

“Kate, we have to go back” Idas y vueltas de la nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión

Virginia Guarinos e Inmaculada Gordillo

Introducción

La llamada tercera edad dorada de la televisión coincide con lo que otros denominan la era del drama televisivo a partir de los años noventa del siglo XX. El dominio de este tipo de productos televisivos es la consecuencia de una serie de inflexiones que se han producido en cadena y que han generado unas características de la televisión actual, situada en lo que conocemos como hipertelevisión o postelevisión. Factores externos al propio medio, fundamentalmente el avance en tecnología y la apropiación masiva de ella por parte del usuario global, han modificado la forma de ver del espectador televisivo y, con ello, también el sistema de producción de sentido de las obras dramáticas de ficción seriada.

La necesidad de originalidad y diferencia marcada por series como *Twin Peaks*, *Canción triste de Hill Street* o *Expediente X*, ha ido marcando una experiencia televisiva que, al desarrollar el culto a la serie entre la audiencia, ha dejado al descubierto la figura del autor televisivo. Nombres como Whedon, Cameron, Singer, Spielberg, Ball, Scott, Liman, McG o Ratner superan la nómina tradicional escasa de las décadas anteriores, en la que el gran público desconocía nombres de guionistas o productores. La generación de las series de culto conlleva en sí misma la existencia de factores sobresalientes desde el punto de vista narrativo. No se trata sólo de temas, personajes y estereotipias, sino que las novedades afectan a las estructuras, es decir, al propio acto enunciativo de contar el relato televisivo ficcional.

El análisis narrativo de las series y sus temporadas da cuenta de la aparición de estructuras novedosas para televisión y la explotación alta de otras tradicionales con límites de barroquismo formal. Y eso es lo que pretende este trabajo. Establecer una tipología de series en función de las estructuras narrativas empleadas.

Método

Para el estudio de las series de televisión a partir de su configuración arquitectónica ha sido necesario contar con un método proveniente del análisis del discurso. Los instrumentos de la Sintaxis Narrativa, provenientes de la Narratología, el Estructuralismo, el Postestructuralismo, el Formalismo y la Semiótica ofrecen herramientas necesarias para elaborar una ficha de análisis, que permita su aplicación al corpus total de las series, así como unas pautas que facilitan el análisis en profundidad de algunas de ellas, elegidas por su complejidad e innovaciones estructurales.

PREVIOUSLY ON

Ficha de análisis

Título original	Año, productora, nacionalidad	Audiencia
Título En español		Seriadas
Temporadas		Independientes
Capítulos		Seriados
		Independientes
Tramas	Principales	Concluyentes/abiertas
	Secundarias	Concluyentes/abiertas
E s t r u c t u r a diegética	Trama principal	
	Tramas secundarias	Duración en episodios/capítulos
	Tramas mosaico	
	Tramas en abismo	
	Tramas verticales/horizontales	
Fragmentación	Diegética	En los capítulos /en las temporadas
	Temporal	En los capítulos /en las temporadas
E s t r u c t u r a temporal	Lineal	
	Proyectiva	Duración en episodios/capítulos
	Regresiva	
	Paralela	
O r d e n a c i ó n temporal	Uso de anacronías	
	Tipos de anacronías	
	Duración	
	Distancia	

PREVIOUSLY ON

Frecuencia (en la estructura)	Repetitiva	En los capítulos /en las temporadas
	Múltiple	En los capítulos /en las temporadas
Género	Único	Hibridación

Cuadro 1. Plantilla de análisis estructural aplicada a las series del corpus

El corpus total de las series consideradas abarca cincuenta títulos, algunos de finales de los noventa (con continuidad en la primera década siguiente) y la mayoría de ellos producidos entre los años 2000 y 2008. Entre los criterios de selección han primado el favor de las audiencias en España y la continuidad de temporadas, aunque también se han incluido series que ofrecían especiales diseños estructurales o modelos tipológicos canónicos.

Así pues, las cincuenta series seleccionadas son: *House*, *Carnivále*, *CSI*, *Perdidos*, *Damages*, *Hijos de la anarquía*, *Mujeres desesperadas*, *Los Serrano*, *Águila roja*, *Física o química*, *El internado*, *Sexo en Nueva York*, *Urgencias*, *Los Soprano*, *A dos metros bajo tierra*, *Los 4400*, *Héroes*, *Sin rastro*, *Flash Forward*, *True Blood*, *Numb3ers*, *Mad Men*, *Dexter*, *Gossip Girl*, *Glee*, *Anatomía de Grey*, *Bones*, *Breaking Bad*, *Prison Break*, *24*, *Fibrilando*, *Qué vida más triste*, *Hospital central*, *Friends*, *Policías*, *The Wire*. *Big Bang Theory*, *Hombres de Paco*, *Modern Family*, *Fear Itself*, *Mir*, *Buffy cazavampiros*, *En terapia*, *Los pilares de la tierra*, *Weeds*, *La chica de ayer*, *Escenas de matrimonio*, *Vaya semanita*, *Ascensores*, *Camera café*.

Resultados

Los resultados de la investigación reflejan una riqueza sintáctica, genérica y argumental de las series de ficción de mayor audiencia en España. Se encuentra un índice importante de hibridación genérica (85 % de las series analizadas), y de fragmentación diegética y temporal, así como la presencia abundante de anacronías (tanto *flashbacks* como *flashforwards*, uso de frecuencia múltiple y en algunos casos (20%) repetitiva. La mezcla de tramas horizontales y verticales en las mismas series organiza una compleja tipología estructural que se desarrollará más adelante, pero que puede contemplarse gráficamente en la clasificación de las series analizadas en el siguiente cuadro:

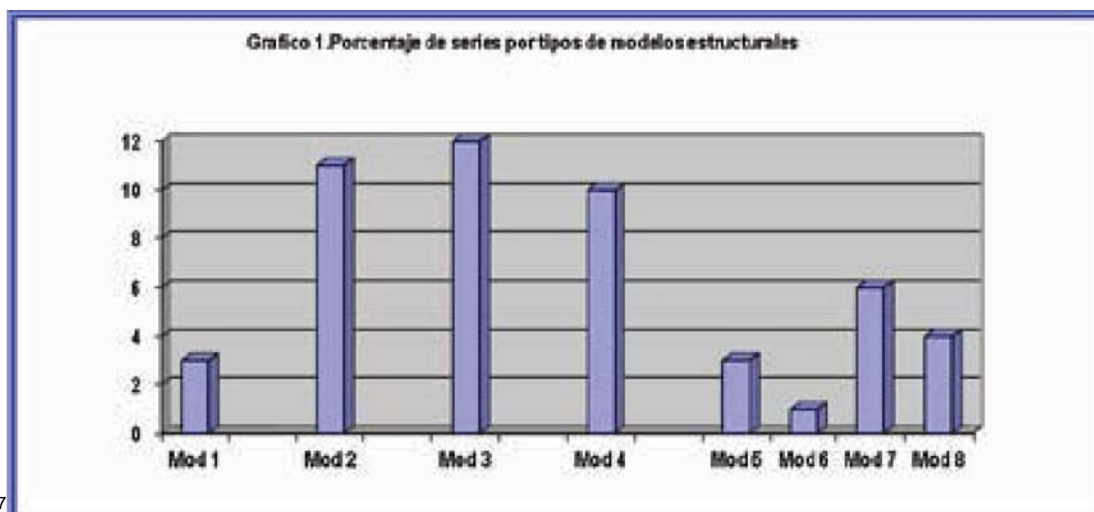
PREVIOUSLY ON

1	2	3	4	5	6	7	8
Modern Family	Perdidos	Los Soprano	House	Anatomía de Grey	Fear Itself	Camera café	Damages
Friends	Héroes	Sexo en Nueva York	Policías	Hospital Central		Qué vida más triste	The Wire
Big bang theory	El Internado	A dos metros bajo tierra	Mir	En terapia		Fibrilando	24
	Prision Break	Hijos de la Anarquía	Bones			Ascensores	Buffy cazavampiros
	Los pilares de la tierra	Carnivale	Dexter			Vaya semanita	
	Mujeres desesperadas	Los Serrano	La chica de ayer			Escenas de matrimonio	
	Weeds	Física o química	CSI				
	Breaking bad	Mad Men	Numb3rs				
	Aguila roja	Los 4400	Sin rastro				
	Gossip Girl	Los hombres de Paco	Weeds				
	True Blood	FlashForward					
		La chica de ayer					

Cuadro 2. Series analizadas según modelos tipológicos

- Modelo 1: Capitular
- Modelo 2: Seriado
- Modelo 3: Seriado con subtramas capitulares
- Modelo 4: Capitular con subtramas seriadas
- Modelo 5: Tramas paralelas, seriadas y capitulares
- Modelo 6: Antológica
- Modelo 7: Microepisódica
- Modelo 8: Seriado con temporadas independientes

La mayor recurrencia a la serialidad en detrimento de la autoconclusividad de las tramas se combina en los productos de ficción contemporáneos con elementos de hibridación sintáctica, donde destacan los modelos seriados con subtramas capitulares en número parecido a los modelos capitulares con subtramas seriadas, tal como puede observarse en el siguiente gráfico:



27

27 Bhabha, H.K. (1994) *The location of Culture*. Routledge: New York; Canclini, N. (1997) *Cultura y Comunicación: entre lo global y lo local*. Ediciones de Periodismo y Comunicación: La Plata; Kraidy, M. (2005) *Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization*. Temple University Press: New York; Nederveen, P. (2004) *Globalization or empire?* Routledge: New York

Estado de la cuestión

Características generales de la televisión en el siglo XXI

La televisión, en la segunda década del siglo XXI, goza de un excelente estado de salud. Lejos de las voces que pronosticaron su desaparición con la llegada de Internet, el viejo medio se reinventa a comienzos de siglo y se alía con las nuevas pantallas que, lejos de sustituirle, se retroalimentan e interactúan con el discurso televisivo. Pero para seguir manteniendo el liderazgo dentro de los medios convencionales y no sucumbir ante los innovadores, la televisión tuvo que modificar contenidos, estructuras y diseños de producción y programación.

La evolución ha sido rápida y contundente. Tanto que las etapas han ido superponiéndose en el tiempo. Las distintas generaciones televisivas o edades de la televisión sufrieron un aceleramiento que descartó la posibilidad de un distanciamiento histórico que permitiese -como en su momento hizo Umberto Eco- organizar unos términos que toda la comunidad científica consolidara. La televisión que empieza a convivir con Internet, el móvil y otros inventos tecnológicos en la sociedad multipantalla posee numerosas denominaciones, entre las que han destacado postelevisión (Pisatelli, Ramonet e Imbert), televisión 2.0 (Askwith) o hipertelevisión (Scolari, Gordillo).

En la tercera edad de la televisión, a partir del cambio de milenio, las diferencias con el anterior modelo televisivo se multiplican. Como señala Imbert (2008), la realidad deja de ser solamente un referente extraído del exterior y empieza a constituirse a partir del propio discurso televisivo. La actualidad, la información y el espectáculo ya no son únicamente fuentes externas, sino que el propio devenir televisivo construye una realidad que retroalimenta continuamente nuevos espacios de televisión, constituyendo un referente más potente y mucho mejor “registrado” que sucesos, hechos o personajes ajenos a algún programa de televisión. La metatelevisión entonces recorre programas de distintos géneros contagiando a toda la parrilla televisiva, canibalizando y autoconsumiéndose en una puesta en abismo sin fin.

La programación, por tanto, se ve fuertemente modificada en esta nueva etapa: la independencia y las fuertes fronteras entre los diversos programas televisivos (incluso con la publicidad que constituían los spots) se pierde a favor de un flujo comunicativo donde todo se mezcla, donde los personajes protagonistas de espacios aparecen en otros como invitados, entrevistados o colaboradores, la publicidad se introduce dentro de los programas o los personajes y presentadores empiezan a protagonizarla, saliéndose de sus habituales espacios, etc. La mezcla de géneros iniciada en la neotelevisión llega entonces al paroxismo. Si ficción e información, gracias al género docudramático, creaban modelos de hibridación, la fuerte irrupción del entretenimiento y la publicidad en programas informativos, ficcionales y docudramáticos permite hablar de hipergéneros donde los límites y fronteras a veces son imposibles de encontrar.

Pero las hibridaciones internas –dentro del propio discurso televisivo- no son las únicas que se producen en la tercera edad de la televisión. Las relaciones transmediales que se establecen

entre el discurso televisivo e Internet modifican sustancialmente no solo componentes relativos a los contenidos, sino también factores que afectan sustancialmente a la esencia de la recepción. Pero la transmedialidad va mucho más allá de Internet: en la sociedad multipantalla la televisión, lejos de competir, se alía con otros medios y dispositivos para conseguir potenciar sus productos. Los relatos se alargan con prolongaciones en videojuegos, cómics, productos de merchandising o para telefonía móvil, organizando un universo particular donde el receptor posee un papel mucho más complejo que el de mero telespectador, ya que se puede convertir en usuario (de un videojuego, por ejemplo), en aficionado (fandom) o incluso en creador (fanfiction).

Precisamente la denominación televisión 2.0 se debe a que a pesar del fracaso de los intentos de interactividad en el discurso televisivo –que se queda en un mero simulacro o en fórmulas de baja intensidad-, la confluencia con la red y con la telefonía móvil, los dos grandes aliados de series, concursos, *realities*, publicidad y otros formatos de entretenimiento, permite ampliar los estrechos límites de la interactividad televisiva.

Las nuevas relaciones de la televisión con la realidad imponen una especie de deslizamiento, no sólo en relación a los límites de lo representable, sino también hacia ciertos contenidos que nunca habían tenido una presencia tan contundente y reiterada en el discurso de la televisión. El cuerpo, la violencia y la muerte se convierten en ejes temáticos de programas diversos de cualquier género y formato. Lo que Imbert denomina “la hipervisibilidad televisiva, la cultura del exceso y el paso de un código de la mostración a un código de la exhibición” (Imbert, 2008: 158) resulta casi el último peldaño de la evolución de los contenidos que empezaron a apuntarse en la neotelevisión, con la apertura de las ofertas televisivas.

Por otro lado, aunque se construye una realidad metatelevisiva, también se continúa recurriendo a referentes externos, se selecciona el material más espectacular y se le imprime un carácter sensacionalista y morboso. Contenidos dramáticos, violentos, extraordinarios, sorprendentes, privados o aparatosos se inmiscuyen en cualquier género, desde el entretenimiento a la ficción, pasando por los programas informativos. Los sucesos intrascendentes pero espectaculares, las intimidades más recónditas de famosos y anónimos, la cara paródica de las noticias predominan en cualquier cadena generalista de televisión.

En relación al relato de ficción, la hipertelevisión se caracteriza por la búsqueda de fórmulas novedosas que conviven con algunos formatos canónicos como la *sit com* o la telenovela. Las nuevas series organizan insólitos y audaces contenidos, se basan en la hibridación a partir de géneros o subgéneros diversos y buscan nuevas fórmulas narrativas alterando las viejas estructuras tradicionales, consiguiendo series de culto que se convierten en verdaderos fenómenos mediáticos.

La evolución de la ficción en la post/hipertelevisión

Estas mismas edades televisivas encuentran su reflejo en la evolución de la ficción. La era hipertelevisiva conlleva características que afectan a la manera de la construcción de las historias ficcionales y también de los propios formatos. Son ya lejanos los tiempos en los que

la ficción televisiva de calidad se ceñía a la emisión de cine. La decadencia de productos como el telefilme es un hecho, a la vez que el auge, en una nueva etapa dorada, del formato seriado, particularmente de la serie dramática. Pero no es éste el único representante ficcional en la televisión de hoy. El microrrelato y la microdramatización forman parte de diversos tipos de programas, desde los contenedores donde se incluyen secciones ficcionales hasta la propia publicidad, más volcada que nunca en el desarrollo del *storytelling*. Programas de minificciones, del tipo *Camera Café*, alternan con los de monólogos, al estilo del Club de la comedia. Ambos casos están relacionados con dos elementos inherentes a la posttelevisión: la fragmentación y la hibridación de retóricas, además de las de género. La invasión de la realidad en la ficción, el borrado de barreras entre una y otra, llega a producir el género híbrido del infoentretenimiento, por ejemplo.

Con tan amplia gama de nuevos productos, es evidente la decadencia de géneros tradicionales y bien definidos que han decaído, como la miniserie y la telenovela. La *sitcom* se mantiene en menor medida, hibridada también. Se ha ido abandonando la estructura serial pura tanto como la episódica y ya no son características de un género concreto diferenciado de otro por esta característica. Y el gran género donde se encuentran las innovaciones narrativas más destacables es la serie dramática.

En lo que atañe a la ficción seriada, el punto de inflexión marcado por series como *Twin Peaks* o *Expediente X* ha traído una renovación de la serialidad que está recogiendo ahora sus frutos después de una maduración ligada al concepto de autoría en televisión. Las nuevas políticas de televisión derivadas de las políticas económicas neoliberales desarrollan un universo multicanal, en la denominada *post-network era*, apropiado para una cultura de la convergencia, global, que lleva a tener productos televisivos que no acaban en sí mismos, ni en el propio país de producción, sino que desarrollan también dvd con extras, camisetas, videojuegos y todos los elementos que demandan las comunidades de fans (Jenkins: 2006), además de llevar a cabo una programación narrativa en ficción que depende del “do it yourself”, creando una ilusión en la construcción de la series parecida a lo que demanda ahora ya el nuevo espectador activo, que lo mismo puede remontar a su gusto un capítulo de una serie y subirlo a la Red, que seguir una serie en emisión a la carta, disponiendo de su tiempo en cualquier momento y lugar. La ficción seriada televisiva se está preparando, no sólo para competir, sino para poder pasar a las series web o para dispositivos móviles. No obstante, mientras esto sucede, la propia televisión debe diseñar estrategias de diferenciación de sus productos profesionales frente a todos los *amateurs*. El sello autorial de calidad es uno de esos elementos de distinción. Dicho sello autorial busca en las estructuras buena parte de su entidad. Este hecho conduce a la existencia de una amplia riqueza en la gama de estructuras no lineales que se están produciendo en la ficción seriada de la primera década del siglo XXI, de las que son ejemplos de referencia *Lost* o *Life on Mars*, en la versión series, o *How I Met Your Mother* o *Coupling*, en la versión *sitcom* (Shimpach, 2010: 14-15).

Las características clásicas de la serie dramática (duración entre 45-50 minutos, estructuras

episódicas con tramas secundarias seriales por arcos de episodios, especialización en temas y géneros, tramas principales presentadas y resueltas, número limitado de personajes fijos, tramas secundarias de avance lento...) comienzan a quebrarse en la década de los ochenta y dan paso a la *quality television*, en la que la serie rompe estructuralmente su tradición a través de una fórmula mixta que, como afirma Cascajosa, “a partir de ese momento se convertiría en norma para buena parte de la producción dramática: la combinación de multitud de tramas en cada capítulo, unas episódicas y otras que se desarrollan en arcos de varios capítulos, con un tercer tipo desplegándose a lo largo de los periodos más extensos, como una o varias temporadas” (2005: 32)

Las series de la televisión de calidad deben (Maio, 2009) ser originales y buscar nuevas vías narrativas, presentar estructuras narrativas conscientes de sí mismas, poseer complejidad textual nutrida de autorreferencias, y contar con un público activo, participante.

La serie de televisión, la fragmentación y la hibridación

La emergencia de las nuevas estructuras no es el único cambio que se está produciendo en el universo narrativo de la serie de televisión. Se trata de un fenómeno general de metamorfosis narrativa que afecta también a otras categorías como la construcción del héroe y la reinención de los géneros. Todo ello es consecuencia expresiva de otras características básicas televisivas derivadas de la retórica de la postmodernidad, como son la hibridación, la fragmentación y el reciclado e intertextualidad.

La crisis del género en televisión es una constante de esta época de retorno a la ficción televisiva. Precisamente en una época en que la hiperrealidad es parte de las características básicas de la televisión generalista, dicho retorno a la ficción puede parecer contradictorio. No obstante, la búsqueda de la diferencia es un elemento que distingue a la ficción de esa otra gran masa de programas y formatos tendentes al realismo. Por otro lado, la propia ficción no deja de olvidarse de la realidad, como tampoco la realidad rechaza cada vez menos retóricas y modos de expresión propios de relatos ficcionales. La hibridación ficción/realidad es un hecho, como también lo es la hibridación de rasgos de géneros diversos que hagan de cada serie una polifonía de géneros y, con ello, igualmente de estructuras como parte del conjunto narrativo de cada una de ellas. “La crisis genérica consiste en que, frente a un texto determinado, el espectador no sepa a qué atenerse, no tenga como referente los horizontes de expectativas habituales” (Tous, 2010: 58). Y eso es lo que sucede en *House*, en *Mujeres desesperadas*, en *CSI*, en *El ala oeste de la Casa Blanca* o en *Perdidos*. Tous interpreta que la decadencia del género puro de ficción hace volcar la balanza a favor del tema, en el que se recurre a temas, mitos y arquetipos clásicos, como modo de superar la propia cultura del fragmento que es la televisión y que supone otro elemento más de ayuda a la hibridación y crisis del género. La autora afirma que siendo *Lost* una de las series más innovadoras en estructuras narrativas, sin embargo “algunos ingredientes de *Perdidos* parecen totalmente ajenos al posmodernismo, especialmente la religiosidad, la simplicidad del simbolismo y la radical simplicidad de las tramas, de carácter estructuralista –persecución de un objetivo, con tramas colaterales que contribuyen a reforzar el

objetivo principal. *Mujeres desesperadas* combina, también, la adecuación al esquema narrativo canónico con la hibridación genérica; *CSI* y *House* usan la intertextualidad...” (Tous, 2010: 77).

La necesidad de originalidad y distinción de cada serie pone en juego el éxito y la fidelización de audiencias, aparte de un engranaje de producción que rentabilice el objeto y que permita poner en marcha dispositivos de repetición del tipo proyecciones, epígonos, franquicias, *spin-off*, clonaciones (*copy-cats*), etcétera. El género puro de ficción resulta difícil de encontrar ya incluso en relatos cinematográficos, al igual que la linealidad narrativa. En las series dramáticas los géneros de investigación criminal, forense o el género médico se mezclan con los dramas psicológicos; la ciencia ficción puede tener elementos de lo fantástico, el drama realista, costumbrista, las comedias pueden ser dramáticas. Hay dramas adolescentes y juveniles, mezcla de western, comedia y ciencia ficción (*Firefly*), género histórico con melodrama, dramas familiares y series lésbicas, terror y comedia vampírica, género musical para adolescentes, etc. En definitiva, hay una larga lista de series que no son etiquetables con una única marca, sino que hay que recurrir al menos a dos de ellas para definir bien con qué género se desarrolla la historia.

La fragmentación adopta diversas formas: visual y narrativa. A la segunda categoría pertenece la incursión de una trama sobre otra, la suspensión de final de capítulo con el recurso del *cliffhanger*, casi obligatoria en cualquier serie actual. El juego con el tiempo es lo que más fruto estructural está dando en la innovación narrativa seriada, precisamente por su fragmentación. Y a la contra, se desarrollan de igual manera series que hacen del tiempo escena o tiempo real su modo de expresión (*24*, *En terapia -In Treatment*, HBO, 2008). Aún así la fragmentación temporal y las estructuras elípticas residen en casi toda serie transgresora de moldes estructurales anteriores, ya sea en el interior de cada capítulo (*CSI*, *Breaking Bad*) o en el arco narrativo de cada temporada (*Damages*) o en el diseño general del total de las temporadas (*Lost*), haciendo del *flashback* o del *flashforward*, cuando no de líneas temporales alternativas, herramientas necesarias.

Innovación en diseños estructurales de la ficción seriada

A lo largo de la historia de la televisión los productos ficcionales son una constante cuya continuidad y transformación precisa un acercamiento renovado y sistemático que permita un riguroso marco de referencia para la investigación integral -del género de ficción- y particular, en relación a los distintos formatos. La reflexión en torno a los modos de contar, a los contenidos y a la evolución de los programas requiere una tipología de los productos de ficción televisiva que abarque tanto los elementos constantes como la evolución y nuevas fórmulas.

Por ello esta investigación recurre a formular una tipología que abarque el corpus de programas de ficción de la televisión contemporánea a partir de las estructuras narrativas que presenten. La reflexión en torno a los diseños discursivos de la ficción pertenece a la Sintaxis Narrativa, una de las perspectivas de la disciplina Narrativa Audiovisual, que se ocupa de sistematizar y reflexionar en torno a la colocación y permutación de los elementos estructurales de los relatos (Gordillo, 2009b: 25).

Si partimos de las estructuras clásicas de las narraciones de ficción habría que diferenciar la estructura seriada de la capitular. Ambas, tajantemente diferenciadas desde las primeras etapas de la televisión, dieron paso a géneros ficcionales diferentes marcados a partir de la disyuntiva del drama (producción seriada) y la comedia (producción capitular).

La ficción seriada ofrece una trama principal única (*story-line*), aunque prolongada, ramificada y complicada a lo largo de la emisión completa de todas las temporadas de un producto de ficción. Por ello, los personajes principales se mantienen desde el principio al fin de la serie, aunque resulta posible que se produzcan desapariciones de algunos (generalmente secundarios) por su agotamiento narrativo, así como incorporaciones de otros nuevos que posibilitan la creación de nuevas subtramas y la apertura de nuevas esferas de acción.

La ficción capitular (también denominada episódica o autoconclusiva) organiza un conflicto y su resolución en cada episodio de la serie, de tal modo que existe dependencia diegética (por los personajes y los espacios) pero independencia argumental entre todos los episodios del producto.

En la hipertelevisión, a partir de la diferenciación de estos dos modelos antitéticos, puede rastrearse una hibridación importante de estructuras y disposiciones narrativas, que enumeramos en la siguiente tipología:

- Ficción seriada con subtramas capitulares. Hay un *story-line* que dota de continuidad y donde se organizan contenidos esenciales de la serie, con tramas principales que cubren arcos de episodios conviviendo con tramas secundarias que se resuelven en cada episodio y que, generalmente, no poseen un peso esencial en la trama principal. Muchos de ellos ni siquiera dejan huella en las siguientes entregas, como suele suceder en ficciones capitulares. *Los Soprano* (HBO 1999-2007) es una buena muestra de este tipo de estructura.
- Ficción capitular con subtramas seriadas, muy habitual en series profesionales (policías, abogados, médicos, periodistas...), donde los elementos esenciales de la acción se plantean y resuelven dentro de un solo capítulo, pero las relaciones entre los personajes componen una serie de subtramas –esenciales en el conjunto de la serie, pero secundarias considerando cada capítulo individualmente- con continuidad a lo largo distintos arcos de episodios. En *House* (Fox, 2004-) puede detectarse este modelo estructural.
- Ficción de tramas paralelas, seriadas y capitulares, mezcladas en cada episodio. Las tramas seriadas pueden alargarse durante un arco de episodios limitado y funcionan con independencia de las otras tramas seriadas constantes, relativas a las relaciones entre los personajes fijos del relato. Este tipo de composición compleja de tramas se encuentra en series como en *Anatomía de Grey* (ABC, 2005-).
- Ficción secuencial, donde cada episodio desarrolla una trama independiente, pero se

aleja de la ficción autoconclusiva por la utilización de *cliffhangers* al final de cada episodio por elementos sin resolver en alguna trama secundaria constante. *Lost*.

- Ficción antológica. Los distintos episodios mantienen una independencia total. Ni personajes ni tramas se repiten, aunque existen elementos narrativos comunes a partir del género, la temática o el espacio. Como la serie *Fear Itself* (NBC, 2008-2009).
- Ficción microepisódica o series de *sketches*, formadas por pequeños relatos autoconclusivos y sin que guarden relaciones temporales o de continuidad entre ellos. A veces se desarrollan de forma continua (*Camera café* de M6 o Telecinco en España). También puede desarrollarse a partir de distintos sketches que alternan en el montaje, como si de distintas tramas se tratase (*La tira*, La Sexta, 2008-).
- Ficción serial con temporadas independientes. Son ficciones con arcos dramáticos seriales que se cierran al final de cada temporada. Las relaciones entre cada una de las temporadas mantienen cierta independencia, a pesar de algunos elementos de referencia. En la serie *Damages* (FX, 2007-), como se verá más adelante, se puede encontrar este tipo de diseño estructural.

Por otro lado, al analizar la sintaxis narrativa de las series no solo habrá que tener en cuenta las relaciones entre los distintos episodios y temporadas en relación a la continuidad de las tramas. Además, el diseño temporal resulta un mecanismo narrativo esencial para componer estructuras narrativas novedosas. En gran parte de la ficción televisiva las arquitecturas temporales se organizan de forma lineal progresiva. En la ficción capitular, la progresión ofrece una disposición clásica de planteamiento, nudo y desenlace. En la serialidad, en cambio, es muy frecuente encontrar estructuras temporales de carácter no lineal, a causa del uso frecuente de anacronías, principalmente el *flashback*, que permite desarrollar matices nuevos en los personajes y abrir nuevas subtramas. En la hipertelevisión se intensifica el uso de las anacronías, aunque existen otros juegos temporales, además del uso de la analepsis. La prolepsis o flashforward es un mecanismo no demasiado habitual en cine que la televisión retoma y desarrolla con efectivos resultados narrativos (organizando ambientes dramáticos, de suspense y sorpresa o incluso cómicos), además de otros recursos como la recurrencia a la duración pura (tiempo real) en series como *24* (Fox, 2004-2010).

Estudios de caso

En los capítulos

Dos series tan dispares como *CSI*, en cualquiera de sus franquicias derivadas (*CSI: Las Vegas*, *CSI: Miami*, 2002-, y *CSI: Nueva York*, 2004-), o *Breaking Bad* (AMC, 2008-), a pesar de pertenecer a géneros diferentes -investigación forense y héroe sociopático-, muestran dos maneras posibles de trabajar con las estructuras en el interior de cada capítulo.

CSI, estrenada en 2000 por la CBS, con cotidianidad presenta una estructura típica de drama procedimental, donde los pasos de estructuración de la historia suelen seguirse bajo el mismo esquema de episodio en episodio: descubrimiento de un cadáver, rastreo de escena y pistas,

localización de testigos e interrogatorio, pericia, complicación del caso, de nuevo testigos e interrogatorio y, finalmente, resolución. Este esquema base complicarse con el juego de la experimentación a través de estructuras temporales y/o diegéticas:

- Reconstrucciones imaginarias, muchas de ellas como falsas visualizaciones subjetivas de los sospechosos, testigos, lo propios técnicos forenses, y en algún caso de los mismos finados (capítulo Etiquetas en los pies), al modo de la focalización múltiple o variable del mismo hecho o hechos similares.
- Usos de *flashbacks*, rompiendo continuamente las líneas temporales. Y en algunas ocasiones *flashforward* al comienzo de los capítulos.
- Incursión de microhistorias de las tramas secundarias lineales del arco argumental de la temporada e incluso inter-temporadas, una segunda trama, que puede quedar o no en *cliffhanger* al final del capítulo, y que en muchos casos están constituyendo miniciclos de tramas eventuales en el interior de la temporada. Al menos son dos las tramas que suelen barajarse en los capítulos y que se van resolviendo de forma paralela, lo que exige un montaje fragmentario. Además de esos dos casos de investigación, se añade esa otra trama no episódica sino serial.

Cada capítulo se convierte en un discurso discontinuo desde el punto de vista de la construcción del relato, ayudado por la visualización también fragmentaria de los planos inconexos, de extremo detalle, planos imposibles nanoscópicos, cortinillas y espacios múltiples coexistentes en el interior de cada plano, que en ocasiones provoca la sensación visual de gran *collage*.

La hibridación de procedimientos constructivos hace que no se pueda calificar a la serie ni como serie dramática de acción, ni como serie de investigación forense, sino como ambas al tiempo. Por otro lado, tampoco puede decirse que sea episódica ni seriada, puesto que se trata de ambas cuestiones. La coralidad de los personajes y de las tramas continuadas en conflicto trae consecuencias en otras categorías narrativas como la de espacios y personajes, en tanto que además de los personajes fijos, los hay eventuales y fijos eventualmente.

En las tres primeras temporadas de *Breaking Bad* se presentan dos arcos argumentales diferentes. El primero está formado por las dos primeras y se cierra en el último capítulo de la segunda. En la tercera temporada se abrió una nueva trama que deberá continuarse en la cuarta. Sin embargo, a pesar de esta seriarialidad tan marcada, pueden establecerse estructuras narrativas recurrentes en algunos capítulos, como suele suceder en series de estructura episódica o con tramas autoconclusivas. En *Breaking Bad* se detectan algunos capítulos donde los juegos con el tiempo dan paso a dos tipos de esquemas: las estructuras con *flashbacks* y las de *flashforwards* encubiertos.

Al inicio de las dos primeras temporadas los sucesos se presentan *in media res* y a continuación se desarrolla un *flashback* que se alarga hasta ese momento ya presentado. Entonces el tiempo avanza hasta conseguir la resolución del conflicto adelantado al principio y planteado al recurrir

al pasado. De ese modo, los sucesos del inicio del episodio encubren un *flashforward* que activa elementos de curiosidad en un espectador que desconoce todos los datos que llevan a una situación extrema.

El primer capítulo de la primera temporada comienza en un instante de tensión de la trama. Unos pantalones vuelan por el aire, una caravana huye a trompicones por el desierto conducida por un cincuentón en calzoncillos cubierto con una máscara antigás que le impide tener buena visibilidad por lo que termina accidentando el vehículo. Entonces oye la sirena de la policía, coge la pistola de un cadáver que está en la caravana y se apunta la sien... Un *flashback* sitúa la acción tres semanas antes y casi final del episodio queda explicado quién es el personaje y porqué está en esa desatinada y turbadora situación, para continuar unos minutos más y conseguir así llegar a una resolución parcial al conflicto.

La elección de un momento climático en la acción, la focalización externa y la ausencia de antecedentes argumentales convierten esta secuencia en un excepcional inicio lleno de suspense e intriga. Se trata de un momento presente que dará paso al pasado que servirá de contexto y explicación de los hechos y personajes pillados en plena acción. Por ello, más que un momento temporal estable a partir del cual desarrollar el *flashback* que da paso a los hechos (donde realmente recae la fuerza del relato), se presentan momentos clave de la acción que actúan como adelantos de la misma, despertando emociones en el espectador. De este modo se presentan piezas demasiado avanzadas en la acción que adelantan momentos futuros, con la misma función que un *flashforward*.

Este inicio de capítulo organiza una estructura recurrente tanto en otros capítulos como en sucesivas temporadas. Al inicio de la segunda se ofrece también un momento del futuro y la recurrencia inmediata al pasado, con la diferencia de que la resolución no se encontrará dentro del mismo episodio sino al final de la temporada. De nuevo podemos hablar de *flashforward* encubierto, donde se ofrece un presente desestabilizado (extraños objetos que flotan o se hunden en una piscina). En un principio se presenta al inicio del relato, por lo que no puede hablarse de un *flashforward* canónico. Pero una vez que el tiempo –tras el *flashback*– se vuelve lineal la recurrencia a ese momento posterior (ampliando datos) sí lo convierte en un *flashforward* real.

Los juegos temporales se ven modificados en la tercera temporada, donde la estrategia narrativa se basa en la apertura de dos líneas dramáticas simultáneas de tramas diferentes que terminan convergiendo y cruzándose. El impactante comienzo del capítulo 3x01, posee una fragmentación diegética en este caso, aunque los juegos temporales no cesan. Los capítulos impares de esta temporada poseen una estructura recurrente basada en el uso del *flashback* al comienzo del capítulo, mostrando momentos del pasado de los personajes tanto principales como secundarios.

En los arcos narrativos

Como muchas otras series, *Perdidos* es el máximo exponente hasta el momento del collage temporal de largo recorrido. Su estructura compleja no afecta sólo al interior de cada capítulo,

que también, sino especialmente al diseño del total de las seis temporadas existentes. Como producto generador de *fandom*, tal y como debe ser una serie de calidad de la televisión actual tal y como lo entienden sus generadores, *Lost* ha jugado y explotado el tiempo hasta fronteras que han rozado lo inesperado, en buena parte debido a que es un producto de los denominados de *ongoing narratives* (Allrath: 2005). En el terreno de la “ciencia ficción” donde la construcción de imaginarios alternativos espacio-temporales es condición sine qua non, la estructura de complejidad rizomática es aceptada con naturalidad por el espectador, e incluso se diría que esperada. Según la observación y análisis, la fragmentación que rompe con las estructuras clásicas narrativas y que la convierten en una serie de estructura mosaico se debe a dos factores:

- Fragmentaciones temporales:
 - tiempo presente (trama “lineal” en la isla desde el accidente)
 - tiempo pasado (microrrelatos de las vidas de los personajes)
 - tiempo paralelo (en la propia isla o en lugares indeterminados pero en el no-tiempo)
- Fragmentaciones diegéticas:
 - La trama base de recorrido completo inter-temporadas va adelgazando de la primera a la sexta y perdiendo presencia a favor de la tramas “secundarias” (por decirlo de algún modo, o mejor dicho, “paralelas” de biografías de personajes).
 - Tramas de personajes aislados (primeras temporadas).
 - Tramas de personajes en relación (últimas temporadas).

Otras muestras de características hipertelevisivas son el uso del autorreciclado de imágenes de temporadas anteriores, la autorreferencialidad, el montaje paralelo que interrumpe tramas, la intertextualidad de otras referencias ficcionales audiovisuales, *cliffhanger* y *macguffin*. En definitiva, elementos que la convierten, como afirma Anna Tous, en un pastiche hipergenérico, donde “las tramas constituyen un hipertexto, una constelación de microrrelatos: las vidas pasadas de los personajes, su supervivencia en la isla y la trama de los otros están conformadas de microrrelatos” (2010: 85). Inclasificable como género (thriller, misterio, ciencia ficción, melodrama...), sus tramas terminan no siendo lo importante, sino las acciones que derivan de la resolución de la misma (*casedriven*, propia del *macguffin*), además de las biografías de los personajes que las generan. La única afirmación rotunda que la serie puede hacerse sin lugar a ambigüedades es su serialidad completa, en los capítulos y las temporadas entre sí. Y no obstante puede llamarse episódico el carácter capitular de algunas tramas que en cada capítulo se centra sólo en la vida de un único personaje o dos de ellos (cuando se tratan de parejas – sentimentales o de oposición).

Cada temporada de *Damages* (FX, 2007-) ofrece un arco argumental que se plantea, se desarrolla y se resuelve totalmente, lo que conlleva relaciones seriadas entre los episodios de una temporada y conexiones episódicas entre cada una de las temporadas que componen

Damages. Sin embargo, aunque los elementos de la historia contengan los ingredientes habituales de las narraciones clásicas, la disposición sintáctica no corresponde al orden temporal tradicional donde el planteamiento, el nudo y el desenlace se organizan de forma cronológica.

En la primera temporada los siete primeros capítulos se organizan a partir del descubrimiento gradual y progresivo de un momento temporal esencial de la trama, que no corresponde al planteamiento de la historia. El inicio de esos siete capítulos aporta datos de un presente que va desarrollándose hacia atrás (cada capítulo comienza en un momento anterior) y hacia delante durante unos pocos minutos, para después desarrollar en forma de *flashback* la presentación de los personajes principales, los antecedentes o el planteamiento de la historia, y la progresión del conflicto. De ese modo, los elementos temporales organizan un puzzle argumental que se concentra en cuatro momentos diferentes, partiendo de un presente (asesinato del prometido de Ellen y detención de ésta), que aparenta ser la resolución pero que no es más que un momento avanzado del conflicto. Por tanto, *Damages* ofrece “un planteamiento que más allá de la mera y hábilmente manejada, curva de tensión de la intriga, la sorpresa y el suspense, forma un juego de direcciones temporales que se cruzan en sentidos opuestos construyendo una red en la que se ven atrapados los personajes, una verdadera espiral del tiempo que se alza como un importante recurso retórico de la narrativa de la serie para construir una atmósfera emocional donde el tiempo es más que una línea contenedora o un recurso para la fidelización del espectador a lo largo de la temporada, es un sentimiento” (Cuadrado, 2010: 250).

Si el engaño, la trampa y la simulación es el *leit motiv* del personaje Patty Hewes (Glenn Close), la estructura narrativa de cada temporada de *Damages* se basa en los mismos mecanismos. El espectador -como Ellen Parsons (Rose Byrne) por parte de Patty- es seducido, embaucado y engañado por la disposición temporal de los hechos. El comienzo *in media res* con elementos climáticos fuertes (el asesinato de un personaje importante y la acusación de uno principal) confunde al espectador, que otorga la categoría de final a esos hechos. Sin embargo, no serán más que un punto de giro que conduzca a un desenlace que todavía desarrollará durante algunos capítulos.

En la segunda temporada, los recursos temporales serán también magistralmente manejados. El inicio del primer capítulo, como ocurría en la primera, se convierte en un momento temporal clave y recurrente, con información esencial oculta -en este caso la persona que Ellen apunta con su arma-, que se desconocerá hasta el final de la temporada. Como en la primera, a partir de ese hecho se retrocede seis meses, cuando un nuevo caso ocupa la atención de Patty Hewes y su ayudante Ellen Parson. Este esquema temporal se consolida como sello de identidad de la serie al volverse a repetir en la tercera temporada de nuevo.

Así pues, *Damages* -como *Lost*-, ofrece un verdadero puzzle temporal, donde la fragmentación juega a favor de la activación del suspense, pero a diferencia de la serie de la ABC, los contenidos diegéticos están -en su totalidad- en función del la trama principal de este drama legal que, gracias a la estructura narrativa activada está más cerca de retóricas de thriller o de policíacos.

Conclusiones

En el momento televisivo actual se producen cruces entre realidad y ficción y la homogeneización de procedimientos provoca que las series busquen especificidades para diferenciarse del resto del continuum televisivo, que tan ficcionalizado está. No obstante, es de resaltar que muchas de las series tienden al realismo en exceso. El triunfo de la *reality tv* entronca con el fenómeno denominado *first person media* o *factual entertainment*, resultando de ello una realidad televisiva que se autoalimenta y una realidad a la que se accede a través de simulaciones televisivas (Van Bauwel y Carpentier, 2010).

Actualmente se alternan estructuras de gran complejidad, estudiadas, y difíciles de tipologizar, y estructuras tramposas improvisadas (como el caso del cierre total de temporadas de *Los Serrano*), que coexisten con estructuras de autores televisivos clásicos que no hipertrofian las estructuras sino los temas y los personajes.

Se podría suponer que la originalidad en las arquitecturas narrativas podría estar motivada por la originalidad en los temas, las tramas o los tratamientos o la tendencia a la ciencia ficción y/o el realismo mágico, no obstante, las estadísticas de este estudio reflejan que no es así. No es el alejamiento del realismo lo que posibilita la ruptura y el juego temporal y diegético.

La motivación de las nuevas características pueden encontrarse en las retóricas también nuevas derivadas de las tecnologías de la información y la comunicación, tales como la de los productos transmediales, los videojuegos, además de la búsqueda de originalidad que consiga una fidelización, elementos narrativos propios de la *cult televisión*.

A pesar de que encontrarnos en la era del microrrelato, la microforma para consumir a la carta, con prisas y desde cualquier lugar con dispositivos receptores móviles del tipo que sean, las series de este corte en muchos casos generan *fandom*, una nueva forma que sustituye el visionado común y simultáneo a una hora concreta y un día concreto, nuevo elemento ajustado a su tiempo como parte de la dimensión afectiva del consumo que todo *fandom* televisivo conlleva (Scaglioni, 2006).

El nuevo espectador que debe asumir las novedosas formas narrativas laberínticas debe tener “capacidad de análisis e interpretación, con la atención a los indicios locales y con el avance de hipótesis, con la conjetura y reconstrucción de las huellas y rastros dispersos por el texto”, un texto que además es “rizomático, configurado como una red, en el que todos los recorridos se hallan entretejidos, un texto navegable en el que nada orienta al lector acerca de los itinerarios ciertos, seguros, previsibles y en el que quizá tampoco se adivine una salida, una conclusión o resolución seguras, esto es, la promesa de un conocimiento, de navegación y de desenvolvimiento del texto” (Lorente, 2010: 144). Es lo que se llama el espectador actuante de la web 2.0, también para televisión.

Referencias bibliográficas

- Allrath, G. & Marion Gymnich (eds.) (2005): *Narrative Strategies in Television Series*, Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Cascajosa, C. (2005): *Prime Time. Las mejores series de televisión americanas, de CSI a Los Soprano*, Madrid: Calamar.
- Cuadrado, A. (2010): “La espiral del tiempo en Damages”, en Alejandro Salgado (coord.): *Creatividad en televisión. Entretenimiento y ficción*, Madrid: Fragua, pp.247-264.
- Gordillo, I. (2009a): *La hipertelevisión: géneros y formatos*, Quito: CIESPAL.
- Gordillo, I. (2009b): *Manual de narrativa televisiva*, Madrid: Síntesis.
- Imbert, G. (2008): *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Cátedra.
- Lorente, J. I. (2010): “Transformaciones y derivas narrativas en la era de la televisión actual”, en Alejandro Salgado (coord.): *Creatividad en televisión. Entretenimiento y ficción*, Madrid, Fragua, pp. 137-156.
- Piscitelli, A. (1998): *Post/Television: ecología de los medios en la era de Internet*. Paidós, Buenos Aires.
- Scaglioni, M. (2006): *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Milano: Vita e Pensiero,
- Scolari, C. (2008): “Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo” en *Diálogos de la Comunicación* nº 77, julio-diciembre. En línea en (consultado el 16.12.2010) <http://dialogosfelafacs.net/revista/articulos-resultado.php?ed=77&id=88>
- Shimpach, S. (2010): *Television in Transition*, London: Wiley-Blackwell.
- Tous, A. (2010): *La era del drama en televisión*, Barcelona, UOC Press.
- Van Bauwel, S. & Carpentier, N. (2010): *Trans-reality Television. The Transgression of Reality, Genre, Politics and Audience*, New York, Lexington Books.
- Vaughn, E. (2007): “Relatos oceánicos. ¿Te han engañado?”, en Scott Card, O. (coord.): *Todo sobre Perdidos*, Palma de Mallorca: Dolmen, pp.55-63.