay paraíso	12	14:51:05	00:29:10	69
Hispania	9	10:57:15	01:04:25	130
El Barco	13	16:32:26	00:29:53	33

Con los datos que se recogen en esta tabla, el orden en el que quedarían las series a partir del total de minutos violentos que se registran en sus capítulos sería el siguiente: *Águila Roja*, *Hispania*, *El Barco*, *Sin tetas no hay paraíso*, y *El Internado*. Cabe señalar que, a pesar de que *Hispania* sea una de las que cuenta con menos capítulos en su primera temporada y, por tanto, con una duración total menor, es la serie que, tras



*Águila Roja*, dedica más minutos a los contenidos violentos, al llegar a sobrepasar la hora de duración. En el lado opuesto se encuentra *El Internado*, al tratarse de la serie que menos violencia tiene en el desarrollo de su tramas, mientras que *Sin tetas no hay paraíso*, a pesar de contar con menos minutos violentos que *El Barco*, se sitúa por encima de esta serie debido a que, si se tiene en cuenta la proporción entre el número de capítulos, la duración total de la temporada y las escenas violentas contabilizadas, la ficción de Telecinco dedica más espacio a la violencia que la de Antena 3.

Por otro lado, si el análisis cuantitativo tiene su importancia, aún más si cabe el perteneciente al contenido cualitativo, ya que, a partir de él, se puede conocer qué serie reúne más principios inadecuados en la representación de la violencia. Así, atendiendo a los resultados y al análisis contextual de las series, *Sin tetas no hay paraíso* es la ficción española que tiene una mayor confluencia de rasgos inapropiados en cuanto al modo de presentar los contenidos violentos. Antes de analizar esta serie para justificar dicha decisión, hay que señalar los motivos por los que se han descartado a las demás.

Si se parte de las más violentas desde el punto de vista cuantitativo, *Águila Roja* e *Hispania*, hay que tener en cuenta que el principal motivo por el que se ha prescindido de ellas es que ambas son series de ambientación histórica, por lo que ya se marca una distancia temporal y psicológica con los espectadores y, por tanto, la probabilidad de imitar las causas que motivan el inicio de las acciones violentas de la serie se reducen. Y es que el contexto sociocultural, político y legal es totalmente diferente al actual, por lo que las armas, las formas de agredir o las causas que llevan a los personajes de la serie a iniciar una agresión difieren mucho de las que se dan en la sociedad a día de hoy. En lo que respecta a *El Internado*, resulta evidente las causas por las que se ha descartado como la serie que más puede contribuir al aprendizaje de conductas violentas: es la que menos uso hace de la violencia y, cuando se recurre a ella, lo hace a través de agresiones de carácter leve en su gran mayoría que no entrañan demasiada gravedad. Por último, *El Barco* es, tras la serie anterior, la que menos escenas violentas registra entre sus capítulos. Aunque, en este caso, algunas de las agresiones que se cometen son de mayor dureza que las que se dan en *El Internado*, hay que señalar que el marco en el que se realizan se corresponde a un contexto de ciencia ficción, ya que los personajes van a bordo de un buque escuela sin destino al haber desaparecido toda la masa terrestre del planeta. Esto contribuye a que gran parte de sus agresiones, tanto

verbales como físicas, tengan menos probabilidad de ser imitadas por parte de la audiencia, puesto que, gran parte de las causas que las provocan se originan por el ambiente en el que están inmersos los personajes y que está muy alejado al de la vida real. Además de ello, hay que señalar que tanto *El Internado* como *El Barco* son las series en las que más participación activa tienen los testigos de las acciones violentas y donde más se castiga a los agresores. Si se refleja cómo los personajes que presencian una agresión intentan separar a los implicados o si se muestra cómo en gran parte de las escenas violentas los agresores no quedan impunes de sus acciones, se transmite una imagen negativa y poco atractiva de la violencia. Algo que cobra mayor relevancia si se tiene en cuenta que los personajes principales de ambas series son jóvenes y adolescentes, al igual que el sector del público que, mayoritariamente, los respalda. Por tanto, se puede establecer una mayor identificación entre la conducta de los personajes de la ficción por parte de la audiencia.

Aclaradas estas cuestiones, el siguiente paso será centrarse en *Sin tetas no hay paraíso*. Esta serie es la que reúne más principios inadecuados en su forma de representar la violencia y, por tanto, la que más puede fomentar la imitación o el aprendizaje de conductas violentas. Entre los rasgos contextuales que justifican esta decisión hay algunos compartidos por el resto de series y otros exclusivos de ella:

- 1) La presencia de narratividad en sus escenas violentas.
- 2) A pesar de que en la serie la mayoría de los actos violentos se originan justo antes al desarrollo de la misma, cabe señalar que, en comparación con el resto de series, es la que registra más agresiones de forma intencionada. A pesar de que *Águila Roja* la supera cuantitativamente en dos acciones de este tipo, hay que tener en cuenta que la serie de *La 1* cuenta con un capítulo más en su temporada y su duración total es mayor, por lo que, en proporción, *Sin tetas no hay paraíso* es en la que tienen lugar más conflictos de forma premeditada.
- 3) En la gran mayoría de sus escenas violentas se recurre a los actos violentos y agresivos como si no existiese otra alternativa para solucionar el problema.
- 4) Los agresores, especialmente, el protagonista, se caracterizan por su atractivo.
- 5) La mayoría de las víctimas se distinguen por su simpatía, atractivo –más relacionado con su carácter que con su físico– e incluso por contar con una

personalidad con la que el público puede enfatizar con facilidad y, en ocasiones, compadecerse de su situación.

- 6) Es la única serie en la que tanto los agresores como las víctimas se enmarcan dentro del grupo de edad de la juventud.
- 7) La asociación entre masculinidad y agresividad.
- 8) La ausencia de castigos tras la acción violenta.
- 9) En la gran mayoría de las agresiones que tienen lugar en la serie se produce un empeoramiento de la situación inicial de la que partía el conflicto, con lo que se crea un clima propicio para que se genere otro enfrentamiento.
- 10) Gran parte de las acciones violentas aparecen justificadas, bien por el contexto en el que se realizan y con el que parece que no hay otra alternativa que recurrir a la violencia, bien por el personaje que lleva a cabo la agresión, sobre todo, en el caso del protagonista.
- 11) A pesar de que en esta serie predominan las escenas violentas en las que no se hace uso de las armas, cuando recurre a ellas lo hace a través de armas comunes, como las pistolas, las navajas, cuchillos o herramientas domésticas y cotidianas que están al alcance de muchos. En este caso, destacan instrumentos como una llave inglesa, unos alicates o un simple vaso de cristal.
- 12) La principal causa que motiva el inicio de las acciones violentas es la consecución de objetivos, por lo que la violencia se presenta como un método instrumental eficaz para alcanzar los fines deseados por parte del agresor.
- 13) Las escenas violentas de la serie se caracterizan por su grado de realismo, tanto por el contexto en el que se enmarcan, como por diálogos, el tipo de montaje o la ordenación temporal de la que hacen uso.
- 14) La gran mayoría de las acciones violentas se desarrollan en espacios interiores, siendo la ubicación espacial preferente para su ejecución los comercios, más concretamente, los locales de copas, discotecas o salas de fiesta; lugares muy realistas y con los que la juventud está especialmente familiarizada.
- 15) A pesar de ser la serie en la que se registra una mayor variedad de acentos entre los personajes, se trata de unos acentos estereotipados que se corresponden con regiones que han guardado históricamente una relación con el mercado del narcotráfico, como son el gallego y el colombiano.

- 16) Las agresiones de esta serie, concretamente el 49 por ciento, se caracterizan porque se desarrollan en presencia de testigos pasivos que no intervienen ni para separar a los personajes implicados en el conflicto ni para impedirlo.
- 17) Es la serie que menos planos utiliza de media en cada escena violenta: 9,56 frente a los 25,60 que se dan en *El Barco*, la que más planos registra en cada escena. Por lo tanto, imprime una menor rapidez para mostrar el desarrollo de los conflictos y dedica mayor tiempo a recrearse en los mismos.
- 18) Es la única serie que, con un 48 por ciento, no refleja en sus escenas violentas el daño provocado tras la agresión. Así se transmite menos gravedad de su uso.

### III.1.1.2. Conclusiones específicas de la ficción estadounidense

- 1) Los protagonistas y antagonistas que, en su gran mayoría, son los principales agresores de las escenas violentas, son personajes atractivos tanto física como psíquicamente: son personajes inteligentes, seguros de sí mismos y con capacidad resolutive a la hora de solucionar los problemas. Sin embargo, el que compartan estas características no significa que todos se ajusten al mismo perfil. A pesar de ser hombres de raza blanca, no todos tienen la misma corpulencia, ni el mismo color de tez y cabello. Sea como fuere, su atractivo hace que el público admita en mayor medida las agresiones que cometen.
- 2) El rol de agresor recae, generalmente, en el protagonista en todas las series excepto en *The Walking Dead*, que es la que tiene más cuota de pantalla y audiencia de las ficciones estadounidenses de esta investigación. Así, la imagen de un protagonista agresivo no es un elemento que, por sí solo, garantice la atracción de la audiencia. Algo que se puede observar también en el caso de *Californication* y *Spartacus*, ya que, a pesar de que en ambas el protagonista es el principal agresor, la primera de ellas es la que menos audiencia tiene de las cinco, mientras que la ficción histórica es la segunda más vista de todas ellas.
- 3) La mayoría de las escenas violentas de estas series se realizan bien en presencia de testigos pasivos –*Spartacus* con un 77 por ciento y *Californication* con 79 por ciento–, bien sin la presencia de ellos –*The Walking Dead* con un 42 por ciento y *Dirty Sexy Money* con un 67 por ciento–. De cualquier forma, en todas las series la presencia de testigos activos es la que cuenta con un menor porcentaje.

- 4) Los agresores y las víctimas de las escenas violentas son de raza blanca en un 91 por ciento de las ocasiones. El porcentaje restante corresponde a personajes de raza negra, que, principalmente, adoptan el rol de agresor. Por tanto, a pesar de que no haya unanimidad racial en cuanto a la representación de los personajes que participan en una agresión, no se refleja la sociedad multirracial que se da, especialmente, en Estados Unidos, pero sí se les vincula con personajes agresivos que hacen uso de la violencia.
- 5) Las agresiones están protagonizadas por personajes jóvenes y adultos. Si bien es cierto que los primeros cuentan con una representación ligeramente menor a la que tienen los adultos, son ambas categorías las mayoritarias frente al resto, que tienen una presencia casi simbólica o inexistente.
- 6) Las escenas violentas de estas series presentan únicamente la variedad idiomática del castellano –ya que los capítulos se emiten doblados del inglés–, a excepción de *Spartacus*, donde se registra un acento diferente del mismo idioma en la figura de Ashur, un sirio cuyo personaje aparece estereotipado por los personajes de la propia serie que lo califican como intrigante y perverso.
- 7) La ausencia total de música está presente en aquellas escenas violentas en las que se da una agresión verbal o física de carácter leve. La única serie que no sigue esta tendencia es *The Walking Dead*, ya que en las escenas violentas en las que hay una ausencia total de música, la mayoría de ellas se corresponde con agresiones de carácter grave e incluso mortal. Con ello, se muestra a los espectadores un mayor grado de realismo al enmarcarse dentro de las acciones habituales que llevan a cabo los personajes para sobrevivir.
- 8) Las escenas violentas se desarrollan, principalmente, en espacios unitarios de exterior, en los que la calle o los lugares de ocio y comercio destacan por ser las ubicaciones espaciales preferidas. A pesar de ello, destaca que todas las series también presenten agresiones en el interior del hogar.
- 9) Tres de las cinco series estadounidenses incluyen capítulos en los que no se registra ni una sola escena de violencia. Concretamente, en *Mad Men*, en ocho de sus trece capítulos; en *Dirty Sexy Money*, en siete de sus diez episodios; y en *Californication*, en cuatro de los doce que tiene su primera temporada. Con ello, se refleja el carácter poco violento que presenta la temática de estas series.
- 10) Las escenas violentas se desarrollan a partir de una violencia verbal de carácter fuerte, así como de amenazas. Por norma general, las agresiones

verbales preceden a las agresiones físicas para reforzar la condición violenta de la escena. En lo que respecta a las agresiones físicas, llama la atención los dos extremos que se establecen en cuanto a la intensidad que presentan: por un lado, predominan las de carácter leve en *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication* –las series con menos contenido violento– y, por otro, lo hacen los conflictos mortales en *The Walking Dead* y *Spartacus* –las series que presentan mayores dosis de violencia–.

- 11) La causa que, principalmente, motiva el inicio de las agresiones no es unánime, ya que si en *The Walking Dead* la mayoría se producen por defensa propia, en *Spartacus* y *Californication* es por enfrentamiento y en *Dirty Sexy Money* y *Mad Men* por diferentes causas entre las que no destaca ninguna de ellas. Por tanto, los personajes de estas series no tienen un motivo destacado al que recurrir para iniciar una acción violenta, ya que varía en función de las circunstancias que se le presentan a medida que evoluciona la trama.
- 12) Los efectos y las consecuencias que provocan las acciones violentas en sus víctimas se reflejan de dos formas muy distintas. Por un lado, en *The Walking Dead* y en *Spartacus* se hace a través de una representación sangrienta y demasiado sangrienta y, por otro, en *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication*, se presenta mayoritariamente de forma leve.

Llegados a este punto, se seguirán los mismos criterios utilizados anteriormente para la ficción española para determinar cuál de las series estadounidense de este trabajo es la que presenta más principios inadecuados en lo que respecta al fomento del aprendizaje o a la imitación de las conductas violentas que en ellas se representan.

*Tabla 39. Relación de capítulos, duración y contenidos violentos de la ficción estadounidense*

SERIES	CAPÍTULOS	DURACIÓN 1ª TEMPORADA	TOTAL MINUTOS VIOLENTOS	TOTAL ESCENAS VIOLENTAS
The Walking Dead	6	04:22:51	00:16:28	36
Spartacus	13	10:48:47	01:44:14	83
Dirty Sexy Money	10	07:00:45	00:01:29	3
Mad Men	13	09:57:59	00:01:32	5
Californication	12	05:11:39	00:04:15	14

A partir de los datos que ofrece esta tabla se puede apreciar que, desde el punto de vista cuantitativo, el orden de las series estadounidenses en función del total de minutos violentos con los que cuentan sería el siguiente: *Spartacus*, *The Walking Dead*, *Californication*, *Mad Men* y *Dirty Sexy Money*. Con un simple golpe de vista, se observa que la ficción estadounidense dedica menos minutos a los contenidos violentos que la española, además de que en esta no se aprecia una desproporción tan llamativa como en el caso de las estadounidenses en lo que respecta a la cantidad de violencia que se registra en sus capítulos. Así, si *Spartacus* se sitúa como la serie que ofrece más minutos violentos al aproximarse casi a las dos horas, en el lado opuesto se encuentran *Mad Men* o *Dirty Sexy Money* donde este tipo de contenidos apenas sobrepasa el minuto en el cómputo total de la primera temporada, por lo que su presencia se constituye como elemento anecdótico e incluso irrelevante para su posterior análisis.

Más allá de la perspectiva cuantitativa, es la del contenido cualitativo la que verdaderamente cobra importancia para conocer si la violencia se representa de un modo inadecuado desde el punto de vista del fomento al aprendizaje o a la imitación de conductas violentas por parte de los espectadores. De esta manera, si se atiende a los resultados y al análisis contextual de las series, se puede decir que *Californication* es la ficción en la que se da una mayor confluencia de rasgos inapropiados en cuanto a la forma de presentar los contenidos violentos. Sin embargo, hay que señalar que ninguna de las series destaca de manera notable por encima del resto como para señalar que es la menos idónea de forma contundente, tal y como ocurre en el caso de la ficción española.

A pesar de ello, es oportuno indicar las causas que han motivado esta elección así como por qué se han descartado las demás series. Si se parte de *Spartacus* por ser la ficción que contiene más minutos y escenas violentas, ocurre lo mismo que lo que ya se ha detallado con anterioridad respecto a *Águila Roja e Hispania*. Y es que al tratarse de una serie de ambientación histórica, se marca una distancia temporal con el contexto actual, lo que produce un alejamiento psicológico entre los espectadores y los personajes de esta serie, ya que no se puede extrapolar la situación que se vive en la ficción con la actual. Por ello, es menos probable que la audiencia adopte o imite las acciones violentas de *Spartacus*, puesto que ni el contexto sociocultural, ni el político o el legal del siglo I a.c se corresponden con el actual y, como consecuencia, tampoco las armas, las formas de agredir ni las causas que motivan hacer uso de la violencia.

En el caso de *The Walking Dead*, a pesar de ser la segunda ficción que tiene más minutos violentos y de que su ambientación es actual, se trata de una serie que pertenece al género de la ciencia ficción. La invasión zombi que tiene lugar en una ciudad de Georgia en la que transcurre el relato, es un hecho fantástico que no tiene cabida en la vida real. De ahí que, a pesar de que la mayoría de las acciones violentas que se producen en la serie son de carácter fuerte e, incluso, sangriento y están protagonizadas por personajes extrapolables al contexto actual, el espectador puede reconocer que el ataque de los zombis a los humanos forma parte de un escenario ficticio y que, por ello, las causas que originan las acciones violentas no tienen correspondencia alguna si se llevan al momento actual. Por tanto, disminuye la influencia que puede recibir el espectador para imitar las conductas violentas que se presentan en esta serie. Otro dato importante que refuerza esta idea es que en *The Walking Dead* no se cumplen algunos de los rasgos que se consideran inadecuados a la hora de representar la violencia. Entre ellos, destaca que la mayoría de las causas que motivan el uso de la violencia es la defensa propia y no la consecución de objetivos, que es la que más contribuye al aprendizaje de la violencia al mostrarse como una herramienta eficaz para alcanzar los objetivos propuestos. Tampoco se cumple en esta serie la máxima en la que el protagonista, que es un personaje atractivo y el que más llama la atención del espectador al tener un mayor peso en la trama, no es el que adopta el rol de agresor en la mayoría de las acciones violentas de esta ficción. Así, no se cumple esta asociación entre ser protagonista y ser el máximo agresor la serie, por lo que, desde este enfoque, tampoco se contribuye a la imitación o aprendizaje de las conductas violentas.

En lo que respecta a *Dirty Sexy Money* y *Mad Men*, el que hayan sido descartadas, se debe, principalmente, a la escasez de minutos y escenas de violencia que se registran en ambas. Se puede decir, por tanto, que en sus tramas las interacciones violentas no tiene un papel trascendente ni significativo, incluso ni cuando se recurre a ellas, ya que la gran mayoría de las agresiones que tienen lugar en estas series son de carácter leve y se caracterizan por no utilizar armas, por lo que no revisten demasiada gravedad. No hay que olvidar que, tanto *Dirty Sexy Money* como *Mad Men*, son las ficciones estadounidenses que presentan el porcentaje más elevado de testigos activos que intervienen para impedir o poner fin a una agresión, así como que es en ellas donde se presenta el menor porcentaje de testigos pasivos ante la presencia de un conflicto. Por



todo ello, estas dos series son las menos inadecuadas para el público respecto a la posible influencia que pueda ejercer la representación que hace de la violencia.

Llegados a este punto, la atención se centra en *Californication*. A pesar de que esta serie no destaca especialmente frente al resto por presentar en exclusividad demasiados principios negativos que contribuyan al aprendizaje de conductas violentas, sí que reúne algunos rasgos específicos, además de los comunes que comparte con el resto de series estadounidenses, que la hacen sobresalir en este sentido frente al resto:

- 1) La presencia de narratividad en sus escenas violentas.
- 2) El protagonista, máximo agresor de la serie, se caracteriza por su atractivo.
- 3) El protagonista, que es el personaje que más veces adopta el rol de víctima, se caracteriza por su simpatía, su carácter atrevido y a la vez tierno, así como por su marcada personalidad. Todo ello hace que el espectador lo comprenda, empatice con él e, incluso, se conmueva con su situación cuando es agredido.
- 4) La asociación entre masculinidad y agresividad, tanto en el rol de agresor, con un 79 por ciento, como en el de víctima, con un 98 por ciento.
- 5) La ausencia de castigos tras la acción violenta.
- 6) Es la única serie en la que se registra una escena agresiva donde el humor está presente. Las risas de los testigos que contemplan la interacción violenta convierte un momento de tensión en una situación divertida para los que presencian esta escena, tanto dentro del relato como por parte de la audiencia.
- 7) Además de *Spartacus*, es la única ficción estadounidense que cuenta con una escena violenta en la que se premia al agresor. No se hace de una forma material, pero sí de una manera emocional a través de aplausos, vítores e incluso felicitaciones al agresor.
- 8) Ausencia de consecuencias a largo plazo en las víctimas tras sufrir la violencia.
- 9) La mayoría de las acciones violentas que tienen lugar en la serie aparecen justificadas, con lo que su presencia cobra mayor legitimidad por parte del público. Principalmente, este hecho se aprecia en las escenas en las que el protagonista, a través de su actitud provocadora y chulesca, da pie a que se inicie una agresión física o verbal. Y es que cuando esto ocurre, la escena de violencia se presenta como si recurrir a la agresión fuera la única alternativa posible para resolver la situación que el propio protagonista ha propiciado.

- 10) El tratamiento realista de las escenas violentas de la serie contribuye a su aprendizaje e interiorización. Un realismo que se aprecia tanto en el contexto en el que se desarrollan, como en los diálogos, las causas que provocan el inicio del conflicto, el montaje o las ubicaciones a las que se recurren.
- 11) A pesar de que en esta ficción tienen mayor presencia las escenas violentas en las que no hay armas, cuando se hace uso de ellas se recurre a armas comunes, tales como una pistola o un bate de béisbol. Unas herramientas que se pueden conseguir con cierta facilidad y que, por tanto, contribuyen a aumentar el impacto de este tipo de escenas en los espectadores.
- 12) Es la serie estadounidense que, con un 29 por ciento, cuenta con el porcentaje más alto del uso de la violencia como medio eficaz para alcanzar objetivos.
- 13) Esta serie presenta el porcentaje más alto de escenas violentas que cuentan con testigos pasivos, concretamente un 79 por ciento. Al no intervenir para impedir que se originen las agresiones o ponerles fin a las mismas, se normaliza los actos violentos, por lo que la efectividad de su aprendizaje para el espectador es mayor. Junto a ello, también es significativo que se trate de la única serie en la que no haya testigos activos que se impliquen en separar a los integrantes del conflicto o en disuadirles para evitar que finalmente se produzca.
- 14) Las escenas violentas de esta serie son las que menos planos utilizan de media para cada escena violenta, si se tiene en cuenta la proporción de escenas violentas y el número de planos con los que cuenta el resto de series estadounidenses. Así, es la ficción que imprime menos rapidez en el desarrollo de sus agresiones y que más se recrea en mostrarlas.
- 15) Es la serie que cuenta con el segundo porcentaje más alto a la hora de no mostrar los efectos que causa la violencia tras realizar la agresión. Con ello, se transmite al espectador una imagen menos grave de la violencia al no reflejarse el daño o dolor provocado tras hacer uso de ella. Sin embargo, si se tiene en cuenta la proporción de capítulos y de escenas violentas de todas las series, *Californication* se sitúa a la cabeza como la ficción que menos veces muestra el grado manifiesto de la violencia, ya que a pesar de que su porcentaje sea menor que el de *Mad Men*, un 22 por ciento de la primera frente a un 40 por ciento de esta última, *Californication* cuenta con una escena más en la que no se reflejan los efectos provocados por el uso de la violencia en la víctima.

### III.1.1.3. Conclusiones comunes entre la ficción española y estadounidense

- 1) Los agresores y las víctimas de las escenas violentas se presentan con nombres propios y cuentan con una identidad muy definida dentro del relato.
- 2) Las escenas violentas muestran que, de forma mayoritaria, tanto el agresor como la víctima están representados por el género masculino. El papel de la mujer en estos roles es casi insignificante, aunque incrementa ligeramente en el de víctima, alcanzando la cuota más alta en *Hispania* con un 26 por ciento y en *Spartacus* con un 7 por ciento.
- 3) Las escenas violentas en las que se enfrentan el protagonista y el antagonista son bastante escasas en todas las series en las que hay presencia de estos dos personajes. Apenas protagonizan conflictos directos, pues se reservan para aquellas ocasiones en las que la trama lo requiere y con las que, normalmente, se llega al final de la temporada.
- 4) Los diálogos de las escenas violentas de estas series se caracterizan por ser parlamentos diegéticos procedentes de los personajes que forman parte del conflicto, así como también por ser naturales y adoptar un ritmo ágil. Con ello, se proporciona una impresión de realismo al tiempo que una imagen de rapidez y ligereza, algo que está acorde con la vertiginosidad de los conflictos.
- 5) Los diálogos de las escenas violentas ayudan a definir el carácter de los personajes que participan en las agresiones. Precisamente, a partir de esta característica, es como se conoce que en todas las series priman los diálogos disimétricos en los que los agresores se presentan en una escala de superioridad frente a sus víctimas: inician el conflicto al conocer que sus posibilidades de salir victoriosos del enfrentamiento son mayores que las de su adversario.
- 6) La música extradiegética está presente en la gran mayoría de las escenas violentas para incrementar la tensión que se vive en ellas, así como para anticipar al espectador la llegada de un conflicto en el desarrollo de la trama.
- 7) En las escenas violentas prima el uso de la voz *in*, es decir, la que procede de los personajes que participan en la diégesis de la acción violenta. Se transmite, así, mayor cercanía al espectador, ya que los propios protagonistas de la escena transmiten sus inquietudes o las causas que les llevan a participar en el conflicto.
- 8) La ausencia total de voz en las escenas violentas se da mayoritariamente en las series de ambientación histórica –*Águila Roja, Hispania y Spartacus*–, aquellas

series en las que las agresiones son más severas tanto por su ejecución como por los daños que provoca en las víctimas. Por tanto, en escenas de este tipo, el conflicto y la agresión es lo que cobra verdaderamente importancia.

- 9) Las escenas violentas recurren al silencio para evidenciar la hostilidad entre los personajes que forman parte del enfrentamiento, así como para mostrar miedo, temor o sumisión por parte de la víctima ante la presencia del agresor.
- 10) El plano medio y el primer plano son los que se registran con mayor frecuencia en las escenas violentas. En ellos, se recoge tanto el desarrollo del conflicto como el rostro de los personajes con el que se muestran sentimientos como el odio, el miedo o el temor. Mientras tanto, el primerísimo primer plano es el que cuenta con una representación más escasa, aunque destaca que *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus* sean las series donde más veces se registra. Este hecho puede responder a que se trata de las series en las que sus agresiones destacan por ser demasiado fuertes y sangrientas. Por tanto, el primerísimo primer plano se utiliza para mostrar el detalle los daños provocados por el uso de la violencia, así como el detalle de las armas utilizadas durante la agresión.
- 11) Las escenas violentas en las que se dan agresiones físicas se caracterizan por tener una rápida sucesión de planos. Por lo tanto, se sigue un ritmo frenético acorde con la agilidad que desprende el desarrollo del propio conflicto.
- 12) El montaje continuo es el que mayoritariamente se utiliza para ensamblar las imágenes que conforma la escena violenta. La naturalidad y la proximidad con el espectador vuelve a imperar de nuevo, ya que este tipo de montaje es el que sucede de forma ordenada y continuada los acontecimientos, al igual que ocurre con los que se dan en la vida real, sean o no de carácter violento.
- 13) El horario diurno es el preferido para representar las escenas violentas.
- 14) El orden temporal lineal es, mayoritariamente, la forma adoptada por las series para ordenar los acontecimientos que se desarrollan en las escenas violentas.
- 15) La mayoría de las escenas violentas con agresiones físicas tienen una duración anormal que no se corresponde con la extensión temporal que tendrían en la realidad. Esto se manifiesta con la dilatación de las escenas y de la elipsis.
- 16) Las escenas violentas de estas series son narrativas y siguen los patrones establecidos para cualquier tipo de texto narrativo: presentación o desencadenante, desarrollo y desenlace, protagonizándose en ellas los tiempos más fuertes del conjunto global de la trama de la historia.

- 17) Las escenas violentas de todas las series se enmarcan dentro de una estructura narrativa en la que la acción violenta no recurre a la figura del narrador y se muestra a los espectadores a través de una focalización externa. Con ello, no se interfiere en la interpretación que la audiencia pueda hacer tanto de los personajes del conflicto como del enfrentamiento en sí, ya que la cámara actúa como un testigo objetivo de la acción violenta.
- 18) La gran mayoría de las acciones violentas se desencadenan sin ningún tipo de premeditación, por lo que se trata de agresiones emocionales e impulsivas que los personajes realizan sin meditar. Mientras tanto, en la mayoría de las ocasiones, las acciones violentas llegan a su fin a través de la resolución del conflicto y de la muerte.
- 19) Las escenas violentas se caracterizan porque, mayoritariamente, sus conflictos son individuales e ilegítimos, no se desarrollan en un clima de humor y sus personajes no reciben ni castigos ni premios por las agresiones cometidas.
- 20) En lo que respecta al uso de armas, aquellas series en las que se registran más escenas violentas –*Águila Roja* e *Hispania*, por parte de la ficción española, y *The Walking Dead* y *Spartacus*, por parte de la estadounidense–, son las que recurren mayoritariamente a ellas. A pesar de ello, es el uso de armas convencionales en las escenas violentas lo que puede contribuir de forma más efectiva al aprendizaje de conductas agresivas, algo que no se da en *Águila Roja*, *Hispania* y *Spartacus*: las armas que se utilizan en ellas no suelen ser habituales en el contexto actual al tratarse de series de ambientación histórica, por lo que se recurre a espadas, lanzas o instrumentos de tortura, entre otros. En el caso de *The Walking Dead* sí que aparecen armas actuales, como rifles o pistolas, pero el hecho de que se trate de una serie de ciencia ficción en la que los humanos se enfrentan a una invasión zombi, aleja mucho la influencia que se pueda ejercer en el espectador. Mientras tanto, en el resto de series nacionales priman las agresiones sin armas, aunque en las escenas en las que sí las hay, suelen aparecer utensilios más comunes, como cuchillos, vasos de cristal, o cualquier herramienta doméstica accesible por el espectador

### **III.2.1. Conclusiones relativas a los niveles de audiencia de las series**

#### **III.2.1.1. Conclusiones específicas de la ficción española**

- 1) El primer y último capítulo se encuentran entre los más vistos de la primera temporada de estas series, a excepción de *Hispania*, donde ninguno de ellos es de los más seguidos por parte de la audiencia, y de *Sin tetas no hay paraíso*, pues a pesar de que su último episodio es el más visto de la temporada, el primero es uno de los que menos audiencia cosechan. Se manifiesta, por tanto, que los dos capítulos más fuertes de la temporada –el primero, como presentación de la serie y el último, como conclusión de las tramas de la primera temporada y la apertura de otras nuevas para las siguientes entregas– son los que registran mayores cuotas de audiencia, independientemente de la cantidad de violencia que se incluya en ellos.
- 2) Los capítulos de la primera temporada de las series españolas cuentan con una escasa diferencia en lo que respecta a los niveles de audiencia cosechados en todos ellos. El número de espectadores y la cuota de pantalla que se registra es muy estable, a pesar de que haya alguna variación al alza o a la baja como ocurre con cualquier formato televisivo. Este hecho se puede corresponder con la invariable fecha y hora de emisión con la que cuentan estas series en sus respectivas cadenas, pues, con ello, no se alteran los planes del espectador ni la fidelidad que muestra semana a semana al seguir estos contenidos.
- 3) Todos los capítulos de las series españolas contienen escenas de violenta, aunque solo sea una. Los índices de audiencia obtenidos en todos ellos oscilan entre los más vistos, los menos vistos o incluso no se encuentran en ninguna de estos registros, como ocurre, por ejemplo, en el caso del último capítulo de *Águila Roja*, *Sin tetas no hay paraíso* y *El Barco*: a pesar de ser el más seguido, no es ni de los que tienen más ni menos violencia dentro del conjunto total de los episodios que componen su primera temporada.

#### **III.2.1.3. Conclusiones específicas de la ficción estadounidense**

- 1) El primer y el último capítulo no siempre se encuentran entre los más vistos de la temporada al presentar una disparidad en los niveles de audiencia registrados. Así, en *The Walking Dead* y *Spartacus*, su último episodio es de

los más seguidos, mientras que el de *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication* está entre los que menos cuota de pantalla y espectadores han cosechado en su primera temporada. En lo que respecta al episodio inicial de estas series, destaca que el de *The Walking Dead* sea uno de los que menos audiencia han registrado y que tan solo el de *Dirty Sexy Money* y *Mad Men* se encuentren entre los más vistos. Con estos datos, se manifiesta que el mayor o menor seguimiento de estos capítulos es de carácter variable, más allá de la cantidad de violencia que en ellos se incluya, ya que también oscila en función de la evolución y el desarrollo de la trama.

- 2) Los capítulos que conforman la primera temporada de las series estadounidenses presentan una fluctuación en cuanto a los niveles de audiencia cosechados en todos ellos. Así, el número de espectadores y la cuota de pantalla suele variar en unos casos de una forma más acusada que en otras, por lo que no se puede decir que haya una regularidad en este sentido. Y es que, a diferencia de lo que ocurre con la ficción española, la emisión de los capítulos de la ficción estadounidense es irregular: *The Walking Dead* y *Spartacus* emite dos capítulos el mismo día de forma consecutiva; en *Dirty Sexy Money* se emite un doble capítulo desde el primero al sexto y, a partir del séptimo, uno por semana; *Mad Men* es la única serie que emite en su totalidad un capítulo semanal, mientras que *Californication* es la más inestable al estrenar tres capítulos el primer día de su emisión, luego continuar con un doble episodio y emitir el capítulo final en solitario. Este vaivén de fechas y horarios desestabiliza a la audiencia y, por tanto, se ve perjudicada la confianza y la fidelidad de los espectadores hacia estos contenidos.
- 3) No todos los capítulos de las series estadounidenses registran escenas de contenido violento. De hecho, se pueden diferenciar dos grupos en este sentido: el primero, formado por *The Walking Dead* y *Spartacus*, al ser las series con más cantidad de violencia y en las que se incluye este elemento en todos sus capítulos en mayor o menor medida y, el segundo, formado por *Dirty Sexy Money*, *Mad Men* y *Californication*, ya que son las series para las que el contenido violento es intrascendente al contar con más capítulos sin violencia que con ella y al dedicarle, en el cómputo total de la temporada, muy pocos minutos a los contenidos violentos si se compara con las otras dos series estadounidenses de este trabajo. En cuanto a los niveles de audiencia obtenidos

en todos ellos, hay que señalar que varían al alza o a la baja sin que se pueda observar una tendencia clara por parte de la audiencia, tanto en aquellos capítulos en los que hay violencia como en los que no, por lo que pueden encontrarse entre los más o menos seguidos e, incluso, entre ninguno de ellos.

### **III.2.1.3. Conclusiones comunes entre la ficción española y estadounidense**

- 1) A pesar de que en algunos casos se establezca una correspondencia entre los capítulos más seguidos por los espectadores y los que contienen más violencia, así como entre los menos vistos y los que menos contenidos violentos presentan, se trata de cuestiones puntuales que no manifiestan ningún tipo de tendencia establecida por parte de los espectadores.



### III.2. Discusión y contrastación de hipótesis

Esta investigación parte de una primera hipótesis que considera que la violencia de las series de ficción analizadas refleja un modelo de representación que, desde el punto de vista de los efectos que puede ejercer sobre su público, pudiera considerarse inadecuada según las investigaciones realizadas hasta la fecha por autores como Huesmann (1998), Sanmartín (1998), Donnerstein (1998, 2004), Garrido (2004, 2010), Ramos (2011) o Igartua et al. (2012), entre otros. Tras el análisis y los resultados obtenidos, se puede verificar la contrastación de esta hipótesis, ya que, tras hacer una comparación entre la forma en la que se presentan los contenidos violentos en las series de esta investigación y aquellos modelos de representación de la violencia que podrían aumentar la influencia y el aprendizaje de la misma en el espectador, se establece una considerable correspondencia en aspectos como la legitimación, narratividad e intencionalidad de las acciones violentas; la juventud y el atractivo de los agresores; la ausencia de consecuencias tras cometer el acto violento; la presentación de la violencia como instrumento eficaz con el que alcanzar determinados fines o como única alternativa para resolver una situación de conflicto, entre otros.

Dicha verificación se ha podido establecer tanto en los rasgos comunes de la ficción española y estadounidense como en los específicos de cada una de ellas. Aunque, en este sentido, hay que señalar que en la ficción española hay una mayor confluencia de dichos principios y que se presentan de forma más homogénea en todas las series que en la estadounidense, ya que en esta se dan de una forma más dispar e inconexa en función de la serie de la que se trate. Por ello, ha sido más difícil decantarse por una de ellas para señalarla como aquella en la que se reúnen los principios más inadecuados en su modo de representar la violencia, aunque, quizás, también puede que haya influido el que tres de las cinco series estadounidenses –*Dirty Money*, *Mad Men* y *Californication*– apenas registren contenidos violentos.

Y es que, más allá de la cantidad de violencia que se emita en las series españolas y estadounidenses, los principios y los rasgos contextuales que se aprecian desde el enfoque de su contenido cualitativo es lo que realmente cobra importancia para poder, así, determinar el posible grado de influencia que podrían tener las escenas violentas en

sus espectadores. Así, si la violencia televisiva contribuye a su imitación si “se presenta ausente de dolor y consecuencias, justificable y con rasgos atractivos” (Liceras, 2014: 353), no es de extrañar que el debate generado por los efectos de los contenidos violentos televisivos trascienda a otros ámbitos, como el educativo, ya que los medios de comunicación se entienden como agentes de socialización que desempeñan un papel fundamental en la formación de los individuos. Se trata de una educación ligada al entretenimiento con la que el público, sobre todo el infantil y el juvenil, configura parte de su imaginario social durante su desarrollo psicoevolutivo personal. Y, en este punto, es donde entra en juego el término de “entretenimiento educativo” o “edumentretenimiento”, que es el que busca “alterar, modificar o corregir patrones de comportamiento o conductas sociales conectando con el televidente [...] a través del contenido emocional de la historia que presenta” (García-Quismondo, 2016: 55). Precisamente es la educación, junto con la socialización, una de las herramientas más poderosas para reducir, anular o, por el contrario, fomentar la posible influencia perjudicial que ejercen los medios en la población, al constituirse como un factor más de incidencia a tener en cuenta dentro del contexto sociocultural del individuo.

Además de ello, sin negar la parte de responsabilidad que tienen los medios, no se puede afirmar de forma categórica que exista una relación causal y directa entre el consumo de violencia televisiva y el aprendizaje, imitación y puesta en práctica de conductas violentas en la vida real, puesto que, como se recoge en los resultados obtenidos en el proyecto de investigación INVIOTEL (Infancia, violencia y televisión) realizado en España entre 2006 y 2008, para determinar el nivel de influencia hay que atender a una multiplicidad de variables. En la audiencia, por muy específica que sea, “intervienen distintas variables sociales: edad, género, clase social, cultura, familia” y también “distintas variables personales: carácter, antecedentes de agresividad y experiencias personales” (Rodrigo-Alsina, 2014: 122). Así, la recepción e interpretación de un mismo mensaje no es igual para todos aquellos que lo reciben, ya que en este proceso hay que considerar “los valores de los receptores, así como sus vivencias en relación con los hechos visionados y el imaginario social (o estereotipos y prejuicios)” (Martins y Estaún, 2011: 15). La multiplicidad de análisis e interpretaciones existentes tras visionar contenidos televisivos, incluidos los de carácter violento, hace que no exista unanimidad en su valoración o recepción por parte de la audiencia y, por tanto, tampoco en el grado de su influencia.

La falta de consenso en la comunidad científica acerca de los efectos que puede generar la violencia de los contenidos televisivos, así como el alcance que puede tener el consumo de escenas violentas en los espectadores, es evidente. No se ha podido determinar con precisión el grado de incidencia que pueden tener dichos contenidos en los individuos y cómo puede afectar en su vida cotidiana al no existir un acuerdo “sobre si la violencia en televisión produce mayor violencia en los individuos y en la sociedad” (Rodrigo-Alsina, 2014: 129). Quizás, esta falta de unanimidad también responda a que la violencia es un fenómeno social y complejo cuya interpretación y valoración evoluciona al tiempo que lo hacen las circunstancias históricas y socioculturales. En consecuencia, la representación de la violencia y el tratamiento que se hace de las imágenes violentas en los contenidos televisivos puede influir en la audiencia, pero su grado de incidencia en los individuos viene determinado por las variables biológicas y culturales del individuo. Por tanto, se puede decir que “la identificación e interiorización de la violencia no son simples efectos de la visión de imágenes violentas”, sino que dependen “de los valores sociales y del proceso evaluativo que hace cada sujeto” (Martins y Estaún, 2011: 6).

En lo que respecta a la segunda hipótesis de la que parte esta investigación y, según la cual, se considera que los capítulos de las series que dedican más minutos a los contenidos violentos tienen mayor acogida por parte del público que aquellos en los que las dosis de violencia son menores, se puede decir que no se cumple. El motivo que justifica esta decisión se corresponde con los resultados obtenidos tras analizar, en las series que son objeto de estudio, cuestiones relativas a la duración total de los episodios, los minutos y escenas de contenido violento, así como la audiencia y el *share* registrado en cada uno de ellos. No se ha podido establecer ningún tipo de relación entre la mayor emisión de contenidos violentos en los capítulos y una respuesta más favorable por parte del público en lo que a niveles de audiencia se refiere.

El hecho de que en algunos casos se establezca una correspondencia entre los capítulos más seguidos por la audiencia y aquellos que contienen más minutos violentos, así como entre los menos vistos y los que registran una menor cantidad de violencia, responde a una cuestión puntual que no manifiesta ningún tipo de tendencia establecida por parte de los espectadores. De lo contrario, la variación de los niveles de audiencia y de la cuota de pantalla entre aquellos capítulos que incluyen una mayor

dosis de violencia y los que menos sería más pronunciada, algo que no se aprecia en el conjunto global de los episodios que conforman la primera temporada de las series de este trabajo, ya que el seguimiento por parte de la audiencia es bastante estable, a pesar de contar con las oscilaciones propias de cualquier otro formato televisivo.

Esta estabilidad se presenta de manera más regular en los capítulos de las series españolas que en los de las estadounidenses, lo que se podría interpretar como una mejor acogida de la ficción nacional que de la extranjera porque, en la primera, todos sus episodios incluyen alguna escena violenta, mientras que en la segunda esta tendencia solo se sigue en dos de las cinco series. Sin embargo, hay que tener en cuenta los factores objetivos externos al contenido de la propia ficción, como, por ejemplo, la regularidad en la fecha y hora de emisión con la que cuentan dichas series en sus respectivas cadenas de televisión. Esto contribuye a cuidar la confianza y la fidelidad mostrada por el espectador a este tipo de productos audiovisuales, pues, mientras que las series españolas se emiten siempre el mismo día y a la misma hora, las estadounidenses presentan una mayor inestabilidad al emitirse sus capítulos de forma doble, triple o en solitario en función de los cambios de programación de sus respectivas cadenas. Junto a ello, también hay que valorar la preferencia de los espectadores por la ficción nacional frente a la estadounidense, en un momento en el que las series españolas son garantía de éxito al ser muy competitivas. Además, debe considerarse la proximidad cultural del espectador con las tramas y los personajes que se desenvuelven en ellas. Así se pone de manifiesto en uno de los criterios que se sigue a la hora de elegir las series españolas y estadounidenses de esta investigación, pues si las primeras tenían que haber registrado un 20 por ciento de *share* de media en su primera temporada, las segundas tenían que contar con un 10 por ciento.

Por tanto, la variación del número de espectadores entre los diferentes capítulos de las series de este trabajo no se corresponde con la mayor o menor cantidad de violencia que se incluya en ellos, puesto que, como se ha señalado con anterioridad, no hay una tendencia establecida, ni siquiera con aquellos capítulos que suelen despertar más aceptación, como son el primero y el último de la temporada. En ocasiones, son los más vistos, en otras, no son de los más seguidos e, incluso, pueden ser los menos vistos de la temporada, todo ello con independencia de los minutos violentos que se incluya en ellos. La caída o aumento de los niveles de audiencia y de la cuota de pantalla responde

a otro tipo de variables ajenas a la violencia, tales como las preferencias personales del espectador a la hora de elegir qué contenidos seguir, el atractivo que presente tanto el capítulo como la evolución de la trama y los personajes o la competencia a la que tenga que hacer frente la serie respecto a la programación que ofrezca el resto de las cadenas a la misma hora en la que se emite el capítulo, entre otros.

En esta línea, hay que señalar que una de las variables fundamentales atiende a la complejidad y a la libertad que presenta el propio comportamiento humano. Un comportamiento que hace que el individuo no esté sujeto a las directrices que, en este caso, pueda marcar la industria audiovisual al insertar contenidos violentos en la ficción con la intención de entretener y, sobre todo, de “intensificar el gancho” y “mantener a la audiencia en alerta” (Redondo, 2010: 25). De hecho, en la era de los contenidos multipantalla y de la televisión social e interactiva, “las prácticas audiovisuales de los nuevos receptores activos suelen relacionarse con un carácter subjetivo” (Sedeño, 2014: 205) y la audiencia cada vez tiene más libertad de decisión para elegir qué quiere ver y qué no y más poder de decisión y actuación, hasta el punto de provocar modificaciones en los contenidos de la ficción. Así ha ocurrido, por ejemplo, en *The Walking Dead*. Los fans de la ficción norteamericana manifestaron sus quejas y malestar por las ingentes dosis de violencia explícita que incluía el primer capítulo de la séptima temporada. Ante las críticas vertidas por sus seguidores, la productora ejecutiva de la serie, Gale Anne Hurd, reconoció que tuvieron que realizar cambios en los episodios posteriores que aún estaban en proceso de producción para reducir el nivel de violencia (Elidrissi, 2017a). Con ello, se pone de manifiesto que el espectador pasivo de contenidos televisivos ha evolucionado hasta convertirse en un espectador y consumidor activo que no solo opina y debate a partir de los formatos que le ofrece la parrilla televisiva, sino que “influye en ella y manifiesta abiertamente sus preferencias sobre los contenidos y marcas que aparecen en dichos formatos” (Llamas, Fernández y Dulce, 2015: 217).

Por otro lado, y sin abandonar las consideraciones de las que parte la segunda hipótesis de esta investigación, deben reconocerse en este punto las debilidades y las propuestas de mejora de este trabajo. Así, en relación al análisis que se ha llevado a cabo para conocer la relación que se establece entre la presencia de violencia en los capítulos de las series de televisión y los niveles de audiencia que se registran en ellos, es cierto que se podría haber completado con otras técnicas o métodos de tipo

experimental para comprobar dicha correlación, pero, con ello, la idea original de esta investigación podía quedar desvirtuada, además de que los resultados obtenidos podrían dar lugar a una investigación independiente de esta en la que se enmarca. A pesar de ello, el análisis realizado en este trabajo permite conocer de forma representativa y generalizada la falta de relación existente entre la emisión de mayores dosis de violencia y el registro de un mayor nivel de audiencia. De ahí, se pueden derivar otras investigaciones que estudien con profundidad aspectos relativos a las reacciones de la audiencia ante el visionado de contenidos violentos.

Otra de las dificultades principales de este trabajo de investigación ha sido, por defecto, el propio tema que se aborda, que no es otro que la violencia. Se trata de un fenómeno social con multitud de manifestaciones, interpretaciones y valoraciones que evoluciona al tiempo que lo hace el contexto histórico y sociocultural de la realidad en la que se enmarca. La controversia que genera el estudio de la violencia en cualquiera de sus enfoques o perspectivas, en este caso la representación de la violencia en los contenidos audiovisuales, explica, en parte, que la comunidad científica no haya alcanzado un consenso o unanimidad sobre la incidencia y los efectos que puede generar la violencia mediática en los espectadores. Se trata, por tanto, de un tema muy sensible abierto a todo tipo de interpretaciones y consideraciones en función de las variables socioculturales y biológicas que presente cada uno de los individuos que se aproxime a este fenómeno social. De ahí, que los resultados y conclusiones obtenidos en este trabajo no puedan extrapolarse a otros casos por muy similares que sean al variar las condiciones del estudio, aunque sí pueden servir de referencia y motivación para iniciar nuevos trabajos sobre esta materia.

Por último, hay que hacer referencia al contexto audiovisual en el que se enmarcan las series analizadas. A la evolución natural de las narrativas audiovisuales como consecuencia de “los cambios de una sociedad donde la comunicación y la información son dos de los elementos identificadores más cambiantes” (Gordillo, 2006: 241), hay que sumarle la rápida y constante evolución que ha experimentado el panorama audiovisual y, con ello, los contenidos televisivos, lo que ha provocado que las circunstancias mediáticas en las que se estrenaron las primeras temporadas de las series de televisión que conforman el cuerpo de estudio hayan cambiado con respecto a las que hay en la actualidad. Y es que, aunque entonces se estaban gestando unos

incipientes contenidos transmedia en la ficción serial española, no contaban con el mismo peso y trascendencia como la que tienen ahora, pues “los nuevos modelos de innovación no oficial están generando lógicas creativas abiertas, de trabajo y participación colaborativa, en permanente transformación” (Sedeño, 2013: 53). Lo mismo ocurre con la importancia y el alcance que tiene en la actualidad las redes sociales para consolidar o captar a nuevos espectadores y relacionarse con ellos. La televisión social –entendida como la interacción que se genera en las redes sociales a partir del visionado de un contenido televisivo entre los espectadores– y el consumo de contenidos multipantalla por un público permanentemente conectado hace que la medición de audiencias tradicional se vea complementada con mediciones de la audiencia generada a partir de las redes sociales y de la audiencia en diferido, siendo esta última una realidad que se empezó a tomar en cuenta por Kantar Media en 2015 para cuantificar los contenidos que se consumen en diferido ante las nuevas formas, soportes y tiempos que existen actualmente para ver la televisión (Fernández, 2015). Este conjunto de cambios y novedades en el panorama audiovisual provoca un salto cualitativo en este ámbito, ya que se tiene un mayor conocimiento de los intereses y la opinión de la audiencia y, con ello, se pueden modificar, adaptar o complementar los contenidos televisivos para atraer a nuevos espectadores y fidelizar a los existentes.

A pesar de ello, lo que en un principio puede parecer una limitación de este trabajo, responde más a una novación. Las posibilidades que ofrece la emisión de contenidos televisivos por Internet hace que los espectadores puedan visionar cuando quieran un producto como la ficción serial. En la era digital, los límites del espacio y tiempo se difuminan y se facilita el acercamiento del espectador a realidades con las que nunca había estado en contacto anteriormente. Lo mismo ocurre con la exportación de las series de televisión al extranjero, pues provoca que en cualquier parte del mundo se estén visionando por primera vez series que se estrenaron hace algunos años en su país de origen. La globalización y la conexión permanente del espectador a Internet hace que los contenidos televisivos dejen de tener un espacio y un tiempo reducido y, así, pertenezcan a una realidad en la que, lo único que cambia a la hora de consumir cualquier tipo de formato televisivo, es el contexto social en el que se desenvuelve el espectador y sus propias características biológicas y culturales.

### III.3. Líneas de investigación futuras

Si se atiende a la temática que se aborda en este trabajo, así como a sus debilidades y fortalezas, de esta investigación pueden surgir otras líneas de estudio que contribuyan a mejorar el conocimiento que se tiene sobre la violencia audiovisual y que traten otras cuestiones de relevancia desde el punto de vista científico y académico.

Así, podría resultar de interés que el objeto de estudio de esta investigación se trasladara al ámbito escolar para realizar un estudio empírico con alumnos de distintos niveles educativos, debido a que atienden a una franja de edad crítica para su desarrollo psicoevolutivo y en el que los estímulos de su entorno les influyen enormemente en la configuración de su carácter y personalidad. Con ello, se podría conocer si la representación de la violencia que se hace en las series de televisión seguidas por el público joven provoca algún tipo de efecto cognitivo y/o conductual en cuanto a la percepción, la interpretación y la valoración que haga de ella. Así se podrá conocer hasta qué punto la violencia televisiva a la que se han expuesto ha podido influir en la modificación de su comportamiento y conducta, bien a corto o a largo plazo.

Por otro lado, también podría ser relevante realizar una comparativa entre la violencia que se emite en la ficción serial española y la que se emite en otros países, como, por ejemplo, en Colombia, a través de las conocidas *narconovelas*. Este tipo de ficción goza de un gran éxito no solo en su país de origen, sino también en toda América Latina, aunque no por ello está exenta de polémica. Por un lado, se cuestionan los valores y la espectacularización que se hace la violencia que rodea el mundo del narcotráfico, mientras que, por otro, se reivindica su emisión, ya que con ella se puede conocer parte de la historia que ha marcado el país colombiano. Por ello, analizar la forma de representar los contenidos violentos en la ficción de ambos países sería interesante para conocer cómo se reflejan, si de manera realista o cargada de espectacularización, así como para conocer qué niveles de audiencia registran los capítulos en función de la cantidad de violencia que en ellos se registre o qué aspectos de su representación pueden ser más inadecuados desde el punto de vista de su influencia y aprendizaje.



Siguiendo con los contenidos de ficción, otra línea de investigación que podría desarrollarse guardaría relación con la figura del protagonista de las series de televisión. Al tratarse del personaje que mayor peso tiene en la trama y el que, normalmente, suele tener más repercusión entre los seguidores de la serie en la que aparece, podría resultar de interés analizar qué relación tiene el protagonista de la ficción serial con la violencia. Así, se podría conocer si tiene un perfil agresivo o no, si hace uso de la violencia para conseguir sus objetivos o motivado por otros fines, si hay una evolución personal que le lleva a recurrir a la violencia o si, por el contrario, le lleva a rechazarla, así como si el protagonista es hombre o mujer y si cambia su relación con la violencia en función del sexo de este personaje. A partir de este análisis, se podrían realizar estudios comparativos entre los protagonistas de las series de producción nacional o de producción extranjera, entre las series actuales y las de décadas pasadas o entre las series de televisión y las webseries. Con ello, se podrá conocer si existen cambios relevantes o no en el perfil de este personaje desde el punto de vista de la violencia y la agresividad en función del país de procedencia de la ficción, así como del medio o el contexto social en el que se emitan las series.

Por último, al haberse realizado ya diversos estudios sobre la representación que se hace de la violencia ficticia en formatos como la publicidad (Garrido, 2004), los contenidos televisivos infantiles (Viñes y Esteban, 2009 y Caruncho, Gordillo y Solier, 2014), sería relevante ampliar y profundizar los estudios sobre el tratamiento que se hace de la violencia en otro tipo de discursos audiovisuales, tales como los informativos, los concursos o los *reality shows*. Con ello, se puede conocer qué importancia tiene la violencia real en estos espacios televisivos, cómo se representa y qué forma adopta en unos contenidos que se dirigen a un público generalista.



**CUARTA PARTE**  
**Referencias y fuentes**



## IV.1. Bibliografía

- Aceituno, R., Asún, R., Ruiz, M. S., Reinoso, A., Venegas, J. I., y Corbalán, F. (2009). Anomia y Alienación en Estudiantes Secundarios de Santiago de Chile: Resultados Iniciales de un Estudio Comparativo 1989-2007. *Psyche*, 18(2), 3-18.
- Acosta, C. A. G. (2014). Factores asociados a la violencia: revisión y posibilidades de abordaje. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 115-124.
- Aguilar, P. (2000). *Manual del espectador inteligente*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- \_\_\_\_\_ (2010). El análisis audiovisual: un puente entre los valores pensados y los valores sentidos. *Tabanque: Revista pedagógica*, (23), 69-82.
- Alonso, S., Volkens, A. y Gómez, B. (2012). *Análisis de contenido de textos políticos. Un enfoque cuantitativo*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Álvarez, M. (2005). *Cómo sacar partido a la violencia*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Amezcu, C. (2001). Funciones comunicativas del silencio. *Diálogo Filosófico*, (50), 291-306.
- Anderson, C. A. y Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- \_\_\_\_\_ y Gentile, D. A. (2008). Media violence, aggression, and public policy. En Borgida, E. y Fiske, S. (eds). *Beyond common sense: Psychological science in the courtroom* (pp 281–300). Malden, MA: Blackwell.

Arán, S., Barata, F.J., Busquet, J., Medina, P. y Morón, S. (2002). *Infància, violència i televisió. Usos televisius i percepció infantil de la violència a la televisió*. Barcelona: CAC

Arendt, H. (2005). *Sobre la violencia*. Madrid: Alianza Editorial.

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme.

Ariza, M. y Gandini, L. (2012). El análisis comparativo cualitativo como estrategia metodológica. En Ariza, M. y Velasco, L. (coords.). *Métodos cualitativos y su aplicación empírica. Por los caminos de la investigación sobre la migración internacional* (pp. 497-537). México: Instituto de Investigaciones Sociales y Colegio de la Frontera Norte.

Aróstegui, J. (1994). Violencia, sociedad y política: la definición de la violencia. *Ayer*, (13), 17-55.

Artero, J. P. (2008). *El mercado de la televisión en España: oligopolio*. Barcelona: Deusto.

Aznar, H. (2005). *Pautas éticas para la comunicación social: menores, anorexia, violencia y ficción, educomunicación, periodismo gráfico, radio y publicidad encubierta, televisión, propuesta del estatuto profesional de los periodistas*. Valencia: Universidad Cardenal Herrera-CEU.

Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

\_\_\_\_\_ (1988). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Cátedra.

\_\_\_\_\_ (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of moral education*, 31(2), 101-119.

- Bandura, A., Ross, D. y Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3-11.
- Barker, Ch. (2003). *Televisión, globalización e identidades culturales*. Barcelona: Paidós.
- Barker, R. K. y Ball, S. J. (1969). *Violence and the Media: A Staff Report to the National Commission on the Causes and Preventinn of Violence*. Washington: US Government Printing Office.
- Barrios, C. (2005). La violencia audiovisual y sus efectos evolutivos: un estudio teórico y empírico. *Comunicar*, 13(25), 1-6.
- Barroso, J. (2002). *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Bilbao: Desclee de Brouwer.
- Bernárdez, A., García, I. y González, S. (2008). *Violencia de género en el cine español*. Madrid: Editorial Complutense.
- Bernete, F. (2013). Análisis de contenido (cuantitativo y cualitativo). En Lucas, A. y Noboa, A. (coords.). *Conocer lo social: estrategias y técnicas de construcción y análisis de datos* (pp. 221-261). Madrid: Fragua.
- Bestard, M. (2011). *Realización audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Biagi, S. (2005). *Impacto de los medios*. México: Thomson Learning.
- Bill L. y Claxton, G. (2014). *Nuevas inteligencias, nuevos retos*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Bouchard, G. (2000). *Genèse des nations et cultures du nouveau monde: Essai d'histoire comparée*. Montréal: Boréal.

- Brenes, C. S. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. Good and Bad Characters: A Poetic Difference. *Revista de Comunicación*, (11), 7-23.
- Brisset, D. E. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bueno, M. B. (2011). Águila Roja, un espectáculo de masas (de espectadores). *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(9), 4-18.
- Buonanno, M. (2001). *Eurofiction 2000. Television Fiction in Europe*. Strasbourg: Observatoire Européen de L'Audiovisuel.
- Busquet, J. (2012). El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica. *Revista de estudios de juventud*, (96), 13-29.
- Cáceres, M. D. (2012). La mediación comunicativa: el programa Gran Hermano. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, 6(11), 143-165.
- Carmona, R. (1993). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Barcelona: Cátedra.
- Carrión, J. (2015). Contra la historia. En Cascajosa, C. (ed.). *Dentro de El Ministerio del Tiempo* (pp. 67-68). España: Léeme Editores.
- Cascajosa, C. (2016). *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.
- \_\_\_\_\_ y Zahedi, F. (2016). *Historia de la televisión*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia (ed.) (1997). *Violencia y medios de comunicación. Recomendaciones de Valencia*. Valencia: Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia.



- Chion, M. (2001): *Cómo se escribe un guión*. Madrid, Cátedra.
- Clemente, M. y Vidal, M. A. (1996). *Violencia y televisión*. Madrid: Nóesis.
- Coady, C. A. (1986). The idea of violence. *Journal of Applied Philosophy*, 3(1), 3-19.
- Cohen, B. (1963). *The press and foreign policy*. Princeton: Princeton University Press.
- Collins, R. (2005). *Sociología de las filosofías. Una teoría global del cambio intelectual*. Barcelona: Hacer.
- Consell de l'Audiovisual de Catalunya (1997). *La representació de la violència a la televisió*. Barcelona: CAC.
- Cuesta, U. y Menéndez, T. (2006). Los elementos del relato audiovisual. En García, F. (coord.). *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermèdia y publicitaria* (pp. 49-68). Madrid: Laberinto.
- Davis, R. (2004). *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Barcelona: Paidós.
- Davison, W. P. (1983). The third-person effect in communication. *Public opinion quarterly*, 47(1), 112-117.
- De Castro, M. G. (2008). Los movimientos de renovación en las series televisivas españolas. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (30), 147-153.
- Del Pino, C. (2012). Internet y el espectador del actual escenario digital: la readaptación ante un nuevo reto. En Francés, M. y Llorca, G. (coords.). *La ficción audiovisual en España. Relatos, tendencias y sinergias productivas* (pp. 335-345). Barcelona: Editorial Gedisa.

Diego, P., Etayo, C. y Pardo, A. (2011). La percepción sobre la calidad de las series televisivas en España: Contraste entre el público y los profesionales. *Zer: Revista de estudios de comunicación*, 16(31), 69-88.

\_\_\_\_\_ y Pardo, A. (2008a). Estándares de producción de “dramedias” familiares en España. En Medina, M. (coord.). *Series de televisión. El caso de Médico de Familia, Cuéntame cómo pasó y Los Serrano* (pp. 45-74). Madrid: Yumelia.

\_\_\_\_\_ (2008b). La ficción televisiva en España: reinención del género y adaptación de la industria. En Medina, M. y Faustino, P. (eds.). *The Changing Media Business Environment* (pp. 43-58). Lisboa: Formalpress.

Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O. y Sears, R. (1939). *Frustration and Aggression*. New Haven: Yale University Press.

Domínguez, L., Schade, N., y Fuenzalida, V. (2010). Mediación televisiva de los padres con hijos preescolares. *Investigación y Postgrado*, 25(2-3), 119-142.

Donnerstein, E. (1998). ¿Qué tipos de violencia hay en los medios de comunicación? El contenido de la televisión en los Estados Unidos. En Sanmartín, J., Grisolia, J.S. y Grisolia, S. (eds.). *Violencia, cine y televisión* (pp. 43-66). Barcelona: Ariel.

\_\_\_\_\_ (2004). Medios de Comunicación. En Sanmartín, J. (coord.). *El laberinto de la violencia. Causas, tipos y efectos* (pp. 165-173). Barcelona: Ariel.

Eco, U. (2001). *Cómo se hace una tesis*. Barcelona: Editorial Gedisa.

EGEDA (2012). *Panorama Audiovisual 2012*. Madrid: EGEDA.

Egri, L. (1946). *The Art of Dramatic Writing. Its basis in the creative interpretation of human movies*. New York: Touchstone Book.

Eibl-Eibesfeldt, I. (1987). *El hombre preprogramado*. Madrid: Alianza Editorial.

- \_\_\_\_\_ (1993). *Biología del comportamiento humano: Manual de etología humana*. Madrid: Alianza Editorial.
- Eleey, M. F., Gerbner, G., y Tedesco, N. (1972). Apples, oranges, and the kitchen sink: An analysis and guide to the comparison of “violence ratings”. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 17(1), 21-31.
- Esbec, E. y Echeburúa, E. (2016). Abuso de drogas y delincuencia: consideraciones para una valoración forense integral. *Adicciones*, 28(1), 48-56.
- Estopà, C. (2003). “El círculo que nunca se cierra”. Utilización de la violencia como medio de comunicación. *Educación Social* (23), 129-139.
- Etxeberría, F., Esteve, J. M. y Jordán, J. A. (2001). La escuela y la crisis social. En Ortega, P. (coord.). *Conflicto, violencia y educación. Actas del XX Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación* (pp. 79-155). Murcia: Cajamurcia.
- Fanti, K. A. y Avraamides, M. N. (2011). Desensitization to media violence. En Paludi, M. (ed.). *The Psychology of Teen Violence and Victimization* (pp. 121-133). Santa Bárbara, CA, USA: Praeger.
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Fernández-Tubau, V. (2012). Diálogos en el guion. Arte y técnica. En Ríos, M. (coord.). *El guion para series de televisión* (pp. 169-203). Madrid: Instituto RTVE.
- Fernández-Villanueva, C., Domínguez-Bilbao, R., Revilla-Castro, J. C., y Anagnostou, A. (2006). Broadcasting of violence on spanish television: a quantitative panorama. *Aggressive Behavior*, 32(2), 137-145.
- \_\_\_\_\_, Revilla-Castro, J. C., Domínguez-Bilbao, R. y Almagro-González, A. (2008). Los espectadores ante la violencia televisiva: funciones, efectos e interpretaciones situadas. *Comunicación y Sociedad*, 21(2), 85-113.

- \_\_\_\_\_, Revilla, J. C., y Domínguez-Bilbao, R. (2011). Las emociones que suscita la violencia en televisión. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 18(36), 95-103.
- \_\_\_\_\_, González, R. y Lozano, B. (2013). Violencia en la televisión. ¿Desagradable, interesante, o morbosa? *Revista Latina de Comunicación Social*, (68), 582-598.
- Finkelhor, D., Mitchell, K. J. y Wolak, J. (2000). *Online victimization: A report on the nation's youth*. Alexandria, VA: National Center for Missing and Exploited Children.
- Fisas, V. (1998). *Cultura de paz y gestión de conflictos*. Barcelona: Icaria y UNESCO.
- Fiske, A. P. (2004). Four modes of constituting relationships: Consubstantial assimilation; space, magnitude, time and force; concrete procedures; abstract symbolism. En Haslam, N.: *Relational models theory: A contemporary overview* (pp. 61-146) Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Fonseca, S. (2007). Lo que hacen los medios. En Fernández, J. y Noblejas, M. (eds). *Cómo informar sobre infancia y violencia* (pp. 23-25). Valencia: Centro Reina Sofía.
- Francés, M. y Llorca, G. (2012). La producción de ficción en la industria audiovisual española. En Francés, M. y Llorca, G. (coords.). *La ficción audiovisual en España. Relatos, tendencias y sinergias productivas* (pp. 259-281). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Galán, E. y Herrero, B. (2011). *El guion de ficción en televisión*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Galtung, J. (1969). Violence, peace, and peace research. *Journal of peace research*, 6(3), 167-191.
- \_\_\_\_\_. (1990). Cultural violence. *Journal of peace research*, 27(3), 291-305.

- \_\_\_\_\_ (1998). *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Bilbao: Bakeaz/Gernika Gogoratuz.
- \_\_\_\_\_ (2003a). *Paz por medios pacíficos. Paz y conflicto, desarrollo y civilización*. Bilbao: Bakeaz/Gernika Gogoratuz.
- \_\_\_\_\_ (2003b). *Violencia cultural*. Bakeaz: Gernika Gogoratuz.
- García de Castro, M. (2002). *La ficción televisiva popular. Una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- \_\_\_\_\_ (2003). Propiedades de la hegemonía de la ficción televisiva doméstica en España entre 1995-2000. *Zer: Revista de estudios de comunicación*, (14), 151-167.
- García Galera, M. C. (2000). *Televisión, Violencia e infancia*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- García García, F. (2006). Introducción a la narrativa audiovisual. En *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (pp. 7-12). Madrid: Laberinto.
- García Jiménez, J. (1993): *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García Landa, J. A. (1998). *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.
- García, F. y Rajas, M. (2011). *Narrativas audiovisuales: el relato*. Madrid: Icono 14.
- García, M. L. S. y Ekman, L. P. (2003). La influencia de la televisión en los niños. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica*, (21), 163-178.

Garrido, M. (1995). El iconosimbolismo de la imagen publicitaria. En Rey, J. (ed.). *Algunas consideraciones sobre la comunicación empresarial e institucional* (pp.73-80). Sevilla: MAECEI.

\_\_\_\_\_ (2004). *Violencia, televisión y publicidad*. Sevilla: Alfar.

\_\_\_\_\_ (2010). La representación de la violencia en los tráileres de las películas de Walt Disney Pictures. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, 15(29), 47-67.

Gascón, M. C. (2008). *Comunicando paz. Otros medios de comunicación desde el mismo laberinto*. Madrid: Popular.

GECA (2007). *El anuario de la televisión 2005/2006*. Madrid: GECA.

Gerbner, G. (1972). The structure and process of television program content regulation in the United States. En Comstock, G. A. y Rubinstein, E. A. (eds.). *Television and social behavior. Media content and control* (pp. 386-414). Washington: United States Government Printing Office.

\_\_\_\_\_y Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of communication*, 26(2), 172-194.

Gómez, P. y Ramírez, A. (2005). *XXI ¿Otro siglo violento?* España: Ediciones Díaz de Santos.

Gómez, J., Contreras, S. y Lucas, A. (2013). Ciencia y conocimiento científico. En Lucas, A. y Noboa, A. (coords.). *Conocer lo social: estrategias y técnicas de construcción y análisis de datos* (pp. 9-58). Madrid: Fragua.

González, J. A. (2011). *La narrativa popular de Dashiell Hammett: 'pulp', cine y cómics*. València: Universitat de València.

Gordillo, I. (2006). La narración televisiva. En García García, F. (coord.). *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (pp. 239-256). Madrid: Laberinto.

- \_\_\_\_\_ (2009). *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Síntesis.
- Grisolía, J. (2008). *El enemigo en casa, la violencia familiar*. Barcelona: Nablo ediciones.
- Grundy, K. y Weinstein, M. (1974). *The Ideologies of Violence*. Columbus: Merrill.
- Guarinos, V. (2006). La enunciación audiovisual. En García, F. (coord.). *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (pp. 13-27). Madrid: Laberinto.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Hombres en serie. Construcción de la masculinidad en los personajes de ficción seriada española de televisión*. Madrid: Editorial Fragua.
- Gunter, B. (1994). The question of media violence. En Bryant, J. y Zillmann, D. (eds.). *Media effects. Advances in theory and research* (pp.163-211). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Hargreave, A. M. (2003). *How children interpret screen violence*. London: British Broadcasting Corporation.
- Hernández, G. (2007). *Seis antenas para pensar la televisión*. Caracas: Fundación Centro Gumilla – Universidad Católica Andrés Bello.
- Hernández, J. A. y Finol, J. E. (2010). Representaciones del cuerpo: de la belleza a la violencia corporal en los medios. *Semióticas del Cuerpo*, (8), 129-150.
- Herrero, M. (2008). Economía de las series como producto audiovisual de entretenimiento. En Medina, M. (coord.). *Series de televisión. El caso de Médico de Familia, Cuéntame como pasó y Los Serrano* (pp. 23-44). Madrid: Eiunsa.
- Hogg, M. A. y Vaughan, G. M. (2010). *Psicología social*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Howard, D. y Mabley, E. (1995). *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. New York: St. Martin's Griffin.

Huertas, A. (2002). *La audiencia investigada*. Barcelona: Gedisa.

Huesmann, L. R. (1998). La conexión entre la violencia en el cine y la televisión en la violencia real. En Sanmartín, J., Grisolia, J.S. y Grisolia, S. (eds.). *Violencia, cine y televisión* (pp. 87-132). Barcelona: Ariel.

Igartua, J. J. (2007). *Persuasión narrativa: el papel de la identificación con los personajes a través de las culturas*. Alicante: Editorial Club Universitario.

\_\_\_\_\_, Cheng, L., Corral, E., Martín, J., Simón, J., Ballesteros, R. y de la Torre, A. (2001). La violencia en la ficción televisiva. Hacia la construcción de un índice de violencia desde el análisis agregado de la programación. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, 6(10), 59-80.

Imbert, G. (2002). Cine, representación de la violencia e imaginarios sociales. En Camarero, G. (ed.). *La mirada que habla (cine e ideologías)* (pp.87-97). Madrid: Akal.

\_\_\_\_\_ (2008). *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra.

Isla, A. y Míguez, D. (2003). De las violencias y sus modos. Introducción. En *Heridas urbanas. Violencia delictiva y transformaciones sociales en los noventa* (pp. 4-38). Buenos aires: Editorial de las Ciencias.

Jacquinet-Delaunay, G. (2002). La violencia de las imágenes televisivas y su impacto en las conciencias. *Comunicar*, (18), 27-34.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.



- Jiménez-Bautista, F. (2007). La violencia y sus causas. En Jiménez, F. y López, M.: *Hablemos de paz* (pp. 97-125). Pamplona, Colombia: Universidad de Pamplona.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S. y Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295(5564), 2468-2471
- Kendrick, J. (2009). *Film Violence, History, Ideology, Genre*. London: Wallflower.
- Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis. An Introduction to Its Methodology*. Thousand Oaks (CA), Londres y Nueva Dehli: Sage.
- Lacan, J. (2001). *Los escritos técnicos del yo*. Buenos Aires: Paidós.
- Lack, R. (1999). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Leal, V. (2011). *Ejercicios de escritura*. México: Ediciones de la noche.
- Lesemann, F. (2007). Reflexiones sobre la comparación y la metodología comparativa. En Vuotto, M. (coord.). *La co-construcción de políticas públicas en el campo de la economía social* (pp. 13-18). Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Llamazares, I. (2009). *Método comparativo. Diccionario Crítico de Ciencias Sociales* (Vol. Tomo 1/2/3/4). Madrid-México: Editorial Plaza y Valdés.
- Llorens, C., Luzón, V. y Grau, H. P. (2012). *Los Medios Digitales: España*. Millbank: Open Society Foundations.
- López, C. y Mota, M. (1998). *La representació de la violència a la televisió*. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya.

Lorenz, K. (1973). *Sobre la agresión: el pretendido mal*. Madrid: Editorial Siglo XXI.

\_\_\_\_\_ (1988). *La acción de la naturaleza y el destino del hombre*. Madrid: Alianza.

Losada, J.L. y López-Feal, R. (2003). *Métodos de investigación en Ciencias Humanas y Sociales*. Madrid: Thomson.

Lucas, A. (2011). *Sociología. El estudio de la realidad social*. Pamplona: EUNSA.

Luque, Á. S. y Félix, E. M. R. (2013). Influencia de la exposición a la violencia en conductas de agresión en cyberbullying. *Apuntes De Psicología*, 31(2), 225-235.

Luzon, V., Ramajo, N. y Ferrer, I. (2011). Adolescencia y representación de género en el prime time televisivo español: ¿perpetuación de roles o cambio de valores? En Larrondo, A. y Meso, K. (eds.) *III Jornadas Mujeres y Medios de Comunicación* (pp. 129-142). Bilbao: Universidad del País Vasco.

Maisto, A. A. y Morris, C. G. (2005). *Introducción a la psicología*. México: Pearson Educación.

Marchese, J. (2010). Cómo afectan los contenidos televisivos a las audiencias infantiles. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]*, (32), 55-58.

Marcos, M. (2014). *La imagen de los inmigrantes en la ficción televisiva del prime time. Análisis y recomendaciones para los profesionales*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Marcos, N. (2015). Una serie para la generación Twitter. En Cascajosa, C. (ed.). *Dentro de El Ministerio del Tiempo* (pp. 199-201). España: Léeme Editores.

Martínez, C. (2013). *Evaluación de programas. Modelos y procedimientos*. Madrid: UNED.

- Mas, X. (2012). La música y el tratamiento sonoro en la ficción televisiva actual. En Francés, M. y Llorca, G. (coords.). *La ficción audiovisual en España. Relatos, tendencias y sinergias productivas* (pp. 245-256). Barcelona: Editorial Gedisa.
- McBride, J. (2012). *Writing in Pictures: Screenwriting Made (mostly) Painless*. New York: Vintage Books.
- McCombs, M. (2006). *Establecimiento de la agenda. El impacto de los medios en la opinión pública y en el conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- McCombs, M. E. y Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176-187.
- McKee, R. (2003). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- McQuail, D. (2010). *Mass communication theory*. London: SAGE.
- Medina, M. (2008). *Series de televisión. El caso de "Médico de Familia", "Cuéntame cómo pasó" y "Los Serrano"*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Mollá, D. (2012). La ficción en la televisión: ¿series españolas o series norteamericanas? El público decide. En Francés, M. y Llorca, G. (coords.). *La ficción audiovisual en España. Relatos, tendencias y sinergias productivas* (pp. 103-116). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Montagu, A. (1990). *La naturaleza de la agresividad humana*. Madrid, Alianza Editorial.
- Montero, Y. (2006). *Televisión, valores y adolescencia*. Barcelona: Gedisa.
- Morales, J. F. (2003). El estudio de la exclusión social en la psicología social. En Morales, J. F. y Huici, C. (eds.). *Estudios en Psicología Social* (pp. 510-583). Madrid: UNED.

- Mosterín, J. (2007). Cultura y violencia. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, (42), 23-43.
- Moyano, R., Girolami, G. y Cetrino, C. (2005). *Índice de Violencia de la Televisión Argentina*. Argentina: COMFER.
- Moyer-Gusé, E. y Riddle, K. (2010). *El impacto de los medios de comunicación en la infancia. Guía para padres y educadores*. Barcelona: Editorial UOC.
- National Television Violence Study (1996). *National Television Violence Study, Vol. 1*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- \_\_\_\_\_ (1997). *National Television Violence Study, Vol. 2*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- \_\_\_\_\_ (1998). *National Television Violence Study, Vol. 3*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Navarro, J. S. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Nohlen, D. (2007). *Ciencia política: teoría institucional y relevancia del contexto*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- Noriega, V., Ángel, J., Bautista, G. y Ramírez, M. (2014). Efectos de la anomia, alienación y confianza en la conducta antisocial en jóvenes fuera del sistema escolar y laboral. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 14(27), 155-164.
- OECD (2011). *Prevención y reducción de la violencia armada en las zonas urbanas: Notas de programación*. París: OECD Publishing.
- Organización Mundial de la Salud (2002). *Informe Mundial sobre la Violencia y la Salud*. Ginebra: OMS.

- 
- (2006). *Violencia Interpersonal y Alcohol*. Ginebra: OMS.
- Orozco, G. (2014). La televisión, lo televisivo y sus audiencias. El estallido de sus vínculos con la ficción. En Bravo, J. y Madinaveitia, E. (Coords.). *Telos 99: La publicidad ante el reto digital* (pp. 13-23). Madrid: Fundación Telefónica.
- Palacio, M. (2001). *Historia de la televisión en España*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Pardo, A. (2000). La producción. En Duráñez, A. y Sánchez-Tabernero, A. (dir.). *El futuro de la televisión en España. Análisis prospectivo (2000-2005)*. (pp. 87-106). Madrid: Arthur Andersen y Universidad de Navarra.
- Perelló, S. (2011). *Metodología de la investigación social*. Madrid: Dykinson.
- Pérez, G. y Pérez de Guzmán, M. V. (2011). *Aprender a convivir: El conflicto como oportunidad de crecimiento*. Madrid: Nacea Ediciones.
- Pinazo, D. (2003). Cambio de actitudes estable, comunicación social innecesaria. En Benet, V. J. y Nos, E. (eds.). *La publicidad en el tercer sector. Tendencias y perspectivas de la comunicación solidaria* (pp. 181-202). Barcelona: Icaria Editorial.
- Pinker, S. (2012). *Los ángeles que llevamos dentro. El declive de la violencia y sus implicaciones*. Barcelona: Espasa Libros.
- Piñuel, J. L. (2002). Epistemología, metodología y técnicas de análisis de contenido. *Sociolinguistic Studies*, 3(1), 1-42.
- Potter, W. J. (2003). *The 11 myths of media violence*. Londres: Sage.
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.

- Puebla, B. (2012). La comedia de situación en España. Características y evolución del formato. En Puebla, B., Carrillo, E. e Iñigo, A. I. (coords.). *Ficcionalando. Series de televisión a la española* (pp. 15-37). Madrid: Editorial Fragua.
- Ramos, V. (2007). Violencia familiar asociado al consumo de alcohol y otras drogas. En Fernández, M. e García, I. (eds.). *Orientación familiar. Violencia familiar* (pp. 189-200). Burgos: Universidad de Burgos.
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la Lengua Española* (23ª edición). Madrid: España libros.
- Requena, J. G. (2003). Comunicación, significación, información, espectáculo. En Imbert, G. (coord.). *Televisión y cotidianidad. La función social de la televisión en el nuevo milenio* (pp. 189-200). Madrid: Universidad Carlos III.
- Rey, J. (1994). *El Hombre Fingido: la representación de la masculinidad en el discurso publicitario*. Madrid: Fundamentos.
- Ribotta, S. (2014). Políticas educativas y coherencia democrática. En Pele, A., Celador, O. y Garrido, H. (eds.). *La Laicidad* (pp. 285-306). Madrid: Editorial Dykinson.
- Richeri, G. (2006). *Televisión y calidad: el debate internacional*. Buenos Aires: La Crujía.
- Rodrigo-Alsina, M. et al. (2014). Infancia, violencia y televisión. Los espacios informativos y los imaginarios de la violencia en los niños y adolescentes. En Busquet, J. (ed). *La violencia en la mirada. Conflicto, infancia y televisión* (pp. 119-169). Barcelona: Trípodos.
- Rodríguez de Fonseca, F. J. (2009). *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*. Madrid: T&B Editores.
- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*, (79), 81-85.

- Roldán, D. (2006). El sonido en la narrativa audiovisual. En García, F. (coord.). *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (pp. 191-207). Madrid: Laberinto.
- Rothenberg, M. B. (1975). Effect of television violence on children and youth. *JAMA*, 234(10), 1043-1046.
- Ruiz, R. O. (2002). Lo mejor y lo peor de las redes de iguales: juego, conflicto y violencia. *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, (44), 93-113.
- Sadurní, M., Rostán, C. y Serrat, E. (2008). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sánchez, X., Redolar, D., Bufill, E., Colom, F., Bueno, D. (2014). *¿Somos una especie violenta?* Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Sánchez-Labela, I. (2015). *Veo Veo. ¿Qué ven?* Madrid: Fundación Inquietarte.
- Sanmartín, J. (2000). *La violencia y sus claves*. Barcelona: Editorial Ariel.
- \_\_\_\_\_ (2004). Agresividad y violencia. En *El laberinto de la violencia. Causas, tipos y efectos* (pp. 21-45). Barcelona: Ariel.
- \_\_\_\_\_ (2006). *¿Qué es esa cosa llamada violencia?* Suplemento nº. 40 de la Revista Diario de Campo, México D. F.: INAH.
- \_\_\_\_\_ (2008). ¿Hay violencia justa? Reflexiones sobre la violencia y la justicia basada en los derechos humanos. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, (43), 5-14.

- \_\_\_\_\_. Grisolía, J.S. y Grisolía, S. (eds.) (1998). *Violencia, cine y televisión*. Barcelona: Ariel.
- Schaeffer, J. M. (2002). *¿Por qué la ficción?*. Madrid: Lengua de trapo.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sedeño, A. (2013). Nueva recepción en el panorama audiovisual contemporáneo: prácticas del nuevo espectador en los medios digitales. En Guarinos, V. y Sedeño, A. (coords.). *Narrativas Audiovisuales Digitales: convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia* (pp. 53-68). Madrid: Editorial Fragua.
- Segar, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.
- Sémelin, J. (1983). *Pour sortir de la violence*. París: Les édition ouvrières.
- Serrano, R. (2010). *La creación de personajes cinematográficos*. Madrid: T&B Editores.
- Sevillano, M. L. (2004). *Evaluación de programas culturales-formativos de la televisión pública*. Madrid: Dykinson.
- Signorielli, N., Gross, L. y Morgan, M. (1982). Violence in television programs: Ten years later. En Pearl, D., Bourthilet, L. y Lazar, J. (eds.). *Television and social behavior: Ten years of scientific progress and implications for the eighties* (pp. 158-173). Washington: DHHS Publications.
- \_\_\_\_\_, Gerbner, G. y Morgan, M. (1995). Standpoint: Violence on television: The cultural indicators project. *Journal of Broadcasting and Electronic Media Spring*, (39), 278-283.



- Smith, S. L., Nathanson, A. I. y Wilson, B. J. (2002). Prime-time television: Assessing violence during the most popular viewing hours. *Journal of Communication*, 52(1), 84-111.
- Suárez, J. C. (2006). *Los límites del espectáculo televisivo*. Sevilla: Editorial MAD.
- Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior, Washington, DC. (1972). *Television and Growing Up: The Impact of Televised Violence. Report to the Surgeon General United States Public Health Service*. United States of America: ERIC Clearinghouse.
- Tarkovsky, A. (2008). *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- Tarre, M. (2005). *Para vivir seguros*. Caracas: Editorial Alfa.
- Torrecillas, T. (2013). La mediación familiar en la recepción televisiva infantil: análisis de los indicadores de mediación preferente y efectiva. *Comunicación y Sociedad* (20), 135-159.
- UNESCO (1992). *El Manifiesto de Sevilla sobre la violencia. Preparar el terreno para la construcción de la paz*. Barcelona: UNESCO.
- Urra, J. (1998). Violencia y medios de comunicación. En Sanmartín, J., Grisolia, J.S. y Grisolia, S. (eds.). *Violencia, cine y televisión* (pp. 133-146). Barcelona: Ariel.
- Ursua, N. (2006). Cultura y violencia. Aspectos sociales que contribuyen a la violencia y estrategias culturales de prevención. En Sanmartín, J. (ed.). *¿Qué es esa cosa llamada violencia?* (pp. 149-157). Diario de Campo, 40. México: INAH
- Vallés, J. R. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Editorial Iberoamericana.

- Varona, D. y Lara, P. (2015). Be ministérico, my friend: Diseño de una estrategia transmedia. En Cascajosa, C. (ed.). *Dentro de El Ministerio del Tiempo* (pp. 203-210). España: Léeme Editores.
- Verdú, C. A. P. (2002). El tratamiento de la violencia en los medios de comunicación. *Alternativas: cuadernos de trabajo social*, (10), 395-412.
- Veres, L. (2012). Ficción televisiva, historia y cultura digital: la recuperación de lo histórico tras los ecos de la postmodernidad. En Francés, M. y Llorca, G. (coords.). *La ficción audiovisual en España. Relatos, tendencias y sinergias productivas* (pp. 119-131). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Vilches, L., Berciano, R., Lacalle, C., Algar, S. y Polo, S. (2000). Informe Eurofiction 1999: Menos familia y más policía (artículo resumen). *Zer: Revista de estudios de comunicación*, (9), 1-15.
- Villafañe, J. y Mínguez, N. (2006). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Viñes, V. T. y Esteban, I. G. (2009). Violencia y prosocialidad en los contenidos televisivos infantiles visionados por menores en Alicante. *Zer: Revista de estudios de comunicación*, (27), 33-59.
- Viveros, M., Olavarria, J. y Fuller, N. (2001). *Hombres e identidades de género*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Worchel, S., Cooper, J., Goethals, G. y Olson, J. (2002). *Psicología Social*. México: Thomsom.

## IV.2. Webgrafía

Academia TV (27 de septiembre de 2016). 'Tu primer día en El Caso', medalla de bronce en los Lovie Awards. *AcademiaTV*. Recuperado de: <https://www.academiav.es/tu-primer-dia-en-el-caso-medalla-de-bronce-en-los-lovie-awards/#.WKDexfnhDIU>

Aigner, M. (2010). Análisis de contenido. *La Sociología en sus escenarios*, (6), 1-52. Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/view/6558/6008>

Álvarez, I. (28 de octubre de 2016). "Águila Roja" llega a su fin con la emisión de su último y trágico capítulo, con muertes incluidas. *20 minutos*. Recuperado de: <http://www.20minutos.es/noticia/2872270/0/aguila-roja-ultimo-capitulo-tragico/>

Andrade, M. (20 de agosto de 2016). Jóvenes y furiosos: cada año son asesinados 200.000 niños y jóvenes de entre 10 y 29 años. *Vice News*. Recuperado de: <https://news.vice.com/es/article/jovenes-furiosos-asesinados-200000-ninos-jovenes-10-29-anos>

Antena 3 (19 de septiembre de 2016). 'Farmacia de Guardia' cumple 25 años. *Objetivo TV*. Recuperado de: [http://www.antena3.com/objetivotv/nostalgia/farmacia-guardia-cumple-anos\\_2016091557df795e0cf2f66f47e8446c.html](http://www.antena3.com/objetivotv/nostalgia/farmacia-guardia-cumple-anos_2016091557df795e0cf2f66f47e8446c.html)

Antón, J., Álvarez, G. y Pérez, P. A. (2015). Medios de comunicación y populismo punitivo en España: estado de la cuestión. *Revista Crítica, Penal y Poder*, (9), 32-61. Recuperado de: <http://revistes.ub.edu/index.php/CriticaPenalPoder/article/view/12232/17614>

Arnaz, R. (23 de julio de 2012). 'El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace' entra en la historia negra de Hollywood. *La Información*. Recuperado de: <http://www.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/cine/el-caballero->

[oscurο-la-leyenda-renace-entra-en-la-historia-negra-de-hollywood UEWrJtBqx0JkCF395ddEj6/](https://www.youtube.com/watch?v=UEWrJtBqx0JkCF395ddEj6/)

Baragaño, T. (21 de enero de 2006). Cuatro salpica su parrilla de premiadas series extranjeras. *El País*. Recuperado de:

[http://elpais.com/diario/2006/01/21/radiotv/1137798003\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2006/01/21/radiotv/1137798003_850215.html)

Barredo, A. (3 de febrero de 2016). La ciencia explica por qué los hombres cometen muchos más crímenes que las mujeres. *Hipertextual*. Recuperado de:

<https://hipertextual.com/2016/02/crimenes-hombres>

Barrientos, M. (2012). La apuesta por las series de calidad en TVE desde la respuesta de la audiencia. *Crisis y políticas: la radiotelevisión pública en el punto de mira. II Congreso Internacional de Comunicación Audiovisual y Publicidad*, 615-631.

Recuperado de: <http://fama2.us.es/fco/digicomu/51.pdf>

Bernasconi, O. (2011). Aproximación narrativa al estudio de fenómenos sociales: Principales líneas de desarrollo. *Acta Sociológica*, 1(56), 9-36. Recuperado de:

<http://revistas.unam.mx/index.php/ras/article/view/28611/26630>

Berros, J. B. (2010). La influencia de los relatos audiovisuales desnarrativizantes en la desestructuración del pensamiento: una forma de violencia social. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, (4), 1-42. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3632544>

Blair, E. (2009). Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y cultura*, (32), 9-33. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n32/n32a2.pdf>

Brooks-Crozier, J. (2011). The nature and nurture of violence: early intervention services for the families of MAOA Low children as a means to reduce violent crime and the costs of violent crime. *Connecticut Law Review*, 44(2), 531-573.

Recuperado de:

<http://connecticutlawreview.org/files/2012/04/5.Brooks-Crozier.pdf>

- Bueno, M. B. (2014). La serie de Televisión Española “Águila Roja” desde una perspectiva audiométrica (2009-2012). *Correspondencias & Analisis*, (4), 215-236. Recuperado de:  
[http://www.correspondenciasy analisis.com/es/pdf/v4/pe/5\\_serie\\_television.pdf](http://www.correspondenciasy analisis.com/es/pdf/v4/pe/5_serie_television.pdf)
- Bugin, C. S. y Barreras, L. H. A. (2013). Jóvenes, violencia y medios. Una mirada a las pantallas argentinas. *Question*, 1(37), 50-57. Recuperado de:  
<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1755/1465>
- Caja, J., Berrocal, M. y González, J. M. (2002). Un mundo lleno de imágenes. *Aula de innovación educativa*, 11(116), 10-13. Recuperado de:  
<http://aula.grao.com/revistas/aula/116-cultura-visual/un-mundo-lleno-de-imagenes>
- Calleja, E. G. (2000). La definición y la caracterización de la violencia desde el punto de vista de las ciencias sociales. *Arbor*, 167(657), 153-185. Recuperado de:  
<http://search.proquest.com/openview/82a2055c6c2a01cd7e07463a52c9bb52/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1818224>
- Camps, V. (2003). La violencia en la televisión: ¿Qué debemos hacer? *Quaderns del CAC* (17), 3-14. Recuperado de:  
[http://www.cac.cat/pfw\\_files/cma/recerca/quaderns\\_cac/Q17\\_ES.pdf#page=4](http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q17_ES.pdf#page=4)
- Caruncho, X. M., Gordillo, P. C. y Solier, P. M. S. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años: una perspectiva semiótico-cultural. *Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, (17), 65-84. Recuperado de: [http://www.ceuandalucia.es/escuelaabierta/pdf/articulos\\_ea17/6-morales%2017%20.pdf](http://www.ceuandalucia.es/escuelaabierta/pdf/articulos_ea17/6-morales%2017%20.pdf)
- Carrasco, M. Á., y González, M. J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción psicológica*, 4(2), 7-38. Recuperado de:  
<http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view/478/417>

- Casanova, J. (2011). Convergencia entre Televisión e Internet y los modelos de consumo audiovisual. *Actas del IV Congreso Internacional sobre análisis fílmico, nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*, 124-135. Recuperado de: [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/30898/Casanova\\_ActasIVCongreso.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/30898/Casanova_ActasIVCongreso.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cid, A. (23 de diciembre de 2015). El alcohol genera agresividad, el porqué. *Vidalespejo.com*. Recuperado de: <http://www.vidalespejo.com/psicologo-barcelona-25/>
- Colpisa (3 de julio de 2009). La television iraquí emitirá la serie 'Un paso adelante' a partir de otoño. *El Correo*. Recuperado de: <http://www.elcorreo.com/vizcaya/20090713/television/television-iraqui-emitira-serie-20090713.html>
- Côté, S., Vaillancourt, T., LeBlanc, J. C., Nagin, D. S. y Tremblay, R. E. (2006). The development of physical aggression from toddlerhood to pre-adolescence: A nation wide longitudinal study of Canadian children. *Journal of abnormal child psychology*, 34(1) 68-82. Recuperado de: <http://link.springer.com/article/10.1007/s10802-005-9001-z>
- Crespo, F. (2009). Cárceles: Subcultura y Violencia entre internos. *Revista Cenipec*, (28), 123-150. Recuperado de: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/41876/1/carceles\\_subcultura\\_violencia.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/41876/1/carceles_subcultura_violencia.pdf)
- Cuevas, E. (2001). Focalización en los relatos audiovisuales. *Trípodos*, (11), 123-136. Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/4366/1/Focalizaci%C3%B3n%20Tr%C3%ADpodos.pdf>

Dabah, E. C. (2015). De cómo y cuándo el arte dejó de ser sólido. *Revista Valenciana, estudios de filosofía y letras*, (15), 83-96. Recuperado de:

<http://www.revistavalenciana.ugto.mx/index.php/valenciana/article/view/97/146>

Díaz, J. (4 de marzo de 2014) ¿Es más importante el share o el número de espectadores? ¡Vaya tele! Recuperado de: <https://www.vayatele.com/audiencias/es-mas-importante-el-share-o-el-numero-de-espectadores>

Doménech, M. e Íñiguez, L. (2002). La construcción social de la violencia. *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*, (2). Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n2/15788946n2a7.pdf>

Eirene de Prada, P. (4 de mayo de 2015). Entrevista a Johan Galtung. *eldiario.es*. Recuperado de: [http://www.eldiario.es/contrapoder/Johan\\_Galtung-paz\\_positiva-Pais\\_Vasco\\_6\\_383971621.html](http://www.eldiario.es/contrapoder/Johan_Galtung-paz_positiva-Pais_Vasco_6_383971621.html)

Elidrissi, F. (23 de julio de 2016). The Walking Dead: fecha de estreno, tráiler y nuevo fichaje. *El Mundo*. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/television/2016/07/23/5793c1ee468aeb042a8b4578.html>

\_\_\_\_\_ (26 de enero de 2017a). El debate sobre la violencia en The Walking Dead salpica a los productores. *El Mundo*. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/television/2017/01/26/5888dedfca4741d73a8b466d.html>

\_\_\_\_\_ (27 de febrero de 2017b). El éxito mundial de las series españolas: Italia, EEUU, Turkmenistán... *El Mundo*. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/papel/pantallas/2017/02/27/58b40bbe22601d40078b458d.html>

Fernández, S. (31 de mayo de 2000). Tres niñas frente a dos caminos opuestos. *El País*. Recuperado de: [http://elpais.com/diario/2000/05/31/espana/959724021\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2000/05/31/espana/959724021_850215.html)

Fernández, J. M. (30 de enero de 2015). Revolución en las audiencias: Kantar comienza a medir datos en diferido. *Bluper*. Recuperado de:

<http://bluper.elespanol.com/noticias/revolucion-mercado-audiencias-kantar-media-comienza-medir-audiencia-en-diferido>

\_\_\_\_\_ (19 de junio de 2016). A vueltas con el target comercial. ¿Por qué A3 y T5 utilizan distintos tramos? *Bluper*. Recuperado de:

<http://bluper.elespanol.com/noticias/atresmedia-utiliza-propio-target-comercial-contrario-mediasset>

Ferreirós, A. P. (12 de diciembre de 2016). “The Walking Dead”: avance y fecha de estreno de la segunda mitad de la séptima temporada. *Sensacine*. Recuperado de:

<http://www.sensacine.com/noticias/series/noticia-18551989/>

FormulaTV (5 de mayo de 2008). “Estamos buscando una serie de desarrollo diario para el próximo año”. *FormulaTV*. Recuperado de:

<http://www.formulatv.com/noticias/7452/elena-sanchez-estamos-buscando-una-serie-de-desarrollo-diario-para-el-proximo-ano/>

\_\_\_\_\_ (24 de noviembre de 2009). El juego de pistas online “¿Dónde está Yago?” logra una gran acogida. *FormulaTV*. Recuperado de:

<http://www.formulatv.com/noticias/13407/el-juego-de-pistas-online-donde-esta-yago-logra-una-gran-acogida/>

\_\_\_\_\_ (12 de enero de 2011). ‘The Walking Dead’, el estreno más visto de la historia de La Sexta. *FormulaTV*. Recuperado de:

<http://www.formulatv.com/noticias/17870/the-walking-dead-estreno-mas-visto-historia-lasexta/>

\_\_\_\_\_ (18 de mayo de 2016). ‘Vis a Vis’ atrapa a los británicos con su desembarco a Reino Unido. *FormulaTV*. Recuperado de:

<http://www.formulatv.com/noticias/56219/vis-a-vis-atrapa-britanicos-desembarco-reino-unido/>



- Freire, M. V. (2007). Dibujo animado no es sinónimo de programa infantil. *Padres y Maestros. Publicación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales*, (309), 14-18. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2329343>
- Gaitán, J. A. y Lozano C. (2013). Triangulación en el análisis de la representación social del cambio climático. *Investigar la Comunicación hoy. Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas. Simposio Internacional sobre política Científica en Comunicación*, (3), 599-614. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4229158>
- Galán, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-Pós*, 9(1), 58-81. Recuperado de: [https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/1060/1000](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1060/1000)
- Galbe, J. M., y Espadas, J. F. (2016). El rol del prosumidor en la expansión narrativa transmedia de las historias de ficción en televisión: el caso de 'El Ministerio del Tiempo'. *index.comunicación*, 6(2), 115-134. Recuperado de: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/223>
- Gallardo-Pujol, D., Forero, C. G., Maydeu-Olivares, A. y Andrés-Pueyo, A. (2009). Desarrollo del comportamiento antisocial: factores psicobiológicos, ambientales e interacciones genotipo-ambiente. *Rev Neurol*, 48(4), 191-198. Recuperado de: <http://www.revneurologia.com/sec/resumen.php?or=web&i=e&id=2008084&vol=48&num=04>
- Gallego, F. (2013). Social TV Analytics: Nuevas métricas para una nueva forma de ver televisión. *index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 3(1), 13-39. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4149293>
- Gallegos, W. L. A. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. *Av. psicol*, 21(1), 23-34. Recuperado de: [http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2013/13\\_arias.pdf](http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2013/13_arias.pdf)

- García, P. H., Muñoz, M. J. R., y Solà, N. S. (2013). Propuesta metodológica para el análisis de la ficción televisiva 2.0. *Palabra Clave*, 16(2), 449-469. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v16n2/v16n2a08.pdf>
- García-Quismondo, J. (2016). El entretenimiento educativo en las telenovelas. *Revista Internacional de Ciencias Humanas*, 4(1), 53-64. Recuperado de: <http://journals.epistemopolis.org/index.php/humanidades/article/view/736/305>
- Gómez, M. A. (2000). Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo: definición, clasificación y metodología. *Revista de Ciencias Humanas*, (20). Recuperado de: <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev20/gomez.htm>
- Gómez, D. V. (2011). Medios de comunicación y punitivismo. *Indret: Revista para el Análisis del Derecho*, (1), 6-35. Recuperado de: [http://www.indret.com/pdf/791\\_1.pdf](http://www.indret.com/pdf/791_1.pdf)
- González, R. (13 de enero de 2011). El éxito de The Walking Dead ensombrece a Hispania. *Última temporada*. Recuperado de: <http://www.ultimatemporada.com/articulo/el-exito-de-the-walking-dead-ensombrece-a-hispania>
- Groebel, J. (1999). La violencia en los medios: estudio global de la UNESCO. *Proyecto principal de educación*, (49), 5-19. Recuperado de: [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/violenciatv.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/violenciatv.pdf)
- Guarinos, V. (2007). Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo. *Comunicación*, (5), 17-22. Recuperado de: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/transmedialidades\\_el\\_signo\\_de\\_nuestro\\_tiempo.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/transmedialidades_el_signo_de_nuestro_tiempo.pdf)
- Hernández, Á. (10 de enero de 2017). ¿Burbuja de series? El exceso de canales lleva a audiencias y taquillas mediocres. *eldiario.es*. Recuperado de: [http://www.eldiario.es/hojaderouter/internet/series-streaming-burbuja-binge\\_watching-Netflix-HBO\\_0\\_600190590.html](http://www.eldiario.es/hojaderouter/internet/series-streaming-burbuja-binge_watching-Netflix-HBO_0_600190590.html)

- Hernández, J. A. (2014). El cadáver mediático y su potencia visual: una mirada antroposemiótica. *Opción*, (75), 104-118. Recuperado de:  
<http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/opcion/article/view/19524/19488>
- Holtz, P., & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of adolescence*, 34(1), 49-58. Recuperado de:  
<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0140197110000370?via=sd>
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S6-S13. Recuperado de:  
[http://www.jahonline.org/article/S1054-139X\(07\)00391-6/abstract](http://www.jahonline.org/article/S1054-139X(07)00391-6/abstract)
- \_\_\_\_\_, Moise-Titus, J., Podolski, C. L. y Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental psychology*, 39(2), 201-221. Recuperado de:  
<http://www.sfu.ca/media-lab/cmns320/resources/material/heusman03.pdf>
- Iborra, I. y Sanmartín, J. (2011). ¿Cómo clasificar la violencia?: la taxonomía según Sanmartín. *Criminología y Justicia*, (1), 22-31. Recuperado de:  
<http://online.ucv.es/resolucion/files/Dialnet-ComoClasificarLaViolencia-3886971.pdf>
- Igartua, J. J. y Humanes, M. L. (2004). El método científico aplicado a la investigación en comunicación social. *Journal of health communication*, 8(6), 513-528. Recuperado de: <http://www.portalcomunicacio.es/download/6.pdf>
- Imbert, G. (2002). Violencia e imaginarios sociales en el cine actual. *Comunicación y política*, (18), 27-51. Recuperado de:  
[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/7-144-2196wjh.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/7-144-2196wjh.pdf)

- \_\_\_\_\_ (2008). Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia). *Mediaciones Sociales*, (3), 111-126. Recuperado de:  
<http://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/MESO0808220111A/21275>
- Jara, V. y Ferrer, D. (2005). Genética de la Violencia. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 43(3), 188-200. Recuperado de:  
<http://www.scielo.cl/pdf/rchnp/v43n3/art03.pdf>
- Jenkins, H. (15 de Enero de 2003). Transmedia storytelling. *Technology Review*. Recuperado de:  
<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jiménez, R. A. (2005). La delincuencia juvenil: fenómeno de la sociedad actual. *Papeles de población*, 11(43), 215-261. Recuperado de:  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/pp/v11n43/v11n43a9.pdf>
- Jiménez-Bautista, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad. *Convergencia*, 19(58), 13-52. Recuperado de:  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v19n58/v19n58a1.pdf>
- Lacalle, C. (2011). La ficción interactiva: Televisión y Web 2.0. *Ámbitos* (20), 87-107. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16821321005>
- Lagoa, M. (15 de septiembre de 2010) 'Los Pilares de la Tierra' arrasa en Cuatro. *El País*. Recuperado de:  
[http://elpais.com/elpais/2010/09/15/actualidad/1284533330\\_850215.html](http://elpais.com/elpais/2010/09/15/actualidad/1284533330_850215.html)
- Landazabal, M. G. (2014). Cyberbullying: Una nueva forma de violencia entre iguales a través de los medios electrónicos. *Padres y Maestros. Publicación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales*, (357), 34-41. Recuperado de:  
<http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/3300/3107>

- Liceras, A. (2014). La educación informal de los medios de comunicación y la protección de los menores de la violencia en televisión: historia de un fracaso. *Profesorado*, 18(2), 353-365. Recuperado de:  
<http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/33528/1/rev182COL12.pdf>
- Llamas, M. S., Fernández, L. R. y Dulce, G. B. (2015). Audiencia social en España: Estrategias de éxito en la televisión nacional. *Icono14*, 13(2), 215-237. Recuperado de:  
<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/822/534>
- López, S. R. (2013). Los contenidos audiovisuales en Internet y su impacto en la televisión audiovisual. *Razón y Palabra*, 17(2\_83), 333-341. Recuperado de:  
[http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/28\\_Ruano\\_V83.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/28_Ruano_V83.pdf)
- López, L. y Sabater, C. (2014). Medios audiovisuales y acoso escolar: buenas prácticas para la prevención y promoción de la convivencia. *Revista de Investigación en educación*, 12(2), 145-163. Recuperado de:  
<http://reined.webs.uvigo.es/ojs/index.php/reined/article/viewFile/876/329>
- Lozano, D. F., y Barragán, J. N. (2015). La necesidad de escuchar historias dentro de las teorías de las necesidades humanas. *Innovaciones de negocios*, 12(24), 295-326. Recuperado de:  
[http://www.web.facpya.uanl.mx/rev\\_in/Revistas/12\\_24/12.24%20Art7\\_pp295\\_326.pdf](http://www.web.facpya.uanl.mx/rev_in/Revistas/12_24/12.24%20Art7_pp295_326.pdf)
- Marchena, O. L. (2007). Espartaco, el rebelde domesticado. Recepción cinematográfica y televisiva del gladiador tracio en el siglo XXI. *Iberia: Revista de la Antigüedad*, (10), 153-180. Recuperado de:  
<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/iberia/article/view/328>
- Marcos, N. (24 de abril de 2012). El reto de ser seriéfilo en España. *El País*. Recuperado de:  
[http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/23/television/1335205025\\_690156.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/23/television/1335205025_690156.html)

\_\_\_\_\_ (28 de diciembre de 2015). El nuevo espectador de series cambia los hábitos de consumo. *El País*. Recuperado de:

[http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/20/television/1450616308\\_037950.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/20/television/1450616308_037950.html)

Martins, I. y Estaún, S. (2011). Violencia y cine: percepción y comprensión por los jóvenes. *Revista Austral de Ciencias Sociales* (20), 5-18. Recuperado de:

<http://mingaonline.uach.cl/pdf/racs/n20/art01.pdf>

Medrano, C., de Morentín, J. I. M., y Apodaca, P. (2015). Perfiles de consumo televisivo: Un estudio transcultural. *Educación XXI*, 18(2), 305-321. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/viewFile/14606/13006>

Memba, J. (10 de abril de 2014). En series de televisión inventamos nosotros. *Tiempo*. Recuperado de: <http://www.tiempodehoy.com/cultura/en-series-de-television-inventamos-nosotros>

Mesa, R. (2002). Medios de comunicación, violencia y escuela. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (44), 209-222. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=249664>

Mesén, F. R. (2007). La violencia un factor constante: un acercamiento a la experiencia de Trabajo Social en el sector Educación. *Revista costarricense de trabajo social*, (19). Recuperado de:

<http://www.trabajosocial.or.cr/common/web/ojs/index.php/revista/article/view/1/1>

Mestre, V., Samper, P. y Frias, D. (2004). Personalidad y contexto familiar como factores predictores de la disposición prosocial y antisocial de los adolescentes. *Revista Latinoamericana de psicología*, 36(3), 445-457. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80536306>

Mínguez, R. S. S. (2012). La sombra de Alfred Hitchcock en la serie documental LIFE. *TOMA UNO*, 1(1), 67-82. Recuperado de:

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/8570/9435>

- Mori, J. L. C. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(1), 80-93. Recuperado de:  
<http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2012/epi121e.pdf>
- Morrison, B. (6 de febrero de 2003). Life after James. *The Guardian*. Recuperado de:  
<http://www.theguardian.com/uk/2003/feb/06/bulger.ukcrime>
- Muñoz, H. (2016). ¿Son arte las series de televisión? *index.comunicación*, 6(2), 69-82. Recuperado de:  
<http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/230/202>
- Muñoz, S. A. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 5(02). Recuperado de: <http://www.revistapsicologia.org/index.php/revista/article/view/28/25>
- Nielsen (17 de marzo de 2016). Cerca de la mitad de espectadores en España ya consume “tele” a la carta. *Nielsen*. Recuperado de:  
<http://www.nielsen.com/es/es/press-room/2016/Cerca-de-la-mitad-de-espectadores-en-Espania-ya-conusme-tele-a-la-carta.html>
- Noel, G. y Garriga, J. (2010). Notas para una definición antropológica de la violencia: un debate en curso. *PUBLICAR-En Antropología y Ciencias Sociales*, (9), 97-121. Recuperado de:  
<http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/publicar/article/view/1191/1049>
- Orrantia, M. (31 de enero de 2015). “El mundo es hoy menos violento que décadas atrás”, conversación con Steven Pinker. *Arcadia*. Recuperado de:  
<http://www.revistaarcadia.com/especiales/hay-festival-2015/articulo/el-mundo-hoy-menos-violento-decadas-atras-conversacion-steven-pinker/40935>
- Palacio, M. (2006). Cincuenta años de televisión en España. *Tendencias 06, Medios de comunicación: el año de la televisión*, 315-319. Recuperado de:  
<http://www.infoamerica.org/TENDENCIAS/tendencias/tendencias06/pdfs/21.pdf>

Panorama Audiovisual (30 de noviembre de 2009). Televisión en España: la ficción aumenta, el cine descende. *Panorama Audiovisual*. Recuperado de: <http://www.panoramaaudiovisual.com/2009/11/30/television-en-espana-la-ficcion-aumenta-el-cine-desciende/>

Pedrosa, L. P. (2010). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/Pdi: Análisis de modelos sociales en la animación. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, (4), 1-20. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=353744577002>

Peña, M. (2012). La importancia del acuerdo entre codificadores para el análisis de contenido. *Comunicación y medios*, (25), 47-56. Recuperado de: <http://revistaderechopublico.uchile.cl/index.php/RCM/article/viewFile/24521/27984>

Pérez, M. (11 de noviembre de 2007). “Todos podemos convertirnos en bestias horribles”. *El País*. Recuperado de: [http://elpais.com/diario/2007/11/11/eps/1194765349\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/11/11/eps/1194765349_850215.html)

Pineda, J. y Otero, L. (2004). Género, violencia intrafamiliar e intervención pública en Colombia. *Revista de estudios sociales*, (17), 19-31. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2349436>

Piñuel-Raigada, J. L. (2010). La comunicación como objeto científico de estudio, campo de análisis y disciplina científica. *Contratexto*, (18), 67-107. Recuperado de: <http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/200/229>

Pliego, A. (10 de marzo de 2017). ‘The Walking Dead’: Así hemos vivido el encuentro entre fans y actores con peleas, cabreos y gritos. *FormulaTV*. Recuperado de: <http://www.formulatv.com/noticias/65448/the-walking-dead-asi-hemos-vivido-encuentro-fans-actores-capitol/>



Rai, T. S., & Fiske, A. P. (2011). Moral psychology is relationship regulation: moral motives for unity, hierarchy, equality, and proportionality. *Psychological review*, 118(1), 57-75. Recuperado de:

<http://psycnet.apa.org/journals/rev/118/1/57/>

Raine, A. (2008). From genes to brain to antisocial behavior. *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 323-328. Recuperado de:

<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1111/j.1467-8721.2008.00599.x>

Ramos, M. M. (2011). ¿Existe la violencia audiovisual? Definición y tipos de violencia audiovisual. *Quaderns Digitals*, (70), 1-33. Recuperado de:

[http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_1/nr\\_823/a\\_11112/11112.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_823/a_11112/11112.pdf)

\_\_\_\_\_ (2012). Cómo medir la violencia audiovisual: principales métodos y estudios realizados. *Aposta: Revista de ciencias sociales*, (53), 6. Recuperado de:

<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/mmarcos.pdf>

\_\_\_\_\_ (2013). Algunos apuntes sobre la ficción seriada nacional: tipología y características. *Vivat Academia*, 15(124), 34-50. Recuperado de:

<http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/186/60>

Rebollo-Mesa, I., Polderman, T., & Moya-Albiol, L. (2010). Genética de la violencia humana. *Revista de neurología*, 50(9), 533-540. Recuperado de:

<http://www.revneurologia.com/sec/resumen.php?or=web&i=e&id=2009337>

Redondo, M. (2010). El valor mediático de la violencia. *Vivat Academica*, (111), 25-33. Recuperado de:

<http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/202/197>

Rodrigo-Alsina, M., Busquet, J., Estrada, A., Ramspott, S. A. Barata, F., Garrido, M., Medina, P., Morón, S. y Ruano, L. (2008). Las teorías sobre los efectos sociales de la violencia en televisión. Estado de la cuestión. *Verso e Reverso*, 22(49). Recuperado de:

<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/versoereverso/article/viewArticle/5753>

Rogado, J. (2007). Violencia y política. *Revista Académica de Relaciones Internacionales*, (7). Recuperado de:

<http://www.relacionesinternacionales.info/ojs/article/viewFile/94/85.html>

Rosales, L. E. C. (2015). La apología de la violencia del mensaje televisivo en México. *Derecom*, (19), 49-71. Recuperado de:

<http://www.derecom.com/secciones/articulos-de-fondo/item/78-la-apologia-de-la-violencia-del-mensaje-televisivo-en-mexico>

Rotger, A. P. (2001). Cultura de la violencia y educación secundaria. *Revista española de educación comparada*, (7), 23-50. Recuperado de:

<http://revistas.uned.es/index.php/REEC/article/view/7323/6991>

RTVE (21 de diciembre de 2009). La serie de TVE 'Cuéntame' recibe el Primer Premio Nacional de Televisión. *RTVE*. Recuperado de:

<http://www.rtve.es/noticias/20091221/serie-tve-cuentame-recibe-primer-premio-nacional-television/307106.shtml>

\_\_\_\_\_ (22 de septiembre de 2010). RTVE.es recibe un Premio Rose d'Or por la web de Águila Roja. *RTVE*. Recuperado de: <http://www.rtve.es/television/20100922/web-aguila-roja-logra-rose-dor-mejor-contenido-multiplataforma/355981.shtml>

\_\_\_\_\_ (17 de abril de 2011). Violencia. *Tres14*. Recuperado de: <http://www.rtve.es/television/20110417/violencia/423792.shtml>

\_\_\_\_\_ (24 de agosto de 2015). 'Carlos de Gante', primera ficción sonora transmedia de una serie en España. *RTVE*. Recuperado de:

<http://www.rtve.es/television/20150824/carlos-gante-primera-ficcion-sonora-transmedia-serie-espana/1205240.shtml>

- \_\_\_\_\_ (4 de abril de 2016). RTVE estrena 'El tiempo en tus manos', el primer episodio de realidad virtual interactivo de una serie de televisión en el mundo. *RTVE*. Recuperado de: <http://www.rtve.es/television/20160404/rtve-estrena-tiempo-tus-manos-primer-episodio-realidad-virtual-interactivo-serie-television-mundo/1328040.shtml>
- Salvador, A. (14 de febrero de 2017). El número de delitos cae y se queda al borde de bajar por primera vez de los dos millones. *El Independiente*. Recuperado de: <http://www.elindependiente.com/politica/2017/02/14/el-numero-de-delitos-cae-y-se-queda-al-borde-de-bajar-por-primera-vez-de-los-dos-millones/>
- Sánchez, L. (3 de junio de 2016). ¿Pueden ser corruptos los bebés? *QUO*. Recuperado de: <http://www.quo.es/ser-humano/los-bebes-son-corruptos>
- Sandoval, M. (2006). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales. *Universitas Psychologica*, 5(2), 205-222. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v5n2/v5n2a02.pdf>
- Sanmartín, J. (2012). Claves para entender la violencia en el siglo XXI. *Ludus vitalis: revista de filosofía de las ciencias de la vida*, 20(38), 145-160. Recuperado de: <http://www.ludus-vitalis.org/ojs/index.php/ludus/article/view/85/85>
- Sayago, S. (2014). El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales. *Cinta de moebio*, (49), 1-10. Recuperado de: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-554X2014000100001](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2014000100001)
- Sedeño, A. (2014). Hibridaciones autor/espectador en la producción cultural contemporánea: prácticas videográficas y competencias de la nueva recepción. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 5(1), 203-211. Recuperado de: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/36390/5/ReMedCom\\_05\\_01\\_13.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/36390/5/ReMedCom_05_01_13.pdf)

Servimedia (8 de mayo de 2009). 'Antena 3.0' la nueva televisión multimedia. *El Mundo*. Recuperado de:

<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/05/07/comunicacion/1241714588.html>

Silvestre, J. (20 de abril de 2015). El alumno que mató a su profesor, seguidor de páginas gore. *La Vanguardia*. Recuperado de:

<http://www.lavanguardia.com/local/barcelona/20150420/54430735438/alumno-mata-profesor-gore-the-walking-dead.html>

SINC (28 de octubre de 2014). El "gen del guerrero" hace a sus portadores más propensos al crimen violento. *SINC*. Recuperado de:

<http://www.agenciasinc.es/Noticias/El-gen-del-guerrero-hace-a-sus-portadores-mas-propensos-al-crimen-violento>

Such, M. (2 de noviembre de 2009). Digital+ organiza el primer Festival de Series. *¡Vaya tele!* Recuperado de: <https://www.vayatele.com/digital/digital-organiza-el-primer-festival-de-series>

Telecinco (1 de marzo de 2010). 1995-1999: La consolidación. *Telecinco*. Recuperado de: [http://www.telecinco.es/20aniversario/consolidacion\\_0\\_989625109.html](http://www.telecinco.es/20aniversario/consolidacion_0_989625109.html)

Tutele (13 de enero de 2011). Los personajes de 'El Barco' desvelarán sus secretos en 'twittersodios'. *Tutele*. Recuperado de: <http://www.tutele.net/2011/01/13/los-personajes-de-el-barco-desvelaran-sus-secretos-en-twittersodios/>

Urrutia, J. M. A. (2012). Análisis de guiones audiodescritos y propuestas para la mejora de la norma UNE 153020. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, (22), 1-39. Recuperado de:

<https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/41168/1/An%C3%A1lisis%20de%20guiones.pdf>

Vaca, P., Chaparro, B. y Pérez, N. (2006). Representaciones sociales acerca de la identidad de género de una mujer que emplea la violencia en la solución de conflictos. *Psicología desde el Caribe*, (18), 37-45. Recuperado de:

<http://search.proquest.com/openview/7540bec1f186b2f4bc0c1486ba7f5d4c/1?pq-origsite=gscholar>

Valera, J. (2009). La imagen en movimiento. El cine. *Contraclave, Revista Digital Educativa*, 1-17. Recuperado de:

<http://www.contraclave.es/cine/lenguaje%20cinematografico.pdf>

Varela, F. (2016). Orígenes ancestrales de la agresividad humana. *Revista Central de Sociología*, (1), 127-150. Recuperado de:

<http://revistafacso.ucentral.cl/index.php/central/article/view/196/192>

Vertele (14 de marzo de 2006). La Sexta arranca con 20 formatos nuevos y 25 series americanas. *Vertele*. Recuperado de:

[http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/Sexta-arranca-formatos-series-americanas\\_0\\_679132089.html](http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/Sexta-arranca-formatos-series-americanas_0_679132089.html)

\_\_\_\_\_ (20 de junio de 2007). Tengo una pregunta para usted, Sr. Contreras. *Vertele*. Recuperado de: [http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/pregunta-usted-Sr-Contreras\\_0\\_818018192.html](http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/pregunta-usted-Sr-Contreras_0_818018192.html)

\_\_\_\_\_ (15 de diciembre de 2014). 'Sin Identidad' de Antena 3 triunfa en Mediaset Italia: así doblan a Megan Montaner. *Vertele*. Recuperado de: [http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/Identidad-Antena-Mediaset-Italia-Montaner\\_0\\_1638436163.html](http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/Identidad-Antena-Mediaset-Italia-Montaner_0_1638436163.html)

Villanueva, C. F., Bilbao, R. D., Castro, J. C. R. y Anagnostou, A. (2004). Formas de legitimación de la violencia en TV. *Política y sociedad*, 41(1), 183-199. Recuperado de:

<http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0404130183A/23387>

Zapata, R. C. (2012). Televisión, Violencia y Salud Pública. *Revista Médica de Risaralda*, 8(2). Recuperado de:

<http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistamedica/article/viewFile/8143/4929>



## **QUINTA PARTE**

### **Índices**





## V.1. Índice de tablas

-Tabla 1. Evolución del porcentaje de duración por géneros televisivos en España.....	149
-Tabla 2. Selección de series nacionales emitidas en España.....	153
-Tabla 3. Selección de series estadounidenses emitidas en España.....	153
-Tabla 4. La edad de los personajes en el rol de agresor y víctima en la ficción española.....	207
-Tabla 5. La edad de los personajes en el rol de agresor y víctima en la ficción estadounidense.....	209
-Tabla 6. Distribución de los conflictos en relación al número de participantes en la ficción española.....	211
-Tabla 7. Distribución de los conflictos en relación al número de participantes en la ficción estadounidense.....	213
-Tabla 8. Distribución de planos en las escenas violentas en la ficción española.....	263
-Tabla 9. Distribución de planos en las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	264
-Tabla 10. Representación de los montajes en las escenas violentas en la ficción española.....	265
-Tabla 11. Representación de los montajes en las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	266
-Tabla 12. Representación del sonido musical en las escenas violentas en la ficción española.....	269
-Tabla 13. Representación del sonido musical en las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	269

-Tabla 14. La representación de la voz en las escenas violentas en la ficción española.....	276
-Tabla 15. La representación de la voz en las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	276
-Tabla 16. Distribución de las funciones del silencio en las escenas violentas en la ficción española.....	279
-Tabla 17. Distribución de las funciones del silencio en las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	280
-Tabla 18. Distribución de la localización espacial de las escenas violentas en la ficción española.....	283
-Tabla 19. Distribución de la localización espacial de las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	285
-Tabla 20. La ordenación temporal de las escenas violentas en la ficción española....	305
-Tabla 21. La ordenación temporal de las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	307
-Tabla 22. Distribución de los motivos del desencadenante y el fin de la acción violenta en la ficción española.....	316
-Tabla 23. Distribución de los motivos del desencadenante y el fin de la acción violenta en la ficción estadounidense.....	317
-Tabla 24. Representación de las acciones violentas de carácter verbal y físico en la ficción española.....	320
-Tabla 25. Representación de las acciones violentas de carácter verbal y físico en la ficción estadounidense.....	326
-Tabla 26. Características de las agresiones físicas y verbales en la ficción española.....	333

-Tabla 27. Características de las agresiones físicas y verbales en la ficción estadounidense.....	335
-Tabla 28. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Águila Roja</i> .....	348
-Tabla 29. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>El Internado</i> .....	349
-Tabla 30. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Sin tetas no hay paraíso</i> .....	350
-Tabla 31. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Hispania</i> .....	351
-Tabla 32. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>El Barco</i> .....	353
-Tabla 33. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>The Walking Dead</i> .....	354
-Tabla 34. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Spartacus</i> .....	356
-Tabla 35. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Dirty Sexy Money</i> .....	358
-Tabla 36. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Mad Men</i> .....	359
-Tabla 37. Relación de tiempo de contenido violento y de audiencia en <i>Californication</i> .....	361
-Tabla 38. Relación de capítulos, duración y contenidos violentos de la ficción española.....	368
-Tabla 39. Relación de capítulos, duración y contenidos violentos de la ficción estadounidense.....	374

## **V.2. Índice de conjunto de tablas**

-Conjunto de tablas 1. Distribución del criterio anagráfico sobre los existentes del agresor y la víctima en la ficción española.....184

-Conjunto de tablas 2. Distribución del criterio anagráfico sobre los existentes del agresor y la víctima en la ficción estadounidense.....186

### **V.3. Índice de gráficos**

-Gráfico 1. Evolución del número de emisiones de series en España.....	148
-Gráfico 2. El personaje en el rol de agresor en la ficción española.....	188
-Gráfico 3. El personaje en el rol de víctima en la ficción española.....	189
-Gráfico 4. El personaje en el rol de agresor en la ficción estadounidense.....	191
-Gráfico 5. El personaje en el rol de víctima en la ficción estadounidense.....	193
-Gráfico 6. Tipología de razas en relación al rol de agresor y víctima en la ficción española.....	199
-Gráfico 7. Tipología de razas en relación al rol de agresor y víctima en la ficción estadounidense.....	200
-Gráfico 8. El sexo en relación al perfil del agresor en la ficción española.....	202
-Gráfico 9. El sexo en relación al perfil de la víctima en la ficción española.....	203
-Gráfico 10. El sexo en relación al perfil del agresor en la ficción estadounidense....	204
-Gráfico 11. El sexo en relación al perfil de la víctima en la ficción estadounidense..	206
-Gráfico 12. Distribución de los conflictos protagonista-antagonista en la ficción estadounidense.....	221
-Gráfico 13. Distribución cuantitativa de los planos según su escala en la ficción española.....	259
-Gráfico 14. Distribución cuantitativa de los planos según su escala en la ficción estadounidense.....	260
-Gráfico 15. La ubicación espacial según la finalidad discursiva de las escenas violentas en la ficción española.....	287

-Gráfico 16. La ubicación espacial según la finalidad discursiva de las escenas violentas en la ficción estadounidense.....	290
-Gráfico 17. Distribución de las causas que inician las acciones violentas en la ficción española.....	339
-Gráfico 18. Distribución de las causas que inician las acciones violentas en la ficción estadounidense.....	340

#### **V.4. Índice de conjunto de gráficos**

-Conjunto de gráficos 1. Presencia de testigos en las acciones violentas en la ficción española.....	195
-Conjunto de gráficos 2. Presencia de testigos en las acciones violentas en la ficción estadounidense.....	196
-Conjunto de gráficos 3. Distribución de los conflictos protagonista-antagonista en la ficción española.....	219
-Conjunto de gráficos 4. El espacio de las acciones violentas en relación con el tiempo en la ficción española.....	294
-Conjunto de gráficos 5. El espacio de las acciones violentas en relación con el tiempo en la ficción estadounidense.....	296
-Conjunto de gráficos 6. Grado manifiesto de la agresión violenta en la ficción española.....	343
-Conjunto de gráficos 7. Grado manifiesto de la agresión violenta en la ficción estadounidense.....	345

