



Análisis narratológico de series de TV. Construcción de un modelo

María de Lourdes López Gutiérrez

mllopez@up.edu.mx

María Teresa Nicolás Gavilán

mnicolas@up.edu.mx

Universidad Panamericana

Resumen

El trabajo presenta la primera parte de la construcción de un modelo de análisis para series de televisión que aplica los principios de la Narratología al abordaje de la nueva ficción televisiva. Partiendo del supuesto del status narrativo de las series y de la validez de lo audiovisual como lenguaje, abordamos categorías de la narratología como instancias narradoras, focalización, estructura dramática, temporalidad y así como el análisis del personaje con base en el viaje del héroe ajustado a la búsqueda de la *metanoia* del personaje, es decir, los cambios en sus hábitos durante el trazado del arco narrativo. Proponemos cuatro andamios para la comprensión de la estructura narrativa de distintos tipos de series, cuya aplicación tiene especial interés en aquellas que articulan varios planos dramáticos, es decir, aquellas en las que las tramas B y C van construyendo la complejidad de los personajes y desarrollando líneas argumentales que han resultado de alto interés para el público de las series.

Palabras clave: series televisivas, análisis, narratología, estructura dramática.

Abstract

The paper presents the first part of an analytical model for TV series applying the principles of Narratology to study the new television drama. Assuming that the series have the status of narrative and the validity of the audiovisual as a language, we board





categories of narratology as different kind of narrators, perspective, dramatic structure, timing and apply a concept to final structural analysis based on Hero's trip set to the pursuit of *metanoia* character: changes in their habits while plotting his narrative arc. We propose four scaffolding for understanding the narrative structure of different types of series, whose implementation is particularly interested in those that articulate several dramatic shots, in which the plots B and C are building the complexity of the characters and developing argumentative lines that have been of great interest to the public of the series.





Análisis narratológico de series de TV. Construcción de un modelo

María de Lourdes López Gutiérrez

mllopeg@up.edu.mx

María Teresa Nicolás Gavilán

mnicolas@up.edu.mx

Introducción

El consumo de series de televisión es un fenómeno que desde las últimas dos décadas ha experimentado cambios importantes tanto por la reconfiguración de su público como por las propuestas narrativas y estéticas que presentan.

Varios autores han llamado a este fenómeno la “Tercera edad de oro de las series”, ver (Carrión,2011) (Cascajosa, 2009) (Crisostomo,2012), ubicándolo hacia la década de los noventa con la aparición de Los Soprano (HBO,1999) o Twin Peaks (ABC,1990) (García Martínez, 2014).

Las cualidades que distinguen a las actuales series norteamericanas, que sin duda tienen una injerencia definitiva en el consumo audiovisual de México y muchas partes del mundo, son una serie de estrategias narrativas y de producción que han sido posibles ante los nuevos esquemas de la TV de paga, en donde HBO aparece como cadena pionera. Sin restricciones impuestas por los tiempos comerciales y las condiciones de contenido de los anunciantes, las cadenas de paga han podido explorar y explotar nuevas fórmulas para la producción de seriales televisivos que han resultado en un nuevo paradigma anunciado por Robert Thompson (1996) y que podemos resumir en los siguientes puntos: la multiplicidad de plataformas y soportes para su distribución, el uso de recursos formales y estéticos propios del cine, la diversidad temática, estructuras narrativas cada vez más complejas y la figura del espectador-programador.



Esto convierte a la serie televisiva en un objeto de estudio complejo y multifacético.

Para su abordaje hemos construido un modelo de análisis cuya primera parte presentamos en este trabajo: los elementos estructurales estudiados desde la Narratología.

Para sustentar la aplicación de los principios de la narratología es necesario partir de ciertos supuestos.

La Narratología tiene como objeto de estudio al texto narrativo en tanto subsume un sistema narrativo. Dado que este postulado se refiere a textos literarios es necesario preguntarse si un producto de ficción televisiva puede contener las características de suficiencia para constituir un “texto narrativo audiovisual”.

Si un texto es un “todo finito y estructurado que se compone de signos lingüísticos.

Un texto narrativo será aquel en que un agente relate una narración” (Mieke,1990:13). Una narración presenta una secuencia de acontecimientos en la que, a la luz de la narratología, podemos identificar dos entidades: la historia, que se refiere al campo del contenido y que es aprehensible a través del discurso; el plano de la forma que se refiere al relato: el acto de expresión que mediante la organización de los signos de determinado sistema da origen al discurso. Gaudreault y Jost (1995) han aterrizado los principios de la narratología al estudio del cine acuñando el concepto de relato cinematográfico como un ente que comparte las cualidades del relato y la especificidad de lo audiovisual.

Encontramos aquí la necesidad de otro supuesto: ¿podemos considerar lo audiovisual como un lenguaje o sistema de códigos? Sin forzar una analogía con el lenguaje escrito, podemos sustentar la existencia de un lenguaje audiovisual que constituye un sistema más complejo. Desde Peirce (1986) entendemos las cualidades del signo icónico y sus posibilidades de vehicular significados. Si bien la imagen está sujeta a los procesos de significación al interior de las sociedades, existe la suficiente sistematización de sus convenciones como para determinar la existencia de un lenguaje fílmico, audiovisual y





por tanto aplicable a las series u otros productos de ficción televisiva. Para Metz, el cine se estructura a partir de “grandes unidades sintagnáticas cuyas combinaciones dan lugar al discurso fílmico” y propone su articulación desde dos perspectivas: los códigos antropológicos que responden a contextos culturales y los códigos técnicos que constituyen el montaje, los códigos iconográficos y las funciones narrativas (Lizarazo, 2005) y que en este trabajo nos interesan especialmente. No es asunto de este capítulo abundar en los aspectos semiológicos de la imagen y el sonido, al menos en este momento, sino establecer un marco suficiente para otorgar validez a la aplicación de la narratología a nuestro objeto de estudio.

Para concluir con nuestros supuestos, traemos a colación una serie de aspectos constitutivos del texto narrativo, descritos por Bal Mieke (1990) a partir de los trabajos de Genette (1989) presentes también en el audiovisual y en los que abundaremos en la descripción del modelo de análisis propuesto:

En una narración la secuencia de los acontecimientos puede o no responder a un orden cronológico. El tiempo del relato difiere del real. Hay diversos elementos que ocupan más tiempo en éste, lo cual determina su peso en la percepción de la historia.

La construcción del personaje se logra a partir de conferirles rasgos distintivos que los individualizan. Los acontecimientos transcurren en lugares específicos, con características distintivas que se consideran los espacios de la acción. El relato presenta relaciones necesarias entre personajes (actores), acontecimientos, lugares y tiempo para su estructuración, pero pueden existir otras relaciones como las simbólicas entre los diversos elementos. Cuando la historia es narrada por alguien se lleva a cabo una elección del punto de vista desde el cual se presentan los elementos.

Estos supuestos nos permiten abordar nuestro objeto de estudio con un modelo cuya primera parte presentamos a continuación.





Análisis estructural

La tarea de analizar un producto televisivo requiere forzosamente la toma de distancia de la primera impresión que se tiene como espectador. Como afirma Casetti, refiriéndose al recorrido que se requiere para analizar una película: “...puede verse muchas veces, aprovechándose así la decisiva diferencia entre la primera visión, más aproximativa y parcial puesto que está casi exclusivamente atenta a la dimensión narrativa, y las visiones sucesivas, más precisas y completas, ya se encuentran abiertas al detalle no directamente funcional en relación a la historia, así como también a los recovecos estilísticos, a los matices del lenguaje, etc.” (Casetti y de Chio,1991:18).

Si esto ocurre con un film, que constituye una obra única, independientemente de su duración, traslademos esto al análisis de una serie cuyo recorrido se puede presentar a lo largo de muchas temporadas. Si en promedio una temporada tiene 12 a 20 capítulos, de cuarenta minutos de duración, y la serie se prolonga hasta la quinta o sexta se comprende que la labor de análisis es compleja dado que se requiere siempre una “segunda navegación”, como señala García Noblejas al respecto del análisis hermenéutico: “...una “primera navegación” del texto, siempre necesaria, de carácter técnico -estructural, atenta a una *comprensión* de las estructuras de la superficie de la trama narrativa y dramática. Y una “segunda navegación” que responda más bien a un análisis hermenéutico de las estructuras poéticas profundas”. (García Noblejas, 2004)

La variedad de soportes y modos de difusión de la serie televisiva solventan la necesidad de establecer una relación profunda con la serie dado que permiten varias lecturas focalizadas. Si ya se tenía una gran herramienta en la posibilidad de ver las series en DVD o soportes similares, la oferta en la red, que permite el consumo en dispositivos múltiples y en cualquier lugar, facilita el visionado de series las veces que sea necesario para fines del análisis.



Ahora bien, dado que las series se componen de varias temporadas y episodios, es importante identificar el objeto del análisis estructural para lo cual se requiere la segmentación de la serie.

La segmentación es el primer paso del análisis. Se busca la división en **unidades narrativas**, que en una serie de largo recorrido son:

Toda la serie. La historia concluida, sin expectativas de episodios posteriores que cierra todas las líneas dramáticas abiertas a lo largo de las temporadas.

Temporada. Generalmente una temporada se compone de entre 10 y 15 capítulos o episodios. Tiene un asunto nodal específico, que se conecta con el antecedente de las anteriores y abre las líneas para posteriores desarrollos.

Episodio. En las series antológicas, cada episodio se considera unitario al plantear un problema y llegar a su resolución. Encontramos diferentes variantes de las cuales nos interesan los seriales, es decir, el capítulo que confronta y resuelve solo una parte del “plot” y que abre líneas dramáticas para capítulos posteriores.

Acto o bloque. La segmentación de cada capítulo depende del modelo de producción para el que ha sido realizado. La forma clásica consta de tres actos (un principio, un desarrollo y un final). Ahora bien, el modelo de producción comercial está sujeto a la inserción de mensajes en tiempos estipulados previamente, lo que obliga a construir la historia en bloques. El standard indica que episodios de una hora tienen alrededor de 46 minutos efectivos de programa divididos en cuatro bloques. Se trata entonces de otorgar a cada bloque la personalidad narrativa suficiente para que la historia no sufra una segmentación que afecte su lectura. Para ello se utilizan los puntos argumentales que van regulando los momentos dramáticos para enganchar al espectador.

Secuencia. Cúmulo de escenas en progresión que abordan un asunto, es una unidad temática cuya segmentación es posible a partir de la comprensión de la lógica de la totalidad del capítulo.





Escena. Acción desarrollada en un espacio y un tiempo determinados. Es también una unidad dramática determinada por la acción de los personajes para “mostrar” partes de la historia y otorgar al espectador la información necesaria para el armado de la misma.

Toma. Unidad mínima de contenido, equivalente a las “vistas” o cuadros cinematográficos. Determinada por el tiro de cámara, con un principio de composición.

Elementos estructurales. Nos referimos aquí a la *forma* de la serie, el relato, lo que integra tanto la estructura que da soporte a la historia como los recursos del lenguaje audiovisual que se utilizan para comunicarla.

Por estructura nos referimos entonces al andamio sobre el cual están montados los personajes y sus acciones. Vanoye (1996) indica la existencia de modelos casi universales del relato al referirse a sus dispositivos narrativos, que deben funcionar para lograr la identificación del espectador y la concatenación de acciones hasta un punto de tensión que desencadena un desenlace.

Es la base estructural independiente del carácter, el género o aun el contenido mismo de la historia. En esta base, podemos distinguir una serie de elementos propios de cualquier relato, entiéndase un principio, un desarrollo y un final.

Son muchos los autores en que se fundamenta el análisis estructural. En lo que se refiere al fílmico, que llamaremos aquí audiovisual porque abarca también a la ficción televisiva, partimos de la definición de Christian Metz: el cine es una organización de imágenes que nos cuenta una historia. Es obvio que, dados los estudios de Metz al respecto de la imagen, esta concepción deje fuera el sonido. Pero tomemos de momento como válida esta aseveración para avanzar sobre las ideas de Metz: “...encadena imágenes, las pone entonces sobre el tiempo y esta presencia del tiempo significado, del tiempo hecho símbolo, es irreductiblemente una fuerza narrativa” (Lizarazo,2004:148)



Esta condición responde a un sistema narrativo, es decir, a ciertas reglas y códigos dispuestos para desarrollar un “texto fílmico”, un discurso específico que constituye el relato, concebido como un “diagrama lógico de los componentes y relaciones que configuran la historia” (Lizarazo,2004: 152).

Los aspectos que contempla la narratología para la comprensión de las estructuras narrativas se describen a continuación.

Instancias narradoras

Todo relato es una historia contada por alguien, un narrador, a un destinatario, un narratario. Genette (1989) plantea una serie de indagatorias al respecto de quien lleva a cabo el acto de narrar: ¿cuál es su posición temporal y espacial? Recordemos que la obra de Genette se refiere al texto narrativo literario, habla entonces de la elección de un tiempo gramatical que el narrador realiza para contar la historia. Gaudreault y Jost (1995) plantean al misma situación en el cine. Otro cuestionamiento que se hace Genette es sobre el grado de participación del narrador en los hechos narrados: ¿es testigo o protagonista?

Para esclarecer la figura del narrador atendamos al concepto de *diégesis*, (Bordwell, 1996) ese universo en el que transcurre la ficción, la historia narrada por alguien. La diégesis se crea cuando un narrador nos cuenta una historia como un constructo independiente. En este acto, el narrador puede objetivar la historia y contarla como si fuese vista “desde afuera” o puede contarla como un personaje de la misma. Tenemos así dos posibilidades de narrador, intradiegético o extradiegético.

Puede ser un narrador invisible, omnisciente, un narrador objetivado: el relato se presenta sin huella alguna de la enunciación, (Lizarazo, 2005). En un relato literario o audiovisual el narrador no necesariamente es el mismo, es decir, una instancia narradora intradiegética puede de pronto ceder la voz a un personaje que se constituye





en otra instancia narradora. En el cine esto sucede con frecuencia, sobre todo a partir de la emblemática Ciudadano Kane, en la que la voz narrativa se va turnando entre varios personajes. Hay sin embargo un gran narrador en el cine, lo que Gaudreault llama “el gran imaginador” o el “meganarador”: la cámara. (Gaudreault y Jost, 1995).

El gran imaginador es la forma como se resuelve en el discurso audiovisual el asunto del narrador. La cámara hace las veces de mediador pero más que narrar realiza la actividad de mostración:

“La cámara que filma la interpretación del actor cinematográfico puede, gracias a la posición que ocupa, o aún más, por simples movimientos, intervenir y modificar la percepción que tiene el espectador de la prestación de los actores. Puede incluso, como hemos oído ver muchas veces, forzar la mirada del espectador y, dicho en una sola palabra, dirigirla” (Gaudreault y Jost, 1995:34)

El narrador explícito, *focalizado*, se hace presente en las series cuando es escuchamos a un personaje en off (Esposas desesperadas, ABC, 2004) quien invariablemente empieza el relato desde su perspectiva. Otra forma es el personaje a cuadro, hablando directamente al espectador (Modern Family, ABC, 2009) (House of Cards. Netflix, 2013) lo que promueve un lazo importante entre ambos. En todos los casos, sin embargo, la voz narrativa es cedida al “gran imaginador”, que recurre a la mostración para presentarnos las escenas.

La instancia narrativa y su relación con la cámara dan como resultado la focalización, es decir, desde qué punto de vista es narrada la historia. Una historia puede ser narrada desde una o más perspectivas.

En una serie de procedimiento¹, como House (Fox, 2004) , Bones (Fox, 2005) o Criminal Minds (CBS, 2005), la focalización suele ser la del protagonista, a quien vamos acompañando en las escenas y adquiriendo la misma información que él para

¹ Se llaman series de procedimiento aquellas que narran la manera de actuar de un grupo de personas que ejercen una profesión.





desentrañar un enigma. Cuando la focalización se ubica en un narrador omnipresente, el espectador puede ver en paralelo acciones de varios personajes, lo cual le brinda información que no tienen todos los personajes. Así, sabemos que ese hombre que nuestra heroína ve con recelo en realidad es su hermano, por poner un ejemplo de una situación bastante frecuente en el melodrama.

La historia, en esta perspectiva, se encuentra en el ámbito del contenido; el relato es la disposición de los elementos narrativos y expresivos para contar la historia. El relato es por tanto, un producto, que se opone al mundo real en tanto no es un continuo, sino que tiene principio y fin, siguiendo la definición de Christian Metz, se trata de “un discurso cerrado que logra irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos”. (Gaudreault y Jost,1995:39).

Estructura dramática

La historia se fragmenta, espacial y temporalmente, en situaciones localizadas en espacios distintos en arreglo a una estructura, un andamiaje previsto para contener las acciones.

La estructura dramática clásica fue postulada por Aristóteles desde la Poética, principio, desarrollo y final que en términos de las acciones en el guion se resuelven como planteamiento, confrontación y resolución. (Field,2002).

Estos elementos corresponden al drama clásico, la tragedia. El ordenamiento de las acciones en estos tres actos da como resultado una historia cuya condiciones espacio-temporales quedan constreñidas en su extensión.

En el acto primero, se reconoce al protagonista de la historia, las condiciones de su cotidianeidad y los rasgos de su personalidad. En una historia lineal, la inercia cotidiana de un personaje es interrumpida por algún elemento, un suceso no previsto, cuyo detonador se puede identificar y que obliga al personaje a actuar de manera distinta.





En el segundo acto, el cuerpo del relato, tiene lugar el arco dramático que irá confrontando a los personajes con obstáculos diversos, armando una serie de subtramas que modifican o inciden en la trama principal. El personaje toma decisiones, salva obstáculos, recibe ayuda, puede experimentar la derrota, la duda, la satisfacción.

El entramado de varios arcos va dando al espectador información para que organice su propio mapa de la historia; su papel es activo no solo porque ha de vivir las peripecias de los personajes² sino porque experimenta una serie de emociones dependiendo del grado de identificación con ellos.

El tercer acto se arma con el cúmulo de acciones que permiten arribar a la salida lógica y verosímil del nudo que inicialmente enfrentó el personaje. Las subtramas van cerrando, se atan los cabos de la historia y ésta termina.

Los 3 actos pueden reconocerse en un episodio, en una temporada y en toda la serie en casi la totalidad de los casos, pues una de las innovaciones narrativas es precisamente la transgresión de las formas clásicas, como *The Wire* (HBO 2002), en la que la ausencia de un nudo identificable lleva al espectador por un itinerario diferente.

En el caso de la exitosa *Breaking Bad* (AMC, 2008) el avance de las temporadas fue dando confianza a los guionistas para subvertir el principio de la estructura clásica en cada episodio, el controvertido capítulo de la mosca en la temporada 3 es un ejemplo de la antiestructura. Al inicio de la temporada 6 de *MadMen* (AMC,2007) el protagonista, Donald Draper, en una secuencia de ensueño que transcurre en Hawai, permanece en silencio durante 16 minutos, situación impensable para la televisión tradicional.

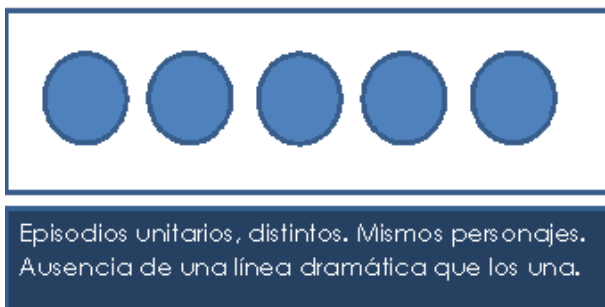
El paradigma bajo el cual se organizan los dispositivos narrativos difiere según el tipo de serie que estemos tratando. Para la identificación de los patrones, seguimos el

² Se entiende la peripecia como un cambio de un estado de cosas a su opuesto, el cual concuerda con la probabilidad o necesidad de los acontecimientos. (Cfr. Aristóteles, la Poética)

estudio de Angela Ndalianis, (Hammond y Mazdon, 2005), quien hace referencia a las estructuras encontradas por Calabrese en La época Neobarroca (Calabrese,1994):

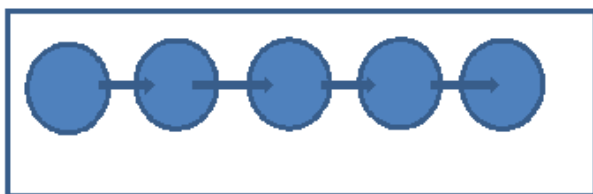
Modelo 1

En este tipo de series, como Star Treck o el Super Agente 86, que hicieron historia desde los sesenta, reconocemos a un personaje sólidamente construido y ello nos permite engancharnos sobre la forma como enfrenta el problema, que es diferente cada capítulo. Los personajes no tienen historia. La temporalidad del relato en cada capítulo es independiente, presenta una construcción lineal sin grandes elipsis. (Figura 1)



Modelo 2

En este modelo, el asunto es resuelto en cada episodio y ello constituye el carácter principal de la serie. Sin embargo, se reconoce la construcción de una línea dramática, lo que Pamela Douglas explica como trama B (Douglas, 2011) que se continúa de un capítulo a otro. Esto responde en ocasiones al natural cambio en la edad de los actores o en lograr una identificación menos superficial con los personajes. En las comedias de situación que gozan de gran popularidad, como Friends (NBC,1994), Two and a Half men (CBS,2003) o The Big Bang Theory (CBS,2007) encontramos una lenta y no muy pronunciada progresión de los personajes. (Figura 2)



Episodios unitarios. Personajes con poca progresión. Enlazados entre sí por una línea dramática.

Modelo 3

En este tipo se encuentran la mayor parte de las series que han conquistado el mercado. Si bien cada episodio tiene un asunto y en la mayor parte de los casos una resolución, no radica allí la esencia de la serie, sino en el seguimiento de varias líneas dramáticas: la trama A, que es el asunto del episodio; la B cuya función es poner en juego la parte emocional y la confrontación de los personajes con las acciones. Puede incluso existir una trama C, un entramado de líneas argumentales menores que no atañen necesariamente a los protagonistas.(Douglas, 2011)

Los personajes tienen un pasado y una expectativa de futuro, por lo que reaccionan a los problemas y experimentan una progresión verosímil.

Hay un final sustentado en la lógica de las líneas argumentales, lo que constituye uno de los mayores puntos de atracción al espectador. (Figura 3)

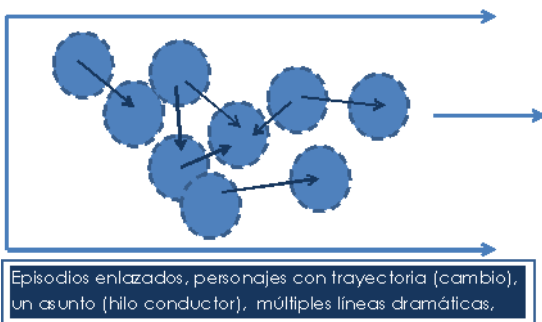


Episodios con propio contenido. Enlazados a línea dramática general. Progresión de personajes. Un asunto general meta.

Modelo 4

Este último patrón contiene las características del anterior, solo que las múltiples líneas dramáticas apuntan en varias dimensiones, por eso su importancia puede variar. Los personajes protagónicos son muchos y pueden ir subiendo o bajando de intensidad e incluso en frecuencia de aparición a lo largo de las temporadas. Tienen una historia y una progresión marcada. No se reconoce una sola meta final sino varias, lo que da como resultado historias de gran complejidad, como *The Wire* (HBO, 2002) , *Game of Thrones* (HBO, 2011) o el clásico laberinto narrativo de *Lost* (ABC, 2004).

Nos interesan especialmente los modelos 3 y 4, puesto que la progresión de los personajes a lo largo de las temporadas les imprime una fuerte cercanía con un ser humano, de ahí la identificación e impacto en el espectador. (Figura 4)



Temporalidad

Todo relato tiene una doble temporalidad (Gaudreault y Jost, 1995). La temporalidad de la historia difiere del acto narrativo en sí. Esta condición impone el uso de ciertos mecanismos narrativos para condensar o expandir el tiempo, las analepsis, prolepsis y elipsis, formas de manipulación de la linealidad de la historia que permiten el avance o retroceso en el tiempo.



El tiempo del relato es invariablemente menor que el de la historia, es decir, transcurre más tiempo en la vida de los personajes que la duración del relato en pantalla. La transgresión a la linealidad cronológica de la historia no es común en la televisión, aunque la presencia de un espectador fiel permite el constante uso de flashbacks como en *How I met your mother* (CBS, 2005) o el delirante tiempo real de 24 (Fox, 2001).

Del viaje del héroe a la metanoia

Puestos todavía en el terreno de lo estructural, queremos hacer mención de un elemento más de análisis que proviene de los estudios del formalismo ruso, principalmente de Vladimir Propp (2006): el viaje del héroe, postulado de inicio en la búsqueda de componentes narrativos presentes en los cuentos populares rusos. Con base en ello, la dramaturgia posterior y sobre todo el guionismo de cine y TV ha echado mano del itinerario trazado por Propp y posteriormente retomado por Joseph Campbell (1992) en sus trabajos sobre el mito.

El arquetipo del héroe -como es sabido- es una figura dispuesta a sacrificarse por el bien de los demás y debe tener por tanto características, cualidades y motivaciones universales para que el público pueda identificarse con él.

En el modelo clásico de construcción de personajes, (Vanoye, 1996) existe una distinción entre dos tipos héroes, delimitada por los “conflictos que se producen entre la pasión exclusiva del héroe y las pasiones opuestas. Los móviles internos del personaje se objetivan en las situaciones conflictivas.” (Vanoye, 1996:53). Lo anterior da lugar a dos tipos de héroes: el héroe trágico preso en una pasión dominante a quien solo importa lo que quiere y el héroe épico, que se identifica con su entorno y la sociedad de la que es parte, por lo que actúa en armonía con su civilización pero de forma individual.



Estos héroes comparten una estructura similar en su arco dramático³. Joseph Campbell en “El héroe de las mil caras” presenta los elementos comunes que se encuentran en los relatos que narran las peripecias del héroe. En su texto distinguimos 17 estadios claves agrupados en tres etapas: la partida, la iniciación y el regreso. A partir de esta obra Joseph Campbell estructura lo que se llama el viaje en un andamiaje de doce travesaños que permite construir y analizar el arco narrativo que sigue un héroe.

El héroe, en cualquiera de sus concreciones, desde el personaje histórico hasta el de animación fantástica, recorre siempre un camino en el que recibe una llamada para cumplir una misión. El llamado a la aventura puede comenzar como algo accidental, un mensajero aparece dejando al héroe en un mundo incomprensible para él. Esta llamada puede representar un cambio de vida, un despertar del yo, o una empresa histórica. A partir de esta llamada el héroe habrá de enfrentarse a lo desconocido, sortear enemigos, enfrentar obstáculos, resolver sus propias dudas, confrontar pruebas, incluso la muerte, y obtener la recompensa en un último acto reparador que lo coloca en la posición de regresar fortalecido a su propio hogar (Vogler, 2002).

El arco dramático trazado por las transformaciones, cambios o variaciones que afectan tanto la historia como a los personajes, es estudiado en este modelo a la luz del concepto *metanoía*.

La *metanoía* -que en griego quiere decir *cambio*- puede ser entendida, siguiendo a Casetti, como las transformaciones de los personajes “... podemos reconocer cambio es de carácter , relativo a los <<modos de ser>> de los personajes, y cambios de *actitud*, elativos a su <<modo de hacer>>. “ (Casetti,1992:178) pero estos cambios pueden ser en un solo personaje, cambios individuales o colectivos.

³ El arco dramático se manifiesta y desarrolla a través de los personajes, las acciones y puntos de inflexión en ellos. Cfr. Aristóteles, La Poética.





La metanoía se puede entender desde dos perspectivas: la interna y la externa. En la primera dimensión hace referencia a la necesidad del cambio en el desarrollo narrativo, accionado por los conflictos o problemas a los que es sometido en la historia.

La otra dimensión hace referencia al aspecto emocional que el proceso causa en el público. El receptor que consume un producto épico o dramático, espera que el héroe o el antihéroe “aprenda la lección”, movilizándolo así un significativo mecanismo de identificación. Para que esto suceda es importante que en el cambio que experimenta el personaje haya avances y retrasos, batallas ganadas y pérdidas porque esto mismo le pasa al público: cuanto más real es el personaje, más identificadas se sienten las personas con él y más les gusta. Seger (2000).

Para analizar la *metanoía* del personaje, proponemos segmentar el arco dramático en siete etapas que consideran cómo se cambia de un hábito malo a uno bueno:

1. **El campo de batalla:** se refiere a la situación en la que se encuentra el protagonista, anclado en un hábito malo como puede ser el egoísmo y autosuficiencia, como vemos a Harvey de la serie Suits (USA Network, 2012).
2. **Comienza la guerra:** se refiere a la decisión del personaje por enfrentar ese conflicto exterior que causa su vicio y que le lleva a acometer una lucha o conflicto interior, por ejemplo cuando Pete Ross decide enfrentar su alcoholismo en House of Cards (Netflix, 2013), en términos narrativos es el primer plot point que da inicio al desarrollo de la historia, siguiendo el esquema clásico de los tres actos.
3. **Vencer al autoenemigo:** es el momento en el que el protagonista nota como su hábito arraigado le impulsa a obrar de modo espontáneo de una manera concreta, es cuando se observa claramente la lucha o conflicto interior. Tomando el ejemplo anterior vemos a Pete rechazando la invitación a beber en una evento social.
4. **Sostener la lucha:** durante el desarrollo de la historia vemos que la mayor parte del tiempo del arco narrativo se lleva a cabo aquí, cuando el protagonista debe mantener su lucha por arraigar un nuevo hábito contrario al que tenía.



5. **Ganando terreno:** en esta etapa vemos que el protagonista empieza a reaccionar de modo espontáneo conforme al nuevo hábito que ha adquirido, podemos observarlo en Will McAvoy de la serie Newsroom (HBO, 2012), quien a partir del tercer capítulo empieza a actuar de forma más empática y amable con su equipo.
6. **Punto de inflexión:** en este momento el protagonista, el héroe, es puesto a prueba de modo definitivo, hay una clara lucha entre dos tendencias: el hábito malo que está por ser erradicado y el bueno que empieza a convertirse en una segunda naturaleza, un hábito operativo nuevo. Este momento es, en términos estructurales, *el plot point* del segundo acto. Emma al final de la primera temporada de Once upon a time (ABC, 2011) debe optar por cambiar sus hábitos de independencia e irresponsabilidad por su papel de madre.
7. **La medalla del héroe:** cuando el personaje finalmente ha aprendido la lección ha adquirido un nuevo hábito, que es bueno para él y para su comunidad, coincide con el desenlace o final de una obra y siguiendo el esquema de Campbell es el regreso a la comunidad con el elixir, que no es un bien externo sino su propia aportación positiva a la comunidad.

Hemos presentado aquí una parte del modelo de análisis de series que en otros apartados incluye el análisis del lenguaje, la construcción y trayectoria de personajes y el análisis intertextual. La experiencia ha dejado un cúmulo de trabajos que profundizan en estos aspectos de las series y nos acercan al objetivo fundamental del proyecto, que es el estudio de los estilos de vida que presenta esta novedosa y audaz ficción televisiva.





Bibliografía

- Bal Mieke. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Bordwell, David (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Calabrese, Omar (1994). *La era Neobarroca*. Madria: Cátedra.
- Campbell, Joseph (1992). *El héroe de las mil caras*. Madrid: FCE de España.
- Cascajosa Virino, Concepción (2007). *La caja lista: televisión norteamericana de culto*.
Barcelona: Laertes.
- Cascajosa, Concepción (2009). *La nueva edad de oro de la televisión norteamericana*.
Secuencias, revista de Historia del Cine. No 29. Universidad Autónoma de Madrid.
- Carrión, Jorge.(2012) *Teleshakespeare*. Barcelona:Errata Naturae.
- Caseti, Francesco y F. Di CHio. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cristónomo Gálvez, Raquel (2012) . *Mistery box. Narrativa matrisosca e hipermediatica en JJ Abrams* en Trípodos, no. 31. Barcelona.
- Douglas, Pamela (2011). *Writing the TV Drama Series*. 3ª. Edición: How to succes as a professional writer in TV. Michael Wiese producrtions. Kindle Edition.
- Field, Syd. (2002) *El libro del guión*. Madrid: Plot.
- García Martínez, Alberto Nahum (2012). *Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo*. Barcelona:UTECA.
- García Martínez, Alberto Nahum (2014). *El fenómeno de la serialidad en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* en La figura del padre nella serialità televisiva, Publisher: EDUSC, Editors: Enrique Fuster.
- García Noblejas, Juan José. *Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos*. Comunicación presentada en el 28 Congreso Anual de la IAPL, International Association for Philosophy and Literature, Syracuse University, NY, 19-25 mayo 2004.



- Gaudreault, André & Francois Just.(1995) *El relato cinematográfico. Cine y narratología*.
Barcelona: Paidós.
- Genette, Gerard. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Hammond, Michael y Mazon, Lucy (2005). *The contemporary televisión series* .
Edinburgh University press.
- Lizarazo Arias, Diego. (2005). *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación
cinematográficas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Morgan, M., Shanahan, S. y Signorielli, N. (2009). *Growing up with television: cultivation
processes*. En J. Bryant y M. B. Oliver. (Eds.). *Media effects. Advances in theory
and research* (pp. 34-49). Nueva York, NY: Routledge (3a edición).
- Ndalianis, Angela (2011) *Television and the Neo-baroque* en Hammond, Michel, *The
contemporary Television Series*. Edimburgh:Edimbrug University Press..
- Pierce Charles S. (1986). *La Ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Propp, Vladimir. (2006). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Seger, Linda. (2000). *Como crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo
de personajes en cine, televisión, publicidad y narraciones cortas*. Barcelona:
Paidós.
- Thompson, Robert J. (1997) *Television's Second Golden Age*. New York: Syracuse
University Press.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.