

DECONSTRUYENDO A DEXTER. MICROANÁLISIS Y REINTERPRETACIÓN DE UNA SERIE TELEVISIVA EN LA WEB

DECONSTRUCTING DEXTER. MICROANALYSIS AND REINTERPRETATION OF A TELEVISION SERIES ON THE WEB

Rafael Marfil Carmona

Escuela Superior de Comunicación de Granada

Resumen:

El presente artículo expone, de forma resumida, un planteamiento metodológico para analizar producciones audiovisuales, aportando un ejemplo concreto de las posibilidades que ofrece la web para finalizar ese proceso a través de la expresión creativa. Se propone una metodología integradora aplicable, en el caso aportado, a un ejercicio de microanálisis de la secuencia introductoria a la serie de televisión Dexter (M. Cuesta, T. Goldwyn y R. Lieberman; Showtime television, 2006), mostrando finalmente un interesante ejemplo de reinterpretación en la web, como es el *remake* titulado Malviviendo (malviviendo.com), ejemplo del uso del lenguaje audiovisual y los nuevos medios de difusión (youtube e Internet TV) como fase final de un proceso conceptual-creativo. El recorrido analítico parte de una reflexión conceptual y crítica para finalizar en la expresión a través de los propios medios audiovisuales.

Palabras clave:

Microanálisis; televisión; series; Internet; Cultura Visual; Educación Audiovisual

Key words:

Microanálisis; Television; series; Internet; Visual culture; Audiovisual Education

Abstract:

This communication presents, in summary, a methodological approach to analyze audiovisual productions, providing a concrete example of the possibilities offered by the web to complete this process through creative expression. It proposes an integrative methodology applicable in the case reported, a practice of introductory sequence microanalysis of the television series Dexter (M. Cuesta, T. R. Goldwyn and Lieberman, Showtime television, 2006), finally showing an interesting example of reinterpretation on the web, as is the remake entitled Hustler (malviviendo.com), example of the use of audiovisual and new media (YouTube and Internet TV) as the final phase of a conceptual-creative process. The analytical practice part of a conceptual and critical thinking to finish in the expression through the audiovisual media themselves.

El poder de la inteligencia se ha sustituido por el de los medios de comunicación. Todo es espectáculo.

“La cultura sin cultura”, César Antonio Molina, El País 25/11/2010

1. Introducción

Todo es comunicación, efectivamente, en la sociedad contemporánea. En ese contexto, el lenguaje audiovisual y multimedia es la manera de concebir, escribir y contar lo que ocurre en el siglo XXI. Este artículo no es más que un ejemplo concreto de las posibilidades que hoy día ofrece Internet para expresar la capacidad crítica a través de contra narrativas inspiradas en la televisión. Un ejemplo que se muestra a través de un recorrido analítico integrador, en una apuesta por fundir y confundir teorías que no deberían ser, desde mi punto de vista, tan irreconciliables.

Los tradicionales esquemas que sintetizaban el proceso de la comunicación (emisor-canal-código-receptor) han dejado paso a una estructura en red, basada en continuas afirmaciones, reafirmaciones y empoderamientos individuales o grupales. Es una nueva sociedad digital, fundamentada en relaciones y posiciones de dominio, con unos cimientos que, lejos de convertir cualquier proceso en una gran *metanarrativa* (LYOTARD, 2008)¹, convierten nuestro entorno en un ámbito cambiante e inconsistente o, en palabras del pensador Zygmunt Bauman (2007), en una sociedad líquida.

Sin duda, continuamos en la Civilización de la Imagen (FULCHIGNONI, 1972), aunque no es un dominio excluyente, ya que la representación visual comparte su reinado con un nuevo uso de la palabra, fiel a la esencia lingüística comunicacional, aunque distante en lo que se refiere a la norma. El chat, la videoconferencia, la utilización de redes sociales como twitter o facebook, así como los blogs, siguen fundamentándose en la utilización del lenguaje escrito. En ese proceso, lo televisivo continúa siendo el efecto de

¹ Haciendo referencia a la terminología de los autores de la Posmodernidad, quizá la cultura digital y audiovisual sea nuestra actual “metanarrativa”, considerada como un referente ideológico y cultural.

mayor influencia y atracción para todas las generaciones. Internet está sustituyendo el tradicional modelo de la televisión por una programación microfragmentada y a la carta, que se personaliza segundo a segundo. Es la oferta de youtube, como un gran mosaico que consigue hacernos creer que seleccionamos con criterio, a nuestra voluntad, en un “lugar” donde está todo.

Las nuevas posibilidades técnicas permiten a la ciudadanía convertirse en productora de televisión, invirtiendo el tradicional proceso de comunicación. Realizamos vídeos y los difundimos a través de la red. También somos distribuidores, proponiendo visionados en nuestro espacio personal de internet. En todo ese entramado, nuestras posibilidades creativas van por delante de la capacidad crítica ante los contenidos audiovisuales y multimedia. Por este motivo, es más urgente que nunca trabajar para una ciudadanía más crítica, capaz de leer y utilizar imágenes y sonidos como algo que va más allá del juego o del ocio.

La necesidad de alfabetización audiovisual y la educación para una ciudadanía crítica son cuestiones que pocas personas ponen en duda, por muy “integrada”² que sea su postura ante el mundo y ante el universo audiovisual. Propongo, por tanto, la utilización del término Cultura Audiovisual frente a Cultura de la Imagen. También el empleo del concepto Civilización Audiovisual frente a la Civilización de la Imagen. En este sentido, además de la omnipresencia de mensajes visuales, hay que reivindicar la importancia del sonido, considerando la audiovisión (CHION, 1993) como la esencia de ese proceso creador y perceptivo. Es importante destacar que internet es un medio que acoge de una forma especial lo televisivo. Así, el tradicional concepto de televisión como canal que difunde mensajes a audiencias masivas ha experimentado un proceso de hibridación, y se adapta a la nueva estructura en red de la Cultura Digital. En muchos casos, como en el ejemplo analizado (malviviendo.com), comprobamos la rapidez de respuesta ciudadana que permiten estos nuevos medios, ya que se trata de

² Continúa vigente esa doble visión del fenómeno mediático en general y de la cultura visual y audiovisual en particular (Eco, 1990)

una modesta producción televisiva. En este tipo de fenómenos, destaca el respeto a ciertos rasgos discursivos propios de las series de televisión, que se han instalado de forma cómoda en entornos de difusión y percepción digital. En el caso comentado, se reinterpreta y adapta una serie de televisión de éxito, como es Dexter. De Miami a Andalucía, en un proceso de representación audiovisual que se convierte de camino en un interesante diálogo intercultural. Este texto propone, en resumen, un método integrador que realiza un recorrido desde la perspectiva estructuralista hasta la integración con algunos procedimientos propuestos desde la Cultura Visual y las metodologías artísticas de investigación, estas últimas basadas en el lenguaje visual y audiovisual como vía también para desarrollar conceptualmente el análisis.

Se trata, en definitiva, de acoger, integrar y comprender nuevos procesos que ahora son posibles gracias a las posibilidades de la Cultura Digital. Aprender a conocer las posibilidades de “reinterpretar la interpretación” que existen hoy día, y que los jóvenes dominan a la perfección, quizá más en la faceta técnica que conceptual. Sin embargo, ese visionado y análisis debe basarse y tener en cuenta todo el corpus académico e investigador que ha venido desarrollando la Comunicación Audiovisual durante las últimas décadas, y que debe mucho a la presencia de la semiótica estructuralista y a la perspectiva narratológica. Es la herencia de otros campos de las Ciencias Humanas y Sociales, aplicada a la realidad cinematográfica de otro tiempo, pero también a los procesos de representación audiovisual de la actualidad. Como veremos en el siguiente apartado, se integran perspectivas en esa metodología esbozada para el análisis y la creación audiovisual. Modos de abordar la Civilización de la Imagen (Civilización Audiovisual) que constituyen, en la actualidad, un verdadero puzzle de teorías.

2. Marco conceptual. El puzzle contemporáneo de las teorías

Adaptarse a un mundo complejo, cuya esencia solo puede comprenderse desde la consideración de su funcionamiento en red, pasa necesariamente

por aplicar la interdisciplinariedad en los procesos investigadores y en el debate académico. Más allá de palabras vacías, debemos emprender realidades efectivas en lo relativo a la Educación Audiovisual, recogiendo un término de Len Masterman (1996) que cobra más vigencia que nunca. Este artículo es un ejemplo, a partir del estudio de caso y del análisis comparado de la secuencia inicial de la serie Dexter y la reelaboración en la red titulada Malviviendo. Se comparan estrategias discursivas y elementos simbólicos. Finalmente, se apunta, como conclusión fundamental, la idoneidad de finalizar un proceso de comprensión crítica de un texto audiovisual mediante el uso del propio lenguaje audiovisual.

Veamos, por tanto, algunas referencias para saber qué es lo que se integra en esta metodología. Existen múltiples perspectivas, heterogéneas y, en muchos casos, aparentemente irreconciliables. Por ejemplo, lo cuantitativo y cualitativo ha mostrado siempre sendas diferentes, aunque se trata en realidad de dos caras de la misma moneda, complementándose de una forma muy interesante en el estudio de la comunicación audiovisual. Ejemplo de ello es el Análisis de Redes Sociales (ARS) y sus posibilidades de aplicación al fenómeno cinematográfico. Por otra parte, aparece el tradicional sustento metodológico que ofrece el estructuralismo y la semiótica en el campo del análisis fílmico, algo que es innegable si revisamos la calidad intelectual de las aportaciones (Barthes, Eco, Metz, Casetti, Zunzunegui). Esta propuesta se basa en el interés de hacer compatible este recorrido la visión de los estudios culturales con la tradicional perspectiva de análisis fílmico, aunque no es una tarea fácil ni de una aplicación didáctica sencilla. El audiovisual puede generar situaciones caóticas de investigación o, por el contrario, fructíferos diálogos entre disciplinas.

Esa integración debe contemplar lo textual y contextual, dando cabida en el análisis y la didáctica de la comunicación audiovisual al ámbito formal y narrativo, pero también a los aspectos culturales y antropológicos; al factor comunicacional, sin descuidar la faceta artística y expresiva (a los que se hace referencia en este texto como rasgos formales). El análisis de esos elementos narratológicos y de las estrategias discursivas se sintetiza en este artículo,

evitando detalles descriptivos e inventarios de recursos. Así, se realiza un comentario centrado en significados y simbología de esos elementos (llave-intimidad / fuerza-agresividad / mitades-doble personalidad). En este último apartado, será necesario un paso más, fomentando la visión crítica desde la propia acción creadora (GARDNER, 1994). La serie televisiva en internet *Malviviendo* es un ejemplo del uso de los propios medios artísticos (audiovisuales) para expresar una visión conceptual y crítica.

Más allá de la palabra y, precisamente, en plena Civilización de la Imagen o Civilización Audiovisual, es posible el uso de los propios medios artísticos como vía de investigación y acción crítica, una línea de actividad que se convierte en metodología dentro del campo de la Educación Artística (Marín, 2003). Todo ello, además, sin perder de vista la presencia de una apuesta por la pedagogía crítica (Giroux, McLaren), dirigida directamente a la desmitificación y a la formación para una ciudadanía consciente de la fuerza de estos procesos de representación audiovisual. Sin embargo, el método propuesto recoge las propuestas de la Pedagogía Crítica como filosofía y base conceptual, más que como procedimiento específico, ya que el análisis fílmico dispone de un conjunto de procedimientos perfectamente válidos.

En la ubicación dentro de esos procesos, destinada no ya a averiguar cómo vemos y oímos estas producciones audiovisuales, sino cómo nos conforman estas representaciones a nosotros mismos (Brea, Hernández), encontramos las bases de la Cultura Visual como paradigma o perspectiva específica. Todo, sin olvidar un escalón más elevado de reflexión, que se construye con las aportaciones de pensadores como Baudrillard, Lipovetsky o Bauman, en un argumentario que se concibe, en muchos casos, desde la sociedad posmoderna. Del análisis formal al cultural, de lo evidente a lo oculto, de lo conceptual a lo creativo, algunas piezas de ese puzle contemporáneo de teorías se convierten en herramientas con un alto grado de aplicabilidad en el análisis de producciones audiovisuales. Se trata de la acción didáctica y crítica, en resumen, a través de la integración de perspectivas.

3. Síntesis de una metodología integradora

El recorrido propuesto se inicia en la interpretación narrativa, simbólica y cultural para finalizar sugiriendo una reinterpretación mediante la utilización del propio lenguaje audiovisual y multimedia. Se comparan recursos y símbolos, por expresarlo de forma resumida. El ejemplo de *Malviviendo* fue aportado en clase de Análisis Audiovisual en tercer curso del Grado en Comunicación Audiovisual de la Escuela Superior de Comunicación de Granada³. Aunque es una producción realizada con bajo presupuesto, contiene algunas características que la convierten en una verdadera “contra narración” con calidad televisiva y apariencia profesional, por lo que es un modelo de una réplica al medio televisivo realizada desde Internet. Un ejemplo, en el caso aportado, para realizar un ejercicio similar con intenciones didácticas. No obstante, dada la calidad de esta serie *on line*, en el fomento didáctico de la capacidad crítica y el análisis audiovisual no debe importar tanto la brillantez del resultado como inculcar procesos que hagan interiorizar la capacidad crítica.

Para desarrollar un microanálisis se propone avanzar desde los aspectos exclusivamente formales (fotografía, elementos de la imagen, realización) hasta la descripción de elementos simbólicos en un proceso de interpretación de significados (analizamos y comparamos), una vez que tenemos en cuenta determinados factores culturales y contextuales de interés. Se trata de ir, por tanto, desde la descripción hacia la interpretación; del análisis textual a los factores contextuales.

Al no existir un método único, por la naturaleza compleja del texto audiovisual, se sugiere un resumen mediante un esquema general, con la intención de que sea operativo y aplicable, huyendo de excesivos academicismos y respondiendo a una intención práctica en lo que supone un análisis válido para trabajar en diversos contextos educativos.

³ Se trata de una aportación del estudiante de tercero de la Escuela Superior de Comunicación (ESCO) Alonso Tenorio Jiménez en un práctica de análisis audiovisual durante el curso 2009-2010, conocedor de la serie de televisión *on line*. Su aportación transformó el curso y el sentido del análisis de Dexter.

Descripción inicial de los datos básicos de la producción: Fecha, Medio, fecha y día de emisión (en el caso de t.v.), director (editor en informativos t.v.), guión, fotografía, banda sonora, intérpretes, soporte y duración, etc.

El sentido del itinerario que sigue es aportar un criterio uniforme a la hora de conocer los rasgos básicos de un texto, garantizando así cierta uniformidad en la acción comparativa.

a) Aspectos metodológicos

- a) Delimitación de objetivos.
- b) Explicación del método de trabajo.
- c) Formulación de hipótesis.

b) Descripción

a) Faceta técnica: soporte, características relativas a la forma, color, elementos gráficos, materia. Recursos técnicos específicos (travelling, iluminación, revelado, profundidad de campo perspectivas de cámara, transiciones, duraciones de planos y secuencias, etc)

b) Faceta expresiva o de comunicación. Contenido informativo. Tema, contenidos y estructura elemental. Nivel de denotación;

Descripción narrativa; Historia (descripción de los elementos fundamentales de la diégesis -personajes, acciones, espacio y tiempo-); Posicionamiento del autor y narrador: focalizaciones. Códigos elementales que aparecen.

c) Interpretación

- a) Textual. Cualidades destacables del aspecto compositivo (claridad, contraste, armonía, equilibrio, ritmo y centrado). Interpretación de los recursos técnicos y narrativos descritos anteriormente (antes de aplicar la información del contexto). ¿Qué expresa lo descrito?
- b) Contextual: Circunstancias de producción, intención del autor, medios de difusión, panorama mediático y, sobre todo, la cultura que

genera esa producción. Este apartado debe enriquecer y confirmar las interpretaciones textuales.

Conclusiones objetivas + personales.

d) Expresión creativa

Utilización de esos elementos conceptuales a través de procesos de creación, utilizando los propios medios audiovisuales. Conexión de las ideas con la creación audiovisual. La visión crítica se puede expresar, por tanto, a través del análisis y la creación.

4. Microanálisis de Dexter

Título: Dexter

Productora: Showtime

Nacionalidad: EE.UU.

Año: Primera temporada en 2006.

Dirección: M. Cuesta, T. Goldwyn y R. Lieberman

Producción: Robert Lloyd Lewis, John Goldwyn, Sara Colleton, Clyde Phillips

Reparto: Michael C. Hall, Julie Benz, Jennifer Carpenter, Erik King, Lauren Velez, David Zayas, James Remar.

Director de fotografía: Romeo Tirone

Música: Daniel Licht

Idea original: James Manos, JR.

Basada en la novela *Darkly Dreaming Dexter*, de Jeff Lindsay (2004).

Para desarrollar el análisis de una serie de televisión, como es el caso de Dexter, puede ser oportuno abordar un fragmento en profundidad, haciendo extensivas estas conclusiones a un texto completo (el capítulo, todas las temporadas de la serie) que también debe conocerse en profundidad. Nos remitimos, por tanto, al microanálisis (ZUNZUNEGUI, 1996) como ejercicio de fragmentación que haga más operativa nuestra búsqueda de significados y simbología.

Conviene aclarar previamente la ubicación narrativa del fragmento analizado. Dexter, el personaje que aparece en la secuencia introductoria a cada uno de los capítulos, es el protagonista de la serie. Se trata de un asesino que desarrolla y oculta una doble personalidad a lo largo de toda la narración, ya que trabaja como forense especializado en análisis de sangre en la Policía de Miami. “El oscuro pasajero” (concepto utilizado en la novela original y en la serie) es la referencia a esa faceta oculta y secreta de Dexter, que mata y descuartiza a personas culpables de algún delito de sangre que tenga connotaciones especiales de crueldad o que se evadan de la justicia por cualquier motivo.

Aplicando ese recorrido propuesto en el esquema, que va de los aspectos formales a la conceptualización simbólica y cultural, se mencionan algunas de las conclusiones principales, resultado del desarrollo de una práctica analítica en tercer curso de Comunicación Audiovisual en la Escuela Superior de Comunicación de Granada (ESCO), durante el curso 2009-2010.

4.1. Formas, texturas y sabores

El ejercicio de análisis aportado es un recorrido desde los recursos y la simbología hasta el contexto y los factores culturales. La esencia del ejercicio comentado es aprender a diferenciar descripción de interpretación, así como otras dualidades, como es el caso de texto y contexto. Lo primero, por tanto, es una descripción e interpretación de los aspectos lingüísticos y formales. Se exponen algunos recursos destacados, anticipando y proponiendo una interpretación simbólica, aunque en muchos casos sea evidente. La acción principal de levantarse y hacer el desayuno por parte de Dexter responde a un detallado discurso del color, las formas y las texturas, haciendo de cada instante de ese momento cotidiano una sugerencia sensitiva y corpórea. Aparece la textura de la piel, fundamental en la esencia narrativa de toda la serie, ya que es el objeto de deseo (mortal en este caso) del protagonista. Brazo, rostro, piel durante el afeitado, carne en la sartén, jugosidad del pomelo (figura 1), granos de café, etc. Todo son texturas en esta breve

secuencia introductoria, aportando desde los recursos audiovisuales la sugerencia de aquello que no solo se ve, sino que puede olerse, tocarse o saborearse. Tal y como sucederá a lo largo de esa presentación, lo que en un principio es un agradable objeto de deseo que provoca identificación afectiva con el protagonista, pasa a convertirse en motivo de repulsión y terror al conocer la verdadera historia oculta de este personaje.

De igual modo, el color adquiere un significado especial. De forma evidente, un rojo intenso, en diferentes gamas, tal y como sucede con la sangre, aparece durante todo el texto, siempre combinado con blanco o con otros tonos que indican la pureza del protagonista en esa cara amable necesaria por parte de Dexter para ir cada mañana al trabajo. En el apartado contextual, podemos comprobar la presencia de ese contraste entre rojo y blanco (sangre e inocencia) en toda la cartelería e imaginario promocional de esta producción televisiva (se considera la producción y promoción como acciones “fuera del texto”). Muchas de estas conclusiones, a pesar de ser evidentes, sorprenden a un alumnado que lee otras claves habitualmente en la producción audiovisual, más vinculadas a conocer en profundidad la trama y a interpretar sagazmente guiños argumentales de los que, por cierto, este texto está lleno.



Figura 1. Imágenes de la secuencia inicial de la serie analizada.

4.2. Dualidades y ejercicios compositivos de fotografía

Miramos, efectivamente, como miramos un cuadro. Después, miraremos hacia la secuencialidad. Un proceso que sería pobre si se detuviera ahí, pero que continúa hacia otras visiones y hacia la comprensión de la cultura que

genera un fragmento audiovisual de estas características. En este sentido, además del uso de colores, formas, texturas y otras sugerencias perceptivas, es importante la acción compositiva en un cuidado tratamiento de la fotografía. La ubicación de los elementos en cuadro hace que la secuencia introductoria de la serie Dexter sea un ejercicio permanente de dualidades que se enfrentan y, en muchas ocasiones, luchan en el interior del propio encuadre (de la pantalla). Destaca la presencia de la sangre, en estructuras verticales de división del encuadre, además de un juego que, por evidente, no deja de ser ingenioso, como el filete, el pomelo o el huevo que se parten en dos mitades exactas. Además, y vinculado a la acción aparentemente cotidiana, dos manos tiran hacia lados opuestos de un mismo cordón para atarse los zapatos o utilizar un mismo hilo dental (figuras 2 y 3).



La
ubi

Figuras 2 y 3. Imágenes de la secuencia analizada. Lucha de fuerzas (personalidades) y presencia compositiva de una permanente dualidad

cación de pesos visuales en el encuadre, tal y como hemos aprendido en las bases de la Teoría de la Imagen



(VILLAFANE, 1996), mantienen su vigencia a modo de punto de partida fundamental para entender cómo significan los mensajes audiovisuales. Si miramos con más detalle aún, es el cuchillo (símbolo de ese “oscuro pasajero” que porta Dexter) el que divide en dos el encuadre en diferentes ocasiones. Los propios granos de café, en su individualidad, se perfilan en dos mitades. Uno de los planos muestra a Dexter frente al espejo. Ante el espejo, la escasa profundidad de campo es un rasgo formal y un recurso audiovisual que desdibuja y hace aparecer borroso al personaje que está mirando “desde el otro lado” (figura 4).

Alguna imagen detenida en el final de la secuencia, deja clara esa división de su personalidad al salir por el pasillo de su bloque de apartamentos y dirigir una sonrisa al mundo. Nada más sencillo y más perverso a la vez que esas permanentes dualidades.



Figura 4. Imagen de la secuencia analizada. Hay una personalidad oculta del personaje principal.

4.3. Personaje y acción narrativa

Estamos ante un personaje que se va mostrando parcialmente. Se despierta matando, con un manotazo a una mosca, y finaliza esa secuencia inicial mirando a cámara, desafiante, para dejar cerrado con llave ese reducto de intimidad que es el apartamento donde, por el contexto narrativo de la serie, sabemos que guarda una muestra de sangre de cada una de sus víctimas. Un hombre que no se muestra de forma evidente durante el desarrollo del fragmento. Lo conocemos matando, o cortando, o moliendo o devorando un trozo de carne, envuelto en los plásticos para confundirnos con su propio método para descuartizar. Tras de sí, a cada lado de ese rostro que mira vemos un universo más sombrío o más iluminado. Es un permanente juego de dualidades.

4.4. Banda Sonora

La música original nos lleva a un aire de tragicomedia, ya que percibimos connotaciones humorísticas de una situación cotidiana que, realmente, oculta la vida real de un asesino en serie. El tema principal, asociado al misterio sobre ese lado oscuro, está también presente de forma oculta. El sonido de las propias texturas anteriormente citadas, y de la cuchilla contra

la piel, refuerzan la implicación de ese elemento sonoro en la propia acción narrada.

4.5. Referencias intertextuales

Significan un paso más en nuestro proceso de análisis, saliendo de lo que nos dice el propio texto y dirigiendo nuestra mirada a la propia historia del cine. El crimen es, posiblemente, uno de los hilos conductores que más narraciones cinematográficas ha generado, por lo que resulta fundamental trasladar la continuidad de estas presencias narrativas, desde el cine mudo hasta el auge contemporáneo de las series televisivas relacionadas con asesinatos. Esta enseñanza es más importante al trabajar con jóvenes que, aún sin reconocerlo, agradecen contemplar una visión histórica del hecho



cinematográfico. En otras palabras, la referencia a otros textos es un modo de hacer presente la historia del cine de forma transversal. En este sentido, surge en el plano detalle del sumidero un guiño a la archiconocida escena de la ducha en *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Ahondando más en la doble personalidad del asesino, encontramos un paralelismo asombroso en un *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (John S. Robertson, 1920) (figura 5).

4.6. Contexto de producción televisiva

El contexto, más que un marco de erudición, debe llevarnos a comprender la cultura que genera una producción televisiva de estas características. Antes de dar un paso más allá de un sistema de producción que juega con nuestro doble perfil, en una cultura cinematográfica que originariamente no respetaba esas gamas de grises como en la actualidad, aparece el interés por conocer o reflexionar en torno al fenómeno expansivo de las series de televisión. Un proceso y una moda fomentados, sin duda, por la

transformación de las pautas de consumo, por el acceso al visionado a través de Internet y por la enorme calidad de este tipo de producciones. La televisión, citando a Concepción Cascajosa, se ha convertido en la “caja lista” (2007), por el aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen estos formatos.

4.6. Identificación con asesinos. Educación en valores

El bien y el mal están presentes. Dualidades que no nos resultan extrañas, pero que en ocasiones se confunden en el protagonista. Componentes como la identificación afectiva, aplicación de códigos éticos, valores de fidelidad a su familia y a la idea del bien, aplicación ortodoxa del castigo justiciero al malhechor, etc, son patrones a los que estamos acostumbrados en la industria cinematográfica norteamericana, pero que llegan y comunican toda su complejidad con mucha más fuerza gracias a la calidad del discurso y la acertada puesta en escena y planteamiento narrativo que plantea esta serie.

Se han descrito, a lo largo de este recorrido, cada uno de los elementos simbólicos que nos llevan a comprender y asimilar de forma crítica esas dualidades, a aproximarnos a las estrategias que utiliza lo audiovisual para crear o deshacer determinados mitos. Todo, partiendo del lenguaje audiovisual, pero sin perder de vista factores culturales de primer orden, como la intuición de no estar analizando estas imágenes, sino que ellas son ellas las que conforman nuestra vida cotidiana y, por un sistema de goteo permanente, nuestra esencia y concepción del mundo.

4.7. Expresión creativa

No hay espacio, en esta síntesis, para integrar los factores culturales con la profundidad que merecen. Sin embargo, si continuamos con la aplicación del esquema propuesto, sería momento para aprovechar el acceso a las nuevas tecnologías y a canales de creación y difusión como internet. Emplear el lenguaje audiovisual para expresar una opinión crítica sobre nuestro entorno y, por lo tanto, sobre los mensajes audiovisuales que forman parte de ese

entorno. Durante la experiencia de análisis en el Aula, en el contexto del debate sobre esas reinterpretaciones artesanales, apareció un ejemplo perfecto de las contra narrativas en la web. La serie de televisión on line Malviviendo (www.malviviendo.com), cuya esencia se comenta en el siguiente apartado.

5. Contra narrativas en la red

La universalización de los medios tecnológicos y el acceso a esas herramientas de producción audiovisual han hecho posible la práctica del *remake*, en un grado más o menos artesanal. Un ejemplo de ello lo encontramos en la serie de televisión Malviviendo.com, concebida efectivamente como un *remake*, pero desde una óptica crítica. Los autores presentan sus señas de identidad de la siguiente forma:

“Somos un grupo de jóvenes que hemos terminado los estudios y, tras engrosar las listas del paro hemos decidido dar un paso al frente y crear nuestra propia serie, sin presupuesto de producción (¿acaso 40 euros para el primer capítulo puede considerarse presupuesto?), con pocos medios técnicos y con mucha imaginación”. <http://malviviendo.com/nosotros> (consultado el 21 de noviembre de 2010)

La posibilidad de difundir una serie a través de internet, realizarla con calidad y, de camino, expresar una visión crítica de lo televisivo utilizando su propio lenguaje, es realmente una transformación importante en el proceso de de comunicación social vigente hace poco más de diez años. Todo ello, además, desde una identidad propia de jóvenes del siglo XXI, que demuestran que lo importante es el concepto y la capacidad crítica y expresiva frente a los alardes tecnológicos.

5.1. Reinterpretación

Cada uno de los recursos formales y de los elementos destacados por su valor simbólico encuentran un referente directo en la secuencia introductoria de la serie Malviviendo, que es una reinterpretación plano a plano. La Banda

Sonora es la misma, y la sucesión de imágenes es un reflejo del original desde otras latitudes y realidades más cotidianas. Donde teníamos un pomelo aparece un melón; el filete se convierte en una loncha de embutido. En lo relativo a la producción, donde teníamos “showtime”, ahora tenemos “different”, como no puede ser de otra manera. Si Dexter amanecía en un lado del encuadre, el protagonista de Malviviendo lo hace en el contrario; si Dexter se afeitaba, nuestro personaje principal se anilla las rastas; donde había un energético desayuno aparece un rollito de primavera (lo que indica que se levanta a otra hora); Si antes se hacía café o zumo, en la serie de estos jóvenes se fuma yerba, una acción que se convierte en el “principal crimen” de nuestro protagonista. El paralelismo del personaje y sus acciones es evidente (figura 6). Tras enfundarse la camiseta en la misma situación, aparece una gorra de lado, con el sugerente icono de la Expo 92 y todo lo que supuso para una nueva generación de andaluces. La llave que antes cerraba un apartamento, ahora cierra una caravana.



Figura 6. Imagen de la secuencia inicial de Malviviendo. Hay un paralelismo y una visión crítica a través de la reinterpretación constante.

Como afirman sus autores, se trata de “una serie transgresora, gamberra, que pretende romper moldes” (<http://malviviendo.com/nosotros>). La barrera que sí han saltado es aquel concepto tradicional que los limitaba a ser meros espectadores, ya que han podido convertirse en parte activa. Son ciudadanos críticos, y expresan esa visión a través del lenguaje audiovisual, manteniéndose cercanos a las historias propias de su entorno. Como ejemplo de esa transformación en los habituales patrones de producción y difusión cinematográfica, no resulta fácil encontrar nombres propios en su web, lo que indica también el aire colectivo del proyecto. Sólo podemos saber por los

créditos que se trata de una producción en la que participan David Valderrama, Carlos Medrano, Manuel Noguera, Carlos Lee Ferrer, Javier Hidalgo, Tomás Moreno como Director de Fotografía, la música de Javi Leria y Antonio Velázquez, con producción de Antonio Domínguez y la dirección de David Sainz, aunque esa distribución evidencia un sistema de trabajo repleto de responsabilidades compartidas. Además, la *web* malviviendo.com responde a las características de búsqueda de financiación a través de un modelo de apoyo y red social. Es una serie que se exhibe exclusivamente *on line*.

El juego desde la metarreferencia implica un alto nivel de alfabetización audiovisual y de capacidad crítica, tanto para los que han hecho este remake como para los que aprenden a valorarlo. A partir de ahí, malviviendo.com sirve como ejemplo de la forma creativa en la que debe finalizar un proceso analítico. La enseñanza del análisis audiovisual puede dirigirse hacia este tipo de acciones, sin perder de vista lo bueno que aporta cada conjunto de teorías y cada sistema de trabajo.

6. Conclusiones y propuesta para la Educación Audiovisual

El posicionamiento interdisciplinar y la aportación del ejemplo comparativo Dexter –Malviviendo nunca debe llevar a detenernos en la anécdota específica del caso analizado, sino ayudarnos a trascender desde estos ejemplos para aportar algunas conclusiones importantes:

- El diálogo entre disciplinas y perspectivas metodológicas es posible, seleccionando aportaciones dentro del complejo puzzle de teorías que confluyen en el análisis fílmico. Ese planteamiento integrador requiere un mayor esfuerzo metodológico y una oportuna selección de las acciones y criterios que aporta cada sistema de trabajo.
- El esfuerzo teórico-analítico en el marco de la Comunicación Audiovisual debe orientarse a fomentar una ciudadanía más crítica en general y unos profesionales más conscientes de las oportunidades

creativas y conceptuales que ofrece este medio de expresión. Más aún tras el cambio de paradigma que conlleva la Cultura Digital.

- El análisis audiovisual en particular y la enseñanza de la comunicación en general no deben perder de vista la conexión con un conjunto de valores y realidades culturales que nos conforman. La comunicación es un permanente ejercicio de Responsabilidad Social, tanto en el plano informativo como en sector de la ficción cinematográfica.
- Encontramos elementos que significan, a los que damos sentido y que nos dan sentido en el contexto de una sociedad. Siempre existe la posibilidad de un análisis consistente, aplicable en contextos educativos.
- El microanálisis y la búsqueda de reinterpretaciones en la red constituye un ejercicio didáctico que ofrece muchas posibilidades en la educación para una cultura digital.
- Internet y los nuevos canales de producción y difusión se han convertido en herramientas de gran importancia para expresar una visión crítica del mundo por parte de la ciudadanía.
- El proceso analítico puede finalizar en una fase de expresión creativa, ya que la alfabetización audiovisual y digital no debe detenerse en el debate conceptual, sino avanzar para reinterpretar los mensajes a través de los propios medios y lenguajes audiovisuales.

Referencias Bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean, (2005): *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós.
- BAUMAN, Zygmunt, (2007): *Tiempos Líquidos*. Barcelona, Tusquets
- BAUMAN, Zygmunt (1999): *Modernidad líquida*. Buenos Aires, Fondo de cultura económica.
- BAUMAN, Zygmunt (2001): *La posmodernidad y sus descontentos*. Madrid: Akal.
- BREA, José Luis, (ed.) (2004): *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*. Murcia, CENDEAC.

- CASCAJOSA VIRINO, Concepción, (ed.) (2007): *La caja lista: Televisión norteamericana de culto*. Barcelona, Laertes.
- CASSETTI, F. y DI CHIO, F. (1991): *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
- CHION, Michel, (1993): *La audiovisión*. Barcelona, Paidós.
- ECO, Umberto, (1990): *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Lumen y Tusquets Editores.
- FULCHIGNONI, E., (1972): *La Civilisation de L`image*. Paris, Ed. Payot. Petite biblioteque payoy.
- GARDNER, Howard, (1994): *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona, Paidós.
- GIROUX, Henry A. (1996): *Placeres inquietantes*. Barcelona, Paidós.
- HERNÁNDEZ, Fernando, (2000): *Educación y cultura visual*. Barcelona, Octaedro.
- LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009): *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, Anagrama.
- LYOTARD, Jean-François, (2008): *La condición postmoderna*. Madrid, Cátedra.
- MARÍN VIADEL, Ricardo (coord.) (2003): *Didáctica de la Educación Artística*. Universidad de Granada.
- MCLAREN, P. y KINCHELOE, J.L. (2008) (eds.): *Pedagogía crítica. De qué hablamos, dónde estamos*. Barcelona, Grao.
- MASTERMAN, L., (1996): *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid, Ediciones de la Torre.
- METZ, C. (2002): *Ensayos sobre la significación en el cine*. Volumen I. Barcelona, Paidós.
- POYATO, Pedro, (2006): *Introducción a la teoría y análisis de la imagen fof-cinema-tográfica*. Granada, Grupo Editorial Universitario.
- TRAPERO, Patricia, (ed.) (2010): *Dexter. Ética y estética de un asesino en serie*. Barcelona, Laertes.
- VILLAFAÑE, J. y MÍNGUEZ, N. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid, Pirámide.
- ZUMALDE, Imanol, (2006): *La materialidad de la forma filmica. Crítica de la (sin)razón posestructuralista*. Bilbao, Universidad del País Vasco.
- ZUNGUNEGUI, S. (1996): *La mirada cercana. Microanálisis filmico*. Barcelona, Paidós.