

# El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario.

## Construction of an analytical model for TV series.

*María de Lourdes López Gutiérrez*

*Universidad Panamericana*

*Ciudad de México, México*

[mlopezg@up.edu.mx](mailto:mlopezg@up.edu.mx)

*María Teresa Nicolás Gavilán*

*Universidad Panamericana*

*Ciudad de México, México*

[mnicolas@up.edu.mx](mailto:mnicolas@up.edu.mx)

### Resumen

El análisis de series de televisión es una tarea indispensable ante el crecimiento cualitativo y cuantitativo que han experimentado en las dos últimas décadas. La nueva generación de series televisivas, presenta historias con estructuras dramáticas altamente complejas, cuyas temáticas y tratamientos son innovadores en el espectro de la televisión. Su público se ha reconfigurado, conformando audiencias diferenciadas dispuestas a establecer un “pacto de lectura” con la serie y destinar el tiempo necesario para el abordaje de contenidos profundos y mensajes de larga duración, lo que se ha visto favorecido por la multiplicidad de soportes y medios para acceder a las series. Esto permite una identificación importante con los personajes y sus estilos de vida. La relación entre el personaje y el público es un elemento importante para considerar cómo influyen las conductas de los personajes de las series de televisión, pues muestran estilos de vida y valoraciones sociales que son reflejo y a la vez ejemplo para el espectador. Ante la complejidad del objeto, hemos ido construyendo un modelo interdisciplinario que permite el abordaje de las series en las siguientes partes: (a) Elementos estructurales: dispositivos y estructura dramática; (b) Aspectos formales: elementos del lenguaje; (c) Personajes: construcción, arco dramático y *metanoia*; y (d) Intertextualidad: relaciones implícitas y explícitas, simbología de espacios y objetos.

**Palabras clave:** Serial televisivo. Análisis. Estructura dramática. Lenguaje audiovisual. Personajes. Intertextualidad.

## Abstract

The television series analysis is an essential task as their qualitative and quantitative growth, experienced in the last two decades. The new generation of television series, presents dramatic stories with highly complex structures, whose themes and treatments are innovative in the TV spectrum. Audience has been reconfigured, forming distinct audiences willing to establish a "reading pact" with the series and devote time to addressing deep content and messages of long duration, which has been favored by the multiplicity of media and ways to access the series. This allows an important identification with the characters and their lifestyles. The relationship between the character and the audience is an important element to consider how to influence the behaviors of the characters in the television series, as shown lifestyles and social values that they reflect while example for the viewer. Attending to the complexity of the object, we have built an interdisciplinary model for the approach of the series the following parts: (a) Structural elements; (b) Formal aspects of language elements; (c) Characters: construction, dramatic arc and *metanoia*; and (d) Intertextuality: implicit and explicit relationships, spaces and objects symbology.

**Keywords.** TV Serial. Analysis. Dramatic structure. Audiovisual language. Characters. Intertextuality.

*Recibido: 15 de noviembre de 2015*

*Aceptado: 12 de diciembre de 2015*

## 1. Introducción

La ficción televisiva ha nutrido la cultura contemporánea desde que la televisión entró a los hogares y se instaló como parte de los rituales cotidianos de convivencia, entretenimiento y acceso a la información.

Desde los años cincuenta, las series de televisión han sido constructoras de universos simbólicos en los que se articulan valores sociales, perspectivas de vida y las aspiraciones de varias generaciones para lograr las cualidades de los personajes. La evolución de la serie televisiva ha sido un proceso sujeto no solo al crecimiento cuantitativo del público o a las posibilidades tecnológicas del medio sino al paulatino desarrollo de las competencias comunicativas de un espectador que va asimilando estilos, propuestas estéticas, entramados narrativos complejos y personajes que responden a situaciones socio-históricas diversas.

El documental *America in Primetime* (PBS, 2011), que recupera la historia de las series norteamericanas, consigna, por ejemplo, datos interesantes sobre las reacciones del público ante los cambios en los personajes arquetípicos, como el caso del *Show de Mary Tyler Moore* cuyo personaje Mary Richards fue propuesto inicialmente como una mujer divorciada. Ante el posible rechazo del público se optó por una mujer soltera, de 30 años, que se abre paso por sus propios medios en el mundo profesional. Aun así, el programa

resultó suficientemente vanguardista como para atraer a un público de mayor nivel socioeconómico y esto dio paso a la exploración de series que buscaban ir focalizando públicos diferenciados.

Desde entonces, el binomio serie-público no ha dejado de evolucionar. Los personajes y las situaciones se adaptan a las épocas: cambian las modas, las formas de pensar, las temáticas. La confluencia de diversas estructuras discursivas audiovisuales y escritas, como el cine, la literatura, el teatro, el periodismo, van conformando las posibilidades narrativas y estéticas de las series que, en este momento, viven una suerte de "boom" favorecido por las facilidades de visionado en distintos soportes. Thompson (1996) anunciaba ya el nuevo paradigma de la televisión que ha vivido paulatinamente sus edades de oro; en ese sentido, la actual ha sido anunciada por series como *Hill Street Blues* (NBC,1981), *Twin Peaks* (ABC,1990) y posteriormente *Los Soprano* (HBO,1999) y *The Wire* (HBO,2002), estas últimas producidas por HBO, cadena que se ha vuelto emblemática en la exploración y explotación de innovadores recursos narrativos y estilístico de las series.

Si como narrativas ficcionales las series se han vuelto atractivas y cada vez más populares, como objetos de estudio constituyen un universo complejo en el que caben dos interrogantes iniciales: qué historias nos cuentan las series y cómo nos las cuentan. Su potencial semántico es considerable dada su audacia en el tratamiento temático, la construcción de personajes cada vez más complejos, la asimilación de múltiples lenguajes además del cinematográfico y el potencial intertextual favorecido por su tendencia a retomar historias y referencias de la cultura popular. El espectro de respuesta se amplía si tomamos en cuenta la expansión de los relatos que genera el creciente fenómeno transmedia.

Disfrutar historias en la pantalla chica no es un asunto lejano al público culto, como tradicional y erróneamente se ha pensado con respecto a la televisión. Hemos superado el paradigma de que el espectador de la TV es un individuo ubicado en la "media intelectual", expresión que no deja de ser peyorativa, pues el fenómeno de las series nos presenta no solamente una nueva generación de productores sino también de nuevos espectadores con posibilidades de interacción y de intervención en las historias.

La importancia del mencionado boom, o tercera Edad de Oro de las series, radica en el impacto sobre las audiencias. Las historias de ficción presentan estilos de vida, formas de comportamiento, paradigmas sociales, valores y situaciones históricas que no son indiferentes al espectador y que pueden orientar sus acciones ante diversas circunstancias.

George Gerbner (1998) postuló principios interesantes sobre los efectos de los medios, especialmente de la televisión, en la conformación cultural de los espectadores: no se trata solo de los cambios en ciertos comportamientos como copiar la imagen de una celebridad o comprar un producto, "...el cultivo se trata de las implicaciones en patrones estables, repetitivos, penetrantes y virtualmente inescapables de imágenes e ideologías que la televisión provee (especialmente en entretenimiento dramático y ficcional) (Morgan y Shanahan, 1999, p.5). La cita se refiere a los estudios de Gerbner para postular la Teoría del Cultivo, una de las más completas contribuciones a la comprensión de los efectos de la televisión en la formación de percepciones de la realidad.

Así pues, para contextualizar el proyecto de análisis de series podemos sintetizar los siguientes considerandos:

- Las series tienen un impacto social toda vez que son productos mediáticos (culturales) con altos índices de consumo.
- Los personajes de la ficción son portadores – promotores de las valoraciones sociales que permean en una época determinada.
- Como productos audiovisuales, las series presentan un nuevo paradigma en la cadena producción-distribución-consumo.
- En México hay una larga tradición de análisis cinematográfico, pero las series requieren de categorías propias.

Según Casetti y De Chio (1991) el trabajo de análisis se realiza sobre la comprensión preliminar del texto así como la primera interpretación del mismo; este proceso consiste en captar el sentido del texto por medio de una reconstrucción personal, ambos a la luz de la experiencia y los referentes personales del espectador. El análisis está estrechamente ligado a estos procesos cuyos resultados se confrontan con aquello que el analista quiere encontrar. Bajo este principio, el marco de donde parte el análisis es importante para constreñir la búsqueda de elementos significativos y orientar su recomposición al momento de la interpretación.

El modelo de análisis que presentamos le debe mucho a los trabajos previamente desarrollados para analizar películas. El cine como objeto de estudio ha sido mucho más atendido que la televisión. Ahora tenemos un amplio campo de acción por lo que hemos ido construyendo un modelo interdisciplinario que permite el abordaje de las series en 3 grandes rubros agrupados de la siguiente forma:

### **1. Análisis formal:**

1.1 Elementos estructurales

1.2 Aspectos formales: elementos del lenguaje

### **2. Análisis de personajes**

2.1 Construcción del personaje

2.2 Estilo de vida

2.3 Empatía

### **3. Interpretación**

3.1 Intertextualidad

3.2 Propuesta ética de la serie

## 2. Aspectos generales para el análisis

Antes de proceder al análisis de las categorías señaladas en el esquema, es necesario contextualizar la serie con la siguiente información: tipología, género, datos de identificación, años de producción y de programación, canales de difusión.

La tipología y la clasificación en géneros no es una tarea que responda a criterios únicos o definitivos. Son herederas de la popular radionovela de los años 30 que a su vez recuperan el formato y la tradición de la novela por entregas que desde finales del siglo XIX acostumbró al público a engancharse con historias que le iban siendo contadas de manera semanal.

Su historia en la televisión es larga y conocida. Generaciones enteras crecieron viendo *El zorro*, *I love Lucy*, *Bonanza* o *Perry Mason*, programas que iniciaron desde los 50s y que en las décadas posteriores fueron haciendo escuela y abarcando audiencias amplias.

Se reconocen de entrada, dos tipos: la serie, cuyos capítulos son unitarios, es decir, hay resolución del problema planteado en cada episodio y el serial, cuya trama queda abierta para continuar su desarrollo en capítulos posteriores.

En estas categorías iniciales encontramos miniseries, comedias de situación, series dramáticas o antologías. No es nuestra intención trabajar con una clasificación única y cerrada, pues el fenómeno de las series se ha ido transformando y encontramos en la actualidad formas híbridas, por ejemplo, series en las que se puede resolver el asunto principal del episodio pero que dejan abiertas múltiples líneas argumentales para los siguientes. Encontramos también programas con formato de comedia de situación pero que distan mucho de quedarse en el tono de comedia y se vuelven dramáticas, o series de procedimiento de corte policiaco que heredan sus estructuras a otros géneros.

En el caso de las series, la definición de su género empieza a encontrar sentido por la temática, que necesariamente lleva al uso de ciertos elementos de reconocimiento de lo que se entiende por género. Jaime Barroso (citado por Guerrero, 2010) se refiere a los géneros como “los grandes grupos en que pueden clasificarse los programas en razón de su contenido temático o del público al que están dirigidos”.

Otro punto importante en los aspectos generales son los datos de identificación de la serie en cuestión. Todas ellas son escritas por equipos de guionistas y muchas veces dirigidas por más de una persona. *Breaking Bad* (AMC, 2008), tuvo 12 guionistas y 20 directores de capítulos (García Martínez, 2014). Esto es un fenómeno absolutamente televisivo que pone a la vista la importancia del trabajo con formatos y estilos preconcebidos, la *biblia*, que logra la estandarización del programa, integra el diseño, el tratamiento y todos los parámetros narrativos y de producción de un programa, sin que ello demerite su calidad.

Enrique Guerrero (2010) esclarece el punto del formato televisivo al indicar que el mercado de contenidos audiovisuales está enmarcado en una estructura global, en la que los formatos se adaptan a las particularidades de cada país.

Omar Calabrese (1994), lo llama “estética de la repetición”, como fenómeno propio de la posmodernidad: el público acepta, consume, disfruta y valora productos audiovisuales

realizados con la misma forma, “superando la “idealización de la unicidad de la obra que ha sido arrollada por las prácticas contemporáneas”.

Además el resto de la información de “aspectos generales” sirve para contextualizar el análisis, por ejemplo, quién la produce, quién la dirige, si es para televisión comercial, en cuyo caso su estructura atenderá a los tiempos comerciales, o para televisión restringida que tiene condiciones de producción menos restringidas.

### 3. Análisis formal

La primera parte del modelo de análisis recurre a la ciencia del texto narrativo, la narratología, heredera de la tradición formal y de la semiótica y que constituye el marco teórico imprescindible para comprender los elementos que conforman una narración.

Siguiendo a Bal Mieke (1990) una narración guarda una analogía con la “lógica de los acontecimientos” de la vida real que el lector experimenta en concordancia con el mundo. Con esto nos referimos al concepto de fábula, compuesta por dos tipos de elementos, los objetos fijos (lugares, cosas) y los elementos mutables o procesos, es decir, los acontecimientos, lo que sucede. A la luz de esta primera distinción, se abordan los componentes de la narración que en este caso se irán haciendo más complejos por su carácter audiovisual.

Primeramente, la selección de acontecimientos que determinan la existencia de la fábula responde a diferentes criterios. Tomemos como válido, siguiendo también a Mieke, el de la confrontación: las acciones realizadas por un personaje son funcionales, es decir, provocan o causan un cambio en otro, hay confrontación entre dos actores. Esto es importante como premisa de una historia que al momento de ser contada, es decir, concretada a partir de la articulación de lenguaje, se convierte en relato.

Otro criterio de selección de los acontecimientos es la yuxtaposición, lo que da como resultado una fábula no necesariamente secuencial sino empalmada, lo que supone estructuras complejas.

#### 3.1. Elementos estructurales

##### 3.1.1. Estructura dramática

Los elementos de la fábula encadenados y ordenados entre sí darán soporte a la historia y nos permitirán estructurar el relato. Algunos teóricos del guionismo cinematográfico, como Francis Vanoye (1996), en concordancia con los postulados de Roland Barthes (citado por Nicolini, 1977), indican la existencia de modelos universales, es decir, dispositivos de concatenación de acciones hacia un desenlace. Bajo este principio todas las historias son contadas de la misma forma. Más allá de la discusión que esto pueda provocar, lo que sí constituye una constante son los elementos propios de cualquier relato: un principio, un desarrollo, un final, instancias promulgadas desde Aristóteles en la Poética.

Este itinerario revela que es posible identificar la estructura del relato en sus tres componentes: la confrontación (unidad funcional originada por el nudo o problema que ha de enfrentar el protagonista), el desarrollo (en el que se presentan las subtramas y el arco

dramático de los personajes y el desenlace, cuando las acciones revelan una mejoría o un deterioro de la situación inicial. Según la naturaleza de la confrontación será posible identificar si el desarrollo culminó en un final epifánico (anunciado) o abierto (sorpresivo, ambiguo o indeterminado) (Zavala, 2007). Estos tres segmentos pueden ser reconocidos como “actos”, siguiendo el modelo del guion dramático.

En una serie de televisión antológica, es decir, cuyos episodios no son unitarios, es posible el reconocimiento de los tres actos en un capítulo, en cada temporada o en toda la serie.

En una serie unitaria, como son casi todas las de procedimiento, el conflicto se ve resuelto en cada capítulo. Suelen tener personajes cuya construcción es sólida lo cual brinda la información necesaria para que el espectador pueda asumir de manera relativamente sencilla la forma como el personaje enfrentará el conflicto y reaccionará ante las circunstancias. En este tipo de estructura no hay progresión de los personajes, parecen no tener historia y la trama se circunscribe al tiempo presente.

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

Hay un modelo intermedio, utilizado generalmente por el sitcom como *Friends*, *Two and a half Men* o *The Big Bang Theory*, cuyos episodios presentan los tres actos pero hay ciertas líneas argumentales que se tiran hacia otros capítulos y temporadas. La progresión de los personajes es lenta y el espectador puede comprender la trama B aun sin haber visto la totalidad de la serie<sup>1</sup>.

### 3.1.2. Instancias narradoras y focalización

En toda narración existe un narrador y un narratario (Gaudreault y Jost, 1995). El narrador es quien da concreción al relato. Responder a la pregunta de quién nos narra la historia en un medio audiovisual nos obliga a disociar varias instancias narradoras.

Pensemos en el inicio de *Esposas Desesperadas* (ABC, 2004) en el que la voz en off de una difunta a quien conocemos en un retrato nos habla directamente de lo que aconteció en el vecindario. Ella es la primera instancia narradora, focalizada y explícita (Lizarazo, 2005). Cuando la narración se despliega en la pantalla y la cámara nos lleva a presenciar escenas que la narradora no pudo haber visto, por ejemplo de la intimidad de los vecinos, está cediendo la narración a una instancia fuera de la diégesis, el universo creado a partir de que existe una narración (Bordwell, 1996). No es un personaje ni es un narrador objetivado, la cámara en tanto narrador ha sido descrita por Gaudreault y Jost (1995) como “el gran imaginador” o el “meganarrador”, una mirada omnipresente.

Otro aspecto contiguo al narrador es la perspectiva o punto de vista desde el cual se narra la historia. En *Modern Family* (ABC, 2009), cada segmento es iniciado por una introducción a cargo de algún protagonista. Suponemos entonces que será su punto de vista

el que prevalezca. La focalización determina necesariamente la lógica del relato. Si *Breaking Bad* (AMC, 2008) fuese narrada desde la perspectiva de Scarlett, el enorme personaje de Walter White resultaría menos atractivo. Lo mismo sucedería con la figura del héroe narco si el punto de vista fuera el de las víctimas.

La focalización cero indica que no hay una perspectiva única ni diferenciada. En relatos tan complejos como *Game of Thrones*, con múltiples tramas y líneas argumentales no hay una perspectiva y la narración corre por cuenta del meganarrador, la información obtenida por el espectador posee un rango más amplio que el del mismo personaje. Por el contrario, las series de procedimiento están focalizadas desde el protagonista, que va acopiando la misma información que el espectador.

### 3.1.3. Temporalidad

Toda narración tiene una doble temporalidad (Gaudreaul y Jost, 1995), la del relato (tiempo en pantalla, en el caso del audiovisual) y la de la historia (lo narrado, que se ubica en el ámbito del contenido).

Las series de televisión suelen tener criterios de estructura de la temporalidad bastante generalizados. A diferencia del cine, las elipsis o transgresiones al tiempo de la narración son poco frecuentes. Los mecanismos para expender o dilatar el tiempo están generalmente implícitos en las acciones y el cambio en los personajes, o en todo caso recurren a didascálicos indicando el año o el tiempo transcurrido. El visionado de series, aun con el efecto Netflix que fomenta la mirada de varios capítulos seguidos, se ve interrumpido por las condiciones mismas de la mediación por lo que el armado de la temporalidad suele ser bastante tradicional, salvo excepciones de laberintos narrativos como el de *Lost* (ABC, 2004). Aun así, encontramos capítulos que en sí mismos son elipsis en narrativas más lineales como *The Good Wife* (CBS, 2009) o *Madmen* (AMC, 2007).

Narradores, temporalidad y estructura son elementos del relato audiovisual cuyo análisis nos permite el acercamiento a la forma como no son contadas las historias y que, en el universo de la ficción televisiva, han resultado ser innovaciones atractivas, junto con los recursos audiovisuales de los que hablaremos a continuación.

## 3.2. Aspectos formales. Elementos del lenguaje audiovisual

El desarrollo del lenguaje audiovisual se ha dado en la medida en que fueron surgiendo dispositivos técnicos y formas diferentes de organización del discurso, utilizando tomas, angulaciones, movimientos de cámara, montajes paralelos y demás recursos que iniciaron con los pioneros como Griffith o Lumiere y que a lo largo de más de 100 años se han ido haciendo más complejos.

Entendemos al lenguaje audiovisual como un sistema de códigos sonoros y visuales, "gramaticalizados" y organizados para la comunicación de significados. El término gramaticalizados es importante en este caso puesto que la definición parte de su analogía con el lenguaje oral o escrito. Para Saussure, (1945) el lenguaje es el "medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, que se forma y se transforma", si es articulado se refiere al lenguaje verbal, si no, encontramos las múltiples posibilidades no verbales. Christian Metz lo define como un "lenguaje sin lengua", debido a que, a diferencia del signo lingüístico, la

significación cinematográfica parte de una analogía entre imagen y sonido y lo que pueden representar, es decir, una semejanza entre significado y significante que se hace posible por la duplicación mecánica. (Metz, 1964).

Es un sistema por su carácter orgánico y estructural, elementos cuyos significados son compartidos. Un objeto visual o sonoro tendrá significación por sí mismo dentro o fuera del relato, pero en éste, su posición exacta en el discurso puede hacerlo adquirir un valor mayor. Recordemos el ojo del oso de peluche que flota en la piscina de Walter White en *Breaking Bad*. Fuera del filme reconocemos un ojo artificial, de plástico, de un muñeco de juguete. No es lo más común que flote en una alberca pero aun así la denotación es clara. Sin embargo, por su posición en la secuencia de inicio de toda la temporada y su aparente desvinculación con la historia genera un significado distinto que pasa de una expectativa ansiosa al descubrimiento de un hecho terrible, cuya huella ha quedado en esa piscina. Tenemos entonces significados prefilmicos, (Lizarazo, 2005) los que tienen los motivos visuales o sonoros otorgados por la propia cultura y los filmicos, que se comprenden por su relación con otros objetos en el plano y por la sucesión narrativa del relato.

Así, aceptando la existencia de un “lenguaje audiovisual”, con sus convenciones, revisamos en este apartado precisamente los elementos de su gramática para lo cual seguimos la clasificación de Caseti y De Chio (1995) sobre los elementos del lenguaje: códigos icónicos, gráficos, sonoros y sintácticos.

### 3.2.1. Códigos icónicos

La imagen en el relato audiovisual puede ser analizada desde tres dimensiones: la iconicidad, la cualidad fotográfica y la movilidad.

La iconicidad es determinada por aquellos referentes que nos permiten la lectura y comprensión de la imagen a partir del reconocimiento de los objetos contenidos en él.

Habrán cuadros que hagan uso deliberado de la composición para establecer la relación figura/fondo, recurriendo a ellos para lograr el efecto renacentista de la perspectiva y la profundidad. La definición de la profundidad de campo influye en este sentido.

Es importante también la posición del motivo en el encuadre (un objeto en primer plano es evidentemente más protagónico en la vehiculación de significados).

Estos sencillos ejemplos sirven para ilustrar cómo la alfabetización audiovisual de un espectador promedio le permite comprender el significado del cuadro y encontrar sentido en él en función de su participación en el relato.

Los motivos visuales brindan los indicios para comprender el entorno, los espacios culturales, la ideología o el estatus socioeconómico de los personajes o los lugares en los que transcurren las escenas, información que constituye unidades indiciales (Miecke, 1991).

La otra función del cuadro es estética que utiliza los recursos de composición y generación de la imagen que dan potencia expresiva al cuadro. Mencionamos la distinción de planos como una decisión de quien estructura el relato y que cumple una función comunicativa, pero el valor expresivo del plano también constituye un estímulo emotivo.

Ambas funciones, han sido explotadas por el cine y ahora son un elemento importante en las series, que han adoptado la estética cinematográfica de manera magistral.

### 3.2.2. Códigos sonoros

En los relatos audiovisuales el sonido aporta tanta o más información que la imagen. Desde los inicios del cine sonoro se consideró que los diálogos y la música completarían el discurso de la imagen, sin embargo, la evolución del sonido en los medios ha alcanzado un status de complejidad e importancia equivalente a la imagen.

Podemos analizar los códigos sonoros a partir de los siguientes elementos:

Voz, que es el vehículo de la información conceptual; el espectador conoce de la historia a partir, fundamentalmente, de lo que dicen los personajes. Aunque es importante puntualizar que este paradigma ha sido rebasado, pues las series actuales no temen al silencio y hay un uso mucho más expresivo de la cámara, pero más allá de la sustancia del diálogo, lo que nos interesa es la intencionalidad.

Para abordar las intenciones, seguimos el esquema de las funciones del lenguaje elaborado por Roman Jakobson, (1988) en el que se identifican las operaciones típicas de las intencionalidades referencial, apelativa y expresiva.

La música es el discurso más potente en el ámbito del sonido. Podemos afirmar que la carga dramática o emotiva está en la música, asunto que se asimila de manera menos consciente que la imagen o las voces.

Para el análisis de la música en el lenguaje audiovisual conviene atender a distintas clasificaciones. Nos interesa su función en el drama, en la que podemos identificar la música objetiva, que sitúa la historia en un tiempo y lugar determinados y la expresiva, proveniente en lo general de una fuente no diegética y que apuntan, enfatizan o contrapuntean la carga emotiva de la escena.

La misma clasificación utilizaremos para los sonidos incidentales, que registramos para su interpretación en el universo sonoro de la serie.

En el discurso audiovisual el silencio potencia la expresividad si atendemos a que el tiempo en pantalla se percibe expandido, unos segundos de silencio – ausencia de voces, música o efectos- bastan para mover el aparato receptor del espectador.

Tradicionalmente, la ficción televisiva no contempla espacios de silencio. Los personajes llevan en el diálogo el desarrollo de la historia debido a la circunstancia se ve, o se veía la televisión.

Sin embargo, las series actuales, ante el cambio de perfil de las audiencias y las nuevas condiciones del visionado, el silencio es parte del repertorio expresivo, paralingüístico y dramático de los personajes.

### 3.2.3. Códigos gráficos

Se refieren a las variantes de textos y otras imágenes superpuestas en la pantalla, desde los créditos cuyo diseño tiene correspondencia con la personalidad de la serie, los indicadores de tiempo o lugar, textos narrativos que contextualizan o completan la historia,

etc. De este repertorio, merecen especial atención los créditos de inicio por la especial atención que se pone en ellos en términos de relaciones intertextuales.

### 3.2.4. Códigos sintácticos

Son los recursos de montaje que arman el discurso, permiten la secuencia narrativa y la construcción del tiempo y espacio audiovisual. La sintaxis de la imagen conduce a la resignificación de un plano cuando es precedido o antecedido por otro, de esta manera, la forma como se organizan los planos infiere directamente en su significado.

## 4. Análisis de personajes

En virtud de que los personajes son lo que más nos interesa en el análisis de las series, el primer acercamiento es a su construcción y tipología para entender posteriormente su toma de decisiones que generan virtudes y vicios y el arco dramático que, en una analogía con el camino del héroe, definirá si su transformación es hacia el bien o viceversa, lo que llamamos *metanoía*.

Con nuestro análisis buscamos descubrir lo que McKee (1997) denomina *Characterization and True Character*, es decir las cualidades observables y el corazón verdadero del personaje.

### 4.1. Construcción del personaje

Para abordar la construcción y trayectoria de personajes seguimos el esquema que Francis Vanoye (1996) ha sistematizado en la definición de tipologías de personajes: el personaje como persona, como rol y como actante; personajes redondos o planos; personajes clásicos o modernos; personajes arquetípicos, estereotipados, brechtianos, etc. En virtud de que los personajes son lo que más nos interesa en el análisis de las series, el primer acercamiento es a su construcción y tipología para entender posteriormente su toma de decisiones y el arco dramático que, en una analogía con el camino del héroe, definirá si su transformación es hacia el bien o viceversa. Las series actuales tienden a la explotación del antihéroe humanizado, como apunta García Martínez (2014) "... los rasgos más característicos de lo que se conoce como antihéroe en la actualidad aluden una mezcla de héroe y villano caracterizada por la ambigüedad moral, el maquiavelismo para alcanzar determinados fines y la contradicción entre los ideales (si existen) y las acciones. Mezclan rasgos admirables (profesionalidad, inteligencia, valentía) con otras características despreciables (violencia, mezquindad, engaño, crueldad)".

Characterization is the sum of all observable qualities of a human being, everything knowable through careful scrutiny: age and IQ; sex and sexuality; style of speech and gesture; choices of home, car, and dress; education and occupation; personality and nervousity; values and attitudes—all aspects of humanity we could know by taking notes on someone day in and day out. [...] (McKee 1997: 375)

Dentro de la categoría de los personajes, estos podrán ser analizados como persona, rol y actante según los clasifica Casetti y Chio (1994).

En el análisis del personaje como persona éste es considerado como un simulacro de un individuo dotado de una caracterización propia y con una gama de comportamientos característicos. Podemos distinguir la dimensionalidad de un personajes: personaje plano contra redondo, personaje lineal contra personaje contrastado y personaje estático contra personaje dinámico.

El personaje sería concebido como rol al ser observado como tipo genérico en el que se atiende a sus actitudes y clases de acciones. En este caso lo que se analiza son los géneros de gestos que asume; y las clases de acciones que lleva a cabo y como sostiene la narración. Aquí encontramos personajes activos y pasivos, personaje influenciador y autónomo, personaje modificador y personaje conservador, protagonista y antagonista. (Casetti y Chio, 1994)

El personaje como actante supondría un nexo lógico de relación entre distintos elementos de la acción, es decir saca a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades (Casetti y Chio 1994). Puede ser: de estado o de acción: según su nexo con los demás; pragmático o cognitivo: según la acción se manifiesta como una actuación directa y concreta sobre las cosas o como algo mental y; orientador y no orientador: se coloca su actuación como privilegiada del discurso narrativo, o la contraria. Como actante se puede clasificar: Sujeto y objeto; Destinador, Adyuvantes y Oponente

## 4.2. *Análisis de los estilos de vida*

Existe una doble relación entre los personajes y las personas, ya que de un lado el personaje es concebido como una unidad que toma como referencia para su construcción la persona real pero que es creada para la acción, con una finalidad concreta. Y por lo tanto no podemos pues evaluar al personaje únicamente como si se tratara de una persona real sino que supone una categoría narrativa. En el otro lado, no debemos perder de vista su referencia con la persona real y además su impacto y vinculación emotiva con la audiencia, que en el fondo es la que explica la fidelidad al visionado de las series.

Por lo antes dicho el segundo gran apartado de análisis del modelo que proponemos es el análisis antropomórfico de los personajes y las repercusiones antropológicas en la audiencia. Es un doble análisis que en el fondo busca entender los estilos de vida que proponen las series –a través de sus personajes- a los públicos.

Los elementos de análisis se dividen en dos grandes categorías: el personaje: su construcción y acción y; la vinculación emotiva con el público.

### 4.2.1. Toma de decisiones: hábitos y *metanoia*

TRUE CHARACTER is revealed in the choices a human being makes under pressure—the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character’s essential nature.” (McKee 1997: 375)

Como indica McKee para conocer la esencia de un personaje hay que conocer las decisiones que este hacen ante los conflictos –motor de la narración- que se le van presentando a lo largo de la serie. Las elecciones con el personaje va a haciendo pueden ser agrupadas en dos categorías: elecciones consecuentes, que siempre van en el mismo sentido y por lo tanto generan unas disposiciones estables de la voluntad, y elecciones disruptivas

que significan un cambio en las decisiones previas y originan un cambio. Estos son los elementos analizados en este apartado en el modelo: los hábitos y la *metanoia*.

#### 4.2.1.1. Hábitos operativos: virtudes y vicios

Empezaremos por la definición de los conceptos en cuestión con el propósito de poder aplicar la existencia o ausencia de los mismos en un personaje. Una virtud es entendida como el “Hábito de obrar bien, independientemente de los preceptos de la ley, por sola la bondad de la operación y conformidad con la razón natural.” (RAE, 2015). Por el contrario, un vicio es simplemente definido como el “Hábito de obrar mal”. (RAE, 2015)

En nuestro análisis nos interesa examinar cómo se configuran en las series cierto tipo de virtudes y vicios, concretamente las llamadas radicales de sociabilidad, que se encuentran en la base de toda relación humana.

Los radicales son tendencias constantes e inmodificables de la naturaleza humana que tienen como objetivo la relación humana. Su actualización por parte de las personas, y su cristalización social, se presentan en modo perfecto (virtudes sociales) o modo defectivo (vicios).

Los radicales de sociabilidad son: la piedad, la observancia, el honor, la obediencia, la veracidad o la verdad o la amistad. Estos se fundamentan en el estudio de las virtudes sociales expresadas en el pensamiento clásico, fundamentalmente en la *Ética* a Nicómaco de Aristóteles y también en las expresadas por Cicerón. (Naval, 1996).

#### 4.2.1.2. *Metanoia*

Uno de los aspectos que determinan el impacto de un personaje es su trayectoria: la confrontación lo saca de su inercia cotidiana y lo enfrenta a situaciones que le exigen acciones reactivas. A lo largo de la trama, un personaje va experimentando cambios trazados en el arco dramático: aprende, se retracta, duda, acumula experiencias y va generando las acciones que constituyen tanto las unidades funcionales como los indicios.

El término *metanoia*, en su versión original griega (*μετανοῖν*) denota una situación en que en un trayecto ha tenido que volverse del camino en que se andaba y tomar otra dirección. Este cambio de trayectoria se encuentra muy relacionada con el concepto del “viaje del héroe”. Este camino es explicado dentro del arco dramático por Joseph Campbell (2001), en su obra “El héroe de las mil caras”. En ella presenta los elementos comunes que se encuentran en los relatos que narran las peripecias del héroe.

El texto de Campbell habla de tres etapas (partida, iniciación y regreso) que aglutinan 17 estadios claves dentro de la narrativa. A partir de esto, el autor estructura el viaje del héroe en un proceso de doce travesaños que analizan el arco narrativo seguido por este tipo de personaje.

El mencionado arco dramático, se ve influenciado y trazado por las transformaciones y cambios que afectan la historia y a sus personajes, es decir la *metanoia*. Dicho concepto puede ser comprendido desde una perspectiva interna o externa. La *metanoia* interna refiere a la necesidad de un cambio para que se de un desarrollo narrativo que es accionado por los constantes conflictos presentes en la historia. La externa se refiere al público.

Es en este primer sentido en el que la abordamos en este apartado. Consideramos que esta *metanoia* interna afecta al viaje interior y/o exterior que realiza el personaje. La otra dimensión se tratará en el siguiente apartado dedicado a la empatía. Por lo tanto, para efectos de nuestro modelo, empatía es la transformación que sufre el personaje y puede ser positiva o negativa, dependiendo si adquiere un valor o un antivalor.

A raíz de lo anterior, proponemos un modelo para analizar la metanoia del personaje. Este proceso se compone de siete etapas que se relacionan con el proceso de cambio de un hábito hacia otro hábito, ya sea positivo o negativo.

**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, en este sentido podemos tomar como ejemplo al personaje de la serie *Desperate Housewives*, (ABC, 2004), Linette quien percibe su vida como un total desastre por una actitud egoísta sobre su renuncia al trabajo relacionada con su papel de madre.

**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 Christina Yang de *Grey's Anatomy* (ABC, 2005) decide abrirse a la oportunidad de tener una relación de amistad -y confianza- con Meredith, 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. Por ejemplo, Peter Ross de *House of Cards* (Netflix, 2013) quien tiene problemas con la bebida, rechaza un cocktail en un 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. Finn de *Glee*, (Fox, 2009), cambia su rol de ser el chico popular de la escuela al entrar al club de coro, con esto, se convierte en el nuevo defensor de los niños que son molestados en la escuela sin importar las consecuencias que esto tiene para él.

**5. Ganando terreno:** en esta etapa vemos que el protagonista empieza a reaccionar de modo espontáneo conforme al nuevo hábito que ha adquirido, podemos observar en la serie recién mencionada a otro personaje, Quin. Quien tras un grave shock emocional decide dejar de ser bravucona y va creando nuevos lazos honestos y sinceros con sus compañeros.

**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), Emma 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. Por ejemplo, Clark Kent en el final de *Smallville* cuando corre al final de la azotea de un edificio para abrir su camisa y mostrar su uniforme de Superman, como salvador de la humanidad.

### 4.3. Empatía

En el inciso anterior nos referimos a una dimensión de la *metanoia*, aquí nos referimos a la segunda, esta hace referencia al aspecto emocional que el proceso de cambio del personaje 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).

La empatía del griego *ἐμπαθής* (emocionado) implica dos elementos: la capacidad cognitiva de percibir, en un contexto común, y un sentimiento de participación afectiva de una persona en la realidad que afecta a otra. Esto que se dice de las personas también se puede aplicar a los personajes. Los personajes de la televisión generan sentimientos de empatía pues suelen desenvolverse en escenarios o situaciones comunes, que nos permite vivirlos y percibirlos como reales.

Esta empatía es un proceso multidimensional con diferentes niveles que pueden ir en aumento. Según Cohen, quien estudió las reacciones emocionales que se dan ante las películas, se dan cuatro niveles de empatía con las series de televisión.

Para comprender los grados y tipos de empatía que desarrolla el espectador con los personajes de la ficción partimos de cuatro tipos: cognitiva, emocional, valorativa y proyectiva (Nicolás, 2014 noviembre).

*Cognitiva.* Consiste en entender a los protagonistas y sus circunstancias, «ponerse en sus zapatos».

*Emocional.* Tiene un fundamento neurológico: las neuronas espejo, que son un grupo de células que fueron descubiertas por el equipo del neurobiólogo Giacomo Rizzolatti. Su misión es reflejar la actividad que estamos observando en otra persona o personaje.

*Valorativa:* una elemental valoración y aprobación del personaje que se puede traducir en «me gusta este personaje y por lo tanto es bueno, no como juicio moral, sino en cuanto que me evoca o provoca un sentimiento bueno». (No olvidemos que estamos en un nivel emotivo). Las series actuales tienden a la explotación del antihéroe humanizado, como apunta García Martínez (2014) “... los rasgos más característicos de lo que se conoce como antihéroe en la actualidad aluden una mezcla de héroe y villano caracterizada por la ambigüedad moral, el maquiavelismo para alcanzar determinados fines y la contradicción entre los ideales (si existen) y las acciones. Mezclan rasgos admirables (profesionalidad,

inteligencia, valentía) con otras características despreciables (violencia, mezquindad, engaño, crueldad)”.

*Proyectiva*: la capacidad de fantasear, de «volverse protagonista», el «como si». Esta fantasía permite al espectador anticipar las situaciones que vivirán los protagonistas o inferir cuáles serán las consecuencias de sus acciones.

Es en este último aspecto donde se condensa todo lo antes dicho y donde se da el impacto valorativo que tienen las series de televisión ya que la fuerza del personaje quedará definida por el grado y el tipo de empatía que logre con el espectador para lo que tiene un largo recorrido narrativo y muchos recursos de convencimiento.

## 5. Interpretación

### 5.1. Intertextualidad

Si tomamos en cuenta que todo producto cultural puede ser estudiado en términos de las redes de significación (Zavala, 2007) las series poseen una variedad de intertextos que permiten numerosos niveles de lectura y de interpretación. La construcción interpretativa se nutre de los referentes del espectador, aunque se pueden identificar relaciones intertextuales explícitas, como la adaptación o la ficcionalización de hechos históricos, que brindan de entrada un marco referencial amplio. Nos lanzamos a la búsqueda de palimpsestos, connotaciones y simbologías que permiten al espectador realizar sus propias asociaciones y otorgar un sentido u otro a la serie.

### 5.2. Propuesta ética de la serie

El análisis concluye con una mirada general a las propuestas éticas de la serie: ¿qué tipo de sociedad propone? ¿Qué marco valoral contiene el comportamiento del personaje?, es decir, ¿qué estilos de vida presentan las aclamadas y cada vez más admiradas series de televisión?

Las narraciones presentan personajes que encarnan o simbolizan valores.

Las series contemporáneas presentan personajes que proponen estilos de vida que tienen más fuerza de convicción y más influencia cuando están hechas artísticamente porque esos relatos despiertan sentimientos de adhesión y emociones respecto de ejemplares humanos arquetípicos.

Es claro que vivimos en un mundo en el que se registra un enorme consumo de historias, es decir, de narrativas, que promueven valores y normalizan comportamientos presentados por los personajes que son asimilados por el público y pueden incluso convertirse en normas o modelos de comportamiento.

El modelo ha sido piloteado en la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana para el análisis de las siguientes series: *The Wire*, *Scandal*, *Fringe*, *Mad Men*, *Avatar*, *Los Borgia*, *Borgen*, *Revenge*, *The good wife*, *House*, *Criminal Minds*, *The west wing*, entre otras.

## 6. Bibliografía

- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Calabrese, O. (1994). *La era Neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Casetti, F. y F. Di Chio. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Douglas, Pamela (2011). *Writing the TV Drama Series. How to success as a professional writer in TV* (3ª. Edición). Studio City, CA: Michael Wiese.
- García-Martínez, A. N. (2014). *El fenómeno de la serialidad en la Tercera Edad de Oro de la Televisión en La figura del Padre nella serialità televisiva*. Roma: EDUSC.
- Gaudreault, A. y Jost, F.(1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Gerbner, G. (1998) Cultivation Analysis: An overview. *Mass Communication & Society*, 1(3-4), 175-194
- Guerrero, E. (2010). *El entretenimiento en la televisión española: historia, industria y mercado*. Madrid: DEUSTO.
- Jakobson, R. (1988). *Obras Selectas*. Tomo I. Madrid: Gredos.
- Lizarazo A. D. (2005). *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográficas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Mckee, R. (1997) *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York: Regan.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la Significación en el Cine. Volumen 1: 1964-1968*. Barcelona: Paidós.
- 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.
- Naval, C. (1996). En torno a la sociabilidad humana. Anuario filosófico. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Ndalianis, A. (2011) *Television and the Neo-baroque*. En M. Hammond y L. Mazdon (eds.). *The Contemporary Television Series* (pp. 83-101). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Nicolás, M. T. (2014, noviembre). Series de Televisión: La Familia, Inmortal Protagonista. *Istmo. Liderazgo con valores*. Recuperado de: <http://istmo.mx/2014/10/series-de-television-la-familia-inmortal-protagonista/>
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: EUNSA / Rialp.
- Thompson, R. J. (1997) *Television's Second Golden Age*. New York: Syracuse University Press.
- Vanoye, F. (1996) *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Zavala-Alvarado, L. (2007). *Manual de análisis narrativo*. México: Trillas

## Perfil de los autores

### María de Lourdes López Gutiérrez

Comunicóloga, Maestra en Ciencias de la Educación, Doctoranda en Historia del Pensamiento. Docente e investigadora en las áreas de narrativa, arte y comunicación, educación y Derecho a la Información. Es investigadora en el área de posgrados en Comunicación de la Universidad

Panamericana. Miembro de IAMCR y de la Red Iberoamericana de Narrativas audiovisuales. Es parte del comité académico de Ceneval para el Examen de Egreso de Comunicación y miembro del Consejo Editorial de la Revista R, del grupo Reforma.

### **María Teresa Nicolás Gavilán**

Doctora en Comunicación por la Universidad de Navarra, España. Investigadora visitante en la Hebrew University of Jerusalem, Israel; Universidad Complutense de Madrid, España e Villanova University, USA. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). Chair del Working Group Ethics of Society and Ethics of Media, de la International Association of Media Communication Research. Actualmente: Directora de la Licenciatura en Comunicación en la Universidad Panamericana, México

---

### **Notas**

<sup>1</sup> Los modelos estructurales de las series han sido ampliamente desarrollados por Angela Ndalianis, (2011) siguiendo las propuestas que hiciera Omar Calabrese (1994) al respecto de la estética neobarroca. Los modelos refieren la articulación de las tramas A y B, la progresión del personaje hacia un final o meta.