

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Matar para (sobre)vivir: Construcción dramática de los universos de violencia instrumental en las series “*Dexter*” y “*Breaking Bad*”, una mirada desde la escritura del guión televisivo

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

AUTORA

SILVANA JACQUELINE ALARCON SANCHEZ

ASESOR

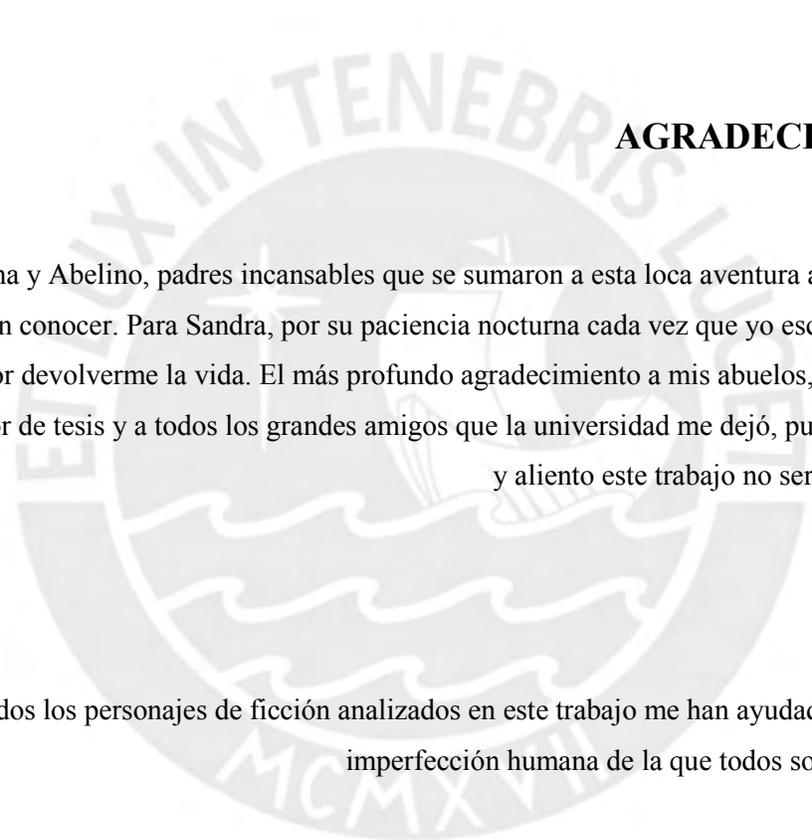
GABRIEL RAUL CALDERON CHUQUITAYPE

Lima, Julio 2018

RESUMEN

Este trabajo se centra en analizar el proceso de construcción dramática, desde la creación del guión televisivo, de los universos de violencia instrumental en *Dexter* y *Breaking Bad*. Dichas series son hitos para la renovación de la escritura dramática en televisión, ya que la creación de mencionado universo permite repensar las formas de representación de los villanos desde un nuevo enfoque moral, a través de una compleja narrativa violenta. La investigación será abordada desde un enfoque comunicacional y centrará su estudio en la construcción del mensaje, principalmente, y en la intervención del emisor, el creador de las series, posteriormente. Para ello, se estudiarán los conceptos de “violencia instrumental” y su inmersión dentro de las primeras ficciones mediáticas. Además, se conocerán los componentes ligados a las narrativas televisivas: el género, el formato serial y las técnicas para la escritura de guión para guiar la comprensión de las unidades de análisis. Luego, la metodología comprende el análisis del discurso en secuencias seleccionadas de los finales de temporada. En ellas se hace evidente que los personajes actúan bajo la acción violenta que les deja algún tipo de beneficio. Dicho análisis discursivo se establece tomando como referencia los postulados sobre construcción dramática en guión de John Truby, Doc Comarato y Robert McKee; mientras que la parte analítica se verá apoyada por las teorías sociológicas y comunicacionales de Concepción Cascajosa, Francois Jost y Adam Kotsko. Como conclusión principal, se obtiene que dentro del proceso de construcción dramática de estas series, el *showrunner* tiene el control creativo y crea el universo de violencia instrumental en base a la evolución dramática de los personajes, la construcción de un código que los justifica y la mentira como herramienta dramática para lograr sus acciones, un conjunto de herramientas que ha logrado el apego del espectador a lo violento.

Palabras clave: *violencia instrumental, series televisivas norteamericanas, guión televisivo, acción dramática, antihéroes, ampliación narrativa, showrunner.*



AGRADECIMIENTOS

Para Elena y Abelino, padres incansables que se sumaron a esta loca aventura audiovisual que jamás pensaron conocer. Para Sandra, por su paciencia nocturna cada vez que yo escribía esta tesis.

Para Juan, por devolverme la vida. El más profundo agradecimiento a mis abuelos, a mis queridos tíos, a mi asesor de tesis y a todos los grandes amigos que la universidad me dejó, pues sin su apoyo y aliento este trabajo no sería una realidad.

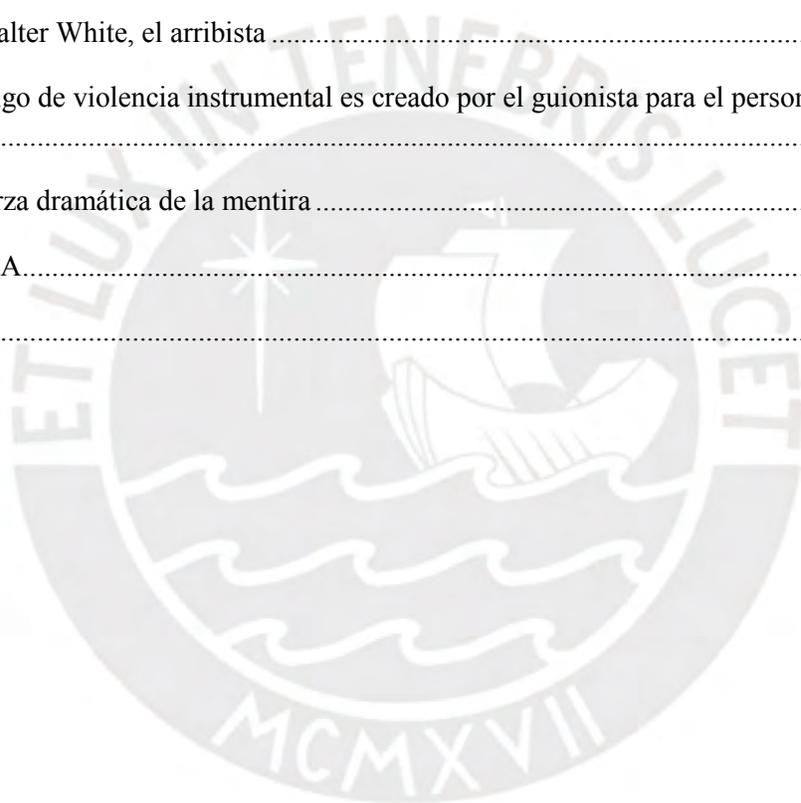
Todos los personajes de ficción analizados en este trabajo me han ayudado a entender la imperfección humana de la que todos somos partícipes.

CONTENIDO

RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1 Planteamiento general del tema.....	11
1.2 Objetivo de investigación.....	20
1.3 Hipótesis.....	20
CAPÍTULO 2	24
2. MARCO TEÓRICO.....	24
2.1 La cultura de la violencia: instrumentalidad en la “posmodernidad” mediática y la situación del (súper)hombre.....	24
2.2 Las primeras ficciones mediáticas enmarcadas en el concepto de violencia instrumental	26
2.2.1 La literatura goza del mal: desde la tragedia griega hasta las obras de consumo modernas	26
2.2.2 La novela gráfica y la violencia amoral	30
2.2.3 El cine y las mutaciones del concepto de violencia	33
2.3 Narrativas televisivas y relatos humanos	42
2.4 La serie televisiva: formato, género y evolución en Norteamérica	47
2.4.1 El género y el formato.....	48
2.4.2 Origen y evolución de las series norteamericanas.....	51
2.4.3 Clasificación de la ficción televisiva según la temática violenta	58
2.5 “Las series son sus escritores”: técnicas y herramientas para la escritura dramática de series contemporáneas.....	64
2.5.1 El conflicto dentro del contexto dramático y la mentira como potente herramienta narrativa.....	65
2.5.2 El antihéroe: la reinención del héroe moderno.....	68

2.5.3 La construcción del código de violencia	71
2.5.4 El Paradigma vs. la estructura renovada	73
CAPÍTULO 3	76
3. MARCO METODOLÓGICO	76
3.1 Tipo de investigación	76
3.2 Método de investigación	76
3.3 Unidad de análisis	77
3.4 Unidad de observación	80
3.5 Variables e instrumentos para la recolección de datos	89
CAPÍTULO 4	91
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	91
4.1 El todopoderoso showrunner: la función creadora de James Manos Jr. (Dexter) y Vince Gilligan (Breaking Bad)	91
4.1.1 El panorama televisivo de la tercera edad dorada de la televisión	91
4.1.2 La ampliación narrativa: la potencialidad de la serialdad	93
4.1.3 El concepto del showrunner y la figura del escritor	95
4.2 Análisis de la construcción dramática de los personajes Dexter y Walter White	104
4.2.1 El pasajero oscuro: Diseño de personajes en Dexter Morgan	104
4.2.1 “La química es el estudio del cambio”: Diseño y construcción en la dualidad Walter White - Heisenberg	114
4.3 La construcción dramática del código de violencia instrumental	123
4.3.1 Dexter	123
4.3.2 Breaking Bad	126
4.4 La mentira como recurso narrativo dentro del universo de violencia instrumental	129
4.4.1 Dexter: el bien familiar vs violencia que da justicia	130
4.4.2 Breaking Bad: El bien familiar vs. El orgullo y la violencia que reivindica	135
4.5 De Campbell a las pantallas: aportes dramáticos de la situación de los “nuevos malos” ..	141

4.6.1 Buscando la redención en Breaking Bad.....	141
4.6.2 La persecución de lo humano en Dexter	149
CAPÍTULO 5	157
5. CONCLUSIONES.....	157
5.1 Las series, nuevamente, son sus escritores: las figuras de James Manos Jr. y Vince Gilligan.....	158
5.2 Dexter y Walter White: la construcción de los nuevos malos.....	160
5.2.1 Dexter, el justiciero	161
5.2.2 Walter White, el arribista	164
5.3 El código de violencia instrumental es creado por el guionista para el personaje y para el espectador.....	168
5.4 La fuerza dramática de la mentira	169
BIBLIOGRAFÍA.....	171
ANEXOS.....	180



INTRODUCCIÓN

¿Por qué el espectador promedio actual es un férreo consumidor de las historias televisivas de héroes que hacen el mal? Si esta cuestión se remonta al pasado, los protagonistas cinematográficos con inclinaciones a la maldad creados por Martin Scorsese en *Toro Salvaje* (1980) o *Goodfellas* (1990), o el Michael Corleone que evoluciona magistralmente en las entregas de *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola han llamado la atención por esa inescrutable dimensión humana que atrae empáticamente al espectador. Trazando un puente temporal a nuestros días, este fenómeno ha saltado a la pantalla chica. Para el sociólogo y semiólogo François Jost, las series de ficción televisiva fascinan a quienes deciden sumergirse en ellas, sobre todo a causa del peculiar arte de contar que permite este formato (2016, p. 15). Sobre este último punto, Jost hace referencia a la ampliación narrativa: las largas horas en las que la ficción seriada permite crear y conocer las motivaciones y desventuras de los personajes de televisión.

Asimismo, las formas de consumo, sobre todo de los productos televisivos que vienen de Norteamérica, han cambiado. Inicialmente, hay varios ejemplos que muestran que los principales canales de cable en los años noventa privatizaron la televisión y lograron captar a un público fiel gracias a una poderosa arma: los contenidos violentos. Esta fue una estrategia que sirvió para diferenciarse de la programación tradicional y superar la censura que propone la moralidad de lo que puede o no ser visto en las cadenas públicas. La HBO y su serie pionera, *Los Soprano* (David Chase, 1999), marcaría el inicio de esta tendencia. Al mismo estilo que la familia Corleone, Tony Soprano trataba de conciliar su vida criminal con las preocupaciones de su mundo familiar, sin que todo se destruyera en un abrir y cerrar de ojos. De ahí que este hito televisivo, como señala Brett Martín, se convierta en punto de partida para la gestación de una nueva generación de series que plantean historias mucho más ambiguas y complicadas que todo lo visto anteriormente (2014, p. 19).

Dentro de esta ambigüedad, la violencia (y tras la emisión de otros éxitos televisivos como *The Wire* o *24*) se erige en la narración como **instrumento**¹ de la ficción y sus personajes para defender intereses, marcar territorios, luchar por causas distintas igual de válidas. Esto se logra gracias al establecimiento de diferentes reglas, límites y códigos de honor que hacen soportable esta violencia generalizada ante los ojos de los espectadores. Entonces, este fenómeno muestra un universo de nuevas potencialidades narrativas donde la serialidad otorga un lugar a la complejidad de contar múltiples relatos relacionados con lo que llamaremos desde ahora **violencia instrumental**.

En este sentido, la presente investigación propone conocer la construcción dramática del concepto de violencia instrumental en los guiones de las dos series televisivas de éxito en Norteamérica²: *Breaking Bad*, creada por Vince Gilligan, producida por la cadena AMC en el 2008, y *Dexter*, obra televisiva adaptada³ por James Manos Jr. para Showtime en el 2006. Así, se analizará el proceso de creativo para la creación de estos productos televisivos desde los testimonios de sus respectivos *showrunners*: los dos creadores, guionistas y productores que conciben dramáticamente las historias de los protagónicos dentro del universo de violencia instrumental.

Luego, resultará importante conocer los recursos narrativos que potencian el drama, los que tienen que ver con la escritura del guión, que lograron crear un discurso donde la violencia instrumental representa la disolución de la comunidad y la pérdida de confianza en las instituciones que garantizan el orden social. En primer lugar, esto se podrá ver en el devenir degradante que enfrenta Walter White en *Breaking Bad*, pues éste inicia su actuar delictivo en el negocio de la metanfetamina con la finalidad de juntar dinero para su tratamiento de

¹ Este texto contiene el sombreado en negrita propias de la autora para las principales afirmaciones.

² Cascajosa (2015, p. 149) menciona que, para setiembre del 2013, la emisión de la segunda temporada de *Breaking Bad* llegaba a los 5 millones de espectadores, convirtiéndose en la serie mejor valorada de la televisión según el libro Records Guinness. La misma autora señala que la segunda temporada de *Dexter* sumaba 2 millones y medio de espectadores y lograba que la cadena *premium* Showtime se posicionara como líder de las ventanas de paga (2010, p. 71).

³ Adaptación que inicia, para la primera temporada, Manos Jr. de *El oscuro pasajero* de Jeff Lindsay.

cáncer y hacerse de una herencia que legar a su familia. No obstante, su interés personal se antepondrá a su noble causa en un camino que “lo vuelve malo”⁴.

Sumado a ello, también se evaluará el caso de Dexter y su evolución dramática como personaje, pero su historia hace más evidente el segundo recurso narrativo a analizar: la construcción del código de violencia que permite establecer que agentes, reglas y beneficiarios componen el código de violencia y pueden definir quién la imparte y quien la merece. Por último, el siguiente recurso narrativo a analizar es la mentira. Esto tiene que ver con la función reveladora y el uso del *suspense* que se presenta en la escritura de guión desde la teoría de Doc Comparato, Madeline DiMaggio, Robert Mckee y John Truby.

Con respecto a la metodología, la investigación tiene un enfoque discursivo e interpretativo. Primero, se ha realizado el visionado completo de ambas series cerradas⁵ para luego establecer las secuencias con mayor énfasis del concepto de violencia instrumental. Con ello, se han escogido 13 secuencias que pertenecen, en su mayoría, al final de temporada de cada entrega de las series. Además, se ha usado la teoría de la narrativa audiovisual para el análisis de dichas escenas, siendo básica la consulta a los postulados sobre guión de los ya mencionados Robert Mckee y John Truby. Finalmente, se han realizado entrevistas a los principales especialistas investigadores del tema como Giancarlo Cappello y la doctora en comunicación audiovisual Concepción Cascajosa.

Finalmente, lo recopilado muestra el aporte creativo que deja la figura del guionista en el arte de contar historias. Pese a que se trata de la re-presentación de contextos de violencia, *Dexter y Breaking Bad* proponen un marco narrativo que permite repensar la forma de representación del villano. Incluso, a nivel más local, series como *Narcos* (Netflix, 2015-), *Historia de un clan* (Telefe, 2015) o *La casa de papel* (Atresmedia, 2017) construyen esta

⁴ François Jost ha señalado en su libro *Los nuevos malos (2015)*, que Walter White emprende un “*breaking bad*” pues se vuelve un ser despiadado en la medida en que su arco dramático avanza temporada tras temporada.

⁵ Series que, a la actualidad, han terminado de emitirse cerrando la historia del personaje protagónico por completo.

nueva forma de violencia, instrumental, desde el lado de una villanía más empática. Queda como recomendación a la investigación académica continuar con el análisis de ficciones que están dialogando con la cotidianeidad de los contextos actuales.



CAPÍTULO 1

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento general del tema

Todas las personas, en algún momento, se han sentido presas del encanto de la ficción audiovisual: hay un gusto por ver (ya sea en cine o en televisión) eso que le sucede a “los otros” en un intento simulado de realidad. El espectador se queda sin aliento cuando algo malo está por suceder, llora, ríe, se emociona y muchas veces no puede desligarse de las formas en que un producto audiovisual ficcional (re)presenta los modos y experiencias de vida del contexto que le rodea. Ello sucede gracias a la labor de los guionistas y escritores de los medios cinematográficos y televisivos, que conciben **el arte de escribir para representar la acción dramática** desde su concepto más primitivo, tal como lo entendió Aristóteles en su *Poética*, cuerpo teórico de consulta obligatoria para el estudio de la dramaturgia.

De igual manera, según Comparato, el elemento cardinal para movilizar el sentimiento de los espectadores radica en el **conflicto** que trae la acción dramática: el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final (1993, p. 71). Esta cualidad hace que el narrador pueda, de acuerdo a su pericia, crear una historia buena con la cual el público pueda llegar a entender la fuerza, la decisión y la emoción que impulsa al personaje a hacer lo que hace.

Sumado a ello, John Truby (2007) señala que el buen narrador de historias hace que éstas sean una forma de comunicación que contiene el *código dramático*. Es el tuétano, **la esencia del drama**. Etimológicamente, *drama*- del latín drama, a su vez del griego δράμα- dráma “yo obro”- **significa acción. Sin conflicto, sin acción, no hay drama**” (Comparato, 1993, p. 71). Dada su importancia, de ahí que este componente sea una pieza clave para el desarrollo de esta investigación.

Entonces, cuando el título de este trabajo señala que se analizará la construcción dramática del concepto de violencia instrumental desde el guión de ciertas series se habla de la descripción artística que han hecho los creadores y guionistas de *Dexter* y *Breaking Bad* para mostrar cómo sus protagonistas pueden crecer y evolucionar en sus determinados mundos narrativos. Este proceso es el que ha fascinado al público y ha consolidado el éxito de ambas series. Sin embargo, es un mecanismo que permanece oculto al espectador, pues la técnica que compone la construcción narrativa del guión televisivo hace que el público sea capaz de obtener ese proceso de crecimiento y es, en definitiva, la característica que los unirá a estas grandes historias.

También existe un trasfondo socio-cultural y humano que acompaña a la construcción dramática de narrativas audiovisuales, así como las representaciones sociales que se crean desde el conocimiento de lo existente. Siempre la contextualidad del mundo real, sus problemas y sus angustias dotan a la ficción de elementos significativos que generarán el apego historia-espectador. En este sentido, Schaeffer (2002, p. 183) señala que la ficción tiene como objetivo inducirnos y adentrarnos en los universos que recrea desde la realidad y, para que establezca el vínculo con el espectador, ésta tiene que gustar, “gustarnos como ficción”. En esta experiencia estética, la satisfacción es encontrada y aprobada.

No obstante, este panorama se torna más interesante cuando lo atractivo reposa en lo abyecto y reprobable; es decir, en manifestaciones de violencia que el mundo real reprueba y aborrece, pero puestas en la pantalla chica se vuelven una potente herramienta dramática para la creación de universos y personajes complejos, violentos y amorales. Adam Kotsko ha señalado que los personajes protagonistas que crean los guionistas para obrar de manera amoral en las series pueden ser llamados **sociópatas televisivos**: seres incapaces de conectar con los sentimientos de otras personas, quienes no saben distinguir la verdad de la mentira, muestran carencia de intuición moral, empatía humana y conexión emocional (2016, p. 16). ¿Y por qué esto fascina? *Los Soprano*, *The Wire*, junto a las más contemporáneas *Breaking Bad* y *Dexter* son series aclamadas por la crítica, con altos niveles de audiencia y numerosos palmares que congratulan sus logros técnicos y de guión.

Dichos programas tienen en sus centros narrativos al sociópata televisivo con la suma de un nuevo factor: el uso de la violencia instrumental, despiadada, para lograr sus objetivos.

Así, lejos de generar odio hacia estos personajes y sus historias, el espectador encuentra una especie de identificación, la *filia*⁶ hacia el antihéroe, una conexión que en el contexto cotidiano sería improbable. Desde la explicación de Kotsko, la fascinación cultural por el sociópata televisivo apunta al hecho de que el orden social no existe solo para garantizar la comodidad y previsibilidad de las interacciones sociales, sino para brindar alguna forma de justicia o equidad (2016, p. 19). Pero justo en esta tarea los poderes estamentales fallan y el antihéroe televisivo se erige como una alternativa de solución a los problemas sociales que el público no encuentra en la realidad.

En este sentido, el cine fue el primero en usar la temática de la violencia (en diversos grados) como recurso narrativo en la construcción del guión. Según Grisolia, fueron las influencias sub-culturales las que intervinieron en un primer momento para crear narrativas violentas: la condición socioeconómica deprimida, el barrio en el que se habita, las altas tasas de criminalidad, entre otras (2008, p.19). Estos factores fueron demarcando el escenario propicio para que las artes (la literatura y la novela gráfica) y los medios de comunicación (la televisión y el cine) creen productos en respuesta a esos momentos de caos.

Para fines de esta investigación, se ha anotado las formas de violencia que, en los medios anteriormente mencionados, han existido y evolucionado. Según lo investigado, se podría hacer una separación histórica y conceptual sobre las definiciones y usos de los modos de violencia de la siguiente manera: a) *Violencia sádica disfuncional*⁷ con fines comerciales, irracional, pornográfica y legitimada en el género *exploitation* de los años cincuenta y sus

⁶ Según el diccionario virtual 2018 de la Real Academia Española, filia hace referencia a la afición o amor a algo (<http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=filia>).

⁷ Referencia en cursiva propia, con el fin de subrayar conceptos claves así como productos audiovisuales importantes para el desarrollo del texto.

incursiones tempranas en el cine de mutilaciones *gore* y *snuff*; b) *Violencia institucionalizada* y regulada en films de género como el western, el policial, films de guerra, de súper héroes o de ciencia ficción, donde se recurre a la violencia no extrema como vía de solución para castigar al enemigo y restablecer el estado de orden inicial y, finalmente, c) *Violencia instrumental*, producto complejo de la postmodernidad, que en el cine contemporáneo ha logrado convertirse en paradigma narrativo, como se evidenciará más adelante.

Sobre este último tipo de violencia, Fernández afirma que ésta se legitima a tal punto de presentarla como un comportamiento aceptable, normal, trivial y comprensible (2004, p. 37). En otras palabras, la violencia se justifica en un contexto social caótico donde la única forma de vivir y prevalecer a salvo es usándola contra todos, por un bien común colectivo y/o personal. De ahí su carácter instrumental, la búsqueda del utilitarismo, de usarla para alcanzar un bien mayor.

A diferencia de la definición de *violencia institucionalizada*, aquí la línea entre el bien y el mal es ambigua. Ya no se remite a las relaciones conflictivas de gran escala entre grupos o Estados (como solía ser el tratamiento de la violencia en el western o los films de guerra): ahora los conflictos se libran en el interior de los personajes (en sus mentes, en sus miedos o vivencias), en un mundo donde el mal ya no es el enemigo puntual. Este se mezcla con el bien en un complejo espacio habitado por quienes poseen una fuerte capacidad de destrucción que no será condenada ni castigada, pues es la única manera de sobrevivir en un universo hostil.

En esta línea, importantes representantes de la tradición cinematográfica han optado por esta seducción de lo *violento - instrumental*. Tal es el caso de *Taxi driver* (Scorsese, 1976) y el solitario Travis Bickles, protagonizado por un joven Robert De Niro, que asume el papel de justiciero tras la inestabilidad mental que le dejó su participación en la guerra de Vietnam y la apatía que la urbe le demuestra. Este se compromete con la causa de limpiar la escoria de New York y ayudar a una prostituta en edad temprana a través de la violencia, convirtiéndose en un asesino, en una escena memorable donde dispara a varios proxenetas

y logra el reconocimiento de esa sociedad que le dio la espalda y no reconoció su servicio por el Estado en un primer momento.

Luego, Brian De Palma también muestra un medio urbano hostil donde el corrosivo fenómeno de las drogas hace evolucionar el estado de violencia en *Scarface* (1983): Tony Montana sale de la miseria y las confrontaciones políticas de su natal Cuba, para convertirse en “alguien” a través de la violencia criminal. Con una mirada desconfiada y pesimista, en un afán de espectacularizar la violencia, se construye el universo estético y narrativo en esta película, con el fin de potenciar el ritmo de la narración violenta.

De otro lado, es imposible olvidar lo hecho por Francis Ford Coppolla en *El padrino*, una trilogía sobre la mafia italiana que mezcla el tema de la violencia legitimada como una forma cultural de vida para hablar del “poder, la sucesión, la venganza, la redención y el amor” (Sanchis, 1996, p. 168). La densidad de estos elementos que el autor detecta tienen una importancia capital al lado de la redención y el afán de justicia que encierra Michael Corleone por la muerte de su hermano Fredo y el asesinato de su padre. De esta manera, la concepción de la violencia no llega a adquirir una valoración negativa, como se ha anticipado, sino que legitima un afán de justicia bajo los códigos de “moralidad”, de honor y el deseo de venganza justificada propios de un grupo y sus formas de vida.

Con la presentación de estos ejemplos traídos del séptimo arte, se puede evidenciar que los cineastas mencionados fueron conscientes de la existencia de una sociedad de mitad del siglo XX degradada, violenta y atemorizada por un futuro incierto. Corroborando esto, Mongin señala que los personajes de argumentos cinematográficos contemporáneos recurren a la violencia para probar(se) y mostrar que se existe en un mundo en el que no hay otra cosa que violencia (1999, p. 35).

Posteriormente, el fenómeno de la violencia instrumental se trasladaría a la ficción seriada televisiva. El mundo postmoderno⁸ se ha hecho demasiado complejo para optar por la culminación unitaria del componente dramático y el único clímax que ofrece la narración cinematográfica. La unicidad del cine se enfrenta con la serialidad interminable de la ficción televisiva, un fenómeno totalmente nuevo.

De esta manera, a la actualidad los shows televisivos que conocemos destacan por su valor narrativo, la construcción de grandes historias a través del guión y por representar un logro técnico a nivel visual. Para Cascajosa, los programas de televisión de calidad estadounidense tienden a presentar altos valores de producción, estilos de interpretación naturalistas, actores reconocidos e historias complejas: valores de producción que son reconocidos y apreciados por audiencias internacionales (2015, p. 156).

Por esta razón, este texto centra su atención en la reivindicación de la figura del guionista y su trabajo en la creación de historias para la ficción seriada que se construyen dentro del universo de violencia instrumental. Cuando el relato se despegó del celuloide y pasó a la pantalla chica, encontró el espacio para un desarrollo argumental más amplio y complejo. De ahí que las nuevas series tengan una gran calidad de guión.

El estudio de la cultura de las series de Cascajosa indica que la serialidad en la ficción televisiva dio la posibilidad de experimentar con la narración, con las temáticas, con los temas que se pueden o no tratar, con los temas inamovibles que en la industria del cine son todavía estándar, como los personajes negativos que pueden ser el héroe de la función (2015, p. 166). Entonces, la serialidad trae como consecuencia la ampliación de la narrativa del guión: los límites del formato desaparecen y el guionista cuenta con grandes horas para que el público pueda conocer las motivaciones y angustias de esos personajes moralmente incorrectos. Por esta razón, ahora las series son sus escritores.

⁸ Término usado por autores que piensan la sociedad contemporánea desde la sociología y la filosofía, será definido en el marco teórico.

Desde la década de los noventa, la ficción seriada empezaría a abandonar las historias aptas para todo público a cambio de presentar ficciones más realistas, con temáticas menos estereotipada y más imaginativas. Así nacerían *Twin Peaks* o *Expedientes secretos X*. Para el primer caso, el universo estético y narrativo de la serie se complejiza con la ruptura de la linealidad y demás ornamentos de autor propios del cine de David Lynch. Y en el 2000 se incrementan los acercamientos realistas en historias vistas del lado marginal con gran acogida en el público. Un caso representativo fue el de *Los Soprano*, una serie que mostraba, sin romanticismos y sin maquillaje, la implacable violencia de la mafia y la vida personal de Tony Soprano, en un posible homenaje a Tony Montana.

Desde ese momento, y como apunta Fernández, el concepto de violencia instrumental empieza a tener un punto de inflexión:

“La violencia en televisión tiene aprobación por el público porque se la presenta como un recurso que tiene muchas probabilidades de conseguir los objetivos pretendidos, independientemente de que sean vistos (juzgados) desde fuera como positivos o negativos desde un punto de vista ético” (2004 p. 40).

La monstruosidad de quienes la ejecutan, según esto, es más llevadera, pues la ficción seriada tiene la capacidad de complejizar esas situaciones de ambigua moral que señala Fernández. Los espectadores asistían a la caída de la ficción ligera para dar pase a un modelo narrativo predilecto con componentes episódicos centrados en el drama de lo complejo de las relaciones humanas y sociales. En muchos casos, las tramas que giraban alrededor de la *violencia instrumental* ayudaban a consolidar con éxito *la tercera edad dorada de la ficción televisiva norteamericana*⁹.

En esta etapa, desde el lado creativo y artístico, las series daban la posibilidad de romper con el encuadre y la temporalidad, ganando mayor tiempo para desarrollar lo complejo de

⁹ Etapa estudiada en este texto a partir de los aportes académicos de Cascajosa C., García A., Cappello G., entre otros.

la pulsión del Eros y el Tánatos del ser humano y sus nuevos usos dentro de las historias y los personajes. La pantalla chica tomó este nuevo componente como una forma de comunicación y expresión más que como un modo de sentencia moral. Gracias a estos factores, y por contrario a lo que se podría creer, no se ha alejado al espectador contemporáneo, sino que se ha consolidado la relación espectador-personaje, ya que la identificación recae en el atractivo de la densidad amoral.

En este sentido, las series han consolidado su existencia como la ventana más fiable para diagnosticar las dinámicas de nuestro tiempo. Muestra de ello resulta el hecho de que en gran parte de las series norteamericanas surgidas en la década pasada estas dinámicas hayan tenido que ver con la violencia instrumental en la que deviene la sociedad estadounidense. Esto ha sucedido como consecuencia de acontecimientos ligados a la decadencia del imperio americano, los efectos del ataque del 11 de setiembre o el receso económico de los últimos tiempos. Convertidos en nuevos ejes argumentales, los componentes mencionados están presentes en series como *Mad Men*, *Buscarse la vida en América*, *Homeland* o *Breaking Bad*.

Entonces, tras la posibilidad que tiene el creador-guionista (o showrunner, como se definirá más adelante) de contar una historia de manera más amplia, el universo de violencia instrumental resulta el escenario perfecto para re-presentar todos los temas que la televisión había evitado históricamente. Seguidamente, para iniciar la labor de análisis de la construcción del concepto de violencia instrumental en el medio televisivo se presentan las series que contribuirán a esta tarea: *Breaking Bad* (2008) del creador y principal guionista Vince Gilligan y *Dexter* (2006) la adaptación televisiva del creador de la adaptación y guionista de la primera temporada James Manos Jr. Aunque dichas series posean ejes argumentales distintos, pueden ser vistas bajo la lupa transversal del uso de la violencia instrumental y la construcción de un código de violencia que potencia sus historias y hace actuar a sus personajes dentro del mundo criminal y psicopático, respectivamente.

En el caso de *Breaking Bad*, se presenta el dilema de un profesor de física sobre calificado para el trabajo que tiene y, para su desgracia, es diagnosticado de cáncer pulmonar. Con las

presiones económicas recalcitrantes y una familia que mantener, decide capitalizar sus saberes químicos en el mundo de la producción de drogas, llegando hasta los límites más bajos de la criminalidad.

De otro lado, las injusticias nunca estuvieron mejor vengadas en las manos de *Dexter*, un joven forense que, pese a trabajar oficialmente para el departamento de policías de Miami, cuenta con un trabajo purgatorio extra para la segunda parte del día: satisfacer sus pulsiones tanáticas asesinando y descuartizando criminales en la oscuridad de la noche.

En suma, los personajes de estas series resultan interesantes por su potente naturaleza reveladora y su puesta en evidencia de la dualidad del ser humano. No obstante, pareciera que sus actos ilegales no llegan a comprometer el sentido de lo que es moral o justo, pues los espectadores logran empatizar con el complejo de relaciones que generan ambos protagonistas con el pasar de la trama.

Finalmente, después del proceso de planteamiento y delimitación del tema surge la pregunta general que guía esta investigación:

- a) ¿Cuál es el proceso de construcción dramática, ligada a la concepción y elaboración del guión televisivo, de los universos de violencia instrumental en las series *Dexter* y *Breaking Bad*?

De ésta surgen cuatro preguntas específicas:

- b) ¿Cómo se configura el papel del guionista/*showrunner* dentro de la concepción creativa de los universos de violencia instrumental para las series *Dexter* y *Breaking Bad*?
- c) ¿Cómo contribuye la construcción y evolución dramática del personaje protagónico a potenciar el concepto de violencia instrumental en las series *Dexter* y *Breaking Bad*?
- d) ¿Cuáles son los componentes que conforman el código de violencia por el cual se justifica la acción violenta de los protagonistas de *Dexter* y *Breaking Bad*?

- e) ¿Cómo funciona el recurso narrativo de la mentira usada por los protagonistas de *Dexter* y *Breaking Bad* dentro del universo de violencia instrumental?

1.2 Objetivo de investigación

Para fines de esta investigación se ha planteado un objetivo general:

1. Analizar el proceso de construcción dramática, ligada a la concepción y elaboración del guión televisivo, de los universos de violencia instrumental en las series *Dexter* y *Breaking Bad*.

Y cuatro objetivos específicos:

1. Describir el papel del guionista/*showrunner* dentro de la concepción creativa de los universos de violencia instrumental para las series *Dexter* y *Breaking Bad*.
2. Analizar la construcción y evolución dramática del personaje protagónico de las series analizadas y su contribución al concepto de violencia instrumental.
3. Analizar los componentes que conforman el código de violencia por el cual se justifica la acción violenta de los protagonistas de las series analizadas.
4. Establecer el funcionamiento del recurso narrativo de la mentira usada por los protagonistas de *Dexter* y *Breaking Bad* dentro del universo de violencia instrumental.

1.3 Hipótesis

Este trabajo define el concepto de violencia instrumental como la acción utilitarista ejercida para conseguir un bien común mayor (el bien social, familiar o personal) desde la actividad criminal o la psicopatía que realizan los personajes analizados. Dentro de este contexto, **el proceso de construcción dramática que intervienen en la consolidación de la violencia televisiva empieza con la figura del creador-guionista (o *showrunners*), gestor y escritor de las historias llamativas violentas que componen.** Pero la novedad posmoderna radica en el hecho de que no se trata de la violencia clásica que opone el

universo de los buenos y los malos: ahora la violencia es instrumental y es entendida como el acto de hacer el mal por las razones correctas.

Así, **Vince Gilligan** y **James Manos Jr.** (creadores y guionistas principales de *Breaking Bad* y *Dexter*, respectivamente) ponen en el centro narrativo dramático a los antihéroes, los “nuevos malos” (en palabras de François Jost), personajes de moral ambigua como el químico productor de metanfetamina Walter White de *Breaking Bad* y *Dexter*, el forense/asesino en serie del show televisivo del mismo nombre. No obstante, pese a la fascinación criminal y psicopática de hacer el mal de estos seres, dichas historias de criminalidad se cuentan de manera compleja e interesante gracias a la evolución dramática de los personajes que permite la ampliación narrativa dentro del formato de la serie. Con esto, el código de violencia que crea el guionista se instala en el conflicto dramático interno del personaje y su relación, y a nivel externo, con otros personajes de su vida familiar, además del vínculo con la posición y representación del orden social y los organismos del Estado.

En este contexto, las series constituyen una revancha para los guionistas, quienes permanecían ocultos dentro del sistema de producción de ficción. Se generan una serie de retos para el ámbito del guión de cara a seguir manteniendo esa relación de identificación espectador-protagonista, ya que los personajes mencionados representan la caída del carácter heroico. **El personaje y su evolución dentro de los contextos usados en *Breaking Bad* y *Dexter* muestran que dentro del discurso de violencia instrumental los personajes no nacieron malos, se hicieron de tal carácter por las circunstancias, y es esta transformación la que apasiona al espectador.**

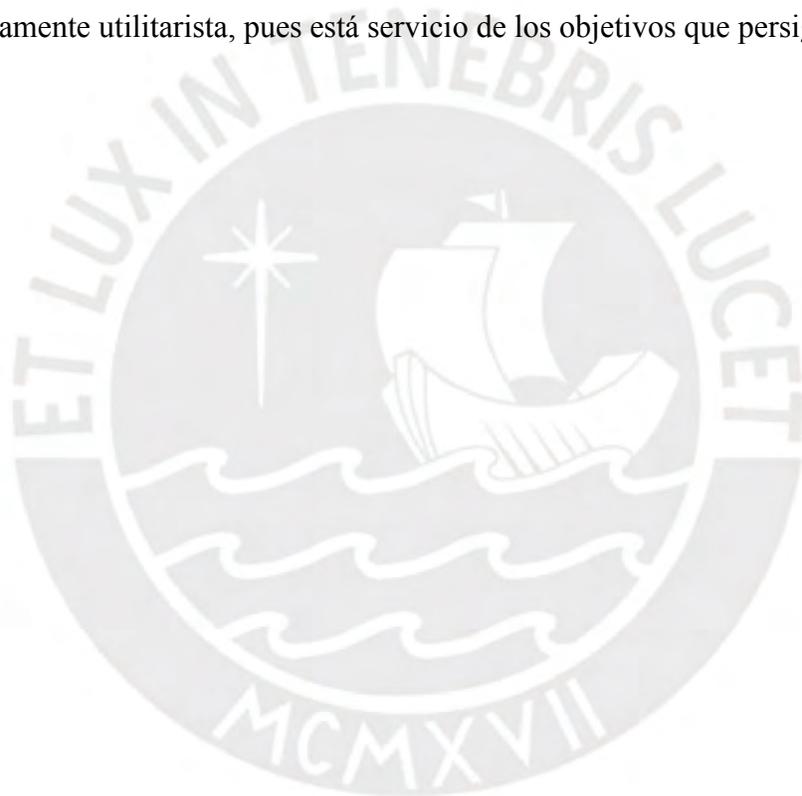
Adicionalmente, dentro de estas historias el devenir del concepto se evidencia, en primer lugar, tras la acción de los personajes y la formación de sus arcos dramáticos. Como se ha dicho, tanto Walter White como Dexter **actúan bajo un código de violencia creado por los guionistas: son personajes que le quitan al Estado cierto poder y ejercen la violencia con fines propios, desde una lógica utilitarista, pero algunos de ellos ya forman parte del monopolio del Estado que ejerce violencia (Dexter es policía, Walter**

White es maestro). La arista interesante radica en el hecho de que se puede notar una ambigüedad constante, la violencia que ejercen los personajes para realizar acciones justas es la misma que ejercen las instituciones formales para hacer cumplir la justicia social. Por ende, dicho **código hará que la historia del personaje no sea rechazada por el espectador**, pues las reglas de la violencia ejercida justifican sus acciones con la finalidad de obtener un bien común mayor.

En el caso de *Breaking Bad*, Walter ingresa al mundo criminal tras la detección de un cáncer terminal y una familia que mantener. Buscará obtener dinero fácil y rápido cayendo en el narcotráfico, topándose con obstáculos cada vez más fuertes que lo llevarán a evolucionar y a degradarse. En este sentido, lo más interesante en términos narrativos se encuentra en la **evolución-degradación del personaje**, un fenómeno trágico conocido en la dramaturgia griega pero que, en el contexto de la serie, incurre en lo que Jost ha llamado un “volverse malo” (la traducción al español de “*breaking bad*”). Así, se evidencia que en la curva dramática de Walter la violencia termina sirviendo para salvaguardar intereses individualistas en un inicio bien intencionados y, con el avance de las temporadas, motivado por su afán de avaricia.

Por otra parte, el reto de la construcción dramática en la historia de *Dexter* estaba basado en **la autorrevelación**, pues durante las siete temporadas se muestra a un héroe que carece de empatía, pero que busca encajar en su contexto, diferente al asesino de la obra de Jeff Lindsay. El Dexter televisivo es el fenómeno de la postmodernidad desencantada del mundo que busca un tipo de justicia extralegal legitimada en la violencia instrumental, la psicopatía del “ojo por ojo”. En las primeras temporadas, Dexter parece ser el limpiador de escorias más efectivo que el cuerpo policial al que pertenece. Sin embargo, con el pasar de las temporadas, mostrará la evolución del personaje de antihéroe aceptado a villano confeso, pues sus asesinatos van siendo descubiertos por la policía y él, con un hijo que criar, no tiene más remedio que eliminar a agentes del orden inocentes y a todo aquel que amenace con su seguridad.

Finalmente, haciendo el ejercicio de abstracción de las formas de escritura del guión de ficción planteada por John Truby y Robert McKee, **la mentira se erige como otro recurso dramático potente, pues incurre en revelaciones de la trama para el espectador y muestra que el conflicto principal tiene que ver siempre con el riesgo a ser descubierto.** Para Jost, “la mentira es la piedra angular de los guiones que ponen en escena a personajes malos” (2015, p. 112). Para el caso de Dexter, éste sólo admite la verdad de su condición con las mujeres que ama (Debra, Lumen y Hannah). Para Walter en *Breaking Bad*, la mentira es el escudo que tapa la incomunicación del personaje: durante la primera temporada, Walter miente para proteger a su familia, sin embargo, a partir de la segunda la mentira es puramente utilitarista, pues está al servicio de los objetivos que persigue Walter.



CAPÍTULO 2

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La cultura de la violencia: instrumentalidad en la “posmodernidad” mediática y la situación del (súper)hombre.

Ante la crisis del espíritu, la ciencia y la verdad, hecho sucedido después de que el mundo del siglo XX fuera parte de las guerras más crueles de la humanidad, se ha visto que el ejercicio de la violencia responde a la crítica del poder, de la vida social, del actuar del hombre y a su condición de individuo. Para González, la sociedad posmoderna toma la violencia de forma natural, pues los grupos han normalizado y legitimado los actos violentos como única forma de afrontar los conflictos o problemas cotidianos (2017, p. 122). Dentro de este contexto, la violencia representa la vía de escape a todo el desequilibrio social que enfrenta la civilización, el desorden de la realidad y da cuenta de la finitud de lo humano.

Además, a nivel macro-estructural, el contexto sociocultural es determinante para forjar la personalidad del individuo. Por ello, el ambiente familiar, el educativo, el cultural o el socioeconómico pueden deshumanizar a una persona o convertirla en un ser noble y benevolente. En consecuencia, el desarrollo de conductas violentas responde al ambiente y no tanto la naturaleza del ser humano, ya que se trata de un conjunto de factores aprendidos culturalmente (González 2017, p. 124). De ahí la pertinencia de los postulados de Jost (2015) en su estudio cuando señala que los “nuevos malos”, los personajes analizados en este texto, son personajes (aunque de la ficción), que no nacieron malos, se hicieron de tal forma arrimados por las desventuras contenidas en su hábitat respectiva.

Sumado a ello, esta re-presentación del hombre en la pantalla chica, desde su maldad, tiene que ver con la pérdida de valores y la débil moral generada producto de estos tiempos. Nietzsche, desde la filosofía, había anticipado en sus escritos las características de este nuevo ser: el *superhombre*, el único capaz de sobrevivir en la tierra tras la muerte de Dios (o la pérdida de virtudes en busca del bien común), arremete contra el falso bienestar

contemporáneo, contra su mísera felicidad, contra su paupérrima razón, contra sus sórdidas virtudes, contra su absurda justicia, velando por amarse a sí mismo¹⁰ (p. 256-260).

Estas anomalías forman parte del síndrome que algunos autores han rotulado como “sociedad posmoderna”, una etapa de crisis para el sujeto y las instituciones que le rodean. Siguiendo esto, según Lipovetsky “el tiempo posmoderno es la fase *cool* y desencantada del modernismo, la tendencia a la **(des)humanización** a medida de la sociedad, el desarrollo de las estructuras fluidas moduladas en función del individuo y de sus deseos” (1983, p. 113). Sobre este punto, el tema de la violencia se ha convertido en un dispositivo que ha cuestionado la práctica postmoderna y ha puesto en jaque todo el orden preestablecido.

Cuando este fenómeno se traslada a la televisión, el interés mediático sobre las acciones violentas y los asesinos en serie ha experimentado un sentimiento dual de aversión y fascinación. Para autores como Rincón (2002) la violencia televisiva deja de ser un concepto ético para convertirse en la estética de nuestro tiempo. Es una manera de expresarse y comunicarse, de hacer sentido contando historias a través de los medios, dispositivos que balbucean la inestabilidad, la incertidumbre, el desconcierto, la confusión y la indefensión del sujeto social (p. 122). En otras palabras, la violencia se hace parte de la sociedad del espectáculo, a veces sobrecargando lo grotesco y otras como una forma de reclamo hacia la reivindicación de las estructuras institucionales y los valores resquebrajados.

Igualmente, el medio televisivo es quizá el escenario que ha permitido observar de manera precisa la instrumentalidad, el grado de utilidad que tiene la violencia dentro de los universos que recrea la ficción. En este sentido, González (2017, p. 118) señala que la violencia actúa como *modus operandi* para resolver los problemas cotidianos, aunque también se extrapola a otros ámbitos como el social e incluso el familiar, además de conseguir sus objetivos y mostrar dominación.

¹⁰ Extracto del estudio de “Así hablo Zaratustra” de Friedrich Nietzsche en Penella, M. (2011) *Nietzsche y la utopía del superhombre*. Barcelona: Ediciones Península.

De la misma forma, dentro de este universo de violencia instrumental, entendida como el hacer del mal por las razones correctas, se genera un corpus de reglas para la acción, o lo que he llamado un código de violencia. Dicho constructo propone el marco de referencia bajo el cual actúan los personajes analizados y justifican la instrumentalidad de sus agresiones.

No obstante, esto se puede abstraer de lo postulado por González sobre la cultura de la violencia. El autor explica que los pequeños grupos, o subculturas, se consolidan en base a tres cuestiones fundamentales: la configuración de unas normas de conducta, de un grupo y de una serie de comportamientos, actitudes y actuaciones determinadas por las reglas acordadas por el propio grupo (2017, p. 122). Por esta razón, si se habla de una subcultura de violencia, en este caso puede hablarse de una violencia personalizada, instrumental, que conocerá sus motivaciones en relación a las necesidades de los personajes Walter White y Dexter.

2.2 Las primeras ficciones mediáticas enmarcadas en el concepto de violencia instrumental

Algunos de productos culturales ubicados en lo que se ha denominado *postmodernidad* han portado el concepto de violencia instrumental. Dentro de sus narrativas pueden verse justificadas acciones crueles que buscan la consecución de un fin mayor, de venganza o de defensa, individual o colectiva. Seguidamente se observará la manera en que esta afirmación aparece en las distintas artes narrativas escritas a lo largo del tiempo.

2.2.1 La literatura goza del mal: desde la tragedia griega hasta las obras de consumo modernas

Como un repaso a la condición de la literatura clásica inicial y su ligazón con lo violento, se ha documentado en ella hechos de ficción agresivos y legítimos como resultado de la perturbación del *status quo* social. Para fines de esta investigación cabe remontarse al nacimiento de las obras griegas y el género trágico. Éstas han demostrado ser parte de un

modo de contar historias que pone a prueba el estoicismo de la condición humana. En este sentido, la literatura griega pone en evidencia el problema de lo trágico (y lo violento) de forma basta, de tal manera que el fenómeno de la tragedia ática marca la pauta en el arte de contar historias complejas desde el siglo V en adelante.

Desde la tradición homérica hacia una aproximación en las obras de los tres escritores trágicos de Grecia, el héroe, centro de tal creación literaria, ha sufrido algunas mutaciones. En *La Iliada* y *La Odisea*, Ulises aparece como el radiante luchador y vencedor virtuoso, a modo de semi dios, que se alza en armas en favor de un destino justo para él y los suyos. Sin embargo, los protagonistas de las tragedias de Sófocles, Esquilo y Eurípides son seres de una moral dual. Según Lesky, estos se encuentran ante el fondo oscuro de la muerte que les arrebatará sus alegrías para sumirlos en la nada o para llevarlos a un lóbrego mundo de sombras no mejor que la nada absoluta (2001, p. 18). Esto quiere decir que el camino del héroe se complejiza y se tergiversa por la cercanía a lo cotidiano de las penurias vividas, los hechos fantásticos, los móviles de traición familiar, venganza o ambición presentes se vuelven detonantes del hecho funesto.

En este campo nace la tragedia¹¹, una de las más grandes aportaciones para el campo del espíritu y la creación del arte de relatar historias a lo largo del tiempo. Estudioso del tema, Aristóteles en *La Poética* la definía de la siguiente manera:

“Una representación imitadora de una acción seria, concreta, de cierta grandeza, representada y no narrada, por actores, con lenguaje elegante, empleando un estilo diferente para cada una de las partes, y que, por medio de la compasión y el horror provoca el desencadenamiento liberador de tales efectos”(2003, p. 20).

Esta sensación liberadora ha sido determinada como la *catarsis*, la finalidad de lo trágico donde se expían las culpas y el dolor encuentra un punto de desfogue. De ahí la fascinación

¹¹ Resaltado en negrita propio.

del hecho de ver el conflicto, pues no es uno quien padece, si no que puede observar el fallo del sentido y la capacidad humana y reflexionar de forma cercana.

De manera similar, Lesky señala que la condición para hacer cercana la historia con el espectador recae en el hecho de que el hombre que se ve afectado por la caída trágica, no ha de ser ni moralmente perfecto ni moralmente reprochable (o sea, se rechazaba al héroe de virtud incontrastable), sino que más bien ha de ostentar en lo esencial nuestros rasgos, incluso puede ser un poco mejor de lo que somos nosotros en término medio (2001, p. 34). Evidencia de esto, en la actualidad, resulta la forma en la que los creadores de narrativas trágicas y violentas, tanto en la literatura moderna como en los medios de comunicación, dotan de un halo de inteligencia algo superior a la del común cotidiano a sus protagonistas, para que el recorrido hacia la tragedia de estos se vuelva más interesante de seguir.

En este contexto, el mismo autor establece que el acontecer trágico tenía sentido y se caracterizaba por la falta de una solución del conflicto alejada de la destrucción física o moral, pues era lo que inevitablemente tenía que pasar (Lesky, 2001, p. 29). En otras palabras, esto se convirtió en la condición esencial para la constitución de este género. Una de las más grandes creaciones de la tragedia griega es sin duda la *Orestíada* de Esquilo. Esta trilogía marca el desafortunado recorrido de Orestes para lograr la venganza de Agamenón, su padre, asesinado en manos de Clitemnestra, su madre, y su amante Egisto. En su afán de justicia, el acto violento es consumado con el matricidio y la condena que Orestes sufre por este hecho.

Pero el fin de esta grandiosa composición no es el hundimiento del hombre ante lo irremediable de los contrastes, sino una reconciliación que este experimenta en *Las Euménides*. En esta parte, y pese a la molestia de las Furias, Orestes es perdonado y reinsertado a la vida social gracias a la intervención de Apolo y Atenea. La historia deja entrever al final que el acto violento, pese al juicio, es legitimado como el castigo justo para Egisto y Clitemnestra, quienes caen como malhechores y amorales, pero no como víctimas de un trágico sino. En este caso, la destrucción inherente como elemento principal para la resolución del conflicto pasa a segundo plano y lo

que se observa es **el uso instrumental de la violencia como media para hacer justicia**, con una consecuencia que bien pueden ser aplacada si el favor de los dioses lo permiten.

En suma, este modo de representar lo trágico de la violencia como un hecho justo se encuentra dentro de la gran obra artística y dramática de la tragedia, tomada como un hecho ficcional que en su tiempo sirvió para mostrar las penurias de “otros” al público. Los escritos de Lesky sobre el análisis de la tragedia griega dejan en claro que el saber de la narrativa no desarrolla ninguna teoría de lo trágico sin salirse de su configuración en el drama y su referencia del mundo (2001, p. 40).

Sin embargo, en un salto hacia las formas de creación del relato moderno en el siglo XIX, Inglaterra y Estados Unidos pueden sacar a flote el cambio de este modo de narración. Mitos como el de Jack “el destripador” o el asesino en serie real Henry Howard Holmes, alejados de cualquier construcción del sentido trágico griego, empezaron a consolidar la fascinación social por el asesino en el público. En el caso del primero, tanto en Inglaterra como en los Estados Unidos, los *penny bloods*¹² se convirtieron en una forma de consumo popular de la historia sensacionalista de Jack y su relación con detectives y hechos sobrenaturales puestos al alcance de las clases más bajas (el pago era de un penny, moneda de la época).

De otro lado, según lo estudiado por Cappello (2011), las *dime novels*¹³ editaron hasta la saciedad materiales que explotaban la notoriedad de este asesino: recorridos guiados a los lugares del crimen y recreaciones de los asesinatos en *peep shows*, donde a cambio de unas monedas se podía observar la escena a través de un agujero. Por otra parte, el caso del Dr. Holmes resulta particular, pues es un asesino en serie norteamericano real a quien se le acuña los homicidios de cerca de 30 personas a lo largo de su trayectoria. Sin embargo, esto no impidió que su figura se convirtiera en

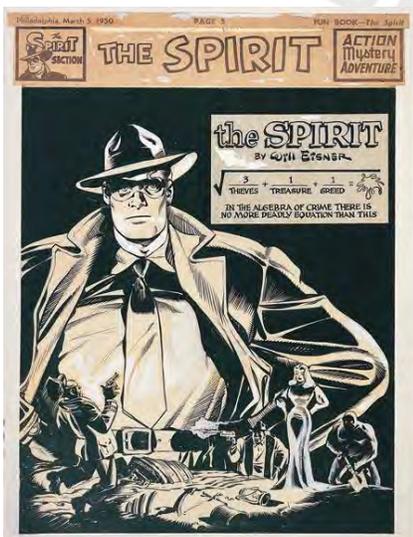
¹² Ver Springhall, J. (1994), ‘Disseminating impure literature’: the ‘penny dreadful’ publishing business since 1860. Traducción propia.

¹³ Ver definición en Roucek, J. S., & Montiel, Á. M. (1961), La Sociología de la literatura detectivesca, criminal y de misterio.

un ente de consumo bastante lucrativo: exhibiciones de su efigie en museos de cera, *freak shows* y reproducciones a escala de la casa de Holmes, conocida como *The Castle*, después de que ésta fuera incendiada para conocer su cámara del horror y los artilugios que utilizaba para cometer sus asesinatos fueron la sensación (Cappello, 2011).

Esto dejó entrever en su momento la forma en que un hecho violento social e históricamente más cercano canalizó el concepto de la muerte y la destrucción hacia el morbo intrínseco y el deseo de ver por parte de un público totalmente dispuesto. Como consecuencia, las historias de violencia y asesinatos empezaron a mostrar un excelente campo para motivar el consumo.

2.2.2 La novela gráfica y la violencia amoral



The Spirit

Graficado por Will Eisner.

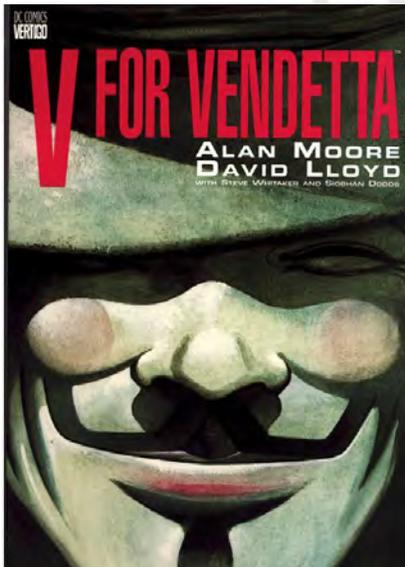
Fuente: <http://www.thefederalounge.com/>

La novela gráfica es un producto de comunicación engendrado en la segunda mitad del siglo pasado, es una respuesta al convencionalismo presentado en el cómic y está compuesto de un lenguaje especial. Para Eco (1965), consta de elementos figurativos iconográficos que hablan a través de la semántica propuesta en la “nubecilla” o cuadro de diálogo, la manifestación hablada de los personajes, todo esto ordenado en la relación sucesiva que muestra la existencia de una sintaxis específica. Es decir, la historia se ordena en forma de relato a partir de estas “leyes de montaje”, por dar un ejemplo exacto a partir de los films (p. 155-157).

Como parte de sus características más renovadoras, la novela gráfica presentó un nuevo modelo narrativo que se alejaba de la creación del clásico héroe épico con poderes sobredimensionados. Padre del género, Will Eisner fue el creador del primer ejemplar de este tipo en 1940. *The Spirit* narraba las aventuras del justiciero enmascarado, Denny Colt,

quien desde el anonimato comenzó una vida de lucha contra el crimen usando tan sólo una pequeña máscara, un traje de negocios, un sombrero y guantes. Éste enfrentaba a los más temidos villanos de la ciudad.

Definitivamente, se hablaba de una narrativa más humana y centrada en la realidad. Igualmente, Trabado considera que la historia de *The Spirit* habla de la experiencia personal, del relato de gentes y de hechos que podrían pasar como reales a través de una nueva sintaxis de imágenes (2006, p. 226). En esta ampliación de las posibilidades del cómic, tanto gráfica como narrativa, se buscaba reivindicar la mirada hacia la vida y los espacios cotidianos a través de personajes solitarios, así interactúa en el flujo continuo de una sociedad apesadumbrada por las complicaciones del día a día.



V de Venganza
Moore y Lloyd

Fuente: <http://www.ultaanda.com/>

Luego, en 1982, el historietista Alan Moore publica *V for Vendetta*, la novela gráfica más importante de su carrera. El argumento se centra en un ficticio régimen totalitario inglés que, tras una guerra nuclear, es tomado por Norsefire, un partido de ultraderecha. Este grupo de poder controla a la población de forma política y tecnológica. Sin embargo, un "terrorista" subversivo que se autodenomina V, disfrazado de Guy Fawkes (histórico conspirador católico inglés) forja una campaña convulsiva para acabar con la anarquía y el fascismo, eliminando a quienes se le interponga.

En esta novela, V se consolida como el justiciero que intenta acabar con un régimen opresor. Se muestra un panorama estatal complicado, frente al que Moore crea a un personaje que derrocará el sistema con ideas políticas muy marcadas que nos hablan específicamente del sacrificio de una sociedad ante las promesas del Estado. La violencia se plantea como **necesaria** en miras de un **bien común mayor**. En su momento, según Villareal, este fue además un relato que portó una gran crítica hacia la situación de la

Inglaterra de Margaret Thatcher y evidenció el descontento de la sociedad de la época (2014, p. 127).

También, cabe señalar que con *V de venganza* se marcó el hito de una nueva clase de héroes presentes en la actualidad de la ficción televisiva. El personaje de V, por ejemplo, cuenta con un aspecto peculiar que radica en el hecho de que los atentados terroristas a gran escala cometidos en la historia sean considerados el móvil para la liberación del Estado.

Esta complejidad del actuar y de la situación en la que se ubica el personaje llena de un dramatismo único la generación del relato de Moore, innovando el modelo de personaje y trasladándolo hacia una zona donde el deber deontológico es dejado de lado para asumir ciertos riesgos con la finalidad de buscar el bien común. Se podría decir, incluso, que esta es una de las principales características en la generación del nuevo personaje protagónico, el antihéroe. Para Toledo y Sánchez, se trata de una nueva figura contraria al héroe que describe de la siguiente manera:

“Un **antihéroe** no es la contrapartida negativa del héroe protagónico, sino **una nueva clase de héroe cuyos métodos no son los mismos que los del héroe clásico**. Pese a ello, es en sí mismo **el más humano de los héroes**, pues su humanidad lo hace luchar contra elementos que escapan a su control. El antihéroe lucha contra la muerte, o el Estado, o el entorno inmediato, o la enfermedad, etc. Su victoria es más el triunfo del coraje humano y las ansias de supervivencia, que la de la victoria real contra un enemigo definido” (2000, p. 179).

Finalmente, este recorrido por la novela gráfica marca el cambio de paradigma en cuanto a los relatos de violencia clásica, según denominación propia, hacia otro tipo de violencia motivada por los fines correctos, la violencia instrumental. Las narraciones de cómics como las de *Superman*, donde la dualidad de dos mundos (la acción del héroe con superpoderes y la vida cotidiana no se mezclan del todo), dejaron un legado repetitivo que fue cambiado por nuevos artistas que optaron por la renovación de la trama a través de la novela gráfica.

Ellos destruyeron los límites entre lo bueno y lo malo, alargaron las historias e incorporaron en ellas formas gráficas y culturales que les permitieron plasmar su mirada sobre el mundo de forma singular.

2.2.3 *El cine y las mutaciones del concepto de violencia*

El tema de la violencia como un concepto para ser admirado, gráfico, dinámico y de mayor alcance se hizo posible gracias a la oportunidad que brindó la imagen en movimiento. En el cine, la opción de seducir la mirada con el acto violento, cercano a la vida del espectador, estuvo presente y llamó su atención desde un primer momento. También, es importante anotar que el séptimo arte convocó y forjó un público cercano consumidor de imágenes cruentas, ya sea ligadas a contextos reales o de ciencia ficción, y esta herencia fue llevada a la televisión para su posterior generación de contenidos.

Sin embargo, el concepto de violencia en el cine ha ido evolucionando y cambiando, para llegar a ser hoy un tipo de **violencia instrumental** casi naturalizada y aceptada por los personajes que dan vida a sus historias tanto en este rubro como en la televisión. En este sentido, como se ha señalado anteriormente, para fines de esta investigación y un mejor análisis de la mutación del concepto a lo largo del siglo pasado, se ha esquematizado los tipos de violencia de la siguiente manera: a) *Violencia institucionalizada*, b) *violencia sádica disfuncional* y, finalmente, c) *violencia instrumental*¹⁴.

El primer concepto, *violencia institucionalizada*, corresponde a un tipo de violencia regulada en films de género como el western, el policial, films de guerra, de súper héroes o de ciencia ficción, donde se recurre a la violencia no extrema como vía de solución para castigar al enemigo y restablecer el estado de orden inicial. Cronológicamente, este es el primer ejemplar de violencia en el cine como **contenido argumental**, un medio para expresar un punto de vista con fines moralizadores o ideológicos, según los objetivos del

¹⁴ Esquematización propia donde cada concepto se ve apoyado por las aseveraciones de los autores citados en el texto.

autor. Sobre esto, Orellana (2007), cita algunas de las películas más representativas que han sido creadas bajo este concepto:

“En un principio, las situaciones violentas se mostraban y justificaban como elementos propios de acontecimientos históricos, bien de carácter bélico, social o ideológico (...) Abel Gance mostró aparatosas escenas de guerra en *Napoleón (1927)* para resaltar el carácter incontenible y tenaz de Bonaparte. Por otra parte, la sangre se derramaba desde un lado ideológico, como la defensa que hace Eisenstein de la Revolución Bolchevique en *El Acorazado de Potemkin (1925)* y la dureza contenida en la secuencia de la escalera de Odesa (...) También ha tenido fines reflexivos, como la apuesta de D.W. Griffith en el film *El nacimiento de una Nación (1915)* y todas los sacrificios que se encierran en él” (p. 92-93).

En otras palabras, Orellana resume cómo la violencia se encuentra instalada en problemas sociales o situaciones que la requieren y se usa como una vía de solución para volver al status quo. Desde el lado de la ciencia ficción o de miradas hacia géneros de cine particulares, la ficción de superhéroes o los films ligados al western recurren al acto violento solo para arreglar desacuerdos y diferencias, sin que esto se vuelva un modo de vida constante. Desde la americana *La Diligencia* (John Ford, 1939), pasando por la coproducción italo americana y alemana que representó *El bueno, el malo y el feo* (Sergio Leone, 1966) o la española *Django* (Sergio Corducci, 1966), se demostraba que el paradigma del género *western*, que evidencia la violencia institucionalizada, la mostraba como un fórmula y convención recurrente para la resolución del conflicto.



La Diligencia de John Ford



El bueno, el malo y el feo de Sergio Leone



Django de Sergio Corducci

También, para corroborar esto, Imbert señala que la violencia siempre ha sido un tema recurrente en el cine de género: era una violencia codificada, regida por las leyes narrativas de los respectivos géneros, realista dentro de unos límites, que encajaba en los códigos de representación, una violencia transformada en hecho narrativo, esto es, integrada en una cadena de acontecimientos que de alguna manera la justificaban (2010, p. 335). De aquí se desprende el valor funcional que poseía el tópico violento como agente para la resolución de conflictos, siempre usado de manera mesurada y respetando los límites y los cánones para la representación impuestos por la industria hollywoodense.

Por el contrario, la *violencia sádica disfuncional* ha sido definida en esta investigación dentro de los márgenes que permite observar las películas de serie B y el cine de explotación o *exploitation* norteamericano. Para despuntar al espectador, la violencia se presenta aquí en un rango tan amplio como la misma realidad o la ficción, pasando por el erotismo picaresco del teatro burlesco hasta la ultra-violencia y sadismo proporcionado en la herencia del teatro Grand Guignol francés.

En estos films, la violencia carece de intenciones reflexivas, ideológicas, de méritos artísticos o de calidad, ya que el principal objetivo es obtener un rápido beneficio económico en el consumo, enfatizando en los aspectos atractivos ligados a la muerte y el sexo. Bajos las tramas exclusivas del cine *gore*, del *sexploitation* o del *gorno* (combinación del cine *gore* y la pornografía) el principal objetivo del cine de explotación era ganar un rápido público aclamador de temas transgresores y amarillistas que el cine tradicional de Hollywood no era capaz de tocar.

Así mismo, Imbert ha clasificado este tipo de violencia como un hecho *desrealizado*, despojado de su espesor simbólico, incluso desvinculada del proceso fisiológico, pues se usaba dentro de la economía narrativa como estereotipo, a menudo como un hecho sin consecuencias “reales”. De ahí, la existencia de la violencia y de la muerte como representaciones puramente convencionales: se mata y se muere como se respira si así lo requieren las convenciones narrativas (2010, p. 235). Sin embargo, aunque parezca que la violencia sádica disfuncional no sigue una estética o razones argumental conectadas con el guión, cabe considerar que la filmografía de la época, bajo la creación de realizadores como Roger Corman, Wes Craven o Ed Wood, tuvo el reflejo de las condiciones morales y sociales de un contexto dado, de la rebeldía hacia las buenas costumbres del cine tradicional, de los imaginarios sociales, del entretenimiento, de la clase obrera y su rechazo a la censura proveniente de las clases altas.

En este sentido, la filmografía de Wes Craven se ha caracterizado por explorar los sentimientos sórdidos del ser humano de manera desmedida, imponiendo gran cantidad de violencia en sus películas para mostrar la ilimitada sed de sangre que posee el ser humano.



La última casa a la izquierda (1972) de Wes Craven



Not of this Earth (1957) de Roger Corman

Asimismo, el cine de Corman se caracterizó por usar los recursos violentos y sangrientos ligados a lo sobrenatural de forma reiterativa en casi todas sus obras filmicas, sin un mayor trasfondo o sentido que mueva la narración. Pese a esto, sus películas poseían un gran público juvenil demandante.

Igualmente, desde una perspectiva histórica, Umberto Eco señala que el nacimiento de la cultura cinematográfica ligada al horror y a la violencia tiene que ver con las condiciones sociales y culturales que el público vivía, factor atrayente para el consumo:

“No nos sorprenderá observar que en Estados Unidos el filme de horror celebre sus primeros grandes triunfos de producción al comienzo de los años treinta: zombies, vampiros, científicos locos, etc. (...) aparecen como reacción a la crisis de Wall Street y celebran el ocaso de los borrascosos años veinte” (1965, p. 358).

En resumidas cuentas, la voluntad de apelar al horror y a lo grotesco responde a la plasmación de los cineastas de las costumbres contemporáneas, de los miedos surgidos en épocas de crisis o de la intención sincera de hacer del cine y de la violencia un negocio rentable. Es esta cercanía entre la violencia y el espectador la que luego hará que los realizadores busquen nuevas formas de comunicar procesos complejos en ficciones complejas, alejadas de las historias ligeras del cine B o cine de explotación.

Por esto, y en contraposición a las definiciones anteriores, *la violencia instrumental* ha sido definida en este proceso de investigación como un tipo de violencia incorporada, instalada y naturalizada en el individuo y el entorno que lo rodea dentro de las ficciones cinematográficas. Orellana señala que la violencia empieza a abandonar los contenidos argumentales del film para convertirse en su forma narrativa total, y se vuelve la forma de expresar cualquier reacción humana a través del lenguaje audiovisual, la construcción argumental y la interpretación de las situaciones hechas por los actores (2012, p. 96). Específicamente, la violencia, ahora instrumental, se vuelve otra vez un recurso expresivo ahora más complejo, que parece estar constantemente merodeando la vida social y personal del individuo en su entorno real, y en base a esa situación el realizador actual busca romper con lo anterior trayendo tramas violentas más íntimas y personales.

En ellas, la línea entre el bien y el mal es difusa dentro un mundo donde el mal ya no es el enemigo puntual. Se mezcla con el bien en un contexto hostil que muestra que la única forma de sobrevivir es mostrar la capacidad de destrucción. En obras cinematográficas como *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), *Asesino natos* (Stone, 1994), *El Padrino* (Ford Coppola, 1972) o *Scarface* (De Palma, 1983) se puede hacer evidente que las acciones violentas corresponden a la premisa **de hacer el mal por las razones correctas: la protección del bien propio, del bien familiar o la eliminación de escorias sociales.**

Siguiendo esta línea, Grisolia apunta que existe un estado de alerta constante que viene del mundo real y se ha instalado en el relato fílmico, creando personajes renovados en características y complejidad:

“Para sobrevivir en un mundo en el que el estado natural es violento, donde no existe mediación posible, lo mejor será terminar con todos los otros, puesto que son agresores potenciales (...) En este sentido, se impone una figura inesperada del heroísmo: **el heroísmo de aquel que se convierte en estrella efímera al manifestar una fuerte capacidad de destrucción, o bien el heroísmo de aquel que se esconde**” (1998, p. 35-40).

Para ejemplificar esto, el personaje protagónico de Travis (Robert DeNiro) en el film *Taxi Driver* es el causante de una sangrienta balacera que termina con la muerte de un grupo de proxenetas que tenían presa a una menor de edad, y este hecho hace que el personaje termine obteniendo el reconocimiento de héroe que no se le dio por su anterior participación como soldado en la Guerra de Vietnam.

Definitivamente, se habla aquí de una fuerte crítica de parte de Scorsese que encuentra su vía de expresión a través de un tipo de violencia que es motivada por el afán de justicia y el ansia de liberación de los males latentes.



Taxi driver (1976) de Martin Scorsese

En otras palabras, Fernández resume las implicancias de un tipo de violencia como una acción deslegitimada, legalmente punible, que se realiza sobre una víctima que es mostrada como merecedora de tal agresión, por ser culpable o causante de otra agresión anterior o de una acción ilícita” (2004, p. 50- 53). Con esta definición, hay un nuevo código de moralidad que trae la violencia instrumental, donde el acto agresor se legitima en un afán de hacer justicia bajo códigos de honor, deseos de venganza o la búsqueda del bien común.

Sobre este punto, Leyton (2005, p. 51) pide que se recuerde el caso de Hannibal Lecter, un individuo de una inteligencia superdotada, poderoso, hasta galante, que pasa desapercibido en el día a día, sin que el resto pueda sospechar sobre el calibre

de sus acción. Sus enemigos son siempre menos excitantes y más perversos que él, por eso inevitablemente acabamos identificándonos con el asesino y sintiendo empatía hacia este personaje. De esta manera es mostrado en *El silencio de los inocentes* (Demme, 1991), donde la soberbia actuación de Anthony Hopkins en el papel del mediático asesino en serie termina siendo más una figura representante del intelecto, lejos de cualquier condena, y de la capacidad de astucia que ayuda a la joven detective Starling a resolver el caso de una asesino en serie de menor nivel, denominado “Buffalo Bill”.



El silencio de los inocentes (1991)

Desde otras aproximaciones, también las narraciones cinematográficas han sabido canalizar el uso del *serial killer* y sus actos violentos para un fin supremo: reflexionar sobre la condición humana de los no-culpables, los que aparentemente no incurren en mayor daño. Tal es el caso de *Seven* (Fincher, 1995), un film de detectives protagonizado por Morgan Freeman (en el papel de Sommerset) y Brad Pitt (en el papel de Mills). Ellos buscan la consecución del orden y la captura del asesino en serie, Doe, el antagonista.

Este ejecuta los más horribles crímenes sin dejar huella, escogiendo a sus víctimas en base a los siete pecados capitales que perpetran en sus vidas. Sin embargo, el último pecado, la ira, es el móvil del desenlace, Doe le confiesa a Mills haber asesinado a su esposa y puesto la cabeza de esta en una caja que le entregarían. Las ganas de defender la vida humana se acaban, pues pese a su condición de policía

Mills le da muerte a Doe. De esta manera, el marco de la legalidad policial se pone en juego con este final, el detective Mills es el último pecador de ira que no muere, pero tiene que pagar el castigo de su error tras las rejas, dejando como víctima a Doe, el psicópata que representa la envidia a la vida familiar que poseía Mills.

Para Imbert (2010, p. 347), el director de *Seven*, David Fincher, se interroga sobre la violencia invisible, el estatus del sujeto violento, la gratuidad de sus actos, más allá de la figura social del *serial killer*, como una forma posmoderna de violencia que se parece mucho al terrorismo. Ello va más allá de la motivación individual, cuestiona la racionalidad y requiere una determinación obsesiva para contrarrestarla. Dicho de otro modo, *Seven* denota el empeño de entender la violencia desde dentro, desde la mente enferma, desde su inmunidad social y desde el lado de los afectados por ésta.



Seven (Fincher, 1995)

Con esto, se observa que el antagonista de esta trama es un fuerte referente de lo violento instrumental y deja un mensaje aleccionador sobre la naturaleza autodestructiva de cada ser que integre la civilización, por más moralidad que profese. El sentir de Mills, tras saber la verdad, se traduce en un sentimiento de impotencia por el mundo y su acción oscura se vuelve la encarnación de sus ímpetus destructivos.

Finalmente, para Imbert (2010, p. 335), la violencia se ha **naturalizado**, hasta ser un componente casi ineludible de cualquier tipo de relato. Históricamente, como se ha mencionado, en los setentas y ochentas se produce un giro importante en cuanto a la creación de nuevas historias, con la irrupción de la violencia como tema central, pero también como una forma narrativa y estética que incide en las conciencias, en la sensibilidad del espectador, en su propia representación del mundo. Esto quiere decir que la naturalización viene de la mano con la instrumentalización y la legitimación de este concepto como recurso complejo y, sumado a ello, la representación expresiva y narrativa trae consigo la puesta en práctica de una nueva temática para el paradigma del relato de ficción. En la televisión, este concepto ha funcionado también de forma exitosa, pero envuelta en una nueva dinámica sociocultural. Se darán algunos apuntes a continuación.

2.3 Narrativas televisivas y relatos humanos

Como se ha observado, el deseo de contar historias propias o ajenas ha caracterizado el curso de la humanidad. Desde la Antigua Grecia, el *relato*, la historia mítica o realista del grupo humano, ha buscado transmitir una experiencia sensible y cercana a las vivencias de la especie. En este sentido, Lipovetsky indica que las corrientes artísticas de todo este tiempo han optado por los elementos más constitutivos y universales de la vida cultural y social para construirlo (2009, p. 316- 317). Sin embargo, esta fuente de registro para la creación de la memoria colectiva ha hecho su recorrido desde la epopeya, el teatro, la música, la pintura o la novela.

En todas estas expresiones, el relato se erige como la materia prima de la vida humana, constituye la experiencia vicaria y forma parte del proceso comunicativo de socialización

del pasado, presente y futuro. Para Aristóteles¹⁵, el hecho de **contar historias se relaciona al arte de la *mimesis*, la imitación de la vida**, un placer que debe construirse para el goce del espectador/lector. Dicho placer recae en el afloramiento de las emociones, el hecho catárquico del que ya se ha hecho mención anteriormente, causado por la presentación de una serie de hechos, trágicos o aventureros, concatenados de manera lógica y verosímil, siguiendo el principio de causalidad.

Sobre esto, Aristóteles demostraba la tendencia natural a la re-presentación oral o escrita de las culturas humanas. Así mismo, en cuestiones ligadas al drama y a la narrativa, sentaba las bases sobre lo que se conocería posteriormente como la *ficción*, un hecho que imita las aventuras o desventuras humanas para el consumo de los “otros”, dentro del complejo entramado cultural e industrial que envuelve las artes escritas o visuales actuales.

De igual forma, Schaeffer ha definido la relación del dispositivo ficcional y la vinculación humana como un medio para expulsar las pulsiones negativas y destructivas que las restricciones de la vida social nos impide vivir “en la realidad”, salvo que aceptemos pagar el precio de esa misma realidad (2002, p. 302). En otras palabras, la ficción a partir del relato ha canalizado el deseo social que posee el público que posteriormente consumirá esas historias, para luego anotar parte del contexto histórico circundante como otro potencial elemento para explotar. A causa de esto resulta importante anotar que autores como Cappelletti sitúan el relato dentro de las nuevas condiciones socioculturales:

“El relato es consustancial a la transformación de las sociedades. El narrador selecciona y **desarrolla un material que surge del tiempo en el que vive para luego representarlo a través de acciones que son el resultado de la relación entre los individuos y su medio** (...) Los relatos de hoy dan cuenta, día a día, de las complicaciones del hombre para ejercer control sobre las condiciones de su entorno” (2015, p. 33)

¹⁵ Ver *La Poética* de Aristóteles.

Dicho de otro modo, los relatos vigentes en medios artísticos y de comunicación no dejan de perder el sentido humano, relacionado con las vivencias actuales, y terminan siendo un retrato de la incertidumbre de la existencia, de la relatividad epistemológica y la puesta en jaque de los valores morales. Específicamente, el medio audiovisual televisivo ha asumido esta empresa dentro de las ficciones seriadas, con el afán de ir más allá de los linderos habituales. A causa de esto se experimenta con nuevas técnicas que potencian la narrativa gracias al avance tecnológico, sin perder de vista las expresiones particulares y complejas que pueden introducirse de la sociedad.

Sin embargo, cabe hablar de una estructura básica que organiza el relato: **el mito**. La narratología que establece Campbell al respecto deja entrever una estructura fundacional para el recorrido del héroe desde tiempos históricos pasados. Tal es así que, en nuestros días, el mito se vuelve un producto cultural de masas presente en diversos medios: en la novela, en el cine, en el cómic o la televisión.

Para Campbell, el mito debe ser una narración, una acción plena de sentido en términos aristotélicos. No es un ejemplo o una representación, es una historia con principio, nudo y desenlace, no son un ejemplo moral sino una exposición de los más profundos anhelos y frustraciones del ser humano. La persona que sacrifica su propio bienestar para ayudar a la sociedad como hizo Prometeo enfrentándose a Zeus para devolver el fuego a los hombres, Edipo matando a su padre y casándose con su madre o la culminación de los instintos sexuales más reprimidos son dos extremos que muestran la universalidad y permanencia de los mitos (1959, 337).

Por consiguiente, el relato y el mito parecen dialogar y coincidir en el énfasis de la aventura del héroe y la constitución de sus objetivos. Los conocidos 12 estados de la aventura del héroe serán descritos de manera teórica para evaluar, posteriormente, cómo se reinventa incluso la narrativa más primitiva en las series analizadas.

ESTRUCTURA DEL MITO DE CAMPBELL	
P A R T I D A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mundo ordinario - El <i>status quo</i> del héroe antes de empezar la aventura 2. La llamada de la aventura - El héroe es convocado para la resolución de un problema, desafío o aventura. Esto desequilibra su mundo 3. Reticencia del héroe o rechazo de la llamada - El héroe rechaza el desafío o aventura, principalmente por miedo al cambio y a la ira del Dios. Se resiste 4. Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural - El héroe encuentra la voz de la experiencia, quien lo hace aceptar la llamada y lo informa y entrena para su aventura o desafío. Le da seguridad.
I N I C I A C I Ó N	<ol style="list-style-type: none"> 5. Cruce del primer umbral - El héroe abandona el mundo ordinario para entrar dar el salto al mundo especial o mágico. 6. Pruebas, aliados y enemigos - El héroe se enfrenta a pruebas y obstáculos. 7. Acercamiento - El héroe persevera en la lucha y tiene éxitos durante las pruebas. 8. Prueba difícil o traumática - La crisis más grande de la aventura, de vida o muerte tomada como punto de quiebre y puesta en jaque de lo vivido. 9. Recompensa - El héroe se ha enfrentado a la muerte, se sobrepone a su miedo y obtiene los primeros beneficios de su lucha 10. El camino de vuelta - El héroe debe volver a su status quo, pero no será el mismo, la aventura dignifica.
RETORNO	<ol style="list-style-type: none"> 11. Resurrección del héroe – Utilizando lo aprendido, el héroe enfrenta a la muerte de manera más experta. 12. Regreso con el elixir - El héroe regresa a casa con el elixir para mejorar su mundo ordinario

Asimismo, el mito fundacional de la mayoría de historias da un importante corpus teórico para la evaluación formal del relato en la ficción televisiva. Estas historias dentro de la televisión constituyen uno de los grandes espacios para pensarnos como sociedad, pues nos

presenta diversas formas de contar la cotidianidad a través del tiempo. Por esto, el aparato televisivo se volvió un instrumento *sociotécnico*¹⁶, capaz de portar grandes significados sociales y culturales desde su apogeo mundial en los años cincuenta. Sin embargo, en el caso de la historia de los medios norteamericanos, el hecho televisivo es reconocido como un fenómeno social de masas, un electrodoméstico básico del confort moderno que permitía el acceso a contenidos desde lo privado, lejos de la experiencia colectiva que ofrecía el cine, en una nueva práctica del ejercicio de ver imágenes en movimiento.

Con este panorama, los años del consumo televisivo supieron adaptar la ficción para fidelizar a ese público que podía ver los contenidos desde la comodidad de su hogar. De ahí nace el *culebrón*, término acuñado para definir la generación de una amplia narrativa audiovisual en el marco de las series televisivas. Para González, el culebrón se enrosca sobre el deseo del espectador y, mientras lo tiene atrapado, se reproduce indefinidamente sobre sí mismo, sobre sus personajes, sobre sus anécdotas narrativas, orquestados simultáneamente en una intensa red de conflictos y secuencias muy breves (1995, p. 121).

En este funcionamiento de la serie, la expectativa del televidente se vuelve una joya preciada de conquistar y poseer a largo plazo, y esto solo se da con la creación de una inventiva dramática novedosa que sea capaz de generar emociones y satisfacciones para asegurar la permanencia. En otras palabras, la historia de la serie se vuelve el principal factor para que éstas funcionen. Observando esto, Lipovetsky ha anotado algunas formas bajo las cuales se mueve la dinámica de la ficción seriada:

“La serie es el modelo ampliamente dominante de la televisión (...) Una de las razones es que se basa en **personajes permanentes**, encarnados por actores que aparecen en cada nuevo episodio. Los telespectadores tienen curiosidad de conocer los **enredos y continuaciones** de la saga, gustan de reencontrarse con los héroes a los que están acostumbrados, con sus rasgos y su entorno concreto. Así, se produce una especie de cita regular que **fideliza al público** (2009, p. 217 - 227)”.

¹⁶ Concepto referido a los cambios sociales y culturales propiciados tras la aparición de una nueva tecnología de la comunicación estudiada por Castells.

En efecto, los personajes del culebrón existen, conviven con el espectador e incluso envejecen tras el paso del tiempo en el que dure la serie. Este fenómeno puede denominarse como una *filiación mediatizada*¹⁷, un tipo de relación mediante la cual el espectador logra consolidar sentimiento de identificación, compasión y empatía frente a la historia que ve ante sus ojos. Gran parte de este hecho corre a cuenta de la responsabilidad de los guionistas, creadores de nuevas perspectivas del mundo para poner en pantalla y facilitar el hecho de observar(nos) en cuanto a nuestra condición humana y nuestro desenvolvimiento socio-cultural.

Apoyando esto, Simon señala que la era actual ha propiciado que los contenidos audiovisuales se puedan conceptualizar como imágenes capaces de alcanzar el estatus de representaciones sociales en las audiencias. De aquí que los contenidos audiovisuales constituyen un **objeto atractivo porque refuerzan, cristalizan y se *naturalizan* también en las ficciones televisivas**, y no solo en los contextos sociales reales (2002, p. 46). Dicho de otro modo, resulta imposible desligar los factores de contexto, de imaginarios sociales y culturales y la situación actual del hombre como figuras trascendentales dentro de la gestación de nuevas narrativas audiovisuales.

En resumen, el acto de relatar historias, las peripecias y aventuras del hombre, ha estado presente desde la antigüedad clásica hasta el nacimiento y expansión de los medios de comunicación en el siglo XX. Dentro de este flujo cambiante, el discurso televisivo ha optado por acercarse al contexto circundante y a las representaciones socioculturales que en ellas se crean para consolidarlas dentro de la ficción seriada.

2.4 La serie televisiva: formato, género y evolución en Norteamérica

El paso de los años ha demostrado que la televisión ha dejado de ser la caja tonta e hipnotizante, adjetivos calificativos acuñados por críticos opuestos a la aparición de este

¹⁷ Concepto propio. El concepto de filiación viene de lo designado por la Real Academia Española: la dependencia hacia alguna cosa. Para hacer que esta aseveración tenga relación con el tema de los medios se utiliza la palabra mediatización, con el objetivo de mostrar que la dependencia proviene del flujo constante de contenidos que la televisión presenta.

nuevo medio de comunicación masiva. Hoy en día, este dispositivo ocupa un lugar estratégico en la vida cotidiana del espectador, forma opinión pública, transforma sensibilidades y fomenta la construcción de imaginarios e identidades. Y, en cuanto a los contenidos que presenta, la televisión se ha constituido en la perfecta máquina de contar historias, aprovechando los cambios socioculturales y tecnológicos que han variado la configuración del relato televisivo. De esta manera se han creado historias complejas y nuevas temáticas.

Ello ha sido posible, desde siempre, gracias a la creación de la serie televisiva, un formato que ha evolucionado en el tiempo, sobre todo en la consolidación de la industria estadounidense en este rubro. A continuación, se darán algunos apuntes para comprender los antecedentes conceptuales e históricos ligados al medio televisivo que dan paso a la creación de ficciones seriadas que engloban el concepto de violencia instrumental en su interior.

2.4.1 El género y el formato

Las series se mueven, como todo producto cultural masivo, dentro de las estrategias que componen el mercado y la industria televisiva. Según García, las series nacen a la par con la televisión en los años 50 en Estados Unidos con la necesidad de anunciar, ligada continuamente al marketing, la sociología de las clases, a los sectores sociales y la vida cotidiana (2017: 21). Dentro de este flujo han presentado evoluciones y cambios, pero antes de conocerlos es importante señalar los conceptos y condiciones que la hacen funcionar como entidades rentables que motiven el consumo de los espectadores.

Según García (2014, p.13) el relato serial ofrece líneas argumentales continuadas a través de múltiples episodios, con un mundo narrativo en desarrollo que reclama a los espectadores que vayan construyendo un universo ficcional global empleando la información obtenida durante todo el transcurso del visionado. En otras palabras, esta variedad de líneas argumentales se conoce con el término de *multitramas*, múltiples

historias paralelas que acompañan la historia principal, se mezclan con éstas y devienen en un complejo entramado de sucesos que mantienen en vilo la atención del espectador.

En oposición a esto, la experiencia de “ver” en cine se resume solo a un único visionado, donde el conflicto, en las historias más convencionales, tiene un proceso de apertura y fin delimitados. Pero las series prolongan la experiencia de visionar, familiarizarse con los personajes y establecer relaciones de consumo más estrechas a largo plazo, esto potenciado gracias a lo que François Jost ha denominado la **ampliación narrativa** de la ficción seriada (2015, p. 13). En este sentido, la posibilidad de tener mayor tiempo en pantalla para contar una historia permite generar la necesidad de apego, el afán de querer ver más en cada entrega de la serie.

En cambio, cabe conocer que en la narrativa televisiva la palabra “género” deriva del francés *genre* y significa “tipo”, empleado habitualmente en la biología para clasificar plantas o animales con atributos comunes. Precisamente, lo similar, lo familiar y lo cercano, son las claves esenciales que el hombre establece para distinguir los géneros entre sí, tanto en las ciencias puras como en las sociales (Raya, 2010, p. 401). Esta afirmación, aplicada netamente al contexto de los estudios de la comunicación y la ficción televisiva, da cuenta del conjunto de características formales y funcionales mediante las cuales el espectador puede categorizar el producto que ve dentro de un grupo con rasgos específicos. Terror, ciencia ficción, policial, documental y otros son algunos de los tantos géneros que el cine posee y, efectivamente, han sido trasladados a la ficción televisiva para que los espectadores puedan tener una guía de elección al momento de realizar el acto de consumo.

De otro lado, el formato, según Carrasco (2010, p.7), encierra especificaciones directas sobre un programa determinado que permiten su distinción y diferenciación con respecto a otros programas sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno como criterio de demarcación. Por ejemplo, el formato serial de la ficción televisiva permite establecer, a

través de episodio o capítulos¹⁸ lanzados en un lapso de tiempo alejados (uno semanal o quincenal), la concatenación de las partes de la historia multitrama que se presenta bajo las restricción de mostrar, por lo menos, más de 7 capítulos por temporada en un lapso neto de entre 40 o 50 minutos, dependiendo del canal televisivo emisor.

Usualmente, las series transcurren, a lo largo de las temporadas buscando la resolución de un conflicto macro que, en cada capítulo, a nivel micro, encuentra complicaciones que deben desarrollarse y concluirse para llegar a él. Programas como *Mad Men* (AMC, 2007-2015), *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014) o *Game of Thrones* (HBO, 2011-actualidad) han funcionado bajo el modelo de tramas auto-conclusivas que hacen avanzar una trama de fondo que se desarrolla temporada tras temporada.

Sin embargo, pese a la objetivación de estos conceptos, el avance y evolución de las series desde los años sesenta a la actualidad ha comprendido que las fórmulas narrativas pasen a través de un proceso de cambio. Las mutaciones de la ficción televisiva norteamericana en el plano de la producción técnica y creativa de las historias inaugura una prolífica etapa creativa en la que **el género y el formato han dejado de ser taxonomías estáticas** (Raya 2010, p. 401-402),

Incluso, dentro de estas mismas afirmaciones, se puede hacer evidente la gran población de tramas, la multiplicidad de pantallas como producto del cambio tecnológico, el ritmo acelerado de la vida humana de hoy y las nuevas formas de practicar el ejercicio de ver televisión que la era 2.0 ha traído consigo. Así, surge un fenómeno que acompaña este proceso y es conocido actualmente como la era **hipertelevisiva**¹⁹, donde las historias se

¹⁸ Según Innocenti y Pescatore (2011, p.30) el *episodio* encierra una historia autónoma y cerrada dentro de la gran temática que permite identificar a la serie, mientras que el *capítulo* es un segmento narrativo no auto-suficiente, fragmento de una trama abierta, poseedor de un lugar preciso en la narración y que mantiene una concatenación directa con los segmentos precedentes y sucesivos. Ejemplo del primer concepto es la serie *Black Mirror* (Reiz, 2011- actualidad) que evalúa la situación de la humanidad y su relación con la tecnología y los medios de comunicación en cada entrega, con una historia independiente y no relacionada con el siguiente episodio. El caso del capítulo, hecho más común, puede evidenciarse en serie como *Los Sopranos* (HBO, 1999-2007), *Dr. House* (FOX, 2004-2012), *Dexter* (Showtime, 2006-2013), etc.

¹⁹ Ver Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

desbordan y hay una variada oferta para el consumo del mensaje y el canal de exhibición que se quiera elegir.

Para caracterizar detalladamente esta etapa, Inmaculada Gordillo (2010, p. 173) sostiene que la ficción televisiva se da a partir de 4 grandes ámbitos que van a condicionar sus particularidades narrativas: sus condiciones de producción, entendidas como el diseño y despliegue de producción de una serie televisiva va a marcar importantes elementos formales y narrativos; las estrategias de programación, esto es, la inclusión de un producto dentro de la programación de una cadena oportuna, habiendo evaluado las posibilidades de ventana que da el canal; las características genéricas, la adscripción a un subgénero de ficción televisiva va a marcar una serie de particularidades en la gestación de sus dramas y los resultados de recepción, tantos de los índices de audiencias, de la apreciación de la crítica especializada y de los estudios de mercado. Estos factores intervienen, a un nivel macro estructural, a la consolidación del género y formato de un producto audiovisual inmerso en una gran lógica de mercado capitalista, hecho de sentido dentro del pragmatismo industrial norteamericano.

En suma, la necesidad de la serialización contemporánea, con el componente tecnológico tanto para la producción y el consumo, las mejoras económicas y la multiplicidad de pantallas, han hecho que el género y el formato ligados a las series televisivas se complejicen a gran escala. Específicamente, a nivel de la creación dramática de los mundos narrativos, se busca tener variaciones de personajes, de escenarios, de técnicas narrativas y audiovisuales que como recursos necesarios para evitar que la ficción se atrofie y garantizar las expectativas del televidente.

2.4.2 Origen y evolución de las series norteamericanas

El final de la Segunda Guerra Mundial marcó para Estados Unidos una importante etapa de desarrollo económico y tecnológico, convirtiendo este país es una de las más grandes potencias del mundo. Junto a esto, la televisión en los años 50 se erigía con un nuevo hecho

sociocultural y un fenómeno de masas. Esta etapa ha sido denominada por Cappello, entre otros estudiosos de los medios, como la era *paleotelevisiva*.

Las características que presenta esta etapa muestra la primacía de canales estatales con contenidos dedicados a informar, educar y entretener, de ahí que mantuviera una separación estricta de géneros, edades y públicos (Cappello, 2015, p. 57). En vena de la moralidad y los valores éticos, los contenidos ligados a la ficción apuntaban a la generación de un producto para el consumo de un público familiar y con una función netamente de entretenimiento. Comedias enmarcadas en los márgenes del género western o de superhéroes, respectivamente, fueron *Bonanza* (NBC, 1959- 1973) y *Batman* (ABC, 1966-1968). Estos proyectos se grababan en estudio y recurrían a un clásico *start system* exclusivo para el medio televisivo.

La gran respuesta de la audiencia y la sistemática producción de estas series dan pie a que esta etapa pueda ser denominada por autores como Cappello con el nombre de *la primera edad de oro de la televisión norteamericana*. Conforme a esto, el avance hizo posible que producciones a nivel Hollywood, antes impensables, fueran realizadas con gran maestría. Por ejemplo, en este periodo el proyecto de *Alfred Hitchcock presents* (CBS 1995-1960 Y NBC 1960-1962) fue filmado y transmitido con éxito. Junto a él, un numeroso cuerpo de actores de cine migraba a la pantalla chica para continuar ganando a un público satisfecho de ver estos contenidos en la comodidad del hogar.

Posteriormente, el inicio de las emisiones de cadenas privadas marco la pauta para la competencia por el televidente y a medir sus recepciones a través de llamadas en formatos de programa concurso o del conocido *rating* (Cappello, 2015 p. 59). Así, el público podía estar al lado de sus estrellas, participar en la dinámica de los programas concurso e intervenir en la consolidación de los grandes grupos de audiencias. No obstante, la plena manifestación que este hecho tenía se hizo esperar algunos años.

Mientras tanto, los años sesenta se caracterizan por la segmentación de la audiencia, el tránsito al color y la explosión del concepto de parrilla televisiva²⁰. Incluso, el tema de la segmentación del público para el consumo de contenidos resultó de vital importancia. Para Cappello, la programación se orientó ya no a la familia como núcleo, sino al papá, a la mamá, a los niños y, especialmente, a los adolescentes, los próximos adultos consumidores que se convierten en el *target* primordial (2015, p.61). En este contexto, series como *The Untouchables* (ABC, 1959 -1963) o *Charlie Angel's* (ABC, 1976-1981) estaban enfocadas a un público mayoritariamente adulto y, encapsuladas en el gran despliegue de producción que implicaba el género de acción, empezaban a hacer notar la creciente expansión de las series.

Seguidamente, en los años ochenta se observaría el allanamiento del campo televisivo para el intercambio de conceptos estéticos, narrativos y profesionales prestados del cine, acompañados de la complejización del universo cultural. Cappello ha considerado que la emisión de *Hill Street Blues* (NBC 1981.1987) hizo que la televisión ingresara a *una nueva era dorada*. Con una narración continua en multitrama, esta serie fue capaz de introducir, con un análisis más soterrado, crítica social en los eventos y situaciones de orden moral evidenciada en la vida de sus protagonistas (2015, p.63). A causa de ello, las historias poseían un halo de novedad pero también de ambigüedad en los personajes que ponían en pantalla.

Finalmente, la era de los noventa marcaría una necesidad más férrea de cambiar el paradigma serial televisivo agregando préstamos provenientes del séptimo arte. Por ejemplo, el caso de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) mezcla tintes melodramáticos, sobrenaturales y una fuerte conexión con el género thriller que dan cuenta de esta renovación total. Algunos de los recursos utilizados fueron traídos de la filmografía del director de la primera temporada, David Lynch, de la mano de Mark Frost. Las rupturas de espacio y tiempo, la

²⁰ Según Cappello (2015), la parrilla televisiva es un listado que determina el contenido a programar durante las 24 horas de emisión en un canal, teniendo como condiciones para dicha programación las franjas horarias, los niveles de audiencia en dichos espacios y los contenidos propuestos para satisfacer al público.

creación de líneas argumentativas no lineales y el énfasis en lo irracional eran la pauta de escritura. Con esta reinención ante los ojos del espectador, se marca la pauta para el éxito del que gozarían posteriormente *Los expedientes secretos X* (Fox 1993-2002), poseedora de narrativas sobrenaturales y detectivescas, donde Vince Gilligan ya era guionista.

Con la inauguración de este camino, nacería lo que hasta hoy se conoce como *la tercera edad dorada de la televisión*: el adecuado equilibrio entre el afán de hacer series audiovisuales dotados de un innegable valor artístico y facultadas para volverse un negocio rentable. En este sentido, la cadena televisiva HBO se convirtió en una de las pioneras en invertir grandes sumas de dinero para llevar a cabo las “*series de autor*”²¹ que caracterizan su parrilla. Cappello (2015, p. 63) establece que su gran mérito consistió en haber logrado para la televisión norteamericana las condiciones necesarias para que experiencias notables pero aisladas en el cine sean traídas como modelo estético y económico a la televisión. En otras palabras, era notable que la ficción televisiva estuviera revistiendo el lujo y la majestuosidad del lenguaje cinematográfico, tanto en su narrativa como en sus modos de producción.

En este contexto, migran grandes directores y parte del *star system* actoral del cine Hollywood. Como ejemplo de esto, *Band of Brothers* (HBO, 2001), una serie de género bélico que relata las peripecias de un grupo de soldados en el marco de la Segunda Guerra Mundial, contó con la producción ejecutiva de *Playtone* y *Dreamworks*, y los productores Steven Spielberg y Tom Hanks, este último como actor protagónico de los 10 capítulos televisados. Asimismo, se sabe que los costos de producción fueron estimados en 120 millones de dólares²². *Game of Thrones* (HBO, 2011- actualidad) le sigue los pasos en cuanto al traslado de recursos humanos y de producción traídos de la cinematografía.

²¹ El término “de autor” es heredado del cine para definir corrientes narrativas y visuales propias de la mirada del realizador, teniendo en cuenta una única perspectiva que se aleja de los convencionalismos del cine comercial. Las series de la actualidad han presentado también el afán renovador de reafirmar su unicidad en este sentido.

²² Datos extraídos de Cappello, G. (2015) Una ficción desbordada: narrativa y teleseries. Especialmente el capítulo “Todas las pantallas, todas las historias” (p. 55).

Además, el *start system* actoral continuó reafirmando su migración con el paso de Matthew McConaghey y Woody Harrelson a *True Detective* (HBO).

No obstante, dentro de este panorama surgía otro fenómeno: el paso de las formas de ver televisión del siglo XX al siglo XXI estuvo marcado por la crisis del *broadcasting*, es decir, la emisión de un programa para una audiencia multitudinaria el mismo día, a la misma hora y por el mismo canal todas las semanas. Surgió el *narrowcasting* entendido como la condición de posibilidad, existencia y aceptabilidad para que cada quien exija y pueda concretar su propia grilla de programación individualizada, para ver su serie o programa favorito cuando, como y donde quiera (García 2017 p. 26).

Este hecho potenciaba el camino a la exclusividad de creación de contenidos. Con esto nacía la figura del *showrunner*: según García, el creador productor y escritor de series de las grandes cadenas que construía, a través de su equipo, etnográfica y socialmente el universo de las series (2017, p. 27). Por lo tanto, la privatización de las formas de ver televisión, sumadas a la ampliación narrativa del formato serial, permitía que los escritores puedan crear giros argumentales complejos, capaces de reproducir las contradicciones con las instituciones, regímenes políticos y prácticas institucionalizadas que hacen que ya no puedan aspirar a audiencias masivas y multclasistas, sino a grupos de públicos específicos.

Para ilustrar esto, la HBO planteó el acercamiento a contenidos originales, sórdidos y violentos, apelando a los tribunales para levantar los códigos de ética y las regulaciones legales que le impedían hacerlo. Una vez ganada esta faena, saldría a la luz *Oz* (HBO, 1997-2003), una amoral ficción que revela la vida dentro de una prisión estadounidense de una forma nunca antes vista, para establecer una crítica sobre las condiciones penitenciarias del país mediante la moral soslayadas de sus personajes y su contante búsqueda de humanidad.

Sin embargo, para Cappello, aunque *Oz* introdujo la moral en la televisión, es *The Sopranos* (HBO, 1999 - 2007) la serie que llevó al paroxismo este tema, al plantear una historia contada desde la perspectiva de lo deshonesto (2015, p. 62). El protagonista, Tony Soprano,

es un gángster que alterna sus terapias de psicoanálisis con el crimen, los asesinatos, y el drama familiar. Así transcurren las temporadas, sin que algún esbozo de sanción o castigo se asomen como ejes redentores. Esta puesta en juego de la pérdida de los valores morales, mezclada con la evidente incapacidad humana de controlarlo todo hizo que la construcción dramática se complejice, se desborde con el tiempo de sus plataformas tradicionales y mantenga un público ávido de consumir historias donde el mal no tenga una condena total necesariamente.

Igualmente, García (2014) señala que el éxito arrollador de la HBO animó a otros canales - tanto *premium* como del cable básico- a apostar por la producción propia como estrategia para generar marca. En el caso de la AMC, su programación trascendió de la emisión de películas clásicas con un melodrama de época a series como *Mad Men* (2007-2015), una apuesta definitivamente exitosa. Además, este mecanismo se ha convertido en una estrategia de marketing que esta cadena sigue utilizando con *Breaking Bad* (2008- 2013) o *The Walking Dead* (2010- actualidad).

Bajo este panorama, la televisión ha dejado de ser ese campo atroz que los actores y productores de cine rechazaban, pues las obras de ficción audiovisual de la actualidad poseen un carácter de mayor atractivo gracias a multiplicidad, tanto de pantallas como de narrativas. En este sentido, un factor a favor para el éxito de las series resulta del hecho de que, a diferencia del cine, una serie se dirige a un sector de público determinado (gracias al *target*, como se ha señalado), lo cual, evidentemente, no coarta la libertad creativa de los guionistas (Bort, 2012, 40).

Dentro de este nuevo universo de producción, tanto Martin como Jost²³ han asegurado en su estudio sobre la ficción norteamericana que las series son sus guionistas. Vince Gilligan (*Expedientes secretos X* y *Breaking Bad*), David Chase (*Los Soprano*), David Simons (*The*

²³ Brett Martin señala que la nueva consigna que inunda la televisión manifiesta la supremacía del guionista, creador y productor que tiene la oportunidad de hacer arte en un medio antes menospreciado (2014, p. 22). Por su parte, como se ha mencionado anteriormente, “*Los nuevos malos*” de Jost (2015) también resalta el vital trabajo de los guionistas y su nueva propuesta conceptual sobre el mal en *Dexter* y *Breaking Bad*.

Wire), son los artistas escritores capaces de mezclar lo “mejor” del cine y la serialidad clásica televisiva, tanto aplicando y rompiendo en simultáneo gran parte de los recursos formales, expresivos y narrativos. Ello se da en un conglomerado de nuevas alternativas ante las convenciones del antiguo sistema de escritura y producción. Por eso, ya no es posible hallar diferencias cualitativas entre la realización cinematográfica y aquella que se hace para la televisión.

De esta manera, la diversidad del entorno narrativo fomenta el desarrollo de la historia y busca continuas variaciones. Así se instalan ficciones que cuestionan los códigos ligados a la moralidad, la justicia, el bien o el mal. Sobre este último punto, series como *Prision Break* (FOX, 2005 - 2009) o *The Following* (FOX, 2013 -2015), por ejemplo, insisten en tocar el lado oscuro de los grupos humanos. Este hecho, como señala Cascajosa ha obligado a replantear constantemente algunos de los sistemas de evolución de los argumentos clásicos. El nuevo modo de tomar el mal, la violencia, como parte natural de las inclinaciones humanas, representa un constante trabajo para la inventiva de guión de estos escritores, pues es válido repensar como cerrar estas series con un final no sentencioso, pero que sea del agrado del espectador (2007, p. 30).

Además, en el caso específico de la violencia, autores como Fernández y Domínguez señalan que es un tema que se puede disfrutar solo si reúne ciertas condiciones, en relación con el sentido, la lógica y la legitimación que posea. Es decir, la violencia de ficción debe ir conectada a un código que justifique la acción agresiva de sus personajes, de tal manera que los espectadores no la tomen como un sinsentido, sino como violencia instrumental «bien colocada» y secuenciada, no repetitiva o absurda (2011, p. 98). Solo de esta manera los espectadores pueden aceptar e incluso dejar de calificar lo visto como no violento cuando consideran que estos actos han servido para algo o que tiene una función social. Este es el mecanismo bajo el cual es imposible juzgar a los antihéroes Tony Soprano o los pertenecientes a las series *Mad Men*, por ejemplo.

Vale la pena reincidir en que esta complejidad de construcción para los universos de violencia instrumental tiene que ver, como se ha mencionado, con la posibilidad de la

ampliación narrativa y el oportunismo creativo que brinda las nuevas condiciones de producción de una serie. Cappello se atreve a postular que la ficción televisiva se interesa por las honduras del carácter en estas situaciones gracias a la *serialidad*, formato que permite desplegar el devenir de los personajes, sus idas y vueltas, sus cambios de destino y las consecuencias de sus decisiones, componiendo frescos complejos que hacen único al personaje y lo apartan del estereotipo clásico (2015, p. 106).

En resumen, la ficción televisiva contemporánea provee a la sociedad de un “espejo” para mirarse, por el hecho de que se convierte en el medio donde la mayoría de la sociedad observa las acciones en imágenes y las traduce como una forma de auto-reconocimiento de su propia humanidad, aunque sea un hecho violento. Así, las series existen, se reproducen y tienen audiencias multitudinarias, multinacionales y multiculturales por su capacidad de hacernos ver el mundo real en que los espectadores vivimos o, al menos, creemos vivir (García, 2017, p.30).

2.4.3 Clasificación de la ficción televisiva según la temática violenta

Como se ha visto, los cambios del paradigma televisivo han tenido en su interior la inserción del concepto de violencia instrumental como producto de una sociedad que ve el desmoronamiento de los valores éticos y morales que sostenían el equilibrio. También, con relación al tema de violencia y muerte, Leyton señala que esto responde al hecho de que, en la década de los 80, se desató una ola de nerviosismo que invadió el estado norteamericano, pues por todas partes parecían surgir nuevas versiones de asesinos en serie, perpetradores de las más horrendas masacres que los periódicos, las revistas, los libros y la televisión trataron de manera frenética (2003, p. 17). De esto se destaca la posición del acto violento como principal acontecimiento para ser visto y consumido y es un factor que los medios han tomado para transformarlo en un recurso narrativo.

Con esto, la violencia cobra valor en sí y cabe destacar que, desde la cinematografía contemporánea y la serialización de la ficción televisiva, se ha creado una tendencia hacia

el uso narrativo de lo abyecto, de lo amoral y de lo violento, con protagonistas que repercuten una y otra vez acciones que atentan contra la vida de otros. En este sentido, autores como García señalan el estado de sitio particular de la serie norteamericana y sus nuevas fijaciones de la siguiente manera:

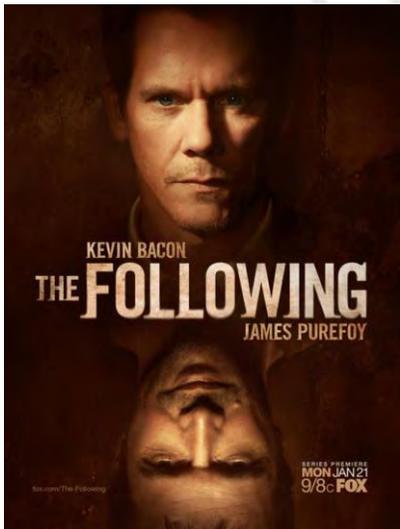
“En este sentido, la novedad que introduce el relato serial del cable estadounidense es que cuestiona, con una finalidad dramática, nuestra complicidad hacia los protagonistas como una estrategia para hacer avanzar la trama, generar *suspense* y renovar constantemente los conflictos dramáticos. Los protagonistas han de reavivar cíclicamente la simpatía que sentimos hacia ellos —a pesar de los pecados que cometen— para que los conflictos se multipliquen y la historia pueda dilatarse durante varias temporadas” (2014, p. 9).

Por esto, toda la construcción dramática ligada al concepto violento instrumental engloba ciertos patrones según la perspectiva de los realizadores y la representación desencantada del mundo que quieren brindar. En el siguiente acápite se destacarán y definirán dos géneros donde el concepto ha visto terreno fértil de instalación y desarrollo.

2.4.3.1 Crímenes, detectives y policías

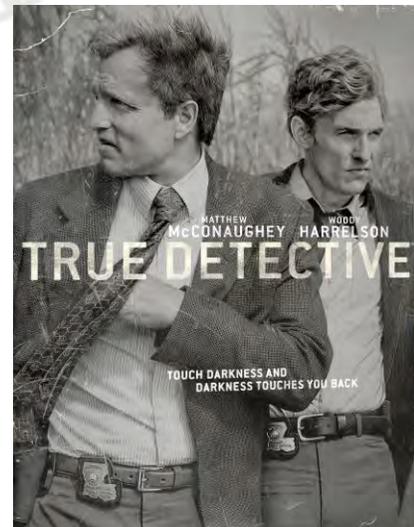
Dentro de las convenciones de este género, la tradición audiovisual ha dado muestra de que el hilo narrativo se centra en el crimen y/o su investigación. Se espera, en el avance de la trama, que el caso presentado sea resuelto y se capture al asesino. En este sentido, Santaularia señala que el detective, personaje clave que hace avanzar la acción, se convierte en el representante de la ley y el portavoz del segmento social por el que vale la pena luchar. Pugna por proteger el orden y la seguridad ciudadana, actuando en contra de aquellos elementos desestabilizadores que ponen en peligro el equilibrio social (2009, p. 58).

Como ejemplo de esto, la serie *CSI* (CBS, 2000-2015) puede ser considerada como parte de este género: la ciencia y los estudios en criminología son usados para las investigaciones más complejas que suceden en las distintas ciudades de Norteamérica. Asimismo, el visionado de las temporadas ha mostrado que la conducción dramática de la historia parece seguir una sola dirección, pues se necesita encontrar a los culpables con una investigación concienzuda, para hacer justicia por las víctimas y los personajes cercanos a estas.



Sin embargo, el surgimiento de series como *The Following* (FOX, 2013- 2015) o *True Detective* (HBO, 2014) muestran un nuevo punto de vista para tomar a los criminales, e incluso deconstruyen la figura del detective, dejando atrás las características que había heredado del cine negro o la novela policial. Sobre esto, el estudio de Santaularia ha mostrado la evolución sobre el tratamiento del detective, los personajes de la historia, el crimen y el contexto, adaptado a las nuevas circunstancias políticas, sociales y culturales de hoy (2009, p.58)

Como consecuencia, el crimen violento siempre ha despertado el interés en el público y el detective, dentro de este marco, ya no es la figura sólida y astuta que iba tras él. Este personaje protagónico no solo busca entender el patrón de comportamiento de la víctima, pues también **espera demostrarse a sí mismo la validez del sistema de**



justicia legal que defiende y, con esto, corroborar la fe en el buen obrar humano sin el ejercicio de la violencia.

Sumado a ello, la creación de personajes asesinos en este género ya no hace posible la estigmatización con el mal que antes poseía su figura. La línea entre la bestialidad y el comportamiento moral se presenta como tenue y hay momentos en los cuales incluso el detective se cuestiona su propia humanidad y se plantea el fin instrumental o justiciero que, en algunos casos, ha perseguido el asesino (por ejemplo, algunos criminales en narrativas cinematográfica o televisivas eliminaban proxenetas, prostitutas, delincuentes, etc.). En el caso de *Seven*, el film de David Fincher, del que se ha hablado anteriormente, presenta el obrar del asesino como parte del mensaje sobre la convivencia de los seres humanos con los pecados capitales en su vida cotidiana, un hecho por el que no son juzgados y pasan inadvertidos ante la mirada de otros.

En esta agonizante concepción del mundo, las ficciones televisivas seriadas han puesto los ojos en todo el desgaste emocional y psicológico que implica perseguir y ser perseguido. Para Santaularia, la cuestión de la generación de estas nuevas historias se resume de la siguiente manera:

“La ficción de crímenes y detectives el mundo posmoderno se percibe como dislocado y vacío; los males sociales se hacen visibles y se convierten en endémicos; las instituciones gubernamentales son corruptas o, cuando no lo son, se mueven por intereses personales, políticos o económicos, la familia se vuelve un lugar marginal y, en este contexto, los agentes del orden intentan no solo atrapar al criminal, sino darle sentido a sus vidas en una sociedad anestesiada, insensibilizada contra el horror y la apatía” (2009, p. 49-65).

En resumen, la mirada trastocada de los aspectos negativos de la sociedad se posa con gran verosimilitud en las series televisivas, donde el sentido de lo abyecto y la criminalidad están cerca de lo cotidiano. Dentro de esto, el sistema de justicia, del cual el detective o el

policía es representante, lucha cada minuto no por atrapar al delincuente y salvar la ciudad, sino por hacer prevalecer su misión en la sociedad como válida y efectiva.

2.4.3.2 El psico- horror

El *psycho- horror* es un género que ofrece tramas más complejas y personajes dotados de múltiples dimensiones. La abertura en este nuevo campo narrativo en las series televisivas ha significado ser un recurso ideal para ver la verdadera personalidad de lo humano. Así nace el asesino en serie, parte protagónica de estas historias, dotado de una nueva condición, su condición de antihéroe.

Para Santaularia, la definición de este subgénero encierra el vacío moral y los sinsentidos que el hombre enfrenta día a día, afirmaciones que traduce de la siguiente manera:

“Este género nos traslada al paisaje mental de los asesinos en serie, nos sumerge en su mente retorcida y no confronta con algún filtro moral. Nos enfrenta con la capacidad de maldad del ser humano, contradice la percepción humanista del hombre como un ser esencialmente bueno, pone en tela de juicio las facultades morales del hombre y disputa los valores sobre los que se erige nuestra civilización” (2009, p. 157).

Igualmente, las características del asesino en serie como protagonista acompañan este devenir dramático. Según Visa-Barbosa estos personajes definen una personalidad psicopática, son egocéntricos, faltos de remordimientos y de conciencia moral, de empatía, grandes manipuladores. Parece que no tengan emociones, únicamente intentan imitarlas. No hay una justificación de porque matan, pues en la mayoría de casos lo hacen para satisfacer sus impulsos (2011, p. 43). Al parecer, se estaría hablando de seres de incalculable monstruosidad, despreciables y hedonistas ante los cuales el sistema de justicia formal debería emprender la lucha.

Sin embargo, existe innovación narrativa en el aspecto de la construcción dramática de las historias que ha llamado la atención del público: pese a todos los aspectos negativos que presentan, estos asesinos son complementados con la empresa heroica positiva que motiva

sus acciones. Así nace el **asesino antihéroe**, un nuevo elemento para la narración que, según García, mezcla los matices de héroe y villano en el entramado de ambigüedad moral, de maquiavelismo para alcanzar determinados fines superiores (2014, p. 14).

A través de esta descripción se puede establecer que el *serial killer* es el asesino que organiza su práctica homicida de manera ritual, pero con las innovaciones presentadas, esta posee una carga objetiva más grande: está orientada a cumplir una misión social de largo alcance. Este deseo liberador es parte de su psique, de su forma de canalizar su deseo violento hacia un hecho positivo y justo de aporte social o individual, logrando así poder habitar en el mundo. En palabras de Cappello, la violencia y el sadismo que pueden emplear no son el fin en sí mismo, sino el medio para conseguir enmendar algo que consideran errado, para cumplir la misión que creen les ha sido encomendada o para satisfacer sus propias carencias o deseos desbocados (2011).

De esta manera, el universo desbocado de lo violento en el *psycho horror* adquiere tintes de justicia cuando sus asesinos persiguen objetivos basados en el bien común. Sus acciones se vuelven el castigo merecido para indeseables que abusan de desprotegidos, y el acto de matar se ve legitimado con un dispositivo de limpieza social para aplacar las dolencias vividas: es, en definitiva, el mejor modo de definir el concepto de violencia instrumental en la práctica. Asimismo, desde el nivel macro de la trama de esta tipología, no suelen haber figuras ejemplares y heroicas capaces de detener los avances del asesino. El punto de vista del asesino es el que prevalece, mostrándonos cuáles son sus movimientos para purgar a esta sociedad defectuosa. Ellos pasan desapercibidos y casi nunca son atrapados, su inteligencia es superior a esto.

Por esta razón, el *psycho horror* se convierte en un universo moral ambiguo y los espectadores se encuentran en situaciones en las que se tienen que aliar con el monstruo y sus acciones (Santaularia, 2009, p. 169). En efecto, el espectador no es más el ente que juzga y condena moralmente el devenir trágico del antihéroe, pues se construye a su

alrededor una serie de valores positivos que intervienen en la generación de empatía y la filiación para seguir estas historias temporada tras temporada.

Finalmente, Garrido Lecca (2017, p. 127) señala que el asesino en serie, también antihéroe, puede ser clasificado de la siguiente manera: un asesino con el perfil de un ser exquisito, sofisticado y artístico, a la manera de Hannibal Lecter. Por el coeficiente intelectual que este tipo de personaje trasluce, se diría que forma parte de una desviación superior del crimen, suerte de elite intelectual que va a escapar a las persecuciones policíacas. Esto se evidencia en el caso de Dexter. Pero luego está el asesino frío, eficiente y limpio, un profesional del crimen que tiene los atributos necesarios para encarnar la pragmática del programa que lleva, primero, la ejecución de la víctima a su más alto nivel de eficacia y, luego, al terreno de la mera estadística. Este asesino por lucro, como mostrará el análisis, es Walter White de *Breaking Bad*. Sin embargo, en análisis de las series mencionadas demostrará que la actual era televisiva permite que los espectadores asistan a la configuración del malo ya no como sujeto estándar, sino como el malo del lado del bien.

2.5 “Las series son sus escritores”: técnicas y herramientas para la escritura dramática de series contemporáneas

El público de esta era ha mostrado interés por lo nuevo, por historias cercanas a la cotidianidad que se vive y que se transforman dentro de la violencia legitimada, como parte de la experiencia vital. Por tanto, los argumentos televisivos actuales han configurado en sus discursos al mal como algo relativo. Igualmente, cómo se ha visto, el mal ha sido representado, incluso más allá del cine, por otros productos culturales desde los inicios de la literatura griega.

Sin embargo, García señala que las formas de contar el poder del mal siguen siendo las mismas que las de hace 30 años, pero lo que ha cambiado es lo que Michael Foucault denominaba **la fábula, es decir, el modo en que es contada una historia** (2017, p. 26). La construcción dramática en los guiones de series actuales alterna valores, juicios éticos y estéticos, modalidades de enunciación, formas de dominación social y económica, etc.

Dichos temas presentan un conflicto que mueve la serie y se relaciona con la *tensión* que ejerce la historia, capaz de interesar y conmover vivamente. Dicha tensión recae en las contradicciones con las instituciones, regímenes políticos y prácticas institucionalizadas que existen. No obstante, creadores y guionistas han sido capaces de extraer argumentos de la realidad valiéndose de la estructura clásica de escritura del paradigma televisivo, sin dejar de lado el aporte actual, el concepto de violencia instrumental, que renueva todo el panorama televisivo.

2.5.1 El conflicto dentro del contexto dramático y la mentira como potente herramienta narrativa

Como se había visto en el planteamiento, **el conflicto tiene que ver con las fuerzas que se oponen a la consecución del deseo que tiene el personaje**. La esencia del drama se encuentra en esta dinámica y es la base para la escritura, pues el personaje mostrará la necesidad de salir de la inercia y actuar para conseguir ese deseo que se encuentra más allá de su alcance. Para McKee, el personaje, consciente o inconscientemente, decide llevar a cabo una acción motivado por el pensamiento o sentimiento de que ese acto llevará a su mundo a reaccionar de tal manera que dará un paso positivo hacia la consecución de su deseo (1997, p. 185). Justamente, el drama radica en que el emprendimiento del *objetivo* organiza las acciones de los personajes hasta el final de la historia. Igualmente, esa vocación transforma las acciones y el carácter los personajes en toda la trama y en cada *escena*, pues también es esta pequeña unidad que compone la macro-estructura del guión.

Así, el personaje protagónico encierra una serie de complicaciones: es el encargado de ejecutar la acción dramática y es el portador del conflicto que esta implica. Aristóteles ya había anticipado que toda historia debía basarse en los caracteres, quienes dotados de una humanidad cercana y no divina eran los encargados de brindar un buen espectáculo. Estos seres de la ficción son ubicados en el espacio y tiempo de la historia, y sus creadores son los responsables de dotarlos de **dimensiones físicas, sociales y psicológicas**, las mismas que componen la vida de una persona normal.

Sumado a ello, parte de la complicación que enfrentará el personaje radica en el hecho de que la sustancia de la historia se basará en el abismo (narrativo) que se abre entre lo que un ser humano espera que ocurra cuando realiza una acción y lo que realmente ocurre, se trata de **la fisura que se produce entre las expectativas y el resultado**, las probabilidades de que algo salga bien y la necesidad de que así sea (McKee, 1997, p. 221). En este hecho radica el poder dramático y la energía que hará que el espectador se ponga del lado del (anti)héroe para perseguir su objetivo y deseo.

Sin embargo, las acciones del personaje se organizan en función a un *dilema*, una situación que deben solucionar para seguir con su destino (Cappello 2015, p.17). El curso de las consecuencias de sus obras para llegar a esta meta responden a un sistema de **lógica causal**, vale decir, de causa-consecuencia y de acción-reacción, pues siempre todo acto que ejecuten generará un cambio de estado para el *objetivo* del personaje y para las situaciones que experimenta, y serán parte de los puntos de inflexión o *plots* de la historia.

En otras palabras, **el protagonista lucha para la consecución de su objetivo**, y el espectador se ve orientado a enfocar su atención en ese devenir de fuerzas antagónicas que se oponen a su realización. Entonces, el conflicto dramático se incrementa y se instala en todas las partes de la historia, pero nunca pierde de vista al personaje. Según Comparato, dentro de estos seres los conflictos pueden surgir de tres maneras diferentes:

“El personaje puede estar en **conflicto con una fuerza humana**, con otro hombre o grupo de hombres; ese conflicto puede ser con **fuerzas no humanas**, la naturaleza u otros obstáculos o, por último, el personaje puede estar en conflicto **consigo mismo**, con una fuerza interna de orden psicológico” (1992, p. 78).

Generalmente, suelen producirse combinaciones entre estos tipos de conflicto, ampliando las dimensiones que el personaje presenta. El conflicto externo natural (con una fuerza humana) engloba el choque de interés entre humanos y entre convenciones sociales; el conflicto externo sobrenatural (de fuerzas no humanas) pone de manifiesto la situación del hombre con hechos que, aparentemente, no puede controlar. Pero el conflicto interno es

quizá el que más aristas humanas podría poseer, pues carga con las cualidades y defectos del personaje, con sus virtudes, sus anhelos, con su lado oscuro y despreciable. Para McKee, en este nivel interno se revela parte del antagonismo de la historia: el enemigo más próximo en el mundo de un personaje es su propio ser, ya que los sentimientos, emociones, la mente o el cuerpo podrían reaccionar o no de un momento a otro como él espera (1997, p. 184).

De modo similar, para contribuir a la construcción dramática del concepto de violencia instrumental que se estudiará en las series mencionadas más adelante, resulta importante repasar figuras narrativas heredadas de la tragedia griega. Por ejemplo, la *peripecia* y la *anagnórisis* son factores que deben vivir los personajes. La *Poética* de Aristóteles indica que la primera da cuenta de hechos encadenados que alternan los sucesos de la historia, marcando un cambio de estado y de fortuna para el personaje. La *anagnórisis*, por su parte, está vinculada al reconocimiento que hace el personaje de sí mismo, del mundo o de los demás, es la revelación que determina su destino, un dispositivo clave para atar cabos y resolver algunos misterios que intriguen al espectador.

Igualmente, Aristóteles había señalado la necesidad de incluir *lances patéticos*, eventos violentos y trágicos que den un giro al curso de la acción por las muertes que se producen en escena, ya sea por asesinatos, naufragios o suicidios. Estos forman parte de los giros o *plots*²⁴, como se conoce en el oficio de narrar, cambiando las expectativas del personaje. Muchas veces son tomados como obstáculos a superar para cumplir la misión que el personaje tiene encomendada.

Sumado a ello, el *suspense* es entendido por Comparato como la anticipación urgente (2002, 126) y es usado para mantener en vilo a las audiencias de la series analizadas. En este sentido, puede suceder que el espectador sepa más que el personaje y avanza en las expectativas de lo que sucederá a futuro, o puede ser usado por el escritor para invertir la expectativa y presentar un hecho totalmente inesperado. Sin embargo, la reinención de las

²⁴ Según Comparato, el *plot* es la espina dorsal de una historia, en núcleo central de la acción dramática (1993, p. 118).

formas de contar historias en las series analizadas toman el *suspense* como punto de partida para construir **la mentira** como herramienta: Para Jost, la mentira aporta tensión narrativa, son los intentos de Walter White y Dexter “verosimilizar”, con una interpretación inédita, apariencias que juegan en contra de él. Y solo el espectador conoce la verdad de esta situación y la verdadera intencionalidad detrás de tal artificio.

Más adelante observaremos como las actividades violentas potencian el dramatismo de la historia a través de los elementos mencionados en esta parte. La venganza, la consecución de objetivos y la necesidad de matar para evitar males mayores como parte de los objetivos y deseos de los protagónicos de las series estudiadas harán que la violencia utilizada no sea gratuita, sino que siempre tiene una razón de ser dentro de la construcción del marco de las propias leyes que entreteje el guionista.

2.5.2 El antihéroe: la reinención del héroe moderno

Antes de establecer los rasgos que conforman al antihéroe, es importante partir desde la aproximación más básica con respecto a los personajes. El protagonista es, para John Truby, el personaje principal que tiene que resolver el problema central y el que impulsa la acción en el intento de resolverlo: en su actuar, decide perseguir un objetivo (deseo), pero tiene una serie de debilidades y de necesidades que le obstaculizan el camino (2007, p. 79). El resto de personajes serán la antítesis o la oposición a la caracterización del principal. Como veremos en el análisis de resultados, tanto Dexter como Walter White tienen una antítesis principal (representados en la figura de Debra Morgan y Jesse Pinkman, respectivamente).

Luego, el escritor debe dotar de una personalidad detallada y completa a sus personajes, con la finalidad de que el espectador pueda reconocerlos como cercanos para generar vínculos de empatía y filiación. De esta manera, construye la *caracterización* física y psicológica del mismo. Sin embargo, el componente que hará diferente el actuar del protagónico frente a los otros será su verdadero *carácter*, el cual, según McKee, se desvela

a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión, pues cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje (1997, p. 132).

Sumado a ello, durante el proceso de construcción de personajes, el concepto de *característica dominante* definido por DiMaggio se presenta como la existencia de una fuerza dominante o algo que motiva al personaje. Para esta autora, el hecho de desarrollar la característica dominante mantiene los espectadores enraizados a las características que definen y mantienen al protagonista (1992, p. 187). La compasión, el orgullo, la lealtad, el miedo u otros factores pueden incluirse dentro del sentir que se apodera de la personalidad del personaje.

Con esto, hay un valor característico que domina la personalidad del personaje, que defenderá a capa y espada, del que no puede desligarse porque constituye su esencia. Estas aperturas proponen la elaboración de un guión multidimensional, donde los movimientos del personaje traen una cantidad impresionante de complicaciones que el público está encantado de ver. Así avanza la acción, intrincada y compleja, pero se vuelve una experiencia dramática intensa.

Parte de esta intensidad radica en el hecho de que el rasgo común de los dramas de esta última época se ha centrado en destacar a seres pródigos, personajes moralmente cuestionables o villanos que, al parecer, parecen perseguir fines lícitos: los **antihéroes** o los **nuevos malos**, como señala Jost. En palabras de Cappello, la función elevada del héroe se ve mermada por el antihéroe, quien se identifica con el antagonista de las historias, pero tiene una función heroica protagónica, aun cuando difiera en apariencia y posea una moralidad relativa (2015, p. 107-108).

Por el contrario, lejos de usar la teoría recurrente sobre el antihéroe, François Jost propone hablar de un personaje que se va haciendo malo dentro del contexto en el que vive: El equilibrio entre buenos y malos se ha terminado y ya no hay espacio para el héroe monolítico y perfecto cuyos valores eran admirados, este nuevo ser de moral ambigua es la

persona cuyo comportamiento seguramente no aprobaremos si fuese encontrado en la vida real (2015, p. 9). De esta manera, los antihéroes son lo mejor de la historia, en tanto que siempre existe alguien mucho peor.

Con ello, el público asiste a la relativización de la lógica del bien, pues ahora los relatos se construyen sobre una moralidad relativa en la que un personaje éticamente cuestionable se yuxtapone a otros explícitamente villanos y antipáticos para resaltar ciertas cualidades que puedan redimirlos (Jost, 2015, p.111). En otras palabras, los villanos aparecen con un perfil que justifica sus acciones y el ejercicio de violencia que propagan se ve justificado con los fines aparentemente justos que persiguen. Para Ballo, esta nueva versión de héroes están cansados de la inutilidad de la ley y deciden tomar la justicia por sus manos para poder resolver las afrentas que han recibido (2007, p. 101). De ahí que las acciones de estos héroes malvados desarticulen los valores puestos como re-presentación de la legalidad en el mundo real, pues el contexto circundante ha manifestado que la vida es esa permanente lucha por sobrevivir, de la forma que sea.

Dentro de este contexto, la ficción seriada ha presentado el escenario perfecto, desde su formato de amplio espacio narrativo, para colocar el giro hacia personajes malvados psicológicamente complejos que pueden ser humanizados. Sobre esto, Adam Kotsko señala que un personaje como Tony Soprano, que es un asesino implacable y sin embargo se enfrenta a los problemas e inseguridades de cualquier familia, pide a la audiencia que prescindamos de juicios morales simplistas y que reconozcamos que incluso la persona más malvada sigue siendo un ser humano (2011, p. 91).

De manera más específica, Kotsko propone que esta reinención del héroe coloca en primera plana de la construcción dramática de la violencia instrumental al **antihéroe cínico y sociópata**: El cínico es el tipo lúcido que conoce de sobra la falsedad, que sabe que el mundo se salió de control y despliega lo necesario para no ser perjudicado (2011, p. 120). En otras palabras, dentro del desencanto de la post modernidad, constituye una nueva actitud y **el héroe ya no se forja con el deber ser, sino con el no poder ser.**

El trabajo del autor en cuestión también sugiere una clasificación de estas figuras protagónicas de la maldad. Para fines de esta investigación, se procederá a definir el concepto del *arribista* y del *justiciero* por ser las categorías en las que encajan los personajes analizados. El *arribista* para el autor representa un mal necesario definitivo y gracias a sus inclinaciones antisociales impiden que el orden social se venga abajo (2011, p. 130), generalmente **para su propio beneficio**. En este sentido, la concepción de la violencia instrumental de *Breaking Bad* hace que la representación cínica e impávida de la vida de Walter White se presente como una lucha sin tregua por el poder. Por el contrario, los *justicieros* son quienes quebrantan las normas de la sociedad por el bien de la propia sociedad (Kotsko, 2011, p. 143). Para el caso de Dexter, la lógica de sus acciones, además de reprimir su impulso de muerte, contribuye al bien utilitarista de la eliminación de escorias sociales, una garantía que la policía no puede dar

Seguido a ello, la empatía con estos personajes ocurre en la medida en que el relato es capaz de convencer al público de que el personaje está en peligro o debe protegerse, por el medio que sea, de un padecer injusto. A continuación se verá cómo se conforma el código de violencia que crean los guionistas para que los espectadores opten por una posición permisiva y de identifiquen con el actuar amoral de los personajes en cuestión.

2.5.3 *La construcción del código de violencia*

La construcción dramática del código de violencia instrumental para las historias a analizar se ha pensado como el conjunto de reglas que legitiman el actuar violento de los personajes y logran crear la empatía con la audiencia. Para describir cómo se construye teóricamente el código se utilizarán los conceptos del argumento moral y la puesta en práctica de los valores en conflicto de los personajes protagónicos.

John Truby señala que el argumento moral es la expresión de la visión moral del escritor a través de la estructura narrativa y mediante la manera en que el protagonista maneja una situación particular (2007, p. 140). Se trata de una estrategia clásica para dramatizar la historia y llenarla de acciones complejas donde la decisión moral final desemboca en una

elección entre dos decisiones. Sobre esto, Truby también señala que esta gran decisión suele llegar justo después de que el protagonista pase por la autor revelación, la misma que le mostrará qué decisión tomar (2007, p. 146).

Entonces, con la abstracción de la dimensión moral que se encuentra en la acción dramática, el código de violencia encierra las reglas o principios que legitiman la acción violenta. Además, **justifica la presencia y la cualidad moral de quien lo realiza, dentro de qué contexto, cuál es el beneficio que se obtiene y, bajo una lógica instrumentalista, señala quiénes son los beneficiarios de tras la ejecución de la acción violenta.**

Para Jost, el código constituye una suerte de orden social que justifica las acciones y hace que el espectador sienta empatía por el personaje, por más abyecta que sea su acción (2015, p. 90). Este recurso ha sido de vital importancia para la escritura de las series con tramas violentas, pues el código permite definir la misión por cumplir, y cuando esta misión resulta válida para la sociedad el espectador se adhiere con mayor facilidad al héroe porque desea que esta misión llegue a buen puerto, aunque pueda parecer condenable. Así los escritores de la ficción seriada contemporánea crean un vínculo íntimo entre el malo y el espectador.

Como ejemplo de esto, el análisis de Jost permite adelantar que Dexter mata a personas por hacer reinar el orden, ese es el beneficio que obtiene dentro de los parámetros que le da el código bajo el que actúa; y los cometidos criminales de Walter White tiene la función inicial de proteger a su familia tras su relegada posición laboral y el cáncer que lo aqueja (2015, p. 87). Estos decididamente dan la espalda a una moral deontológica y solo tienen una manera de razonar: **todos los medios son buenos para conseguir sus fines.**

Finalmente, dentro del establecimiento del código ambos personajes son libres de actuar dentro de la senda criminal o dejar este camino y buscar otros caminos. Sin embargo, al elegir el rumbo de la maldad, Walter y Dexter terminan siendo los mejores garantes de sus intereses personales y del bien social. Todo esto se da desde la moralidad utilitarista de los personajes, de ahí la importancia del argumento moral dentro de la composición dramática,

y su necesidad de realizar una tarea útil para la comunidad, para sus familias y para sí mismos.

2.5.4 El Paradigma vs. la estructura renovada

La contraposición entre el paradigma televisivo y la renovación de las formas de construcción de historias para la televisión es un hecho evidente en los tiempos actuales. Para Cappello el paradigma es la normalización de un orden, el establecimiento de una estructura donde los componentes más importantes para la creación de narrativas se vuelven convención capaces de reunir públicos de distintas realidades, socioeconómicas o culturales (2015, p. 21). Sobre este modelo de construcción dramática del guión se ha escrito: Syd Field, Doc Comparato, Marilyn DiMaggio, Robert McKee y John Truby son algunos de los autores que han hablado de la estructura clásica de los 3 actos en diversos manuales de guión norteamericanos y su potencial éxito.

Sin embargo, el uso del paradigma debe ser tomado con cuidado. Dichos autores han llegado al consenso de que el corpus teórico alrededor de la escritura del guión propone principios, no normas ni fórmulas estancas. Para McKee, el medio norteamericano utiliza los principios que han funcionado con éxito desde que se recuerda tanto en el cine como en la televisión (1997, p.16).

Entonces, adoptando estos principios, el relato audiovisual pudo transformarse y ha optado por la promoción del hombre común de la vida cotidiana como protagonista de gestas complejas, donde la resolución ya no se da en términos de tranquilidad y gloria. Sobre esto, Cascajosa (2006) ha sintetizado alguna de las características esenciales de este nuevo drama actual: la reivindicación de temas tabú, la hibridación de géneros y sobre todo la renovación y actualización de técnicas narrativas a través de estructuras con distintos niveles de lectura, vacíos de información y tramas laberínticas que alimentan la expectativa.

En otras palabras, estas historias exploran los límites de la actualidad, conviven con lo cotidiano y conectan directamente con la experiencia individual gracias a la capacidad creativa de los nuevos escritores en el medio. Además, **las múltiples horas que posee el formato seriado facilita el establecimiento de toda esa densidad argumental**: aparecen personajes nuevos, algunos mueren, otros complican los objetivos del protagonista y surgen diferentes líneas argumentales que permiten la extensión de la trama y el gusto de espectador de verla.

Todos estos enredos no eran posibles con la concepción unívoca del paradigma. Para Cappello, el problema con la acción en él radicaba en su constante preferencia por los comportamientos estancos y su concentración en movilizar a los personajes hacia su objetivo, mas no en transformarlo mientras da cuenta de los distintos pliegues del alma humana (p. 2015, p. 24). Pero estas dimensiones sí son posibles de ser acuñadas en la estructura renovadora de hoy, donde la regla básica está orientada a **recrear dramáticamente una visión violenta sobre un conflicto trágico absoluto**, donde la única solución para el desarrollo narrativo es la destrucción por los fines correctos, y donde el tema de violencia instrumental adquiere sentido y se vuelve tópico recurrente de consumo del tiempo posmoderno. Asimismo, cabe mencionar que ello se da dentro de un contexto influenciado por la tecnología, los negocios y las artes que han marcado grandes tendencias en las formas del *qué consumo* y el *cómo lo consumo*, y han posibilitado que el trabajo del escritor sea más valorado por el espectador y por la industria televisiva.

Finalmente, todo este acercamiento teórico ha explicado cómo el contexto actual muestra su creciente conexión con la construcción dramática de lo violento real y se representan tanto en las artes narratológicas. En el caso del cine, este es el primer espacio donde el concepto de violencia presenta su cambio: ahora posee un valor instrumental donde el acto agresivo se ve justificado y, al lado de ejemplos exitosos, este nuevo panorama ha pasado a la televisión norteamericana.

La evolución de este medio ha presentado su apego hacia lo abyecto y lo sórdido, siendo este tema el recurrente dentro del nuevo panorama de series norteamericanas

de canales privados. Además, los alcances tecnológicos y el contexto sociocultural ha posibilitado que las historias se expandan, se complejicen y puedan introducir el concepto dramático de violencia instrumental como parte atractiva para el consumo del público. Dentro de esta nace el antihéroe, la figura que se debate entre los límites de la moralidad y el mal para lograr una misión superior: proteger a la familia, respetar la lealtad o (sobre) vivir en el mundo. Sumado a ello, las herramientas narrativas como el *suspense* y la mentira intervienen en la construcción dramática de la violencia instrumental y sirven de instrumento para el análisis para las series que motivan este estudio.



CAPÍTULO 3

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

Para fines de la investigación presentada se ha optado por el tipo **descriptivo y analítico**. Por esto, se tiene en cuenta la siguiente definición de Hernández: la utilidad del enfoque permite mostrar con precisión ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, contexto o situación a partir de la definición e identificación de los atributos del mismo (2010, p. 80).

Sobre ello, la descripción de la construcción del concepto de violencia instrumental dentro de las series analizadas se enfocará desde un punto de vista **interpretativo y discursivo**. En primer lugar, ello servirá para anotar la relevancia del papel del *showrunner* o creador televisivo como principal gestor de las narrativas que nacen dentro del universo de violencia instrumental. Luego, los componentes narrativos (la construcción del antihéroe, la formación del código de violencia bajo el que actúa y el uso de la mentira como herramienta para la narración) llevarán la descripción a un nivel de análisis mayor, pues pese a que las dos series televisivas muestran contener el concepto investigado, cada una presenta particularidades en su discurso: en *Breaking Bad* se encuentra la violencia instrumental ligada a la criminalidad y en *Dexter* está presente la violencia instrumental ligada a la psicopatía humana, por ejemplo.

3.2 Método de investigación

El análisis de esta investigación se basa en describir el fenómeno particular del concepto de violencia instrumental; sin embargo, dicho corpus teórico no es generalizable dentro de la muestra general de series de ficción televisivas norteamericanas de género dramático. Por ende, este trabajo sigue el método cualitativo definido por Berganza como aquel que permite recoger el significado del fenómeno de investigación. La técnica principal que aporta este método es la interpretación subjetiva del lenguaje y los discursos: se trata de captar los motivos, los significados, las emociones u otro tipo de experiencias subjetivas ligadas a las acciones sociales o los fenómenos de estudio (2005, p. 32).

Este método contiene todo lo que se necesita para entender la lógica del discurso de violencia instrumental desde su construcción dramática. Cabe precisar que este último término hace referencia a los factores que motivan la creación y la elaboración del guion (escenas y personajes) que se mueven dentro del discurso de violencia instrumental. Por eso, en base a la descripción detallada de las variables observadas y un marco de referencia para el análisis ligado a las fuentes académicas existente sobre el tema se pretende descubrir e interpretar cómo los elementos narrativos potenciaron el éxito de *Breaking Bad* y *Dexter*.

3.3 Unidad de análisis

Para determinar que *Breaking Bad* y *Dexter* se convirtieran en las unidades de análisis de esta investigación se tuvo en cuenta tres criterios de selección:

- **La ampliación narrativa que brinda la serialidad:** Las dos series tienen en común una estructura serial en donde existe una fuerte continuidad entre los diferentes capítulos y, a los largo de las temporadas, se construye un universo narrativo de apreciable densidad en donde el conocimiento de las entregas anteriores es básico para la comprensión de todo el arco narrativo del personaje principal.
- **La presencia del concepto de violencia instrumental:** se trata de series que poseen en la escritura de sus guiones el concepto de **violencia instrumental**, diferenciadas entre ellas por la perspectiva del guionista/creador y el estilo dramático con el que cuentan.
- **Series cerradas:** historias concluidas, producidas por cadenas de televisión privadas, con finales de temporada emitidos a la actualidad. Esto permite evaluar el arco dramático completo de los personajes protagónicos. Cabe señalar que ambas series han nacido dentro de la primera década del 2000, etapa conocida como *la*

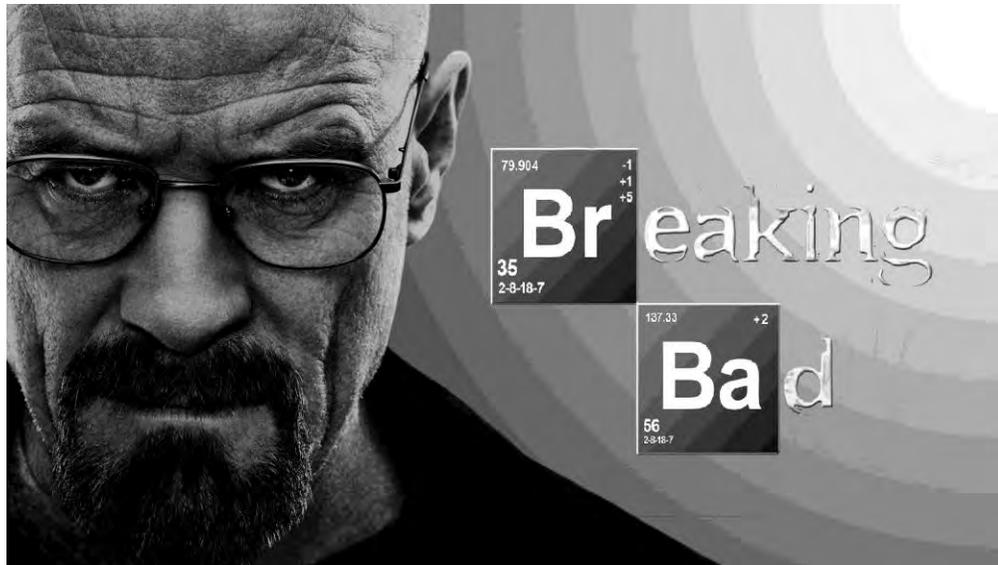
*tercera era dorada de la ficción televisiva norteamericana*²⁵, justamente el periodo el que se observa el cambio de paradigma narrativo.

Como se ha visto, las series propuestas poseen el componente transversal de violencia instrumental (definida como el tipo de violencia que legitima y naturaliza el daño al otro), pero los guionistas han sabido tocar este punto desde diferentes perspectivas del mundo postmoderno. Así, en *Breaking Bad* se presenta el hundimiento al mundo criminal de las drogas y en *Dexter* hay un componente psicológico que responde a los límites de una sociedad injusta: la psicopatía y el móvil de la venganza extralegal. A continuación se presentan las sinopsis de ambos productos televisivos:

Breaking Bad: Sinopsis y ficha técnica

Walter White (Bryan Cranston) es un profesor de química sobrecalificado con problemas económicos, una esposa embarazada en edad tardía y un hijo de quince años que sufre de parálisis cerebral. A sus 50 años, le diagnostican un cáncer de pulmón inoperable. Para pagar su tratamiento y asegurar el futuro económico de su familia, comienza a cocinar y a vender metanfetamina junto con Jesse Pinkman (Aaron Paul), un antiguo alumno suyo. Sin embargo, la situación se escapará de control cuando Walt compruebe que tiene la capacidad de hacer la mejor droga del país y empiece a enfrentarse con vendedores de drogas y altos negociantes, convirtiéndose poco a poco en un criminal a sangre fría mientras pierde a su familia y su enfermedad avanza.

²⁵ Véase en Cascajosa C. (2016).

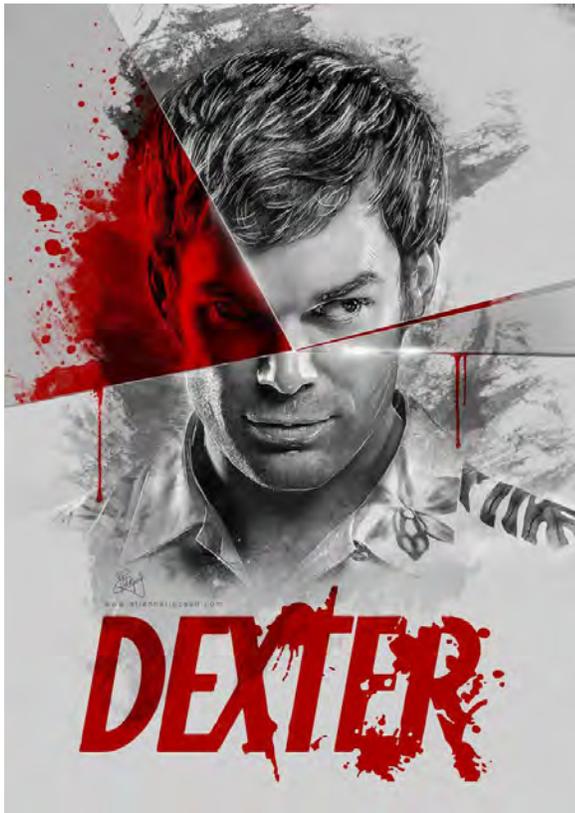


FICHA TÉCNICA	Género	Comedia negra, thriller psicológico, drama policial
	Creador	Vince Gilligan
	Directores	Vince Gilligan (entre otros)
	Reparto principal	Bryan Cranston (Walter White) Aaron Paul Anna Gunn Dian Norris Betsy Brandt Giancarlo Espósito
	Temporadas	5
	Año de duración	2008- 2013

- Dexter: Sinopsis y ficha técnica

Dexter Morgan es un forense especializado en análisis de salpicaduras de sangre en el Departamento de Policía de Miami. En esta misma dependencia trabaja con su hermana y único familiar, Debra Morgan, y tiene una novia madre soltera llamada Rita. Trata de desenvolverse con normalidad en su vida, escondiendo el impulso placentero que siente por la sangre, por asesinar. Su fallecido padrastro, el policía Harry Morgan, le enseñó a canalizar su afición por los asesinatos de una manera peculiar: al terminar su turno como forense, Dexter busca criminales cuestionables para saciar su particular moral y los mata, es

un asesino en serie. Harry Morgan le dio esta ética y *modus operandi* llamándolo “código Harry”. De esta manera, se enfoca en perseguir y eliminar a aquellos asesinos que consigan eludir la acción de la justicia.



FICHA TÉCNICA	Género	Comedia negra, thriller psicológico, drama policial
	Creador	James Manos Jr.
	Directores	Michael Cuesta Tony Goldwyn Keith Gordon Steve Shill Marcos Siega Robert Lieberman
	Reparto principal	Michael C. Hall (Dexter) Jennifer Carpenter C. S. Lee David Zayas James Remar Desmond Harrington Aimee García Yvonne Strahovski
	Temporadas	8
	Año de duración	2006- 2013

3.4 Unidad de observación

Para el análisis del concepto de violencia instrumental en las series escogidas se ha realizado el visionado de los episodios que componen las cinco temporadas de *Breaking Bad* y las 8 temporadas de *Dexter*. Luego, el estudio del guión, del personaje principal y la trama en cada una han permitido identificar los elementos que forman parte de la construcción dramática de las historias.

Los episodios de ambas series duran aproximadamente 45 minutos. En primer lugar, el criterio de elección del episodio a analizar estuvo basado en mostrar el climax que

evidencia el uso de violencia instrumental del personaje dentro de la temporada. Para fines de esta investigación, la historia presente en el episodio es la macro-unidad²⁶:

- Macro-unidad: **La trama de capítulo**, que permitirá ver cómo evoluciona el(los) personaje(s) protagónico(s) a través de ella.

Luego, para hacer más específica la unidad narrativa a analizar, se escogió **la secuencia narrativa** (composición de escenas de aproximadamente 15 minutos en conjunto) que evidencia el concepto estudiado y termina siendo un punto clave para la evolución del personaje. Con este fin, se han determinado el análisis de escenas (o microunidades) deberán ser desglosadas desde la teoría de la construcción del guión en tres actos, o paradigma de guión, postulada por **Robert McKee y John Truby**, convención usada ampliamente en la narrativa de ficción norteamericana:

- Micro-unidades: escenas de violencia instrumental con componentes específicos para la construcción narrativa:
 - **El personaje protagónico**: quien lleva la acción y la intención a lo largo de la serie y, por tanto, del capítulo. Éste será el generador del acto violento. Ellos son Dexter, de la serie del mismo nombre, y Walter White de *Breaking Bad*. Al final se verá cuál fue su evolución dramática y cómo afecta esto a la construcción del concepto estudiado.
 - **El personaje antagónico**: sujeto que dificulta la consecución del objetivo que busca realizar el personaje principal, ya sea por un fin positivo o negativo. En cuanto a su personalidad, suele poseer características, defectos y virtudes totalmente opuestos al personaje principal.

²⁶ Términos referidos a la macro y micro estructura que propone Doc Comparato en *De la creación al guión* (1993, p. 110-122).

- **La escena** donde se perpetúa la violencia: contiene el móvil, la acción violenta y el contexto para que el personaje actúe. Esta cuenta con la estructura aristotélica de 3 actos pese a ser una unidad pequeña. Asimismo, el criterio de base que utilizaremos para definir un acto violento parte del concepto de Simón (2002): “Una acción (violenta) es perpetrada por un ser animado hacia otro ser animado con el objetivo de causar daño físico o psicológico, la intención es extrínseca y no accidental” (p. 49). Para el caso de la violencia instrumental, las motivaciones radican en el beneficio propio o la obtención de un bien superior de manera extralegal para el resto.
- **La víctima:** son los agentes que reciben el acto violento y sufren el daño mortal. Son la causa que lleva la agresión, ya sea porque representan un obstáculo para los objetivos o la existencia del protagonista, o encarnan el mal que el antihéroe debe eliminar.
- **Técnicas narrativas empleadas:** Propias de la dramaturgia televisiva contemporánea. Estas han sido evaluadas como elementos y recursos técnicos que apoyan únicamente el nivel narrativo. Entre estos se encuentran **la voz en off, el dato sembrado, el suspense, la revelación y sorpresa, la *anagnórisis* o reconocimiento**, etc.

Estos recursos empleados al momento de escribir un guión son de vital importancia para mantener el interés del relato. Primero, la **voz en off** permite saber qué es lo que piensa el personaje mientras ejecuta otras acciones, metiéndonos en lo más profundo de su pensamiento. El **dato sembrado** permite implantar un detalle en la historia que parece no tener importancia, para que luego se torne fundamental en las acciones posteriores. El **suspense** juega con las emociones del televidente, ocultándole cosas vitales que el espectador sabe que existen para el desarrollo de la trama, mientras que la **revelación y sorpresa** oculta toda información para producir un choque emocional máximo al momento de la revelación. Finalmente, **la *anagnórisis* o reconocimiento** es una figura traída de la literatura griega clásica que implica que el personaje

descubra datos esenciales sobre su identidad o entorno, factor que hace cambiar el rumbo de sus acciones.

- **Unidad de interpretación, la *instrumentalidad* de la acción violenta:**
En esta parte se mostrará el análisis del fin utilitario de cada acción violenta visionada y la forma en la que interviene en el acto de transformación del personaje.

Finalmente, todas estas unidades de observación pueden ser observadas en los capítulos seleccionados y mostrados en la siguiente guía de capítulos. Estos han sido elegidos porque suponen la acción final de los protagonistas de las series mencionadas durante las temporadas de emisión presentadas. También, los temas están indicados de manera referencial. Estos servirán de muestra para analizar los modos de violencia instrumental que se aplican dentro de las historias visionadas:



CUADRO 1

Guía de capítulos seleccionados

Serie	Temporadas, capítulos y sinopsis	Temas detectados a analizar según el modo de <i>violencia instrumental</i> usado en los episodios
D E X T E R	<p>Temporada 1, capítulo 12 <i>Born Free (Nacido Libre)</i> Dirigido por Michael Cuesta (2006)</p> <p>La acción principal de este capítulo es resuelta por el protagonista, acabando con el conflicto de la temporada. El asesino que aplicaba la estética de descuartizar mujeres y dejar los restos en lugares públicos de Miami que la policía andaba buscando, Rudy Cooper, resulta ser el hermano mayor abandonado de Dexter y actual novio de su media hermana Debra. Esta confesión la hace el mismo Rudy a Dexter y le propone formar una alianza para matar ritualmente a Debra. Tras un forcejeo, Rudy escapa y Debra es liberada. En un nuevo intento por matar a Debra, Dexter se enfrenta a este y lo asesina, dejando su cuerpo en una cámara frigorífica. Para disipar las sospechas, Dexter deja el cuerpo dispuesto de tal manera que parezca un suicidio.</p> <p>Temporada 2, capítulo 12 <i>The British Invasion (Invasión Británica)</i> Dirigido por Steve Shill (2007)</p> <p>Lila, la amante de Dexter en la temporada, es una mujer obsesiva y violenta. Al enterarse de una posible ruptura de su relación con él, secuestra a los hijos de su ex novia e intenta incendiar la casa donde se encuentran. Dexter acude a casa de Lila y encuentra a los niños; sin embargo, la mujer cierra las puertas provocando un incendio del que consiguen escapar. Lila sale del país hacia Francia. Dexter le sigue la pista y la mata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Violencia instrumental como psicopatía desde el nacimiento. • Violencia instrumental para proteger a los suyos. • Violencia instrumental a favor de la defensa propia.

**D
E
X
T
E
R**

Temporada 3, capítulo 11
I had a dream (Tuve un sueño)
Dirigido por Marcos Siega (2008)

Dexter se vale de algunas artimañas para deshacerse de Miguel Prado, un amigo que instruyó bajo el Código Harry que no respetó las reglas. El objetivo es evitar que este mate a LaGuerta, pues esta se encuentra investigando su posible implicancia en el caso de Ellen Wolf.

Temporada 4, capítulo 12
The Getaway (La Huida)
Dirigido por Steve Shill (2009)

El asesino en serie más buscado por la policía, Trinity, es atrapado por Dexter. Sin embargo, por algunas complicaciones este escapa y mata a Rita sin que Dexter lo sepa. Cuando lo vuelve a atrapar, Dexter consigue matarlo sin que este le confiese el crimen de su esposa. Al llegar este a casa, se encuentra con la sangrienta escena que su pequeño hijo observa en llanto.

Temporada 5, capítulo 12
The Big One (El grande)
Dirigido por Steve Shill (2010)

Jordan Chase es la cabeza intelectual de las vejaciones que sufrió Lumen, una joven mujer que ahora está aliada con Dexter. En una batalla final, en la que Lumen permanece retenida, finalmente Chase muere a manos del forense. Mientras los dos limpian la escena del crimen llega Deb. Sin que sepa quiénes son, decide dejarles escapar porque -a pesar de que fuera en contra de la ética policial- reconoce que es un acto de valentía.

Temporada 6, capítulo 12
This is the way the world ends (Esta es la manera en la que el mundo termina)
Dirigido por John Dahl (2011)

Travis Marshal es un perpetrador de asesinatos basados en el libro del apocalipsis. Este se da cuenta de que Harrison es el hijo de Dexter, quien se encuentra siguiéndole la pista, así que decide utilizar a Harrison como su chivo expiatorio. Dexter se da cuenta que Travis secuestró a Harrison y llega un

D E X T E R	<p>minuto antes de que Travis lo sacrifique. Cuando Travis libera a Harrison, Dexter lo golpea hasta dejarle inconsciente. Travis despierta en la mesa de Dexter en la iglesia abandonada. Debra entra en la iglesia y descubre como su hermano mata a Travis.</p> <p>Temporada 7, capítulo 12 <i>Surprise motherfucker! (¡Sorpresa!)</i> Dirigido por Steve Shill (2012)</p> <p>La teniente LaGuerta descubre la verdadera naturaleza de Dexter e intenta entregarlo a la justicia. Dexter decide que la única salida es matar a LaGuerta. Él encuentra y mata al teniente Estrada con el fin de conducir a LaGuerta a la escena. Preocupada, Debra llega hasta ellos. LaGuerta insta a Debra para que le dispare a su hermano, apelando a que la naturaleza asesina de este no cambiará y matarlo a él sería lo correcto; sin embargo, Debra opta por dispararle a LaGuerta.</p> <p>Temporada 8, capítulo 12 <i>Remember the monster? (¿Recuerdas al monstruo?)</i> Dirigido por Steve Shill (2013)</p> <p>La situación de Debra ha empeorado por el ataque de Saxon. Un Dexter desesperado buscará encontrar solución para poder asegurar el bienestar de todos sus seres queridos ante la tormenta que se avecina sobre Miami y su vida.</p>	
--	--	--

Serie	Temporadas, capítulos y sinopsis	Temas detectados a analizar según el modo de <i>violencia instrumental</i> usado en los episodios
B R E A K I N G B A D	<p>Temporada 1, capítulo 3 <i>...And the bag's in the river (...Y la bolsa está en el río)</i> Dirigido por Adam Bernstein (2008)</p> <p>Walter no puede decidir si matar o no a Krazy-8, un traficante de drogas que intentó matarlos. Le lleva comida, pero tiene un ataque de tos que lo hace desmayarse. Le vuelve a traer comida al recobrar la conciencia y comienza a platicar con Krazy-8 durante largo tiempo, hasta el punto en que le dice que tiene cáncer de pulmón. Krazy-8 convence a Walter de que no lo mate y Walter va por las llaves para liberarlo, pero cuando va a tirar la basura de la comida, se entera de que los pedazos del plato roto no estaban completos y se da cuenta que Krazy-8 lo va a matar en cuanto lo suelte, así que se ve forzado a matarlo en defensa propia.</p> <p>Temporada 2, capítulo 12 <i>Phoenix (Fénix)</i> Dirigido por Jhon Shibani (2009)</p> <p>En este capítulo Walt permite que la novia de Jesse (su socio en la producción de drogas) se ahogue en una sobredosis de drogas sin hacer nada para ayudarlo, pues estorba sus planes.</p> <p>Temporada 3, capítulo 12 <i>Half Measure (Medidas intermedias)</i> Dirigido por Adam Bernstein (2010)</p> <p>Jesse se prepara para vengar el asesinato de su amigo y pide a Walt que lo ayude. Walt se niega, pero consciente del peligro que Jesse ha puesto a sí mismo, él toma medidas para protegerlo. Jesse demanda que no utilicen niños para ese tipo de operaciones. Sin embargo, Jesse se entera que los traficantes de los que se quiere vengar asesinan al niño que ejecutó la muerte de su amigo y decide ir a matarlos. Al saber la noticia, Walt sabe que Jesse hará algo al respecto. Jesse se dirige hacia el lugar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Violencia instrumental a favor de sí mismo (eliminando criminales). • Violencia instrumental para defender la camaradería.

**B
R
E
A
K
I
N
G

B
A
D**

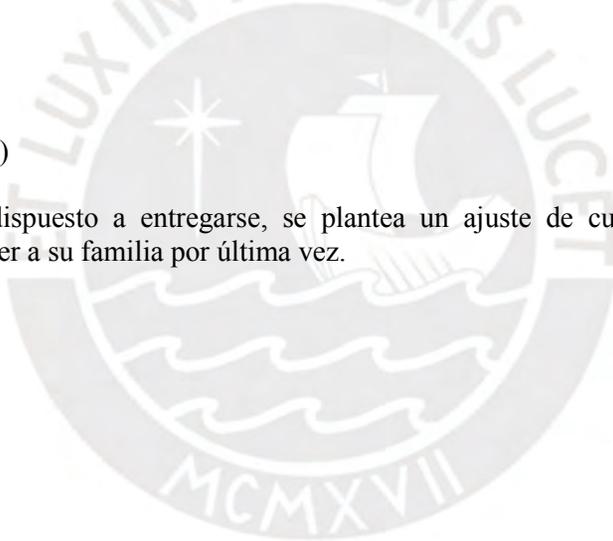
habitual de los traficantes, listo para matarlos. Sin embargo, Walt aparece primero y los atropella. Jesse queda sorprendido. Walt viendo que uno de ellos está bajo el automóvil toma su pistola y le dispara al otro en la cabeza.

Temporada 4, capítulo 13
Face off (Enfrentamiento)
Dirigido por Vince Gilligan (2011)

Walt, Jesse y Saul se dan cuenta que Gus (uno de sus socios) puede ser vulnerable si visita a Héctor en el hogar de ancianos. Walt visita a Héctor y le ofrece una oportunidad para vengarse de Fring. Cuando Gus lo visita, Héctor detona una bomba que hace que todos mueran. Todo esto fue ideado por Walter.

Temporada 5, capítulo 16
Felina (Felina)
Dirigido por Vince Gilligan (2013)

Walter pone fin a su exilio y, dispuesto a entregarse, se plantea un ajuste de cuentas con sus enemigos. Además, espera poder ver a su familia por última vez.



3.5 Variables e instrumentos para la recolección de datos

Esta investigación se organiza en base a una gran matriz que contiene las preguntas de investigación de este estudio. Además, cuenta con una guía de capítulos que se ha mostrado anteriormente, donde se encuentran las formas de violencia instrumental que se presentan a nivel de cada episodio. Y, desde el lado formal de la construcción dramática, se han elaborado 3 matrices de análisis²⁷ que desglosan los elementos narrativos de las micro-unidades o escenas escogidas para el análisis. Serán 5 escenas analizadas de la serie *Breaking Bad* y 8 escenas para el análisis de *Dexter*. De ahí surgirán las características propias de los personajes protagónicos y antagonistas, sumados los recursos narrativos que intervienen en la formación del concepto de violencia instrumental.

El siguiente cuadro contiene las variables que atraviesan el curso de esta investigación y las implicancias temáticas que se entretajan alrededor:

CUADRO 2
Elección de variables de investigación

VARIABLES	IMPLICANCIAS
Violencia instrumental	<ul style="list-style-type: none">-Concepto utilitarista de la violencia.-Variaciones de este tipo de violencia: criminal y psicopática.-Construcción del código de violencia: ¿Quién la realiza? (agente) ¿Bajo qué circunstancias? (contexto) ¿Quién se beneficia? ¿Bajo qué reglas? (código).
La serie televisiva norteamericana	<ul style="list-style-type: none">-Cambio de las formas de ver televisión.-El <i>showrunner</i> como creador absoluto.-La figura del guionista: las series son sus escritores.

²⁷ La construcción de dichas matrices han tenido como referencia las herramientas de análisis elaboradas para los trabajos de tesis en “*Carmen: la heroína trágica que recorre su camino dramático hacia la inevitabilidad del hado en tres adaptaciones cinematográficas*” y “*El hombre trágico en el cine: análisis de los films Zorba el griego y Fight Club, desde la experiencia y visión del saber trágico*” de los licenciados en comunicación audiovisual Carmen Molina Quintana y Amador Castillo Durán, respectivamente, hechos en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

VARIABLES**IMPLICANCIAS****Narrativa audiovisual**

- La evolución dramática de antihéroe: los nuevos malos.
- El conflicto que genera el código de violencia.
- Los contextos: la familia y el Estado.
- La mentira como renovación del recurso narrativo.

Sumado a ello, otras fuentes académicas primarias giraron alrededor de los textos revisados y las entrevistas realizadas a los expertos en ficción seriada norteamericana Giancarlo Cappello y Concepción Cascajosa. El primero es guionista e investigador peruano en comunicaciones de la Universidad de Lima. Su últimas publicaciones *Una ficción desbordada. Narrativas y teleseries* (2015) y *Ficciones cercanas: televisión, narración y espíritu de los tiempos* (editor, 2017) hablan justamente del cambio del paradigma televisivo y las narraciones de ficción multiplicadas que se han creado en los últimos años. De otra parte, la profesora española Concepción Cascajosa, Doctora en Comunicación audiovisual por la Universidad de Sevilla (2005) y autora del libro *La cultura de las series* (2016) aporta desde su línea de investigación en los temas de historia de la televisión, ficción televisiva en Estados Unidos, narrativa televisiva y estudios culturales.

Finalmente, se ha considerado necesario para la investigación mostrar las intenciones creativas de los gestores de las series, la figura humana del creador escritor, quienes han concebido estas historias de violencia para la pantalla chica. Por esto, para construir el resultado del papel del creador o *showrunner* de *Dexter* y *Breaking Bad* se ha accedido a los testimonios de James Manos Jr. y Vince Gilligan dados en entrevistas y documentales, tomadas como fuentes secundarias. Estas herramientas fueron escogidas bajo dos criterios importantes: el tema del artículo/entrevista y el enfoque crítico dado. En dichas conversaciones, ambos guionistas han enfatizado el tema del discurso propuesto por la violencia instrumental que cada serie presenta.

CAPÍTULO 4

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 *El todopoderoso showrunner: la función creadora de James Manos Jr. (Dexter) y Vince Gilligan (Breaking Bad)*

4.1.1 *El panorama televisivo de la tercera edad dorada de la televisión*

La televisión se ha enmarcado dentro de un mercado y una industria que ha posibilitado la producción en gran cantidad y calidad de la ficción seriada. Así mismo, la multiplicidad de espacios para el desarrollo de un sinnúmero de narrativas con temáticas más complejas se debió al oportunismo creativo que brinda el medio. Dentro de este contexto, la calidad de las series norteamericanas se funda en un estilo de hacer televisión con unos determinados valores de producción que son reconocidos y apreciados por la crítica y la audiencia internacional.

Cascajosa señala que las grandes cadenas de televisión abierta en la última mitad del siglo XX estaban formadas por la CBS, la NBC y la ABC, canales que presentaban una oferta limitada, competían con contenidos parecidos o carentes de interés (2016, p. 33). No obstante, en los años noventa la oferta se diversificaba en la señal de cable: estaban los canales *premium*, que exigirían una cuota de abono separada pero sin publicidad, y los canales básicos que el suscriptor contrataba como parte del paquete de cable, donde sí encontraba anuncios. La revisión histórica que hace Cascajosa afirma que HBO, Showtime y Starz fueron los primeros que se consolidaron con ofertas con mayores abonados, ofreciendo, en primera instancia, estrenos cinematográficos recientes (2016, p. 34).

Esto da cuenta de una nueva forma de consumo dentro de la *tercera edad dorada de la ficción televisiva norteamericana*. Además, trae un nuevo modelo financiero que establecen los economistas para la producción de la ficción televisiva. Según la investigación de Cascajosa, el *marketing de marca* es el término empleado para la creación de identidades corporativas fuertes y distintivas en las series como el elemento central de los canales,

hecho que ha afectado de manera determinante el cómo se hacen dichos productos actualmente (2016, p. 35). Esto quiere decir que **las series**, en este flujo, **se vuelven el producto bandera, parte de la identidad de marca, con un compromiso económico mucho mayor, pues ante la diversificada oferta se hace necesario generar contenidos que permitan la diferenciación y la fidelización del consumo**, que llamen la total atención del espectador.

Particularmente, el caso de AMC, cadena que alberga *Breaking Bad*, resulta especialmente particular. La *American Movies Classics* era un canal conocido por emitir películas clásicas de forma repetitiva y constante, sin mayor innovación en su parrilla. No obstante, el cambio vertiginoso se da en el 2003, cuando la cadena busca su reposicionamiento en la audiencia con un perfil generacional más joven. Y para lograr esto había que distinguirse.

Para Raya Bravo, la serie *Mad Men* (AMC, 2007-2015), que había sido rebotada de los pasillos de HBO, forma parte de esta distinción, del inicio de este periodo transformador de gran éxito. En sucesión, AMC ordenó *Breaking Bad* y *The Walking Dead*, entre otras series²⁸, para la consolidación de una gigantesca masa de espectadores (2013, p. 347). ¿El ángulo diferencial? La historia es lo que importa en AMC. Un hecho coherente en una nueva etapa de la televisión de ficción norteamericana que busca la transgresión de sus temáticas, mostrando el concepto de violencia instrumental y la aparición del sociópata televisivo como personaje incluso desde *Mad Men*. Entonces, *Breaking Bad* se convierte en el cuerpo narrativo por excelencia (posee múltiples premios en guión), con contenidos extrovertidos y continuos desafíos morales, un magnífico instrumento de consolidación para AMC. Sumado a ello, la calidad visual se vuelve eje de identidad de marca que garantiza premios y asegura un buen posicionamiento en la crítica.

De otra parte, el caso de *Dexter* y su creación en Showtime representa un ejemplo prometedor que hace ver cómo una buena narrativa posibilita los consumos más selectos del mercado. Para Cascajosa (2010, p. 71) el éxito de *Dexter* ha contribuido a elevar el

²⁸ *The Killing* (2011-2014) e *Infierno sobre ruedas* (2011-) son parte de la producción cinematografizada y serial que propone AMC.

perfil de Showtime como canal *premium* y, de una manera directa, a aumentar su número de abonados. De esta manera, el asesino serial que se mueven entre la justicia y la legalidad fue puesto en *primetime*²⁹, el horario con mayor acceso de público adulto, cautivando en sus cuatro primeras temporadas. La data que recoge Cascajosa sobre el tema dejan observar que en diciembre del 2006, el canal contaba con 13 millones y medio de abonados, una cifra que se colocó próxima a los 17 millones apenas dos años y medio más tarde, a pesar de la fuerte recesión económica.

De esta manera, tras la necesidad de diferenciación entre canales, el mercado televisivo proporciona nuevas ventanas para temas tabúes: la violencia instrumental, antes tocada solo en el cine, se presenta como parte de la ambigüedad moral, de la contradicción interna y el relativismo de la conducta humana en el relato de dichos productos que recrearán los guionistas. Con la descripción de este panorama, se puede decir que la búsqueda del espectador por contenidos violentos pero complejos creó el escenario propicio para el desenvolvimiento de la actividad creativa del escritor.

4.1.2 *La ampliación narrativa: la potencia de la serialidad*

Uno de los términos mencionados dentro de esta investigación para establecer las causas contextuales de los guiones creados en las series ha sido el de **ampliación narrativa**. Sus componentes pueden extraerse de los postulados de Giancarlo Cappello y Brett Martin: el primero propone que la ampliación de la ficción seriada, un formato de largas horas de historia, ha optado por una **sensibilidad cinematográfica (2015)**; el segundo habla del **oportunismo creativo** que el formato seriado le da al guionista para componer una arquitectura narrativa sólida bajo la figura del *showrunner* (2014).

Cuando se habla del proceso de cinematografización de las series, como se había visto en el marco teórico, Cappello hace referencia a todos los componentes que migran desde el cine

²⁹ Horario estelar en Estado Unidos.

a la menospreciada pantalla chica. Ahora, con mayor poder económico y dentro de una lógica de mercado eficiente, la televisión se convierte en el escenario propicio para la migración de actores, escritores y directores del séptimo arte (G. Cappello, comunicación personal, 04 de abril del 2016). En otras palabras, la sensibilidad cinematográfica eleva el nivel de producción, hecho que va de la mano con la necesidad de contar una historia potente de manera más compleja. Así, el caso de *Breaking Bad* hace que Diego Pajares, crítico y periodista peruano, señale que, a partir del año 2000, “podemos hablar de una línea difusa entre el cine y la televisión, un ciclo iniciado por el protagonista de *Los Soprano* que ha cerrado Walter White (Bryan Cranston) de *Breaking Bad*, el último gran antihéroe de la televisión” (2014, p. 52)³⁰. El fenómeno que representó la serie mencionada tuvo que ver, sobre todo, con el potente estilo visual y el trabajo de grandes directores de fotografía como John Toll, eso sumado a sus logros en la construcción dramática de la historia.

Luego, el **oportunismo creativo** es el término que usa Brett Martin para describir la actitud que tomaron los creadores de esta nueva etapa de la televisión. Éstos descubrieron que las características inherentes a su medio les brinda un amplio lienzo para entrelazar tramas, giros y retrospectivas en las historias de los personajes. Dichas oportunidades resultaron ser adecuadas no solo por las exigencias comerciales, sino también para hacer frente a los grandes temas de un imperio decadente: violencia, sexualidad, adicción, familia y clase social (2017, p. 22). Como se ha mencionado anteriormente, el uso de estos temas se convirtió en el elemento definitorio de las series de televisión por cable.

Sumado a ello, este panorama pone toda la responsabilidad de la construcción dramática del concepto de violencia instrumental de las series en el ingenio del escritor-guionista-*showrunner*. Este último término en inglés tiene la traducción literal del “corredor del show”, el que moviliza el show y le da vida social a la serie. Para Martin, se trata de la figura del guionista que se volvió creador y productor para aprovechar las nuevas condiciones del mercado, a quien se le dio la oportunidad de hacer arte en un medio menospreciado (2014, p. 23).

³⁰ Cabrejo J. y Bedoya, S. (2014) “Series de TV: La pantalla cinematográfica. Entrevista a Diego Pajares”. En *Ventana Indiscreta*, N° 12, pp. 51-55. Lima: Universidad de Lima.

Finalmente, aunque más adelante se profundizará el análisis de la labor del *showrunner* televisivo, la ampliación narrativa es la causante de la **enorme libertad creativa que posee el escritor para crear** un nuevo tipo de estructura formal gracias a que las series de televisión por cable permitían que se dedique más tiempo y atención a la escritura de cada episodio.

Para Martin, esta nueva industria del entretenimiento ha hecho que el relato audiovisual sea capaz de componer una arquitectura narrativa que podría verse como una columnata elevada en la que nada episodio es un ladrillo sólido y satisfactorio. Sin embargo, también es parte del arco de una temporada de duración que, a su vez, permanecía ligado a otras temporadas para formar una obra de arte coherente e independiente (2014, p. 20). Además, dentro de esta estructura, la creatividad puso en primer plano en la cabeza de Vince Gilligan y James Manos Jr. al antihéroe, un rebelde-víctima, una muestra de la ambivalencia del ser humano que pugna por ser entendida, y lo logra, por un público ávido de consumo de este tipo de temáticas.

4.1.3 El concepto del showrunner y la figura del escritor

Las referencias revisadas de los críticos de la industria televisiva norteamericana muestran que las series que han acumulado mayor capital cultural están caracterizadas tanto por la equivalencia entre creador y *showrunner* como por la permanencia de éste hasta cerrar la narrativa. En este sentido, Casajosa señala que el *showrunner* es el responsable de la dirección creativa del programa. Es la figura del guionista-productor dentro de la industria televisiva, atribuciones de **control creativo**, visión y rasgos de identidad que diferencian una serie de otra y le dan prestigio (2016: p. 24).

En otras palabras, esta figura central es producto de la búsqueda de diferenciación de los canales privados, como se ha visto anteriormente, que llevaría a dar más libertad a los creadores de televisión, escenario perfecto para la ascensión del *showrunner*. Dentro de este

nuevo contexto, Brett Martin (2014) señala que ello significaba la escritura de historias más centradas, menor riesgo financiero y la posibilidad de asumir un mayor riesgo creativo en pantalla.

Por tanto, en términos de desarrollo profesional, este nuevo modelo de creación de ficción ofrecía al guionista la opción de posicionarse en la centralidad del proceso de creación de la serie, adoptando funciones adicionales como la negociación con las cadenas y productoras, la contratación del personal creativo y la gestión general del programa no sólo en términos organizativos sino también narrativos (Cascajosa, 2017, p. 2). De ahí que todos estos poderes se concentren en el *showrunner*, gestor líder de todo el equipo creativo de la serie y, muchas veces, el responsable de la trama de principio a fin, el encargado de cerrar el arco narrativo de toda la historia. *Los sopranos*, *Lost*, *The Wire*, *Breaking Bad* y *Mad Men*, osn ejemplos de la integridad creativa y la coherencia que se busca guardar hasta el final³¹.

De esta manera, la escritura, frecuentemente en solitario, se vuelve ahora una labor colectiva. Según Cascajosa, el sistema estrictamente vinculado al guionista independiente fue sustituido por los equipos estables que trabajan de manera conjunta en el desarrollo de las tramas de la temporada, estableciendo la *writers' room* (expresión habitualmente traducida como la mesa de guionistas) como núcleo creativo principal (2017, p. 31).

Además, no hay que olvidar que a las labores de escritura y producción de esta figura se le suma la del director, el que materializa la narrativa en la pantalla. En este caso, el *showrunner* utiliza su posición para elegir en qué momento esta asunción de la dirección es más definitiva. Por ejemplo, Vince Gilligan dirigió el primer y último capítulo de *Breaking Bad*, además de los finales de la tercera y cuarta temporada. James Manos Jr. creador de *Dexter*, fue el escritor del primer capítulo de *Dexter* y cabeza del equipo de guionistas de la serie en la primera temporada. Sus aportes serán vistos a continuación.

³¹ No obstante, esta integridad creativa depende en muchos casos de que los resultados sean los esperados. Cascajosa ha señalado sobre esto que entre los numerosos *showrunners* despedidos de sus propias creaciones podemos señalar a Frank Darabont de *The Walking Dead* (AMC: 2010-), Dan Harmon de *Community* o Beau Willimon de *House of Cards* (Netflix: 2013-) (2017: 30).

4.1.3.1 *El testimonio de James Manos Jr. creador de Dexter*

Darkly dreaming Dexter fue escrita por Jeff Lindsay y publicada en EE.UU. por la editorial Random House en el 2004. En este libro se narra la historia de un analista forense que se convertía en un asesino serial al acabar su trabajo, impulsado por la necesidad de matar y siguiendo las instrucciones de su voz interior, **el oscuro pasajero**. Dexter cumplirá también las normas dictadas por su padre adoptivo Harry Morgan quien, consciente de su especial tendencia, le instruirá en base a un estricto código de conducta que convertirán al personaje en el justiciero de aquellos delincuentes que se escapan de la policía.

Después del éxito de esta primera edición, le siguieron 4 tomos más donde se mostraba que las actividades ocultas como criminal de Dexter repercutirían de manera irremediable en su vida familiar. James Manos Jr. vio en esta historia un entramado de personajes complejos dignos de llevar a la pantalla. El creador y guionista había sido parte del equipo de escritores de *Los Soprano* y *The Shield*, además de ser el ganador del Emmy de 1999 en escritura dramática por el capítulo “College” de *Los Soprano*. En el 2006, inicia la andadura televisiva de *Dexter*, producida por Showtime y con un equipo de guionistas capitaneado por el mismo, creador del show y productor del episodio piloto.

Antes de analizar el testimonio de Manos, hay ciertos apuntes que toman importancia con respecto a las verdades y diferencias entre la ficción literaria y la ficción televisiva de la serie. Los cambios argumentales del programa con respecto a la novela son evidentes, ya que la serie de televisión solo tomará como punto de partida narrativo al primer libro (Trapero 2010, p. 31-32). El trabajo adaptativo será complejo pero a la vez creativo, ya que la nueva era dorada de la televisión supone la existencia de múltiples líneas argumentales, donde la estructura narrativa propuesta debía ser descifrada/decodificada por el espectador.

Asimismo, las diferencias entre la obra y su adaptación son sintomáticas del trabajo de guión para hacer que el personaje de Dexter fuese aceptable: el héroe audiovisual es capaz de amar, la muerte de su padre le genera culpa (no fue un acto natural como en la novela) y

el asesinato es admisible en la medida en que recubre las fallas del sistema. Por el contrario, el Dexter de la novela siente placer al torturar físicamente, pero el de la serie infringe más bien una tortura mental, bastante breve, con la intención de que el asesino sienta remordimiento (Jost, 2015, p. 46-47). A causa de esto, se podría decir que Jeff Lindsay sienta las bases de la historia, pero la producción televisiva sigue su propio camino a través de la consolidación del guión, la investigación contextual y la revisión minuciosa de los temas suscitados por la psicología, la teoría del comportamiento, el sistema social y familiar, la sociología, la criminología y la medicina forense.

En diversas entrevistas, James Manos Jr. asevera que su bagaje como escritor le permitió confiar en su capacidad de poner algo de humanidad y profundidad en los personajes de la novela para así llevarlos a la televisión. En el testimonio recogido por Howard (2010, p. 14), Manos señala que tenía el compromiso con la historia y el compromiso con el público. En el primero, James Manos Jr. tenía el reto de buscar la manera de volver la novela en un piloto, creando todo un arco narrativo con personajes complejos que, puestos en situaciones complejas, se ven forzados a tomar decisiones no son éticamente correctas. El creador señalaba que siempre le había intrigado ese tipo de dilema ético y en cómo se enfrentan estas situaciones. De otra parte, su compromiso con el público radicaba en el hecho de notar que los espectadores estaban preparados para el show de un asesino en serie gracias a la existencia de *Los Soprano* y *The Shield*, porque en ellas empezaron a ver al real antihéroe. Por ende, a lo largo de las temporadas de Dexter, los espectadores van a asistir a la evolución personal de un asesino que, por primera vez en la historia de la ficción televisiva norteamericana, va a convertirse en el personaje central de una narración seriada (Howard 2010, p. 35).

Tras esto, se puede observar la importancia de la construcción dramática, primero de los personajes, en Dexter. El equipo de guionistas de Dexter va a construir consciente o inconscientemente un texto global en el que el desarrollo del personaje principal, y con el desenvolvimiento de los secundarios, va a cuestionarse su condición como ser (in)humano, cómo dirigir su conducta consigo mismo y con la sociedad teniendo en cuenta que, en un

principio, sus valores morales no son los valores culturalmente aceptados (Trapero 2010, p. 24).

Esto quiere decir que en la translación televisiva se va a enfatizar el proceso de autoconocimiento del personaje principal, presentando el camino personal en el que las experiencias aprendidas y compartidas con el resto de personajes transformarán a Dexter en un nuevo hombre que intente sentirse más a gusto consigo mismo y con las personas que lo rodean. Con esto, James Manos Jr. centra su recorrido dramático en un acto de revelación personal, de desenmascaramiento de la auténtica personalidad y de conocimiento de la realidad personal de Dexter a lo largo de las temporadas.

Sumado a ello, Manos señala que para la creación del personaje e Dexter no se ha guiado de otros asesinos en serie del cine, pues este hecho le restaba humanidad al personaje que quería crear. Prefirió enfatizar en la inocencia que tenía con respecto al mundo. Verlo como un asesino resultaba una forma unidimensional y truncada. Pero dentro de la inocencia y la curiosidad, hay una especie de sed de espera por vivir, y hay algo heroico en eso, ya que está matando a tipos malos con la consigna de que hay personas que no deberían existir. Para que esta acción no resulte reprobable el creador tuvo que establecer en una hora un personaje lleno de humanidad, humor y motivar al público a que quiera entrar en su mundo. La forma en que Dexter concibe sus pensamientos, sus observaciones habladas a través de la voz en off eran una manera de entrar en ese mundo en el que el mismo personaje está tratando de encajar.

Una vez establecido esto, **James Manos Jr. habla acerca del código**. Trapero recoge de entrevistas que para el creador se trata de una “nueva ética de la violencia” en la que los conceptos morales duales, fácilmente identificables, se sustituirán por un tipo de violencia que servirá para poner en evidencia las situaciones o actitudes que el espectador niega sistemáticamente, pero que le hacen percibir la fealdad de la sociedad (2010, p. 37). Por eso, el código Harry bajo el cual Dexter escuda sus actos pone en entredicho la validez del sistema.

Finalmente, pese a que algunos críticos han señalado que Dexter vive una doble vida, Manos responde que se trata de una separación: “La verdad del mundo es que lo que tú haces para vivir tiene un impacto en tu vida cotidiana. Para estos personajes, la grieta esta en las relaciones interpersonales que establecen con otras personas y cómo ellos las hieren o las benefician, no hay otra separación” (recogido en Howard 2010, p. 38). Así le da a la audiencia personajes disfuncionales y complejos, muy diferente a lo que tradicionalmente se espera. De esta manera, la labor de Manos Jr. en Dexter ha logrado popularizar de manera internacional la marca Showtime en el competitivo mercado de la televisión por cable en EEUU.

4.1.3.2 *El testimonio de Vince Gilligan, creador de Breaking Bad*

Antes de embarcarse en la aventura de *Breaking Bad*, Vince Gilligan había sido el escritor de treinta capítulos de *Expedientes secretos X*, además de ser productor ejecutivo. La fama que le precede es la de trabajar en equipo y escuchar a los demás para hacer un producto rico. Ha declarado ser creyente de que la televisión es un medio colaborativo que ha sido creado por quienes están frente a la serie, pero también cree que muchos que no están sobre la pantalla también la hacen posible.

Al contar la historia de cómo inicio este proyecto, Gilligan señala que la televisión pasada no disponía de los presupuestos ni de los plazos que tenía el cine. Sobre ese mismo punto, Brett Martin opina que a medida que el presupuesto de la televisión fue aumentando, al mismo tiempo que el tamaño y la calidad de las cadenas, la situación cambió, y Gilligan estaba decidido a aprovecharse del cambio (2014, p. 36). *Breaking Bad* fue, con mucha diferencia, la serie visualmente más elegante de la tercera época dorada. Utilizaba al máximo todos los trucos cinematográficos e incluso a sus figuras más representativas, como John Toll, el ya mencionado director de fotografía y ganador del Oscar.

No obstante, la historia de Gilligan con su serie tiene como anécdota que el proyecto piloto fue rechazado en HBO, Showtime y FX, ya que la propuesta era arriesgada. A pesar de

estar en un canal comercial de cable, los anunciantes no querían que sus productos estén ligados a contenidos que narrarán la violencia, ese es un lujo que hasta el momento se había dado HBO y Showtime y Vince Gilligan nunca trabajó para esos canales. Cuando finalmente AMC decide ser el responsable de iniciar la producción de monumental historia, la primera tarea consistió en introducir la sensación empática con el personaje principal.

En este sentido, el público no tiene que entender lo que Walter White está haciendo, tiene que entender por qué lo está haciendo. Así, el piloto parece mostrar la vida cotidiana de Walter, un día normal que tiene un giro inesperado: Un profesor de química descubre que tiene cáncer terminal y decide cocinar metanfetamina con la finalidad de hacer dinero para legar a su familia. Entonces, ¿qué falta en la vida de Walter? A pesar de ser amable, diplomático e inteligente, vive una vida en constante degradación. Como consecuencia, su camino empieza por la búsqueda de control y propósito.

El concepto de la química fue magistralmente pensado dentro de la premisa de la serie. La transformación (explicada en un inicio como la materia en constante cambio en la química) representa, según Jost, la apuesta del guión de Vince Gilligan. *Breaking Bad* es una historia de cambio, el personaje empieza en A y es transformado por sucesos y eventos hasta llegar al punto Z, luego de eso no hay más:

“Walter no solo fue creado a partir de esta idea, sino que conserva su impronta en su concepción de ciencia y en su filosofía de vida, la química no es una “cuestión de productos químicos”, como la define uno de sus alumnos, una cuestión de sustancia inertes, sino “el estudio del cambio” (Jost, 2015, p. 75).

De esta manera, **la estrategia del creador consiste en darle movimiento al personaje a través del cambio**, acorralarlo en un rincón y luego preguntarse qué haría el personaje para salir de ahí. Su interés radicaba en el hecho de **crear un personaje que voluntariamente decide volverse un criminal**. Gilligan, en el 2014, afirmaba que Walter actúa por la ausencia del miedo: “La televisión ha sido históricamente buena al mantener a sus personajes en un balance autoimpuesto para que las series puedan seguir por años o incluso

décadas. Cuando me di cuenta de esto, el próximo paso lógico era pensar, ¿cómo puedo crear una serie en donde la motivación fundamental sea el cambio?” Entonces, **se trataba de una metamorfosis para el personaje y el espectador**, pues primero sientes compasión por él, pero luego lo quieres ver muerto, el viaje es paso a paso y dolorosamente en cada una de las temporadas para presenciar la maldad surgiendo de una buena persona, el “volverse malo”.

Sumado a ello, la labor de escritura consistió en un equipo de guionistas que habían esbozado los capítulos a tal detalle que cualquiera podría asumir el mando y supervisar la producción de cualquier episodio. Dentro de esta estructurada organización, Gilligan creo un relato coral donde todos los personajes tienen relevancia, pero a la vez no porque todo va volviendo al personaje protagónico:

Walter tiene cáncer, pero también es el cáncer de la serie, es el cáncer de su familia. Las decisiones que va tomando - cocinar, volverse un delincuente, hacer todo lo que hace- tienen consecuencias adversas muy a largo plazo (...) afecta a Jesse, su socio, pero también afecta a su esposa, hijo, su cuñada y su cuñado... le dedicamos tiempo a estos personajes y a ver de qué forma sus vidas se verán afectadas por los actos de Walt. Sin embargo, todo vuelve a él, es el motor de sus vidas (Gilligan 2013, p. 70).

Por esta razón, se puede afirmar que las series son sus escritores, y los personajes que crean. Gilligan afirma que la mejor manera de que una serie se mantenga impredecible es ser fiel a los personajes y dejar que sean ellos quienes guíen la historia. Como se ha dicho, se trata siempre de pensar en lo que haría el personaje, acorralarlo de tal manera que se espera ver cuál será su siguiente paso para salir del hoyo en el que se encuentra. El colmo de lo impredecible es cuando ni los propios guionistas saben muy bien qué va a pasar a continuación, sino que van siguiendo pistas a partir de la idea que se van formando de los personajes. Para Gilligan, es el mejor tipo de narración que existe.

Asimismo, dentro de la construcción de los personajes, cabe resaltar la característica dominante que los compone. El orgullo para Walter no le deja aceptar que la única víctima

de sus mentiras es él mismo. Se trata de la característica dominante que, sumada a su arrogancia, lo lleva a actuar de forma autodestructiva. Ese mismo orgullo es el que le impide enderezar su camino, ya que rechaza las oportunidades de ayuda de los otros: No acepta el dinero de su ex socio, por orgullo, no reconoce que está yendo por el camino equivocado por la misma razón.

Gilligan ha señalado que los guionistas de la serie trabajan satisfechos de haber creado personajes activos y decididos, pues no es que hagan lo correcto, solo siguen su libre albedrío (2013, p. 83). Cuando se habla de las decisiones que toman los personajes, Walter White recurre de manera constante a decir que todo lo que hace lo ha hecho por su familia. Sobre esto, Gilligan señala que aun así disfruta siendo un delincuente. Y esa mentira se traslada a los otros personajes, porque Skyler podría actuar diferente y denunciarlo desde la tercera temporada, pero ella decide esta tan implicada como él.

Finalmente, en entrevistas el showrunner ha dicho que la técnica que usan oscila entre **la revelación y la no revelación:**

“El público puede vivir sin saber quién es Gus y puede crear su propia imagen pasada de él, como hay veces que el público sabe mucho, también sabe poco. Los guionistas apelan mucho al misterio...Me gusta que el creador de una serie o de una película me dé todos los elementos necesarios para mantener mi interés en la historia, pero que a la vez se reserve unos cuantos para yo mismo pueda hacer algo del trabajo” (Gilligan 2014, p. 65-67).

Esto resume la nueva propuesta de la tercera edad dorada de la televisión, se trata de una etapa que permite presentar complejas narrativas donde, ante la ausencia de información, el espectador puede rellenar los vacíos desde su propia imaginación y sus propias lógicas. Esto forma parte de la construcción dramática de la serie y es un recurso usado magistralmente por Gilligan en *Breaking Bad*.

4.2 Análisis de la construcción dramática de los personajes Dexter y Walter White

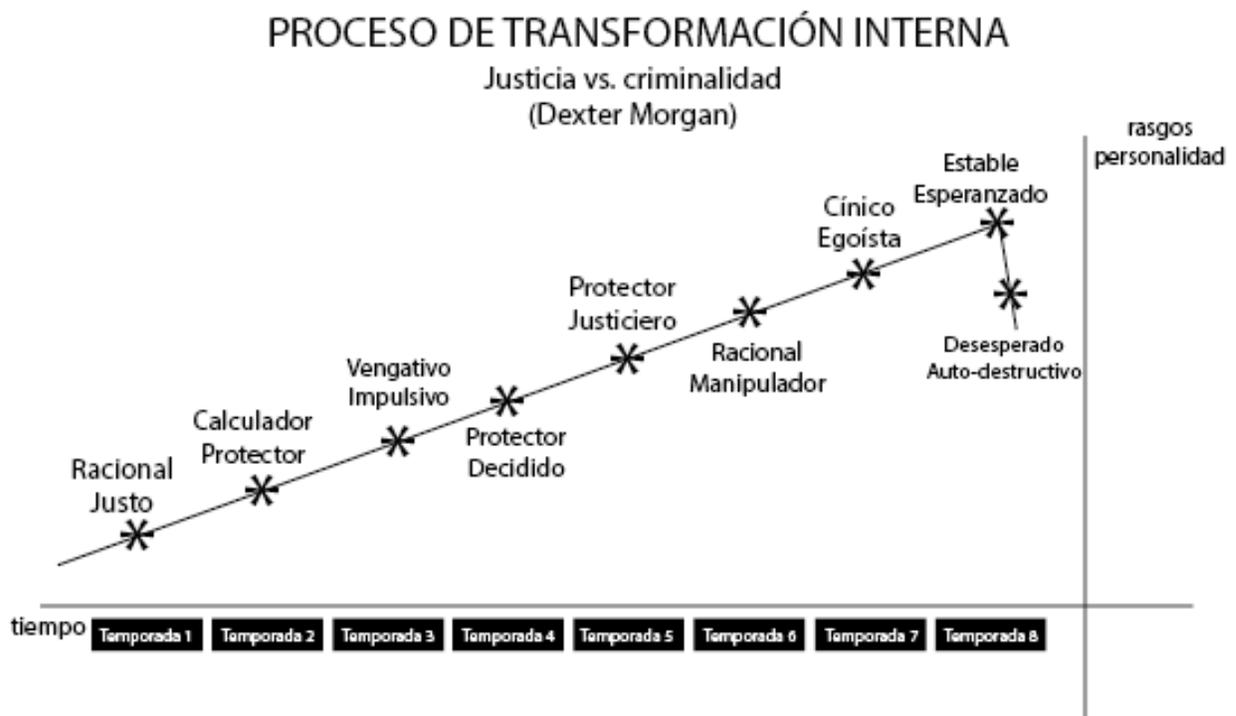
Tras el visionado del material audiovisual pertinente a los objetos de estudio, las escenas analizadas arrojan la **figura del antihéroe o protagonista que encarna la maldad como una entidad activa y predominante dentro del cuerpo narrativo**. Este personaje se mueve dentro y fuera del sistema posmoderno, con toda la desazón y la carga dramática que el contexto le proporciona. La definición de Figueroa y Martínez (2015, p. 70) es la más cercana a estudiar en esta investigación: el anti-héroe es el representante de la función subversiva o revolucionaria del imaginario que vivimos. La razón de tal proliferación de los antihéroes tiene que ver, sin duda, con el hecho de que los espectadores posmodernos tengan cierta facilidad para identificarse con el cinismo y las causas, aparentemente justas, de Dexter y Walter White.

4.2.1 El pasajero oscuro: Diseño de personajes en Dexter Morgan

La premisa dramática del show televisivo de Showtime puede resumirse de la siguiente manera: La vida diurna de Dexter Morgan transcurre como forense de la policía de Miami, es un hermano preocupado y un novio atento, todas estas formas auto-impuestas para ocultar su verdadera personalidad, es un asesino en serie. En cambio, su vida nocturna en las calles de Miami se mueve entre la investigación y los asesinatos de criminales peores que él a través del Código Harry. Se trata de un cuerpo de reglas que le dio su padrastro tras notar la pulsión criminal de Dexter surgida, probablemente, tras presenciar el descuartizamiento de su madre a la edad de 3 años.

Pero su violencia es casi científica, el desmembramiento de sus víctimas no deja motivo de sospecha a su autoría, esta es la manera en que puede mantener las dos vidas en pie. En el fondo, Dexter sabe y siente que lo que hace está mal, pero el beneficio que tiene su violencia para la sociedad le ayuda a sobrellevar esta carga. No obstante, no solo se trata de justicia social, sino de autoprotección en el sentido de que su actividad criminal justiciera le permite esconder quien realmente es.

El análisis de los capítulos propuestos en la metodología ha permitido la elaboración del siguiente cuadro. Anteriormente, se ha visto en la teoría del guión de Truby y McKee que la construcción de personajes tiene como principal rasgo el establecimiento de la característica dominante. Seguidamente, se presenta dicho elemento dentro de la evolución dramática de Dexter hasta la temporada final:



La **dualidad** es constante en la construcción de Dexter. El último capítulo de la primera temporada, *Born free* o “Nacido libre” (01x12), muestra el primer rasgo de su **lado**

humano, la decisión de matar a su hermano Brian Morse, el único que entiende su psicopatía, hace que quiera intentar seguir viviendo la vida que no le pertenece. Hace justicia para Debra, pues Brian la engaña e intenta matarla para llegar a él y se muestra justo al eliminar a dicho personaje, el Carnicero de la Bahía, un criminal que cumple con el código ese a ser su hermano:

DEXTER: No, no eres un trofeo, pero necesito terminar contigo.

BRIAN: ¿Por qué? ¿Por tu código?

DEXTER: Y la seguridad de mi hermana.

BRIAN: Ella no es realmente tu hermana, Dexter. Ella es una extraña y siempre lo será. Estaba tratando de ayudarte matándola.

DEXTER: Lo sé, y deberías saber que esto no es fácil para mí. Has hecho más para merecer mi cuchillo que nadie, pero eres el único que alguna vez quise liberar.

BRIAN (CONFORTÁNDOLO): Tú eres el que necesita ser liberado, hermanito. Tu vida es una mentira... Nunca serás lo que pretendes...

(DEXTER LO INTERRUMPE Y CORTA ABRUPTAMENTE LA GARGANTA DE BRIAN)

DEXTER: Lo siento, no puedo escuchar más... porque tienes razón

(DEXTER LO OBSERVA MORIR CON DOLOR)



Dexter como forense de la policía de Miami (izquierda) y Dexter en su propia escena del crimen (derecha)

Parece ser que Brian es el primero en ser el ente de autorrevelación para Dexter, pues como señala Manos Jr, el creador de la serie, ese es el camino que emprende el personaje al tratar

de descubrir si hay un lugar en el mundo para él. La figura del hermano funciona como un personaje de advertencia a la vida de mentiras que Dexter, luego, no podrá manejar desde su código.

No obstante, pese a que se puede pensar que el asesinato de su hermano supone la deshumanización del protagonista, este hecho significará el primer atenuante para su condición de asesino, dado que lo hace para proteger a su hermana. Para Jost, Dexter es incapaz de tener sentimientos. Y, como se verá al final de la serie, el que tiene por su hermana prevalecerá por encima de todos. Se trata del primer punto en que la serie disminuye la insensibilidad del personaje (2015: 40)

Luego, el último capítulo de la segunda temporada, *The British Invasion* (Invasión Británica), muestra el afán de justicia y protección que posee Dexter. Al matar a Lila, otro personaje que cree entenderlo, libera del peligro a la familia de Rita, además de liberarse él mismo. Este es el primer atisbo de su imposibilidad para encontrar aliados.

DEXTER: Querías estar cerca de mí. Esto es lo máximo que tengo para ofrecer.

LILA: No puedo sentir mis piernas y mi cuerpo.

DEXTER: Bien. Elegí una epidural en lugar de un tranquilizante. Tengo un avión que atrapar. Y no necesitas sentir esto. Mataste a un hombre inocente.

LILA: Lo hice por ti.

DEXTER: ¿Trataste de matar a los niños por mí también? Me dijiste que aceptara lo que soy. Y que confiara en la única cosa que sé con absoluta claridad. Gracias. (DEXTER CLAVA UN PUÑAL EN EL CORAZON DE LILA)

DEXTER (VOZ OFF): No hace mucho soñé que la gente podía verme tal como soy. Por un breve instante en el tiempo, el mundo realmente vio mis cuerpos de trabajo. Algunos incluso los halagaron. Pero como resultado, nadie llora a los malvados. Lo siento, James. Creo que Harry lo supo desde el principio. Es por eso que me dio un código. Le costó la vida, pero me mantuvo con vida a través de pruebas increíbles. **El código es mío ahora, y solo mío. También lo**

son las relaciones que cultivo. Ya no son solo disfraces. Los necesito. Incluso si me hacen vulnerable. Puede que mi padre no lo apruebe, pero ya no soy su discípulo. Soy un maestro ahora. Una idea trascendió a la vida. Y este es mi nuevo camino. Que se parece mucho al anterior. Sólo mío. Para permanecer en ese camino, necesito trabajar más duro. Explorar nuevos rituales, evolucionar. ¿Soy malo? ¿Soy bueno? Me he hecho esas preguntas. No tengo las respuestas ¿Alguien las tiene?

Dexter incurre una vez más en un asesinato para asegurar la protección familiar. No obstante, en su monólogo interior se hace evidente que las relaciones interpersonales que emprenden se van convirtiendo en importantes para él. De ahí que el personaje vaya transformándose en un ser más empático y cercano al espectador. Sobre esto, Jost señala que la repetición de los crímenes no es parte de la fórmula en la que reinciden los guionistas, sino que es la revelación del trauma y parte de la idea de hacer un personaje más cercano al público (2015: 41).

Después de ello, en el capítulo *I had a dream* (Tuve un sueño) de la tercera temporada, la presencia de Miguel Prado, un hombre que Dexter trata de instruir bajo el código, y su asesinato hacen ver que la intensión de ser un mentor de pares homólogos no funciona. La idea de que Dexter pueda ser querido por alguien que conozca su verdadera identidad, como manifiesta haber soñado en el capítulo analizado anteriormente, se va desvaneciendo.

MIGUEL PRADO: ... **Dexter, Te conozco mejor que nadie.**

DEXTER: No, ha habido bastantes que han visto al verdadero yo cuando estuvieron en esa mesa. Todos ustedes son versiones sin control de mí mismo. Lo que hubiera sido sin el código de mi padre.

MIGUEL PRADO: ¡Se lo merecían! ¡No soy como ellos!

DEXTER: Lo eres. Admítelo.

MIGUEL PRADO: Me agradas.

DEXTER: No, no, no, no, no, no. **Sé que soy un monstruo.**

MIGUEL PRADO: Te acepto, **te acepto como un hermano, Dexter.**

DEXTER: **Maté a mi hermano. Maté a tu hermano.**

MIGUEL PRADO: ¿Oscar? ¿Tú?

DEXTER: No planeaba hacerlo, pero fue matar o morir.

MIGUEL PRADO: ¡Tú! ¡Tú mataste a Oscar!

DEXTER: ¿Qué fue lo que dijiste en tu fiesta de soltero? "Los amigos siempre son honestos. Los amigos perdonan".

MIGUEL PRADO: Los amigos perdonan.

DEXTER: **Pero yo no te perdono...Y yo no tengo amigos.**

Entonces, Dexter mata a Miguel Prado por proteger a su teniente La Guerta, además de que este personaje está fuera de control, fuera de las reglas que le dio Dexter para que sus crímenes tengan una utilidad para la sociedad. En este sentido, Dexter tiene que asesinar al camarada que conoce su verdadera naturaleza. Lo mismo hace con el misógino Trinity en el final de cuarta temporada, pero éste ya ha matado a Rita, la esposa de Dexter.

DEXTER: No puedes controlar tu demonio interno más que yo el mío.
¿Realmente lo has intentado?

TRINITY: Claro, reece para cambiar para ser diferente...

DEXTER: Eso no es intentarlo, eso es esperar a que se detenga...
Funcionó, ¿o no?... Entonces, ¿cuál es la alternativa, Arthur?
¿Salir? ¿Desaparecer? Fingir mi propia muerte y comenzar de nuevo?
No.

TRINITY: **Aún seguirás siendo tú.**

DEXTER: Tengo una familia también, Arthur. Y soy Bueno para ellos.

El capítulo se llama *The Getaway* (La Huida); sin embargo, marca el cierre del círculo de muerte que se entreteje alrededor de Dexter. No hay huida para Dexter y el fragmento de guión analizado lo demuestra. Cuando Dexter afirma que Trinity no se ha esforzado lo suficiente para dejar de ser el asesino de la trinidad y reprimir a su propio monstruo, este le devuelve el mismo mensaje aludiendo a la imposibilidad de ocultar la pulsión tanática que también posee Dexter. Una muestra de ello será que, al final del capítulo, Dexter hallará el cuerpo ensangrentado de Rita en una bañera y al pequeño Harrison, el hijo de ambos, en la escena del crimen, tal y como él fue encontrado a los 3 años.

A estas alturas, se comprueba el postulado de Jost sobre la serie: "La repetición de los crímenes no es parte de la fórmula en la que reinciden los guionistas, sino que es la

revelación del trauma y parte de la idea de hacer un personaje más cercano al público”. En otras palabras, con este final de temporada el trauma inicial que vive Dexter se hace evidente porque ahora lo vive su pequeño hijo. Se trata de un móvil narrativo creado como parte de una estructura dramática circular que da el toque final para que Dexter se vuelva un asesino querido por todos.

El final de la quinta temporada, *The Big One (El grande)*, muestra los intentos de Dexter por recuperar su vida amorosa. Lumen es la víctima sobreviviente de un grupo de despiadados torturadores que encuentra en Dexter un apoyo para lograr capturar a sus torturadores y matarlos. Uno de ellos es Jordan Chase, un falso predicador, líder de una secta, él último de los torturadores que queda libre. Cuando este es capturado, le dice a Dexter “Matar es matar... Al menos seamos honestos con eso”, y lo hace con la intención de hacerle notar que no importa si el asesinato es un modo de justicia re-distributiva. No obstante, la llegada de Debra a la escena del crimen, cuando Lumen ya ha matado a Jordan, dará el sentido de perdón al asesinato cometido:

DEBRA:... Tal vez sea cierto que algunas personas merecen morir, pero yo soy policía y no tomo esa maldita decisión. Así que voy a reportar esto. En una hora, este lugar estará plagado de policías. Si yo fuera tú, ya me habría ido... (SE MARCHA)

Finalmente, pese a que Lumen consigue su venganza, admite que no puede seguir con Dexter porque el matar no está en su verdadera naturaleza. Esto resultará doloroso para Dexter, ya que, como señala Jost, el personaje posee una empatía selectiva con los seres que tienen la misma necesidad de matar que él (2015: 35). En efecto, es capaz de reconocerse en los crímenes ajenos y comunicarse con el otro por este medio.

Asimismo, se ha visto que eso pasa en la primera temporada cuando Dexter decodifica con éxito los indicios del Asesino del camión de hielo, su hermano. De la misma forma, establece un vínculo con Lila, quien también es una asesina serial. Luego intentará concretar relaciones de amistad con Miguel y Trinity, para finalmente verse decepcionado.

Concluirá su búsqueda con el amor fusional que logra con Hannah, desde la séptima temporada, la relación más estable que parece importarle.

De otra parte, se puede ver que en el final de la sexta temporada, *This is the way the world ends* (Esta es la manera en la que el mundo termina), al matar a Travis (un asesino religioso fanático) para librar a la ciudad de sus crímenes casi bíblicos, compromete desde un nivel superficial a Debra, quien descubre su verdadera naturaleza. En la escena analizada, Dexter se antepone a la figura de Dios, el que da castigo. Tras decir que él es el padre, el hijo y el asesino en serie, le dice que esa es la forma en la que el mundo acaba para Travis. Ello surge ante la negativa que éste muestra ante el hecho de ser el supuesto elegido en la tierra para cumplir el plan de Dios. En la ejecución de este asesinato es descubierto por su hermana y dicha relación toma un giro inesperado.

En la séptima temporada, Dexter ha tratado de evadir a LaGuerta, su teniente, pero las sospechas que tiene sobre él como un asesino infiltrado la llevan a sellar su propia sentencia de muerte. El egoísmo y el cinismo que posee Dexter en su personalidad psicópata hace que esté a punto de matarla, pero el descubrimiento de la escena por Debra hará que sea ella quien tenga que optar por dicho sacrificio. No obstante, cabe anotar que, previamente, Dexter ha capturado a Estrada, el asesino de su madre, y dicho crimen también es una cuartada para atraer la atención de LaGuerta hacia el muelle y matarla. La conversación que establece con el asesino deja algunas pistas de la instrumentalidad de la acción violenta.

DEXTER: Asesinarte será fácil, pero tengo que cometer otro crimen que no lo será.

ESTRADA: Entonces ¿por qué lo haces?

DEXTER: **Para protegerme, para proteger a mi hermana.**

ESTRADA: Exacto, supervivencia, ¿ves? Las razones lógicas.

DEXTER: Las razones lógicas, nunca asesine por las razones lógicas. **Solía pensar que era especial, que era un tipo de asesino especial, pero esta noche no lo soy.**

Al afirmar que esa noche no es un asesino especial, evidenciará la ausencia del código en su intención de matar a LaGuerta. Incluso, en la secuencia analizada se encuentra la presencia de Harry reprochándole la acción que está a punto de cometer. Pese a esto, al final este acto de violencia instrumental es cometido por Debra en favor de la salvación de su hermano. La policía omite las apelaciones de LaGuerta a la calidad de persona positiva que es Debra. Así, el personaje tiene que dejar de lado todas esas virtudes en pro de su ser querido.



En *Surprise motherf*cker!* (7x12) Debra es empujada a convertirse en una asesina para salvar a su hermano

La última reflexión de esta temporada guarda relación con la ruptura del código y el poder transformador que tiene sobre ambos personajes:

DEXTER (VOZ OFF): Hacemos reglas para nosotros mismos. Esas reglas nos ayudan a definir quiénes somos. Pero cuando las rompemos nos arriesgamos a perdernos y convertirnos en alguien desconocido ¿Quién es Debra ahora? ¿Quién soy yo?

La hermandad de estos personajes hará que la última temporada naden para salir a la superficie moral de sus actos, pero la única oportunidad de redención para todo lo hecho la pierde Dexter al dejar vivo a Saxon, un peligroso asesino que atenta contra la vida de Debra cuando el protagonista está a punto de empezar de cero. El oscuro pasajero y la lucha que Dexter entabla con él es parte del conflicto de toda la trama: por eso, se mueve entre los dos mundos del bien y el mal, de lo humano y lo inhumano, pero falla. La única posibilidad de

redención que él pudo aprovechar es desechada y la salida que le corresponde es alejar a lo poco de valor que le queda (su hijo Harrison) de su presencia auto-destructiva.

Saxon, el hijo de la doctora Vogel, terapeuta de Dexter, es un asesino despiadado que ha dejado en coma a Debra tras un enfrentamiento. *Remember the monster?* (¿Recuerdas al monstruo?) es el capítulo final de la serie, donde el móvil de la acción violenta es la venganza que desea Dexter tras ver la única relación que le queda perdida. Tras matar a Saxon, la historia refuerza que la propia institución policial va a justificar la acción violenta (representada en los policías Queen y Batista) como modo de reivindicación al perjuicio que sufrió Debra.

DEXTER: Estaba ahí por lo que le hizo a Debra...

BATISTA: Pero tú ya no trabajas aquí.

DEXTER: Oficialmente, estoy hasta el fin de semana.

BATISTA: ¿Pero por qué tomarías tu personalmente la prueba después de todo lo que le hizo a Debra?

DEXTER: Justamente por lo que le hizo a Debra, quería que todo se manejara correctamente, sin errores...

QUEEN: Es obvio que fue en defensa propia.

BATISTA: Sí... tenemos todo lo que necesitamos.

QUEEN: **Me alegra que este muerto, me habría gustado ser yo mismo quien lo matara.**

De esta manera, Dexter ya no tiene nada que perder, la única relación por la cual había tenido sentimientos de amor y protección se ha terminado, ahora solo le queda el dolor de la pérdida, un sentimiento propio de la evolución y acercamiento a la empatía que ahora tiene. El protagonista sabe que tiene que desconectar a su hermana del respirador que la mantiene con vida:

DEXTER: "Cambiaría todo si pudiera, lo siento. No puedo dejarte así, soy tu hermano mayor (APAGA EL RESPIRADOR)... Te quiero, Deb"

Para Jost, de esta manera que hace evidente que el héroe de esta narrativa es capaz de amar; a diferencia del de la novela, la muerte de su padre le genera culpa (no fue un acto natural como en la obra) y el asesinato, hasta cierto punto, es admisible en la medida en que recubre las fallas del sistema (2015: 47). En otras palabras, Dexter no es un héroe monolítico, ya que comienza como un inválido de sentimientos y aprenderá poco a poco qué es la empatía gracias al amor y al dolor que obtendrá tras la pérdida de lo amado.

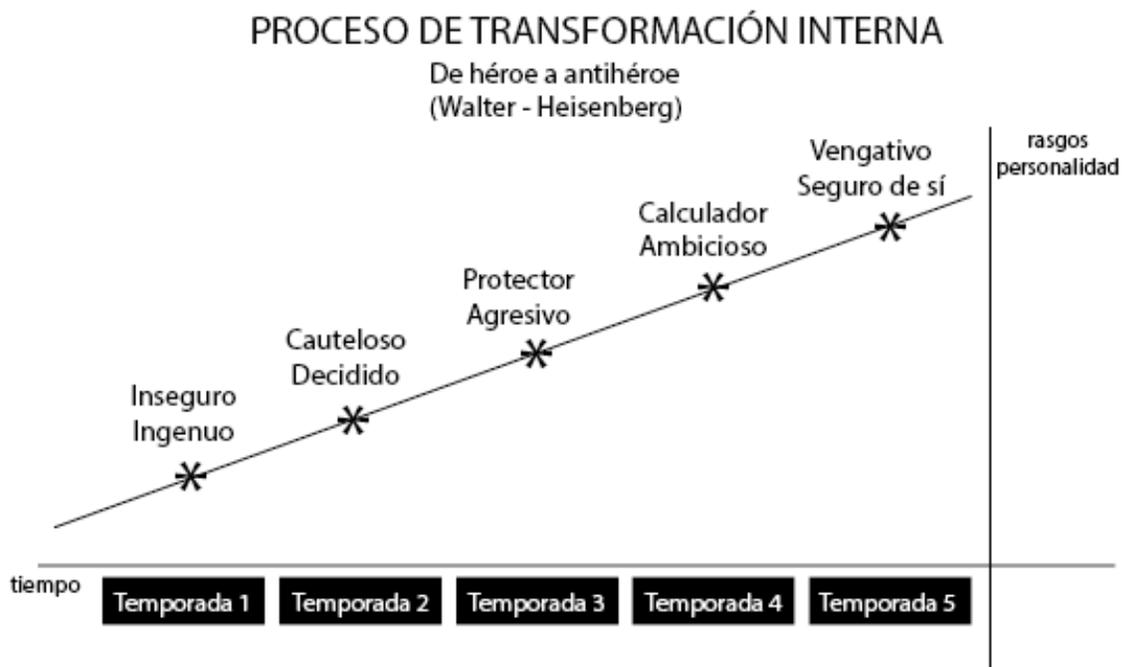
4.2.1 “La química es el estudio del cambio”: Diseño y construcción en la dualidad Walter White - Heisenberg

El análisis de Jost traduce el *breaking bad* como el “volverse malo”. Para mencionado autor “uno **se vuelve malo** en un mundo donde otros ya son malos” (2015). Con esto quiere decir que siempre habrá personajes más malos que los protagonistas analizados en este trabajo, y es ese rasgo que permitirá crear la aceptación de los actos de violencia que cometen para una utilidad mayor que el villano común no tiene.

Breaking Bad ofrece un drama que inicia en una aparente cotidianidad: un perdido y apocado Walter comienza la serie en busca de su autenticidad ante la crisis de mediana edad que posee, un frustrado trabajo como maestro de química y, más aún, la labor alterna de lava autos para aumentar las ganancias familiares. En este panorama, una hija no planificada en camino y la manutención de un hijo con discapacidad hacen que el cáncer que se le presenta al personaje se vuelva, ahora, su verdadero motivo de vida. El anuncio de la muerte despierta el cronómetro de la existencia del personaje, dando paso a la acción tras este detonante.

El cáncer de Walt funciona como el punto de despegue dentro de la construcción narrativa, pues le hace actuar en búsqueda de una solución para sus múltiples cargas familiares. De esta manera, se vuelve una fuerza narrativa constante y, al mismo tiempo, el pretexto para su accionar delictivo.

La inserción en el mundo de las drogas supone la maximización de la eficacia profesional gracias a sus saberes de química, porque en determinadas situaciones usa este conocimiento para la cocina de metanfetamina o para liquidar a sus enemigos, tal como lo hizo con la construcción de las bombas con las que mató a Gus o a Tuco. Sin embargo, la fractura en la vida de Walter y la evolución de su personalidad, a través de las temporadas, marca un continuo *in crescendo* progresivo que se ilustra a continuación:



Para la reconstrucción de esta grafica³² se han tomado en cuenta las *características dominantes*, rasgos determinantes que hacen únicos a los personajes dentro de las escenas de violencia instrumental seleccionadas. El capítulo analizado de la primera temporada evidencia la ingenuidad de Walter. Dentro de su normalidad, la difícil decisión que engloba matar a alguien, así sea un criminal, representa un gran dilema. Sin embargo, ante toda la injusticia que Walter ha pasado en su vida (la traición de amigos en los negocios, el relego profesional, la llegada de una hija no planeada), Walter prioriza la protección de su familia.

³² Elaboración propia extraída de las matrices de análisis de contenido que se pueden observar en los Anexos.

En la primera temporada, se presenta en primera instancia a un Walter alejado del crimen. Incluso su hijo lo considera “alguien honesto que siempre elige el bien”, pero luego la historia hará notar que el hábito no hace al rufián. No obstante, hay un grado alto de reticencia al crimen por parte de Walter en dicha temporada. El tercer capítulo de la serie “...*And the bag's in the river*” (...Y la bolsa está en el río) narra cómo mata a Krazy 8, no sin tratar de brindarle una oportunidad de salvación.

KRAZY 8: Walter, que me conozcas te hará más difícil que me mates... No es que me importe, ¿entiendes?

WALTER: **Me sigues diciendo que soy incapaz de matarte. Bueno, tal vez, pero tal vez no. Estoy buscando cualquier razón para no matarte. Cualquier buena razón...Dime cuál es, ¡convénceme!**

KRAZY: Empezaré prometiendo que no volveré a buscarte y estarás a salvo. Diré que lo que paso entre nosotros nunca paso, será mejor para ambos olvidarlo todo. Cualquiera en mi situación prometiera algo así, pero en mi caso es verdad... Nunca lo sabrás con seguridad. ¿Qué más te puedo decir?

WALTER: No sé, pero debes convencerme. Y no irás a ninguna parte hasta que me convenzas...

En esta parte, la fuerza dramática está en el convencimiento, la interrelación de los personajes para evitar una muerte. Le comunica, por primera vez a alguien, la gravedad de la constante tos que lo aqueja. Pese a ello, en el universo instrumental en el que se encuentra, es posible admitir que Krazy 8 finja bajar la guardia para, posteriormente, matar a Walt con un pedazo puntiagudo de loza. Al descubrir esto, Walter empieza a jalar de la cadena en vez de abrirla, mientras Krazy 8 intenta defenderse con el pedazo de plato que ha guardado. En el forcejeo logra dañar la pierna de Walter, pero este finalmente lo termina matando, no sin antes pedir disculpas reiteradas veces e incluso se echa a llorar por lo cometido.

Sobre esta escena, Cappello señala que desde que Walter concluye que debe matar al traficante Krazy 8 -porque si sale vivo del sótano seguramente matará a toda su familia, el personaje se instaura como el más débil dentro de un contexto económico, laboral y

familiar incierto. En ese entorno, Walter no solo es una víctima, sino que encarna los valores socialmente pautados como positivos, porque está defendiendo lo más importante para un hombre: su familia (2017, p. 110).

No obstante, la temporada 2 supone el primer descenso intencional hacia el infierno que vivirá Walter y la nueva persona en la que se convertirá. *Phoenix* (Fénix) es el final de temporada analizado donde Jane ayuda a aplicarse heroína a Jesse y le recomienda dormir volteado para que no se atore con su vómito. Este será un dato de anticipación para lo que pasará en la secuencia analizada. Cuando Walter se dispone a entregarle su dinero a Jesse, va a su casa y encuentra a la pareja drogada. Sin embargo, observa que Jane se está ahogando, por un momento quiere ayudarla, pero luego se detiene y la observa morir. Primero, parece sentir la pérdida y llora, luego ese pesar desaparece.

Con esto, la **muerte de Jane**, novia de Jesse, presentan el **primer rasgo de la instrumentalidad de Walter**. La **omisión de socorro** es impulsada por la **decisión consiente** del personaje de eliminar de manera conveniente el obstáculo para volver a meter a Jesse en el negocio de las drogas, el único contexto que le da vida.

Seguidamente, la temporada tres y *Half Measure* (3x12) suponen la aparición de Heisenberg³³ que se ha estado gestando en su interior. La doblez de su personalidad hizo, desde la primera temporada, que Walter performe visual y físicamente a esta nueva parte de sí. Se podría hablar incluso de su *pasajero oscuro*³⁴, la dualidad del ser agresivo y peligroso que esconde.



³³ Este nombre es una posible referencia hacia el científico alemán Werner Heisenberg, conocido por sus aportes en la teoría cuántica. Puede responder al deseo de notoriedad que guarda Walter.

³⁴ Denominación que se utiliza en la serie *Dexter* para llamar a la otra personalidad del personaje principal.

Su identidad visual también se vuelve narrativa, ya que esta aparición dará rienda suelta a un considerable número de asesinatos por causas más personales que protectoras. Esta es la transformación de la que habla en el primer capítulo: Walter es la materia del cambio.

En la historia, Jesse está dispuesto a matar a los homicidas de su amigo Combo y del hermano de Andrea, su novia. Los hombres de Gus, el traficante con el que distribuyen su material, trabajan con niños y esto es algo reprobable desde la moralidad del personaje. Su arriesgado accionar supone rebelarse ante los mandatos de Gus, una figura con una criminalidad controlada pero potente. Heisenberg hace la entrada triunfal, arrollando a los maleantes y disparándoles en la cabeza para que Jesse pueda huir impune.



Half Measure (Medidas intermedias)
Temporada 3, capítulo 12

Para Cobo, Walter es consiente que ahora son ellos quienes pueden hacerse con una cuota de mercado y, a falta de intermediarios, se convertirán en los únicos jefes de su propio negocio. Pero Jesse no es Walter, él no tiene los intereses de éste ni sus pretensiones, y cuando reclama dinero no lo hace por intereses de poder. Esta menos cegado por la codicia y más abierto al placer fugaz de las drogas y el amor (2014, p. 133). Esta mezcla es la que se interpone entre ambos personajes todo el desarrollo de la trama. Por ende, Walter se antepone como la figura protectora de Jesse, por camaradería y por utilidad.

El capítulo muestra el ámbito relacional de su vida con Jesse. Walter comienza como maestro e inspiración de éste, pero termina siendo su condena. La trama muestra cómo el descenso de Walter es paralelo al ascenso de Jesse, quien empieza consumido en el mundo de las drogas, sin embargo, su lucha constante radicará en el alejamiento de ese mundo y la búsqueda de justicia. Es un personaje que madura por sobre la oscuridad que agobia la personalidad de Walter. Para Cobo, esta relación de aparente camaradería se define en la necesidad de afecto, cariño y comprensión que acaban convirtiendo a Jesse en una marioneta en las manos de Heisenberg, quien, conociendo sus necesidades, lo mueve y lo maneja a conveniencia (2013, p. 230). Con esto, Cobo afirma que Walter es el padre anti heroico que cuida del hijo simbólico y ambos se transforman de manera sincrónica en arcos opuestos, a vista de que Walter empieza siendo ajeno a ese mundo, pero al final encontrando su lugar, mientras Jesse no encuentra el momento de salir del impacto del mundo criminal.

Luego de esto, el nuevo Heisenberg se apodera del relato y su brillantez lo hace capaz de hazañas de las que Walter no habría sido capaz. La determinación en el planeamiento de la muerte de Gus en la cuarta temporada (*Face off*, 4x13) lo muestra calculador y ambicioso. Es interesante anotar que este último rasgo dominante responde a la codicia y la necesidad de reivindicación profesional dentro de un negocio ilegal en el cual se sabe el mejor y pugna por dominarlo. El asesinato es planeado con una maestría sin igual, aplicando sus conocimientos químicos y todo el ingenio que posee para quedarse con el emporio de la droga en Nuevo México. Así, Walter espera en el carro la noticia de la muerte de Gus, gracias a los recursos de **revelación y sorpresa** con los que han construido la historia: la bomba es un dato no revelado, preparado por Walt con anterioridad, para que Héctor pueda detonarla cuando Gus lo vaya a visitar.

Sobre esta temporada, cabe decir que el testimonio de Gilligan (2013: 64), el creador de la serie, la ha concebido como una partida de ajedrez de dos maestros. Walter razona pensando que eliminar a la competencia le hará seguir vivo y existente en el negocio. Pero también se trata de una cuestión de orgullo, pues así le demuestra a Gus que solo él puede

dirigir el laboratorio y que no estás dispuesto a hacerlo si no es con Jesse, y la muerte de Gus supone ya no tener que ceder.

Habiendo matado a la figura de poder más latente hasta el momento en las temporadas, personaje que además asegura en capítulos anteriores tenerle respeto por su talento en la producción de droga, la transmutación de Walter a Heisenberg sigue siendo aceptable por la salida de la caverna que muestra: No es más el personaje apocado y sumiso, ahora es él, estratega, persuasivo, peligro y violencia contenida. El personaje necesita el reconocimiento de los otros para sentir que las acciones que realiza alcanzan la plenitud y llegan a definirle.

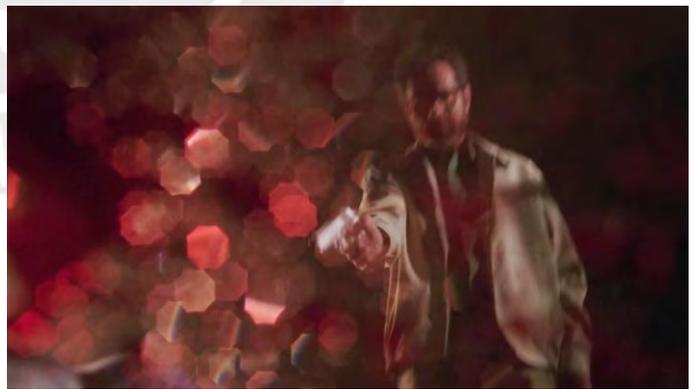
No obstante, el cambio que experimenta Walter no pasará inadvertido entre sus familiares y amigos, y las diferentes peripecias que enfrenta complicarán el devenir del ya convertido antihéroe. El alejamiento de su esposa y la muerte de su cuñado Hank lo empujan al ostracismo, como si todo lo ganado no valiera nada. En este sentido, el transcurrir de la quinta temporada supone la auto-aceptación de todas las acciones y las consecuencias en la vida de Walter. Heisenberg, el individuo de dureza y crueldad de Walter se convierte en el villano, pues su transformación ha alterado la vida de los individuos que le rodean y deja una espiral de la muerte que termina en él, único culpable de su destino. De igual modo, alrededor de Walter White se produce una vertiginosa **metamorfosis** que afecta a la dimensión real-física, ya que el cáncer de pulmón implica un primer cambio de aspecto; y la segunda, detonante de un cambio metafísico del personaje, que en el sentido performativo le conducirá al ejercicio del narcotráfico (Vargas-Iglesias, 2014, p. 155). Sin embargo, los cambios que Walter White opera en su entorno actúan en su contra, al no reparar en los peligros de una realidad en continuo cambio.

Felina es el último capítulo de la temporada final de *Breaking Bad*: un vengativo Heisenberg utiliza nuevamente su valor como científico para matar a Jack y a sus hombres. Al mismo tiempo, salva a Jesse en una metáfora puntual sobre la apertura de la liberación que por fin tendrá este personaje. Jesse es el último resto de humanidad de Walter, lo único

bueno que queda de él. Sin embargo, en la confrontación quedan vivos ambos personajes, Walter solo desea su muerte y Jesse no puede dársela.

WALTER: Hazlo (JESSE SE QUEDA EN SILENCIO). Tú quieres esto, hazlo.
JESSE: Di las palabra. Di que quieres esto... Nada pasará hasta que lo escuche.
WALTER (CALMADO): Quiero esto... (JESSE OBSERVA QUE WALTER A RECIBIDO UN IMPACTO DE BALA)
JESSE: (CON AMARGURA): Entonces hazlo tú mismo.

Esta antítesis con Jesse ha sucedido porque ambos siempre han funcionado bajo un código distinto. Jost señala que el límite de Jesse es todo aquello que pueda perjudicar las relaciones que establece con quienes cree familia (se niega a venderle droga a Andrea, su pareja, porque sabe que es madre de familia). Pese a ello, Walter no dudará en envenenar a un niño para que Jesse sospeche que Gus es el responsable de este acto y se decida a matarlo (2015, p. 67). Así se evidencia que Jesse hace el recorrido inverso y tiene otra actitud con respecto al dinero: éste no soporta las acciones violentas que engendró la búsqueda de beneficios, tiene una actitud moral frente al dinero, mientras que Walter es cínico y siempre más cruel.



Muerte de Jack en *Felina* (5x16) muestra de la venganza ante el robo y las amenazas de este.



Liberación final de Jesse en *Felina* (5x16) y la necesidad de redención de Walter White.

Por último, Gilligan ha manifestado que durante el trabajo de guión ha querido siempre que los personajes enfrenten las consecuencias de sus actos. Jost afirma que la **progresión en el mal de Walter se realiza de temporada en temporada, a medida que el dinero se convierte en su único objetivo** (2015, p. 87). Jesse sigue el camino inverso al tratar de alejarse del mundo criminal por todos los medios.

Por estas razones, se podría decir que *Dexter* es el *justiciero*, debido a que mata a personas por hacer reinar el orden como su premisa inicial. Del lado contrario, los cometidos por Walter no tienen otra motivación que el interés personal y solo se justifican, ante sus

propios ojos, por la legítima defensa o por la venganza, de ahí que pueda ser denominado como el *arribista*³⁵.

4.3 La construcción dramática del código de violencia instrumental

4.3.1 Dexter

Es interesante anotar que, en el caso de Dexter, **el guión propone la dicotomía del espacio policial legal y toda la ilegalidad que posee la periferia urbana**: Tanto Dexter Morgan como sus colegas pertenecen a la clase media de Miami, una clase comprometida, se supone, con los **cuerpos legales y el *establishment*** que regula y sentencia la marginalidad. No obstante, la ciudad de Miami y la mayoría de suburbios criminales dan cuenta de la ineficacia de ese sistema. Dexter parece saber moverse bien en esos dos espacios e incluso es capaz de encontrar los lugares más recónditos para ejecutar sus rituales de muerte

Asimismo, su actuar está reglamentado, como se ha visto anteriormente, por el cuerpo de reglas o Código Harry que le dio su padre para guiar sus asesinatos bajo una premisa utilitarista. Harrison Morgan encuentra al pequeño Dexter en un container después de tres días del brutal descuartizamiento de su madre. Al parecer, este evento traumático de su infancia conllevaría a que en la adolescencia de Dexter Harrison notara su apego a la muerte y a la sangre. A causa de ello le da el código para matar: Si mata, es en cierto sentido por el bien de la humanidad, para que los inocentes ya no corran peligro de caer en manos de otros asesinos en serie peores que él (Jost, 2015, p. 47). Esto quiere decir que la violencia parece ser canalizada como un instrumento de justicia, y el código Harry puede dividirse en cuatro fundamentos que Jost (2015) ha especificado:

EL CÓDIGO HARRY

1. No dejarse atrapar.
2. Estar absolutamente seguro de la culpabilidad; jamás privar de la vida a un inocente.
3. Estar seguro de que el asesino volverá a matar. Matar sin un objetivo preciso es un asesinato.

³⁵ *Justiciero* y *arribista* son las categorías para situar al sociópata televisivo que utiliza Kotsko, como se ha visto en el marco teórico.

4. Mezclarse y aparentar ser como los demás.

Dentro de este sistema, se puede establecer que el código tiene una función para los personajes, pero también para los espectadores. Para los primeros es el cuerpo de reglas que permite que Dexter esté en un estado de constante vigilantismo para proteger a la sociedad, porque las instituciones legales son consideradas ineficaces. No obstante, para el espectador la construcción dramática del código de violencia instrumental ayudará a formar los lazos de empatía con el espectador, quien podrá permitirle al personaje ciertos actos que en la vida real reprobaría.

En la entrevista personal realizada a Concepción Cascajosa, especialista en el tema, señaló que la construcción dramática del código es **el elemento articulador más importante dentro de la narrativa**. Hizo referencia a la frase de Antonio Machado, “el diablo no podrá tener razón, pero tiene razones”, ya que las historias analizan las causas por las que se comete la acción violenta, mas no su validez en sí misma (C. Cascajosa, comunicación personal, 17 de febrero del 2017). Darles un código de acción a los personajes ha sido idea del guionista para justificar de manera verosímil que los protagonistas cometan estos actos, pero fundamentalmente porque tiene que ver con proteger a otras personas o por un instinto de preservación. Pese a esto, eventualmente todos empiezan a cometer crímenes horrendos contra la gente más cercana, en el caso de *Breaking Bad* se destruye el núcleo familiar, mientras que en *Dexter* todo su recorrido termina matando al único ser querido, su hermana Debra.

A pesar de esto, el código Harry se torna interesante cuando Debra es quien empieza a asumirlo. Jost (2015) señala que con el avance de la historia, y desde que Debra descubre la verdadera naturaleza de su hermano, los **arcos narrativos de los personajes se opondrán**: mientras que Dexter aprende poco a poco a sentir, Debra adapta su moral a la utilidad social de los crímenes.

En consecuencia, el código que utiliza Dexter representa, más que un modo de justificación moral, un postulado para que el propio sistema policial en el que trabaja no lo capture. Jost

señala que se trata de una suerte de orden social: Dexter ha logrado identificarse con su padre, pero la identificación es demasiado estrecha. De ahí que no se haya incorporado a un orden social impersonal, sino que más bien se adhiere al pensamiento Harry acerca de cómo debe abrirse paso en el mundo (2015: 153). No obstante, la contradicción se entreteje justamente cuando Dexter no puede seguir más el pensamiento de su padre y empieza a actuar por su propia cuenta. Cuando está a punto de matar a la teniente LaGuerta en el final de la séptima temporada, Harry le reprocha el acto que está a punto de cometer, pero Dexter señala que lo tiene que hacer como el hecho necesario para seguir manteniendo la mentira que es su vida.

También, la pérdida de vigencia del código se da en contextos en los que Dexter trata de encajar. La serie está enmarcada en los paisajes y barrios en los que reside la pequeña burguesía residencial de Miami, los espacios latinos y lugares marginales y desolados de esta ciudad. El espacio es igual de ambivalente que la personalidad no consumada del propio Dexter, pero él sabe desenvolverse a la perfección en dichos lugares.

Así mismo, esta puesta en escena aleja a Dexter Morgan de cualquier acercamiento con la sociabilidad de este universo, parece que su departamento en la orilla del mar y, en específico, la ventanilla donde guarda sus "trofeos de muerte" son los únicos lugares que le pertenecen. El yate y el mar también le pertenecen, porque es un espacio al que dota de sentido cuando finaliza sus rituales de muerte.

De esta manera, se observa cómo los lugares que Dexter habita se vuelven parte importante de su narrativa, pues el escenario de Miami posee, como se ha dicho, la misma dualidad del personaje. Sin duda, Dexter Morgan quiere ser normal, pero no en el sentido de adaptarse a ese estilo de vida que no le pertenece. Para eso recurre a los espacios familiares y oficiales que le ofrecen Rita y el cuerpo de policías de Miami, respectivamente. Sin embargo, en ellos no podrán saciar su afán de asesino y autodestructivo que ni siquiera el código podrá controlar.

4.3.2 *Breaking Bad*

El libro de Jost ha señalado que hay varias formas de configurar la maldad en un personaje. El caso de *Breaking Bad*, como ya se ha dicho, narra un “volverse malo” o, más exactamente, varias formas de volverse malo, pues lo que llama la atención en esta serie es que todos los personajes, con la notable excepción de Jesse, se vuelven peores de lo que eran (2015: 75). No obstante, la construcción del código de violencia instrumental para Walter White es relativamente simple: Primero, emprende las acciones criminales en búsqueda de salvaguardar la estabilidad de su familia tras su muerte por cáncer. Luego, el ansia de poder se apodera de él y su premisa cambia, puesto que ahora se trata de eliminar a todo aquel que se interponga en sus planes delictivos. El punto álgido de esta segunda empresa sucede en el capítulo de la cuarta temporada analizado anteriormente, *Face off*. Al matar a Gus Fring, el líder del mercado de la metanfetamina, Walter apuesta a ganador, ya que tiene el poder del mercado, se convierte en el nuevo hombre de negocios y les ha demostrado a todos sus enemigos su capacidad de sangre fría.

A continuación se mostrarán los niveles del código de violencia instrumental que se pueden inferir a raíz de los capítulos analizados. Éstos parten de los niveles del *breaking bad* que propone Jost (2015: 64) en su análisis:

Niveles del código de violencia instrumental

(A partir de los niveles del *breaking bad* de François Jost)

1. **Matar por legítima defensa:** justificar todo acto cometido para salvar la propia vida. Así se programa el primer crimen, la muerte de Krazy 8.
2. **Matar para vengar:** un acto cometido en nombre de cierta idea de honor. Aunque dicho episodio no ha sido analizado en este trabajo, en *Crazy Handfull of Nothin'* de la primera temporada, Walter hace explotar fulminato de mercurio, de apariencia similar a la metanfetamina, en el cuartel general de Tuco para vengar a Jesse por la golpiza que le han propiciado.
3. **El crimen premeditado:** para evitar consecuencias funestas para él o Jesse, Walter arrolla a dos dealers que Jesse se preparaba para matar. Asimismo, aunque tampoco

se ha analizado en este trabajo, en otro pasaje de la cuarta temporada Walter obliga a Jesse a matar a Gale, como una especie de devolución de favor.

4. **Crímenes gratuitos:** que funcionan como advertencia o como la eliminación de obstáculos para posicionarse en el negocio. De esa forma mata a Gus, como muestra de su poder. Jost señala “no basta con ser malo, también hace falta que los demás lo crean” (2015, p. 64).

En este sentido, tal como ha anotado Jost, a Heisenberg no le asusta atravesar ni bailar en la cuerda floja porque de alguna manera sabe que ya está muerto, que siempre ha estado muerto y que nunca se ha sentido tan vivo como hasta ese año terrible en que la muerte se ha presentado al fin, ese año que pasa luchando con monstruos y transformándose a su vez en el peor de todos (2015, p. 133). No le queda ningún remordimiento por los crímenes cometidos conforme avanza su arco dramático, pues considera que su sed de ascenso social es una revancha contra el sistema capitalista, el que le robó parte de su empresa, el que no le pudo ofrecer un buen trabajo y un tratamiento digno para la enfermedad que padece.

Dentro de este código, como se puede ver, Walter se vuelve peor de lo que era. La historia trata del enfrentamiento entre quienes ya son malos y quienes se vuelven malos (Jost, 2015, p. 77). Si bien en *Dexter* la empatía con el personaje se crea porque siempre hay personajes peores que él, en *Breaking Bad* Walter destruye todo, comete los asesinatos sin remordimientos. De lado contrario, Jesse va ganando ese remordimiento, por eso es su antítesis, se siente frágil porque la maldad en él no llega a tal grado.

Particularmente, es importante anotar que el universo narrativo de *Breaking bad* se delimita en Albuquerque, ciudad del condado Bernalillo en el estado de Nuevo México, Estados Unidos. Su condición de ciudad fronteriza con México, escenario de violencia y falta de seguridad, hace que haya una amplia presencia de población latina, tal y como lo demuestra la serie. Este es el escenario para una ficción dramática social que realiza una descripción de conflictos de un modo realista: el modelo aspiracional del hombre americano de éxito, incluso en la periferia del país con más poder en la región, es un elemento de alta y agobiante exigencia para el personaje de Walter White.

La caracterización del universo de la serie trata de llevar al espectador a un mundo fácilmente identificable, en el que la realidad se muestra sin demasiados filtros. Incluso, el inicio de la serie muestra la vida de una familia de clase media estadounidense, pero a medida que el conflicto se desarrolla los tintes policíacos empiezan a tomar mayor preponderancia. Desde otra perspectiva, para Carrión, en la ambientación parece que se trasciende lo policíaco y se incurre en el *western*, puesto que se enlaza con toda una mitología de la frontera en la historia cultural estadounidense. El marco espacial y geográfico en el que se desenvuelven los personajes y se desarrollan las acciones de la serie es el desierto entendido como un espacio de constante lucha y conquista (2011, p. 41).

Además, no solo se presenta el desierto, las escenas analizadas en este trabajo muestran, en casi todas las ocasiones, barrios marginales y sub urbanos como espacios de lucha. Solo el asilo Casa Tranquila es un espacio donde la violencia (el asesinato de Gus) despunta y muestra su apariencia más desgarradora. En los otros lugares parece estar normalizada y naturalizada el uso gangsteril de la violencia, sin la presencia policial para regularizar esta situación.

En este sentido, Jost ha señalado que lo verdaderamente intolerable de *Breaking Bad* es que deja al espectador en tierra de nadie, más allá de los géneros y de la cómoda butaca desde que la miran. En Walter White se representa la idea de quienes no soportan vivir como esclavos en la injusticia brutal de un sistema que trata a las personas como ganado, **un sistema cuya única escalera hacia el éxito es el crimen** (2015, p. 164). No obstante, el espacio y el código dan el contexto a la revancha de Walter, tras una primera incursión en el mundo capitalista de la que no supo sacar provecho.

La producción de drogas es entonces una conquista del poder simbólico. Este mercado le permite volverse un hombre de respeto, orgulloso de todo lo que ha hecho para ganar el dinero que posee. Pese a ello, Jost (2015) señala que cuanto más se enriquece Walter, más se manifiesta el conflicto entre su moralidad y el origen ilegal de su actuar. Esa contradicción es la fuerza dramática que permite que la historia avance. Al final, el orgullo

justifica que se haya embarcado a la cacería de Jack y su banda de neonazis, quienes compiten directamente con él porque robaron “la obra de su vida, su receta de fabricación de metanfetamina”, como señala Jost (2015). Asimismo, le arrebataron la única relación que le termina importando, Jesse y tiene que emprender una última aventura para salvarlo y obtener la redención.

Por último, se puede establecer que, cuando las instituciones encargadas de mantener la seguridad de la sociedad fallan, se vuelve legítimo hacer justicia para uno mismo o para otros en la ficción a través de un código. En *Dexter*, el código sirve como un elemento narrativo para canalizar su pulsión de muerte y eliminar las escorias sociales que se escapan del cuerpo policial al que, paradójicamente, Dexter también pertenece. En *Breaking Bad*, cuando las instituciones solo pueden garantizar la salud y el trabajo a los ricos, el código sirve para justificar acciones ilegales y violentas para conseguir cierta seguridad y estabilidad para la familia y el desarrollo personal que el propio Walter busca.

4.4 La mentira como recurso narrativo dentro del universo de violencia instrumental

En todas las narraciones audiovisuales, los personajes se mueven a través de las historias en búsqueda de alcanzar un objetivo. En esta investigación, los protagonistas emplean la violencia para obtener un beneficio con su accionar, más allá del tipo de moral que represente. Por esto, se evaluará el conglomerado de razones y consecuencias que se generan al aplicar este concepto a través del uso de la mentira como recurso narrativo. Para Jost (2015, p. 100), la mentira en las historias analizadas es el intento de verosimilizar la situación de los personajes, como resultado de ello trae tensión narrativa y permite que las acciones se juzguen según sus beneficios, los daños y sus consecuencias. De ahí su cercanía con la instrumentalidad de la acción violenta, como se verá a continuación.

4.4.1 Dexter: el bien familiar vs violencia que da justicia

Desde el lado más natural, **la verdadera intención de la violencia de Dexter tiene que ver con saciar el impulso violento que le dejó presenciar el asesinato de su madre.** La mentira, en este sentido, esconde su *modus operandis*. En el caso de Dexter, no le importa nada más que satisfacer sus deseos homicidas. Por ello, Jost analiza de la serie que su único lazo emotivo es con su hermana Debra y las demás relaciones que establece son mero instrumento para fingir una vida convencional.

No obstante, como se ha visto anteriormente, el código Harry canaliza tal pulsación con un fin mayor: el de eliminar criminales peores que él. Esta labor inicialmente ha sido emprendida por Dexter con un peculiar orgullo ciudadano, sin embargo, las temporadas de la serie empiezan a comprometer su vida personal, y los asesinatos que realizan modificarán cada parte de su destino. Con esto, Dexter encajaría dentro del postulado de Jost, quien asume que “los justicieros se engañan acerca de la naturaleza última de sus metas” (2015, p. 187). Ello sucede por el hecho de que sus acciones son comprensibles desde una lógica utilitarista mas no deontológica.

El siguiente cuadro muestra los temas que están comprendidos en los episodios analizados y el supuesto bien que se produce tras la ejecución de la acción violenta:

GRADO DE INSTRUMENTALIDAD DE LAS ACCIONES - Dexter Morgan

Temporada 1, cap. 12	Temporada 2, cap. 12	Temporada 3, cap. 11	Temporada 4, cap. 12	Temporada 5, cap. 12	Temporada 6, cap. 12	Temporada 7, cap. 12	Temporada 8, cap. 12
<i>Born Free (Nacido Libre)</i>	<i>The British Invasion (Invasión Británica)</i>	<i>I had a dream (Tuve un sueño)</i>	<i>The Getaway (La Huida)</i>	<i>The Big One (El grande)</i>	<i>This is the way the world ends (Esta es la manera en la que el mundo termina)</i>	<i>Surprise motherfucker! (¡Sorpresa!)</i>	<i>Remember the monster? (¿Recuerdas al monstruo?)</i>
El sacrificio de un ser querido con el fin de esconder el mal psicopático y proteger a los suyos Y Proteger a su hermana	Asesinato Lila por protección familiar	Asesinato por autoprotección: La necesidad de entablar una amistad y ser comprendido se deshace en la muerte	Asesinato por protección familiar: Relato circular lleva a que su hijo viva lo mismo que él, aquí la muerte no le sirve.	Justicia re-distributiva (ojo por ojo) para defender a Lumen	Justicia re-distributiva (ojo por ojo): Travis es ejecutado para evitar que los sacrificios basados en el libro del Apocalipsis bíblico continúe	La ruptura del código (camino a la decadencia): La Guerra no encaja en el código que le dio su padre y debe matarla	El asesinato es una venganza por lo que Saxon le hijo a Debra

La construcción dramática en Dexter muestra un uso constante de la estrategia de la **anagnórisis o reconocimiento**, es decir, la autorrevelación que planteó su creador, James Manos Jr, desde que concibió la serie. Se sabe que el “código Harry” es la investigación minuciosa sobre la criminalidad de las víctimas a escoger, este es el único umbral límite que reconoce como válido. Sin embargo, todo se complica cuando las relaciones personales con los asesinos se empiezan a mezclar.

Primero, cabe señalar que el grado mayor de instrumentalidad que se plantea en la serie tiene que ver con las pocas garantías que pueden ofrecer los organismos formales del Estado para impartir justicia. El poco valor de estas organizaciones convierte a Dexter en un ser que al parecer está operando al servicio de la exigencia social de justicia, también con violencia. Esta primera mentira esconde el hecho de que en realidad está actuando según sus inconfesables pulsiones violentas que no puede mostrar en la realidad (Jost 2015: 157-158). En otras palabras, esta falla institucional demuestra que la justicia, sea legal o extralegal, solo sabe destruir.

En el final de la primera temporada el asesino serial que Dexter viene persiguiendo, el Carnicero de la bahía, es un ser que tiene la misma meticulosidad y racionalidad en sus *modus operandis*, un primer vestigio de la familiaridad que hay entre ellos. Así sucede la **anagnórisis entre hermanos**: Con un modo de asesinar similar, el beneficio que obtiene Dexter al matar a su hermano Brian es liberar a Debra del peligro, ya que la locura insana de este personaje le incita a reconocer su verdadera esencia y acabar con la vida de la mujer.

No obstante, la negación de Dexter es más fuerte y lo mueve a usar la violencia instrumental con el beneficio de liberar a su hermana, no de sangre, del peligro. Entonces, Dexter sacrifica la vida del primer personaje que parece conocerlo **con** el fin de esconder el mal psicopático que padece, se trata de un estado de negación. Pese a que Brian le dice que su vida es una mentira, que necesita liberarse, lo mata porque sus últimas palabras son, en el fondo, ciertas. **El conflicto interno que le generan ambos hermanos, hace que se decida por Debra, quien no representa ningún tipo de daño y es, además, inocente.**

Desde otra lado de su vida, *The British invasión* (2x12) vuelve a mostrar que quien lo reconoce no puede seguir viviendo. La posesión y los desórdenes mentales de Lila no se comparan a los de Dexter, pero esta parece entenderlo. Sucede así la **anagnórisis en la relación sentimental**. La revelación de su verdadero ser a Lila le muestra a Dexter que no puede confiar en nadie. Al final la asesina para **evitar daño físico a los suyos por los sus caprichos y acciones**, puesto que ésta ha intentado matar a los hijos de Rita. En el camino del (anti)héroe, se observará la poca facilidad que tiene para retener a posibles aliados

En este sentido, el caso de Miguel Prado y la relación de fraternidad que establece con el presenta en la tercera temporada la **anagnórisis entre camaradas**: Prado ha sido instruido en el código Harry que Dexter le ha enseñado, pero su función de mentor fracasa cuando Prado intenta matar a LaGuerta y se sale del código. **La necesidad de entablar una amistad y ser comprendido se deshace**, al igual que los códigos de camaradería. Dexter descubre que siempre estará solo. Mató primero a su hermano, luego a su amigo en defensa de otros, entonces, **no hay salida para la comprensión en el “otro”**. Lo mismo sucede con Trinity, quien en un primer momento de la cuarta temporada le parece, Dexter parece admirarlo por la represión de sus actitudes violentas, pero luego se da cuenta que tiene atormentada a su familia, la careta para dar rienda suelta a sus asesinatos. El capítulo *The Gateway* (4x12) marca un punto de inflexión ya que **el beneficio de la violencia instrumental aquí nunca llega**.

La construcción narrativa en este sentido muestra un **relato circular**. Pese al asesinato que cometió Dexter con Trinity, dentro del código Harry, éste le recuerda a través del homicidio de Rita que nunca podrá proteger a los que quiere de manera contundente. Además, se recrea la escena que inicia la psicopatía de Dexter en su hijo Harrison, presente en el lugar del crimen y empapado de la sangre de su madre. A partir de este momento el ser de Dexter se fractura y, en las temporadas siguientes, se planteará la eliminación de su *pasajero oscuro*.

En la quinta temporada conoce a Lumen, una mujer que escapó de las manos de una secta de misóginos y torturadores. El deseo de venganza hace que el personaje emprenda el sendero que tiene Dexter, además de compartir una relación sentimental con él. El asesinato de Jordan Chase resuelve el conflicto de **justicia re-distributiva** (ojo por ojo). Dexter pone todo en sus manos para que ella misma le quite la vida a su agresor, el beneficio que obtiene es la reivindicación de su ser, hecho que Debra entiende cuando la descubre y, sin saber la participación de su hermano, los deja ir.

La misma línea de **justicia re-distributiva** (ojo por ojo) sigue la apocalíptica sexta temporada, donde después de intentar matar al pequeño Harrison, Travis es ejecutado para evitar que los sacrificios basados en el libro del Apocalipsis bíblico continúe. Aunque aquí se percibe un conflicto más externo, el verdadero problema interior empieza cuando Debra descubre la verdadera naturaleza de su hermano y trate de corregirlo. En este punto de revelación del verdadero ser de Dexter, Jost infiere que el personaje solo admite la verdad de su verdadera naturaleza con las mujeres que realmente ama, pues así pasa con Debra, en la quinta temporada con Lumen y luego con Hannah, y todas sabrán aceptarlo de alguna manera.

Acercándose al final, el último capítulo de la séptima temporada vuelve a poner en la superficie el conflicto sobre el yo-oculto de Dexter. Empujado por las circunstancias, ya no puede evitar más a LaGuerta. La voz de su padre le dice que ella no encaja en el código, pero él prefiere maximizar su libertad ante todo. Con esto se inicia **la ruptura del código y el camino a la decadencia**: LaGuerta no encaja en el código que le dio su padre pero debe matarla, pese a esto, para evitar ir preso. Las cosas se complican y es Debra, una inocente en el tema, la que debe sacrificar a la teniente. Ambos entran en un **proceso de redefinición de identidad**, pues la violencia legitimada gracias a sus fines benéficos se empieza a poner en duda y parece ser usada de manera manipuladora.

Después de esto, la culpa arrastra a Debra quien oscila entre una vida vacía y sin sentido lejos de su labor policial. Dexter tratará de ayudarla sin poder ayudarse el mismo a librarse de la oscura presencia que lo posee. Busca la ayuda de la doctora Vogel en la última

temporada, alguien que llaga a apreciar, pero que muere a manos de su enfermo hijo Saxon. La empresa que significa matar a Saxon supone que la violencia será ejercida para vengar a Voguel y para evitar que este se convierta en un mal mayor.

El final, *Remember the monster?* (8x12), legitima la esencia asesina de Dexter, el *oscuro pasajero* nunca saldrá de él. Sin embargo, la esencia de Debra también se muestra, pues esta va adquiriendo ese poco resentimiento por matar que Dexter tiene. Ello se da por el hecho de que, mientras el asesinato esté al servicio de la sociedad y no produzca víctimas inocentes, los hermanos se declaran no culpables. Tras ser entregado por Dexter, Saxon le dispara a Debra y la deja en coma. Impide todo el proceso de redención que el (anti)héroe estaba dispuesto a vivir. **La vuelta atrás le recuerda al monstruo interno que lleva y la violencia aparece para hacer la justicia que nadie más hará.** El asesinato de Saxon por Dexter en una celda de la cárcel de Miami se legitima como venganza al atentado contra Debra, quien se encuentra en estado vegetativo. Las fuerzas del orden, representadas por Quinn y Batista, dejan sin culpa a Dexter por este hecho.

La última secuencia de la serie, después de la tormenta que paraliza Miami y el entierro marítimo de Debra, muestra que el (anti)héroe, en su imperfección, **destruye todo lo que intenta amar.** La labor que inicia de manera justa extralegalmente se desvanece cuando sus seres más cercanos son afectados, de ahí su decisión de aislamiento. En una caballa solitaria que no deja reconocimiento para la ubicación, Dexter opta por ser un monstruo inerte e inofensivo tras el daño cometido.

4.4.2 Breaking Bad: El bien familiar vs. El orgullo y la violencia que reivindica

Vince Gilligan afirma que Walter White es uno de los mentirosos más grandes del mundo: es un hombre que miente a su familia, que miente a sus amigos, que miente al mundo entero sobre quién es realmente. Esto sucede bajo un chantaje de protección de la vida familiar (2013, p. 64). No obstante, mencionado autor señala que se trata de la capacidad

que tiene el personaje de instrumentalizar el lazo familiar para lograr el poder y el ascenso social que desea.

La historia de Walter White va desde la normalidad de sus días a enfrentarse a una vida totalmente criminal. Para Abellán, Walter no es desde el primer momento un enemigo público que vive al margen de la ley o la transgrede en su propio beneficio. Es más, conforme avanzan las temporadas no sólo se observa cómo el personaje debe "aprender" a tratar a los distintos agentes implicados en su particular negocio con tal de no ser acorralado (p. 20). Walter White es un hombre enredado en situaciones muy extremas de las que consigue salir haciendo uso de su inteligencia y de una violencia que usa a su favor en un inicio de manera medida, pero luego arrasa con todo lo que tiene a su paso.

Cuando Walter es detectado de cáncer y empieza a acumular capital por medios delictivos, entra en un mundo de contradicciones, puesto que asume un trabajo que, como señala Krazy 8 en el capítulo analizado, no es para él. En un primer nivel del uso de la mentira, decide entrar en una estafa piramidal de sí mismo. Para Torres (2016: 132) el cáncer es únicamente la excusa de salida para ese viaje sin retorno que ha decidido emprender y que lo llevará muy lejos de su vida familiar, de las leyes humanas y del sistema que lo arrincona.

El resultado de ello se evidenciara cuando, motivado por la convicción de convertirse en un líder criminal para darle sentido a su vida, desatienda las obligaciones morales que tiene con la sociedad y su familia. Entonces, como Jost ha señalado, Walter justifica su comportamiento cuando le dice a Skyler que hace lo que hace por “buenas razones”; por eso, no tiene nada que temer y encuentra en su familia la mejor motivación para sus objetivos. De esta manera, se hace evidente **el nivel de instrumentalización y mentira** para justificar sus crímenes

Se presenta a continuación, un cuadro resumen para explicar este tema en cada uno de los capítulos analizados:

GRADO DE INSTRUMENTALIDAD DE LAS ACCIONES				
Temporada 1, cap. 3	Temporada 2, cap. 2	Temporada 3, cap. 12	Temporada 4, cap. 13	Temporada 5, cap. 16
<i>...And the bag's in the river (...Y la bolsa está en el río)</i>	<i>Phoenix (Fénix)</i>	<i>Half Measure (Medidas intermedias)</i>	<i>Face off (Enfrentamiento)</i>	<i>Felina (Felina)</i>
Negación de la necesidad violenta: Las divagaciones de Walter sobre el destino de Krazy-8 solo le demuestran que debe anteponer su vida y la de su familia ante la del delincuente.	Violencia indiferente: la muerte termina sacando el obstáculo que representaba Jane en la relación Jesse-Walt. La salvación no se da porque la desaparición de este personaje le trae al protagonista más beneficios que desgracias. OMISIÓN DE SOCORRO	Llegada del (anti)héroe Heisenberg: Con una aparición épica y arrolladora, Walter mata a los traficantes de Gus para salvar a Jesse. Así, parece ser el hombre que posee el poder.	Proezas del (anti)héroe: Su pericia científica le hace estar un paso más delante de Gus, asesinandolo para quedarse con el monopolio del negocio y garantizando su propia seguridad. Cruza la línea derrocando al enemigo más fuerte.	Sin perdón: El acto de liberación que hace Walter por Jesse no llega a consolidar la venganza por los errores cometidos. Jesse no puede matar a Walter y lo abandona. La acción violenta no puede mejorar la relación entre ellos.

La primera excusa y justificación para su uso es la **protección familiar**: Walter mata a Krazy 8 en la primera temporada porque sabe que su accionar se reduce a matar o morir. Con su entrada a un mundo delincencial, desconoce los daños que posibles que enfrentaría al dejar a un delincuente que ya premedita como matarlo. Así, Walter deja las divagaciones y conflictos de lado para hacer el primero de sus sacrificios. Esta muerte tiene una calificación moral distinta, pues se da **incluso en defensa propia**.

En la segunda temporada, la muerte por omisión de socorro a Jane empieza a plantear la ambivalencia del personaje: a través del recurso de la anticipación, parece que Walter hará algo por salvarla, pero su mirada contemplativa deja que la joven se ahogue en su propio vómito, convirtiéndose en un mero observador de su muerte. De esta manera reafirma su autoría. Es la decisión de no-ayuda la que favorece los planes de Walter, debido a que se sabe que, anteriormente, Jane lo ha sobornado y ha intrigado para que Jesse se aleje del negocio. Luego de la muerte de Jane, Walter habla a Jesse como a un hijo para calmar su dolor. Al final, como ha anotado Jost, los lazos padre-hijo con Jesse son lo único que queda, el residuo de esta reducción progresiva de la familia debido a la actividad delictiva de Walter (2015, p. 62)

También, en la segunda temporada, la mentira de Walter ya no es para proteger a su familia, es puramente utilitarista, pero solo al servicio de los objetivos que persigue Walter. En esta línea, el análisis de Jost señala que la mentira le sirve para dos objetivos: salvar la libertad y, luego, para salvar su vida (2015, p. 111). El primer uso tiene que ver con obtener espacios de libertad despistando a su familia para continuar con la producción de metanfetamina. El segundo uso se da para sobrevivir ante sus oponentes dentro del mercado criminal.

No obstante, la mentira marca el camino hacia el fracaso del objetivo familiar que parece importarle a su familia. Su relación con Skyler, la esposa, se empezará a deteriorar y será hostil con el correr de los desacuerdos: Pide el divorcio, quiere echar a Walter del hogar conyugal, se niega a hablarle, desea que el cáncer vuelva, etc. Pese a esto, las relaciones padre-hijo son mucho más sólidas y solo llegando al final podrán ser dañadas, aunque la relación con su hijo legítimo se ve tergiversada por la relación que establece con Jesse. Como consecuencia, cuanto más se avanza la historia, más se confirma que las acciones de Walter, lejos de conseguir felicidad para otros, tienen por objetivo evitar todo aquello que podría perjudicar a su persona.

De esta manera, Walter ejerce un tipo de violencia para favorecer sus propios planes y tener el camino libre para manipular todo dentro de su negocio, incluso a Jesse. Sin embargo, la

tercera temporada muestra un Heisenberg camarada y protector con Jesse, y un ente peligroso y omnipotente para los criminales que arroja y mata. Este es el punto de inflexión que marca el paso de la naturalidad a la criminalidad, ya que aparece como un verdadero antihéroe que no ve otra forma de protección más que la muerte.

En la cuarta temporada, la ambigüedad moral que ejerce como motor narrativo toma mayor relevancia. Walter no puede mostrar la misma camaradería que muestra con Jesse ante Gus porque, pese a que este lo respeta por su talento en el negocio, él tiene algo que él requiere para reivindicarse consigo mismo: El poder del imperio de la metanfetamina. La explosión planeada de Gus, que va tras los pasos de Walt, se mueve entre el beneficio de utilizar la violencia a favor de la defensa física, para proteger a los suyos o para salvaguardar los intereses de quien la ejecuta. Su motivación ya no es la protección familiar, **el orgullo se sobrepone a esto** y alimenta su motivación de ser-alguien en algún ámbito de su vida, aunque sea criminal.

Como el mismo creador había señalado, la oposición de los dos grandes criminales de la cuarta temporada, Walter y Gus, permite establecer dos universos opuestos de la mentira. Mientras que éste último sabe desde un primer momento quién es y cuál es su posición en el universo, Walter sigue viéndose como un hombre de familia que actúa por razones muy prácticas y pragmáticas. Jost asevera que “Gus se sabe malo, en cambio Walter no se ve a sí mismo como uno de ellos” (2015, p. 120).

Finalmente, en *Felina (5x16)*, *Breaking Bad* muestra atisbos del western posmoderno: Walter White muere matando a los malos, a los más despiadados que él. Decide eliminar todo vestigio de su pasada con una venganza ampliamente planeada bajo su lógica científica. Ya ni siquiera le importa que Jack le revele el lugar donde se encuentra su dinero, pues la violencia sirve aquí como el móvil de venganza para el injusto asesinato de Hank y el robo del dinero, fruto del trabajo ilegal que realizó por su familia, o por su orgullo. Para Kotsko, el final de temporada también es el final de la representación cínica e impávida de la vida de Walter como una lucha sin tregua por el poder (2016, p. 96).

Antes de la escena final, Walter puede comprobar el fracaso del objetivo familiar. Aunque dicha escena no forma parte de las unidades de observación de esta investigación, cabe anotar que en la conversación que Walter sostiene con Skyler ésta última niega aceptar el dinero que Walter está legando a su familia. Éste admite que la actividad criminal era lo único que le hacía sentir vivo, que no lo hizo por la familia sino por él. El rechazo de su hijo Walter Jr. termina por comprobar la ruptura del lazo de la familia, lo único que le queda a Walter es morir.

Entonces, la necesidad de ser alguien hace que Heisenberg, calculador por sí solo, utilice la violencia en los asesinatos de Jane, Gus y Jack para sacarlos del camino de sus objetivos, además de convertirse en venganzas planeadas. **Walter White se convierte en un personaje consumido por la codicia y la arrogancia de su propio ser**, y la serie construye mediante técnicas como el dato sembrado, la revelación y sorpresa el devenir de las acciones violentas que, sin embargo, no somos capaces de juzgar.

Como causa de esto, Abellán sostiene que la empatía con Walter proviene de que su vida pasada, la que conocemos a través de flashback o revelaciones verbales, es un conjunto de deseos inconcluso: Podría haber tenido éxito y no lo tuvo. Podría haber tenido un buen trabajo y no lo tuvo. Podría haber tenido una vida larga y posiblemente no la tendrá. Ello hace que la audiencia pueda compadecer al personaje despierta y justificar o al menos intentar justificar sus acciones (2012, p. 24). En otras palabras, Walter puede ser colocado dentro de un mundo que lo ha hostilizado desde su estado más natural y hoy, cansado de la lucha continua por nada, no tiene otro remedio que desatar toda su furia violenta.

Sin duda, su vida es el precio que tiene que pagar para liberarse del peligro de ser sí mismo y responder a las consecuencias de sus propias acciones. Al final, todos los beneficios obtenidos por la violencia que ejerce solo lo llevan a sumirse en su propio orgullo, y a reivindicarse en su propia muerte. Finalmente, se ha visto que tanto el justiciero como el arribista, representados por Dexter y Walter respectivamente, terminan reforzando el orden social en descomposición. Para Kotsko su fracaso radica precisamente cuando se trata de proteger a su familia. **Las tácticas violentas empleadas no son más que el instrumento**

para proteger a su familia (2016: 143). Esto quiere decir que el propio sistema de reglas que establecen, pese a que en un inicio parecen justificar acciones cuestionables, no puede librarse del carácter destructivo de la violencia que termina acabando con la unidad familiar que tanto ansiaron proteger.

4.5 De Campbell a las pantallas: aportes dramáticos de la situación de los “nuevos malos”

Para Campbell, el héroe se define como alguien que entrega su vida a algo que encuentra muy por encima de él; sin embargo, tal definición es también atribuible al fanático, e incluso a determinados villanos (Vargas-Iglesias, 2014, p. 9). Este aventurero, portador de una misión que eleva su condición humana, responde a largas tradiciones míticas bien intencionadas que desde la literatura griega, pasando por la cristiana, la medieval y victoriana, llega al cine y se revitalizan. No obstante, cabe observar que en los héroes dispares y complejos de hoy la realidad genérica cambia, el sentido de vida elevado que se proponía para el héroe clásico encuentra una radical reversión de los caracteres comunes que lo constituían. De ahí la necesidad de evaluar bajo esta estructura las mutaciones y los aportes dramáticos que dejan las series analizadas.

4.6.1 Buscando la redención en Breaking Bad

Pocas series manejan un juego de premisas conceptuales tan bien elaboradas como las que hay en *Breaking Bad*: la metamorfosis, conocida como el cambio de un estado al otro, se da en Walter a medida de que, como indica Vargas-Iglesias, las circunstancias propician en la ficción la presencia de ciertos comportamientos humanos que modifican las conductas heroicas para hacer frente a situaciones extremas (2014, p. 145). La tergiversación se ese actuar termina en el nacimiento definitivo de Heisenberg, el alter ego de Walter que hace homenaje al físico alemán formulador del principio de incertidumbre, conocido por la imposibilidad de medir de manera simultánea la posición y velocidad de una partícula, punto inicial para la teoría del caos. Un principio físico cuyas repercusiones también encontramos en otra de las cuestiones centrales de la serie: la imposibilidad de precisar la

relación entre los actos y sus propósitos que posee la existencia (Vargas-Iglesias, 2014, p. 146).

En otras palabras, el **cambio y el caos** se apoderan de todas las buenas intenciones con las que inicia White, y cada consecuencia contundente de las acciones cometidas marca un cambio en su personalidad, hecho que no tiene vuelta atrás. Así se llega a conocer, a partir de la cuarta temporada, la verdadera naturaleza encerrada en el cuerpo sumiso del empleado profesor y padre de familia. Ante esto, el visionado de la serie, además del análisis de las escenas de violencia instrumental, han permitido evaluar el recorrido dramático de Walter, el “volverse malo”. El siguiente cuadro presenta algunas rupturas y continuidades con los diferentes estadios de la aventura del héroe que propone Campbell:

ESTRUCTURA DEL MITO DE CAMPBELL – Walter White	
P A R T I D A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mundo ordinario –Walter inicia con 50 años, una persona sin poder, profesor de química, lava-autos y con una hija por nacer. 2. La llamada de la aventura – El cáncer llega, se desata por su llamado interno, la necesidad de dejarle algo a su familia lo empuja al mundo de las drogas. 3. Reticencia del héroe o rechazo de la llamada – La reticencia no viene del héroe, sino de su par, Jesse. 4. Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural – No hay ninguna voz consejera más que la de su propia conciencia.
I N I C I A C I	<ol style="list-style-type: none"> 5. Cruce del primer umbral – Inicia en el mundo de las drogas con Krazy 8 y su gente. Tiene atrapado a Krazy 8, pero no sabe si matarlo o no. Al descubrir un posible atentado a su vida, lo asesina. 6. Pruebas, aliados y enemigos – Walter sortea diversas pruebas para seguir cocinando metanfetamina sin que su familia lo descubra. Va encontrando socios pero aún sus enemigos cuentan con más poder que él. 7. Acercamiento – Se vuelve estratega y persuasivo, mata a

<p style="text-align: center;">Ó N</p>	<p>Tuco, el primer acercamiento hacia Heisenberg.</p> <p>8. Prueba difícil o traumática – El triunfo sobre el cáncer genera contradicciones, pues tienen el dinero que necesita y su primera motivación curada, pero crece la necesidad de conquistar nuevos territorios en el narcotráfico.</p> <p>9. Recompensa – Walter no enfrenta miedos, va moviendo las piezas de su violencia instrumental para sacar a sus enemigos del camino: Jane, Gale, Gus y Mike. Se impone como el ganador del poder que sus enemigos le van dejando.</p> <p>10. El camino de vuelta – Pero también hay pérdidas, pues todo el poder ganado lo aleja de su familia. La vuelta al status quo supone su separación del mundo criminal y la recuperación del núcleo familiar.</p>
<p style="text-align: center;">RETORNO</p>	<p>11. Resurrección del héroe – No resucita un héroe, sino el antihéroe Heisenberg, que siempre fueron uno, para recuperar lo que le pertenece en el negocio de las drogas. Se enfrenta a un nuevo grupo de delincuentes liderados por Jack. Oculta el asesinato de su cuñado, agente de la DEA</p> <p>12. Regreso con el elixir - El antihéroe no regresa a casa con el elixir para mejorar su mundo ordinario, no hay vuelta atrás. La pérdida de su familia, la muerte y su orgullo es lo único que le depara el destino.</p>

La partida o estado inicial, como se conoce en materia de guión, empieza con un Walter apocado, sin poder, el ciudadano promedio americano que tiene aparentemente todo lo necesario para vivir. Pese a esto, se nota que la monotonía del día a día lo aqueja. El llamado a la aventura o *detonante* de genera cuando Walter White descubre el cáncer que padece. Como cabeza de familia, el pronto cese del mundo terrenal le plantea una interrogante ¿qué bien patrimonial lo suficientemente contundente podría dejar a un hijo discapacitado y una hija por nacer, bien que les asegure calidad de vida? A su alrededor no hay más que dos sueldos por ser maestro de química y trabajar en un lava autos, una casa en Albuquerque y dos autos.

Cuando encuentra a Jesse, pese a la reticencia inicial a la que es conducido por sus rezagos de moral, ve la oportunidad de obtener todo lo necesario para poder partir en paz. Sin embargo, a lo largo de la trama se observará que los problemas que planteaba su partida en el mundo desaparecen: logra conseguir más dinero del que podría gastar en una o más vidas, el cáncer desaparece, nadie sospecha de sus actos delictivos, ¿qué más se puede pedir? **La codicia por el poder y por darle sentido a una vida social poco interesante responderá por el destino de Walter.** Para autores como Cobo, el cáncer posee una función dual:

La enfermedad lo está matando, pero al mismo tiempo lo ha despertado- como le confiesa a Jesse en el episodio piloto-, y le ha quitado el miedo con el que vivía hasta ese momento (...) Desechando el componente miedo de la ecuación, Walter será capaz de desafiar a cualquiera que se interponga en su camino, ya sea a través de la intimidación verbal, la acción física o algún preparado químico (2013, p. 125).

En consecuencia, el llamado a la aventura se produce con la notificación del cáncer, el aviso que le hace ver que su vida está dominada por la rutina y el conformismo. La cita anterior señala todas las consecuencias que el despertar del cáncer trae. Como ya se ha señalado, **la pérdida del miedo, o de la inocencia**, es uno de los principales componentes que hace evolucionar la curva dramática y la metamorfosis de Walter en su historia. En este camino, matar a Krazy- 8 es su primera acción tras decidir meterse en el mundo de las drogas, un Walter contrariado y confuso enumera las razones para no matarlo. Incluso escribe en un papel que es una persona que merece vivir, pero la protección de su familia es un bien máspreciado que apoya tal sacrificio.

Dentro de esta misma lógica, se puede señalar como parte de la iniciación una segunda muerte “pasiva” que ejecuta White. Al dejar morir a Jane, se inicia la metamorfosis de Walter, pues no es por su familia que comete el acto, sino por el constante estorbo que representa la muchacha entre él y los planes que tiene para Jesse. En este sentido, para Vargas-Iglesias aunque matar a Krazy 8 le hiciera caer bajo, aquella decisión tuvo el sentido de salvar su propia vida, pero la muerte de Jane representa el primer momento en

que Walter convierte la muerte de alguien en moneda de cambio de un mero beneficio personal (2014, p. 155).

A partir de este momento Walter White será cada vez más Heisenberg, y el conflicto principal dejará de ser su búsqueda de proveer recursos para los seres queridos para pasar a ser el proveedor del poder que ansía arrebatarse a las cabezas del negocio. Este poder, dentro del mundo hostil donde se mueve, jamás le será atribuido a un advenedizo con talento como Walter. Para obtenerlo, configura estrategias persuasivas y maquinadas a la perfección. Esta prueba difícil no resulta traumática, como la muerte inicial de Krazy-8, porque, definitivamente, los objetivos del personaje han cambiado. La lucha por el poder se convierte en el objetivo de White, pero éste es voluble y cambia constantemente de manos, por eso mata a Tuco, a Gus, a Mike, a los presos que amenazarían su dominio en el negocio, para ser el único ente que lo obtenga. **El poder que no le es concedido él lo arrebató sin piedad y forja la vía para la construcción del propio imperio, una meta que lo sacará de su estado de inutilidad y le permitirá ser alguien.**

Ante esto, Vargas-Iglesias señala que, con todos estos asesinatos planeados con fines instrumentales, nacen pruebas de endurecimiento cuya superación va debilitando la perspectiva moral que el personaje ostentaba, le va cubriendo de derechos que antes no poseía y acaba por transformar su ética en una ética del “sí mismo”. En ese devenir el mismo se vuelve su propio enemigo (2014, p.150). Sobre esto último, se puede aseverar que la dualidad Walter/Heisenberg propone una personalidad dialéctica encerrada en un mismo cuerpo.

La etapa de acercamiento está marcada por la proximidad a su verdadera esencia, Heisenberg, y se produce de manera implícita en la narrativa audiovisual, no tiene una etapa definida, pues más bien se presenta de manera progresiva en todas las acciones que modifican el carácter dominante del personaje. Aunque no es tan visible en una primera lectura, el rasgo primordial que particulariza a Walter es el ansia de codicia y poder, el mismo que le arrebató amigos de la juventud en la conformación de una empresa

exitosa. Ese rencor ha sido reprimido, pero sale cuando encuentra en el cáncer una oportunidad para justificar, de alguna manera, las acciones que comete.

Asimismo, en esta etapa resulta interesante ver cómo el talento cognitivo y científico que posee Walter solo sale a deslumbrar en el mundo de la ilegalidad. La alusión al físico alemán no es fortuita, ya que solo Heisenberg permite todo esto, es la derrota de los miedos de toda una vida pasada. El análisis de Cobo sobre *Breaking Bad* asevera que Walter es un hombre con conocimientos de sobra para acabar con el mundo (o con lo que está al alcance de él), pero que aún tiene ciertos reparos para hacerlo. Intenta controlar su vida pese a que las consecuencias de sus acciones le impiden dominar todas las situaciones y a todas las personas al mismo tiempo. Cuando el negocio de la metanfetamina mejora, pierde a su familia; cuando la relación con Gus es cordial, es la de Jesse la que se deteriora, y desde un enfoque aún más personal, cuanto más Heisenberg se vuelve, menos se acuerda de Walter White (2013, p. 128)

La recompensa llega, Heisenberg se erige como símbolo del peligro y la fuerza que como padre no puede mostrar, controla todo el territorio que comando largo tiempo Gus, quien pierde la vida en un lugar de estrategias de igual a igual. Sigue sacando cualquier obstáculo de su camino, anteponiendo el negocio a los intereses de su familia, la cual empieza a desmoronarse cuando Walter revela su doble vida. En esta dirección, el final de toda la iniciación se produce en el camino de vuelta, donde Walter/Heisenberg se debate entre el orgullo que posee por todo lo ganado, el respeto de un nombre y la popularidad de sus acciones, pero ha perdido en el ámbito familia, razón inicial por la que quiso luchar en un primer momento. Nuevamente, las cosas se le escapan de las manos, la incertidumbre de siempre se apodera de su vida, debe negociar con el descubrimiento de su cuñado al final de la cuarta temporada, y su muerte le indica que el camino no tiene vuelta atrás.

El retorno o desenlace no implica la resurrección de un héroe, en este caso, sino la instalación total de Heisenberg, quien alguna vez logró todo el poder que deseaba, empieza la lucha por los enemigos que aún quedan y buscan arrebatarse lo poco que le queda. Es

Heisenberg quien consolida en la muerte de Jack todos los deseos de revanchismo y exterminación. No obstante, se esconde tras este hecho, y en la propia muerte de Heisenberg, el deseo de redención que su familia no le brinda. Vargas-Iglesias afirma sobre esto que, en el momento final, a pesar del despiadado progreso del personaje, el final de Walter es matar a quien mata a su antítesis el hecho que logra revertir la condición moral de Walter White, legitimándolo frente al espectador: en un sentido metafórico, y también es un sentido real, lo que Walter hace es suicidarse aniquilando todo reflejo suyo (2014, p. 155).

La muerte es su punto de redención, la última transformación posible y la última solución para librar a los suyos de una presencia dañina, utilitaria y ávida de una pasión desmedida por el poder. Asimismo, muestra que, pese a que Walter pareció mostrarse como el único cocinero capaz de mover los ingredientes de su propia vida, los errores humanos desvanecieron lo construido y mostraron las limitaciones que llega a poseer todo antihéroe, aunque nazca como el estado contrario.

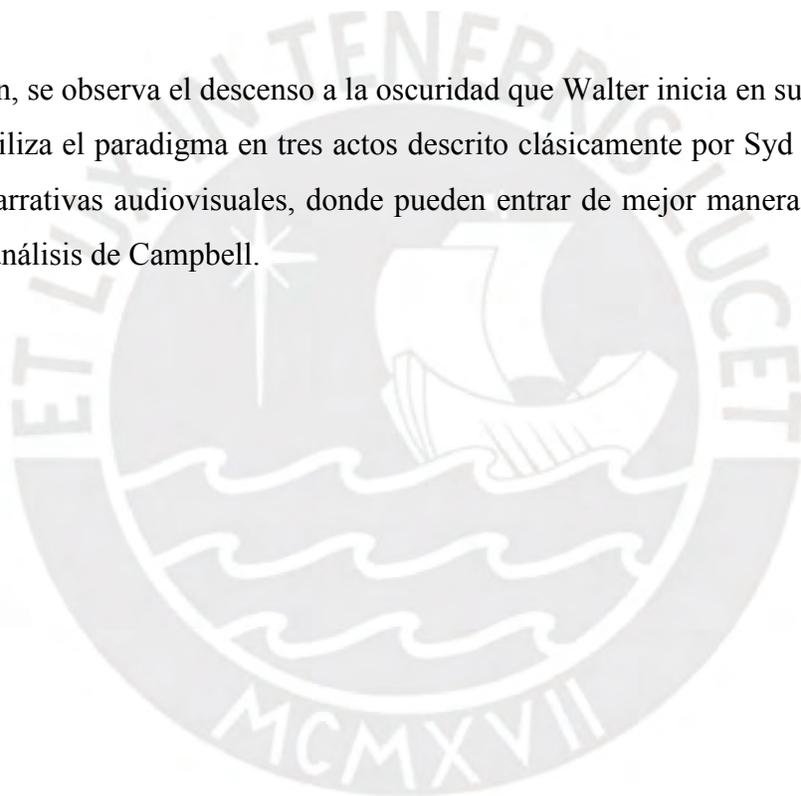
Finalmente, lo resaltante a anotar que deja la estructura es que no hay un “otro” que guíe las acciones de Walter, es el mismo quien exige el camino a tomar de entre muchos otros, se plantea el objetivo de vivir una aventura, aunque sea al margen de la ley, para reivindicar su valor profesional y humano, para restablecer su orgullo. En este sentido, según Cobo, el verdadero conflicto de valores se produce cuando, conscientemente ha decidido dar un paso hacia adelante y adentrarse en el peligro. Esta idea de conflicto estará presente en todo el arco de transformación del personaje (2013, p. 221).

De esta manera, la escena final de su muerte no marca el regreso con el elixir, sino el **proceso catárquico** que termina de eliminar el cáncer como el motivante impulso hacia el crimen. Heisenberg es el único impulso en su vida que le permite actuar con naturalidad, que le permite ser alguien, es el reconocimiento o anagnórisis de su ser, tras diferentes crisis que enfrenta. **El orgullo, la codicia y la adulación propia el punto final de su recorrido dramático de preocupado padre de familia a manipulador criminal.**



La muerte de Heisenberg en *Felina* (5x16) y el punto sublime de una vida con sentido.

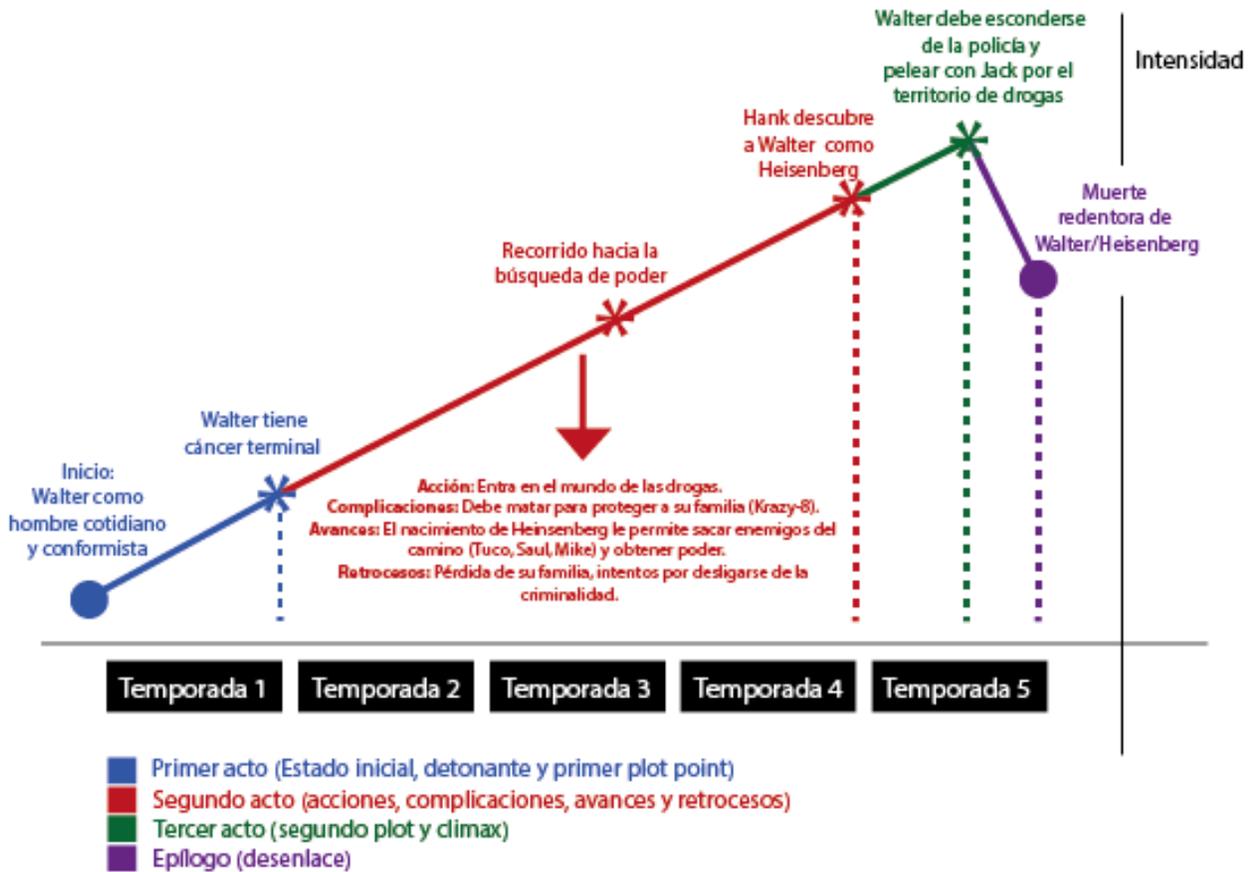
A continuación, se observa el descenso a la oscuridad que Walter inicia en su historia. En el gráfico³⁶ se utiliza el paradigma en tres actos descrito clásicamente por Syd Field, Truby y Mckee para narrativas audiovisuales, donde pueden entrar de mejor manera los elementos extraídos del análisis de Campbell.



³⁶ Paradigma en tres actos: gráfico construido en base a la teoría de Syd Field en *Manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*, aplicado a la historia de *Breaking Bad*.

PARADIGMA EN TRES ACTOS

Evolución dramática en *Breaking Bad*



4.6.2 La persecución de lo humano en *Dexter*

El concepto manejado en *Dexter* presenta una postura peculiar sobre la justicia y el orden que imperan en la sociedad. El siguiente esquema muestra el recorrido dramático sin final feliz, el hecho que lo hace diferente a la estructura mitológica de Campbell:

ESTRUCTURA DEL MITO DE CAMPBELL – Dexter Morgan

<p align="center">P A R T I D A</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mundo ordinario – Dexter, en su estado inicial, utiliza las noches para matar asesinos y delincuentes, como le enseñó su padre. 2. La llamada de la aventura – Se interesa por el caso del Carnicero de la bahía, que parece copiar su método ritual de asesinato. 3. Reticencia del héroe o rechazo de la llamada – No muestra excusas para emprender la búsqueda 4. Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural – La ayuda sobrenatural proviene de la voz interior que viene de su padre Harry.
<p align="center">I N I C I A C I Ó N</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Cruce del primer umbral – Dexter resuelve el crimen y sacrifica a su hermano. 6. Pruebas, aliados y enemigos – No encuentra aliados, los que cree que lo son (Miguel Prado y Trinity), terminan siendo sus enemigos. 7. Acercamiento – Acercamiento a su verdadera esencia, sin amigos ni aliados. 8. Prueba difícil o traumática – Cuando cree haber acabado con el peligro que representa el misógino Trinity, este mata a su esposa Rita, y encuentra a su hijo en la escena del crimen ensangrentado, tal como le pasó a él. 9. Recompensa – La responsabilidad de cuidar del pequeño Harrison, empieza a sentir la verdadera naturaleza de sus sentimientos. 10. El camino de vuelta – Su hermana descubre su verdadera naturaleza y lo acepta. Intenta entrar a la legalidad entregándole vivo a Saxon, su potencial última víctima, pero todo se complica.
<p align="center">RETORNO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 11. Resurrección del héroe – No resucita un héroe, sino el antihéroe que siempre fue. Sus acciones han acabado con todo lo que le rodea. 12. Regreso con el elixir – Dexter no regresa a casa, todo ha sido destruido. Le queda el camino del aislamiento y el inicio de una vida desconocida.

Dexter presenta una psicopatía de nacimiento tras el hecho más traumático de su vida: fue encontrado por el policía Harrison dentro de la escena del crimen que le quitó la vida a su madre. El código Harry es un corpus que reprime su ansia asesina y la hace moralmente aceptable. Dentro del estado inicial y el llamado a la aventura conocemos a un personaje fácilmente identificable con el espectador, ya que su pulsión de muerte está orientada a sacrificar a todas las escorias que el sistema legal no puede ajusticiar de manera eficiente. Para esto, Dexter Morgan, hermano, novio, forense, edifica todo un ritual casi sagrado para que la muerte de sus oponentes signifique socialmente la diferencia de personalidades que engloba ser asesino común y ser un asesino como él.

Además, la permanente *voz over*, según Vargas-Iglesias, parece conectarnos con un ser trascendente y conocemos todo el proceso de proyección/introyección que hizo su padre adoptivo con él, cuando le moldeó “como el monstruo que creía que era” (2014, p. 129). Así conocemos al héroe, quien parece haber vivido largos años operando este tipo de justicia primitiva sin mayor dificultad que la que le producirán, más adelante, los vínculos que se propone crear con los “otros”, diferentes a él.

En la primera temporada, su llamado a la aventura sucede cuando encuentra un reconocimiento de sí mismo y su modo de asesinar en el Carnicero de la Bahía. Grandes sorpresas le deparan esa búsqueda. Brian Morse es la verdadera identidad del asesino que Dexter busca, y no es nada menos que su hermano de sangre, hombre que busca que olvide el viejo código inservible y pone en riesgo la vida de su media hermana Debra Morgan. En un denso diálogo de final de temporada, Dexter encuentra verdad en las palabras de Brian, cuando este le menciona que él no pertenece al mundo donde vive y no podrá llegar a controlar su pulsión. Ante esto, el forense sobrepone el bien de su hermana y el de la sociedad matando a su hermano, pero este le augura la negación de su verdadera naturaleza, como veremos en las otras temporadas.

Tras esto, Dexter sigue empeñado en tener todos los bienes sociales de una persona normal: protector de familia, avanza en su noviazgo con Rita, es un buen compañero de trabajo, hasta es un vengador justo para los desprotegidos en su comunidad. Para Vargas-Iglesias

(2014, p. 127), Dexter se apoya en la producción de mimesis, concepto que en este trabajo se denomina *mimesis social*, puesto que solo imitando los comportamientos ajenos (ya sea consiguiendo un trabajo respetable desde el que ayuda a otros, casándose, teniendo un hijo o adoptando un código de conducta en sus crímenes) puede llegar a sobrevivir en una sociedad que le ejecutaría rápidamente.

Sin embargo, en el camino sentirá la necesidad de acercarse a otros como él: Lila, Miguel Prado y Trinity. Con todos ellos comprobará que los aliados son enemigos y él, hasta ese momento, es el único héroe, pues parece que solo su personalidad puede mantener tal psicopatía bajo control. Aquí se encuentra una de las primeras etapas solitarias de Dexter, solo se tiene a sí mismo y solo genera vínculos destructivos con quienes cree compartir su misma misión. Lila secuestra a los hijos de Rita para matarlos en la segunda temporada, Miguel Prado empieza a violar el código que Dexter le enseñó e intenta matar a María LaGuerta, Trinity le muestra la finitud de su poder, el punto de quiebre, el alejamiento hacia la figura del héroe que lo tiene todo bajo control matando a Rita en la cuarta temporada. Esto deja muestra que los vínculos que comparte con quienes tienen o creen compartir sus inclinaciones terminan inevitablemente en abandono o aniquilación. En el primer caso Lumen no podrá continuar su relación amorosa con Dexter, pues no considera que la esencia asesina le pertenezca más allá de una venganza.

Justamente, los conflictos de Dexter se revelan cuando trata de acercarse a esas otras personas, más humanas, terrenales y propensas a fallar que él. No obstante, trata de seguir con todos los matices que lo acercan a esa humanidad, cuando Harrison, su pequeño hijo, se ve despojado de su madre, se convierte en nuevo objetivo de protección para Dexter. A partir de este momento, sus intereses personales se empiezan a sobreponer de entre la acción salvadora que brindaba antes.

Para empezar el camino de vuelta, Dexter inicia con los actos homicidas hacia inocentes: empuja a Debra a matar a María LaGuerta. El hecho neto de violencia para obtener de beneficio salvarse a sí mismo de la policía implica el descenso de la moralidad de la detective y hermana Debra Morgan. Para Vargas-Iglesias, la decisión de Dexter de asesinar

a María pasando por alto su código es, al mismo tiempo, una constatación de su naturaleza criminal y de su insistente humanidad. En Dexter y Debra la violación consciente del código implica “mirarse al espejo” del otro. Sin embargo, mientras el asesino se perfecciona, Debra se sume durante la séptima temporada en una espiral de encubrimientos y delaciones que contradicen todo su universo moral hasta romperla por dentro (2014, p. 125). Su elección final lo acerca a una vida humana que no es del todo deseable, como él pensaba, ya que muestra la debilidad del código, un simple apoyo para el camino de un asesino. Dexter señalará al comienzo de la sexta temporada que se trata de “un conjunto de reglas sobre cómo comportarme en el mundo para no meterme en problemas”.

Luego de esto, encontrará a Hanna, quien le mostrará la debilidad que le propicia el amor. Empezará el camino de vuelta tratando de alejarse de todo crimen, intenta entregarle a su última víctima a Debra como señal de la añoranza de una nueva vida emprendida de la mano de Hanna y Harrison lejos de su país. Pese a esto, todo sale mal y, en un apocalíptico final, Dexter descubre que el mundo debe aceptar a un asesino capaz de vengar el daño que le hacen, así mata a Saxon en frente de la justicia (representada en Quinn y Batista) y estos no tienen represalias porque consideran que la muerte es el final merecido para el asesino de una detective. Las leyes en ese universo dejan de existir.

Para finalizar, el hervidero de contradicciones de Dexter termina, la ambición de tener una familia sin renunciar a sus instintos (como lo hizo con Rita) o aun con ellos (como lo hace con Debra y Hanna) culminará dañando inevitablemente a quienes quiere. En todo su recorrido, Dexter, como héroe, falla cuando se acerca a lo humano. Es este aspecto el que muestra todas las limitaciones y el fracaso de todos sus planes:

“Dexter ha pasado por alto demasiadas debilidades que poco tienen que ver con lo racional, y que a pesar de su atormentado convencimiento de no pertenecer a la misma humanidad que lo acoge, le inclinan inequívocamente hacia lo humano. Y he aquí el que podría ser el gran hallazgo de la serie en los dominios de la estructura heroica: si el camino del héroe traza una estela ascendente de lo humano a lo meta humano, el itinerario de Dexter demuestra ser rigurosamente inverso; solo en el

encuentro con su humanidad y sus defectos el personajes alcanza la trascendencia” (Vargas-Iglesias, 2014, p. 129).

El instinto depredador de Dexter, el cual maneja al inicio con un orden cuasi científico, se ve mermado cuando decide aspirar a todo lo que Harry le dijo que debía tener dentro de la comunidad, y esa cercanía con los sentimientos humanos que no puede experimentar por su condición sociopática lo terminan alejando definitivamente de cualquier empresa justa y de los suyos. De esta manera, la soledad y la relegación social se convierten en el fin del personaje.

Todas las acciones que ejecuta Dexter son hechas para mantener la aceptación de sí mismo dentro del mundo en el que vive, de ahí que su violencia siempre busque la legitimación de un bien mayor. No obstante, **al final es la víctima de su propio pasajero oscuro, psicológico y fisiológico. El ostracismo es su catarsis, el precio que tiene que pagar por ser quien es. El guión juega con este conflicto interno constantemente, pero el desenlace de la trama termina mostrando que sus esfuerzos son infructuosos, que no puede escapar de su verdadera naturaleza.**

Este elemento, para autores como García (2014, p. 2), demuestra la revitalización de la ficción de asesinos seriales, pues la suprema inteligencia combinada con un sadismo también llevado al extremo y gozando de la muerte, como plantea la construcción de Joe Carrol en *The Following*, cambia cuando Dexter se convierte en el asesino que instrumentaliza su violencia para un bien. Así, Dexter rompe con estos estereotipos y genera un nuevo discurso sobre el asesino en serie.

Dexter no nació siendo un asesino serial, se ha convertido en uno de ellos debido al evento traumático que significó presenciar la muerte horrenda de su madre; no obstante, uno de los conflictos recurrentes que aparecen en la historia es la pregunta que el personaje se hace acerca de su ilimitada condición psicopática o la posibilidad tener algún cambio que vire a la normalidad humana. Su lucha es un constante intento por vencer su sociopatía y sentir genuinas razones para relacionarse con los demás, pero es auto-destructivo, y su recorrido

en la narración hace caer en cuenta que las buenas intenciones que posee y su placer narcisista y científico por la muerte son su propia condena.

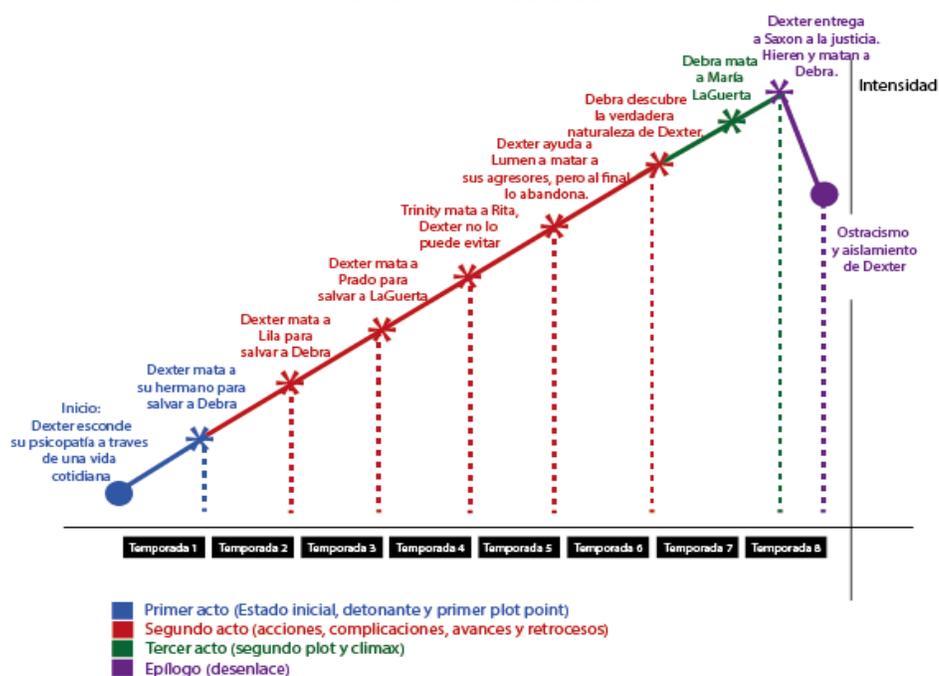


Dexter, destinado a vivir en el exilio. Final de temporada

También se presenta el gráfico de estructura en tres actos para el recorrido dramático del personaje, donde se puede ver cómo la muerte se le escapa de las manos y las consecuencias de sus actos comprometen cada vez en mayor medida a las personas más cercanas de su vida. La única solución que encuentra dentro de la tormenta real y metafórica del último capítulo es la soledad.

PARADIGMA EN TRES ACTOS

Evolución dramática en *Dexter*



Finalmente, el aporte a la construcción dramática del concepto de violencia en ambas historias, a través de la creación de personajes, la construcción del código y el uso narrativo de la mentira, deja dos prototipos de “nuevos malos” que actúan en el universo de violencia instrumental para conseguir fines válidos pero bajo distintos preceptos, como señala Jost: Walter White es de los que piensa que cualquier cosa es válida para adquirir fuerza y poder. Da la espalda a la moral deontológica y solo tienen una manera de razonar, **todos los medios son buenos para conseguir sus fines**. De otra parte, Dexter se encuentra en el grupo de quienes consideran que la comunidad ya no está protegida por las instituciones y que la ley ya no basta para garantizar su seguridad (2015: 180-181).

Sin embargo, cabe precisar que en ambos casos hay una pérdida de confianza total en la protección a las instituciones formales de la sociedad puedan brindar. De esta manera, se puede decir que los aportes narrativos, más allá de la representación de complejidad humana, recae en la capacidad de mostrar en pantalla el malestar actual de la población norteamericana tras la caída de las instituciones que brindan justicia. En cierto modo, los personajes generan filiación, el apego en el espectador, justamente por la acción reivindicadora que emprenden dentro de los universos de violencia instrumental.

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES

En esta parte se examinarán algunas reflexiones a manera de conclusión que surgen luego de cotejar los resultados del visionado de las series analizadas, las secuencias elegidas y la información que arrojaron las matrices. Todo ello confrontado con los objetivos iniciales de investigación.

En un principio, se propuso analizar el proceso de construcción dramática, ligada a la concepción y elaboración del guión televisivo, de los universos de violencia instrumental en las series *Dexter* y *Breaking Bad*. Como resultado, se observó que el proceso creativo para la construcción de monumentales historias tiene que ver con la persona creadora, la figura del *showrunner* que es capaz de escribir, producir e incluso dirigir la serie. Esta persona dentro de la industria, si es el escritor de la historia completa, se convierte en pieza clave para la construcción del concepto de violencia instrumental.

El concepto propuesto, tras el visionado de las series y la revisión de la bibliografía sobre el tema, tiene que ver con **hacer el mal por las razones correctas**, el bien personal, social o familiar, y se ha vuelto un tópico usado recurrentemente en la etapa de la *tercer edad dorada de la televisión norteamericana*. Entonces, en el arte de narrar en televisión, tras establecer la premisa dramática de cada serie, se encuentra que el guión de ambas historias ha involucrado la construcción del personajes protagónico, el antihéroe o “nuevo malo”, que avanza en el recorrido dramático de la historia. Pero éste no va solo. El guionista/creador le ha dado un **código de violencia instrumental**, un cuerpo de reglas que legitiman su accionar violento que tiene una doble función: permitir que el personaje actúe dentro de una aún existente “moralidad” y fomentar la empatía del espectador hacia actos que probablemente, en la vida real, reprobaría.

Además de ello, el guionista ha implementado el recurso narrativo de la **mentira**, la omisión de información para que el personaje, en su universo, pueda lograr su cometido.

No obstante, toda la información oculta entre los personajes el espectador ya las conoce, y es lo que ha permitido mantener la atención de las audiencias.

5.1 Las series, nuevamente, son sus escritores: las figuras de James Manos Jr. y Vince Gilligan

El papel del *showrunner* dentro del proceso creativo para la gestación del concepto de violencia instrumental surgió dentro de un contexto de **ampliación creativa y grandes oportunidades de producción** de series de televisión surgidas en la *tercera edad dorada de la ficción seriada norteamericana*. Como se ha visto, a finales de los años noventa la ficción televisiva conoce una era de mayor diversificación de temática y sofisticación de producción, hasta alcanzar los estándares del séptimo arte.

Cuando las nuevas formas de ver televisión cambian, los canales de cable y canales *premium* (AMC y Showtime como proveedores de las series analizadas) buscaron crear ***series de marca*** que marquen la diferencia con respecto a las otras cadenas televisivas. Dentro de esta privatización de los contenidos y la necesidad de diferenciación, las cadenas se vuelven más permisivas a las temáticas antes censuradas. En las tramas de dichas series, y como respuesta al desencantamiento postmoderno, surge el término de ***violencia instrumental: un recurso funcional para que los personajes, con todos sus intrincados complejos emocionales, humanos y psicológicos, puedan sobrevivir en el mundo defendiéndose y haciendo el mal por las razones correctas.***

Los Soprano, The Wire y The Shield, entre otras, marcan la pauta en esta línea y muestran que actores, escritores y directores migran a la caja chica por la multiplicidad de espacios/oportunidades para el desarrollo de un sinfín de narrativas televisivas. Por esto, se podría hablar de un proceso de **cinematografización de las series, pues los altos valores de producción propuestos forman parte de la calidad que ofrecen los canales para que el televidente apueste a pagar por ellos.**

Dentro de este nuevo sistema, el *showrunner* nace como el creador, escritor, productor y a veces director de las series. Es la persona que tiene el control creativo total de la historia y quien, seguramente, será el encargado de plasmar dicha narrativa en la pantalla chica. Sin embargo, **destaca de esto que, dentro de este nuevo modelo de creación de ficción, se ofrecía al guionista la opción de posicionarse en la centralidad del proceso de creación de la serie, porque tener una buena historia era lo más importante.** Sumado a ello, podría adoptar funciones adicionales como la negociación con las cadenas y productoras, la contratación del personal creativo y la gestión general del programa no sólo en términos organizativos sino también narrativos.

En este contexto, los genios de la escritura James Manos Jr. y Vince Gilligan crearon *Dexter* y *Breaking Bad*, respectivamente. Los universos de cada serie nacieron bajo la premisa de la violencia instrumental, que se muestra en estas historias como parte de la ambigüedad moral, de la contradicción interna y el relativismo de la conducta humana en el relato de dichos productos.

James Manos Jr. toma como punto de partida *Darkly dreaming Dexter* de Jeff Lindsay para crear todo el arco narrativo de *Dexter* en su primera temporada. El centro dramático de la historia de Manos Jr. parece ser la muerte, la necesidad de dar muerte que tiene su personaje. Pero el reto, como ha señalado el también guionista, recaía en hacer que dicho asesino en serie genere empatía con el público. Por eso, buscó dotarlo de humanidad a través de un código que pone en primer plano un dilema ético de la justicia del ojo por ojo; es decir, el hacer justicia propiamente cuando las instituciones fallan. Por esto, James Manos Jr. centra el recorrido dramático de Dexter en un **acto de revelación personal**, de desenmascaramiento de la auténtica personalidad y de conocimiento de la realidad personal de Dexter a lo largo de las temporadas.

También, la violencia instrumental que propone desde la primera temporada la justifica en base al código Harry. Se trata de una nueva ética de la violencia en la que los conceptos morales duales fácilmente identificables se sustituirán por un tipo de violencia que servirá para poner en evidencia las situaciones o actitudes que el espectador niega

sistemáticamente, pero que le hacen percibir las fallas de la sociedad. Por eso, el código Harry bajo el cual Dexter escuda sus actos pone en entredicho la validez del sistema.

De otra parte, el creador de *Breaking Bad*, Vince Gilligan aprovecha todas las condiciones de sofisticación visual del que ahora gozan las series para construir la historia de Walter White, un apocado profesor de química que experimenta el “*breaking bad*”, el volverse peor que todos sus enemigos. La premisa de la serie fue concebida por el escritor bajo el concepto del cambio, pues el recorrido dramático de Walter es dinámico, libre, crea un personaje que voluntariamente decide convertirse en un criminal. Pese a ello, primero justifica su actuar violento tras la enfermedad del cáncer que padece y su necesidad de legar algo a su familia.

Como parte del proceso creativo que tiene que ver con el *showrunner*, Gilligan ha declarado ser un ferviente defensor del trabajo en equipo, y su grupo de guionistas ha creado la historia de la serie dentro del universo de violencia instrumental de manera minuciosa. La motivación principal de la historia radicaba en el hecho de crear un personaje que sea totalmente consciente de que todo acto tiene una consecuencia. Por esto, Gilligan ha señalado que los guionistas de la serie trabajan satisfechos de haber creado personajes activos que son libres de tomar decisiones. No obstante, ha utilizado recursos como la omisión de información de ciertos personajes para que, en este péndulo de revelación y no revelación, sea el espectador quien pueda resolver el misterio y se involucre activamente.

5.2 Dexter y Walter White: la construcción de los nuevos malos

La contribución de la creación de personajes dentro del universo de violencia instrumental radica en el hecho de que pone en primer plano las contradicciones humanas y el deseo autodestructivo. Esto hace más atractivo el concepto de violencia instrumental en la ficción televisiva contemporánea, ya que el espectador puede conocer personajes contradictorios, inteligentes y cínicos que, sin embargo, pueden trazar una relación empática con él.

Los personajes analizados son un producto cultural de la (pos)modernidad, donde la formulación heroica es contingente, relativa y dependiente de la formulación de los conflictos que se le presenten al héroe. Justamente, *Dexter* y *Breaking Bad* **proponen la descomposición de la estructura clásica del recorrido del héroe en la narratología universal (como se ha hecho revisión pasando desde la literatura clásica al cómic)**. La teoría de Campbell ha permitido evaluar cómo la construcción del héroe y los sucesos que lo configuran lo hacen más cercano al antihéroe o a lo que Jost ha denominado “el nuevo malo”, un ser humano que busca el bien pese a las limitaciones que su propia condición le presenta.

Así, ambas historias proponen el **enfrentamiento entre fuerzas y personajes** a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final. **Los conflictos internos y externos en cada uno se vuelven la esencia del drama**, y estos radican, cardinalmente, en la forma en que usan la violencia para lograr algún objetivo elevado en sus vidas.

5.2.1 Dexter, el justiciero

El personaje de Dexter encierra la contradicción de luchar contra su naturaleza asesina conteniéndola a toda costa y convirtiéndola en un **hecho productivo para la sociedad: matar a asesinos, proxenetas y desquiciados de toda clase se convierte en la mejor forma de violencia instrumental que encuentra Dexter para canalizar su psicopatía**.

Como se ha visto en los capítulos analizados, el camino de Dexter está marcado por la **autorrevelación: quiere encajar en el mundo negando su verdadera naturaleza, pero con el avance de las temporadas se podrá dar cuenta que no puede escapar de ella**. En esta línea, toda la serie trata de la férrea necesidad que se va generando en Dexter por sentir emociones humanas de las que carece. Desde niño, su educación le enseñó que él es un ser diferente a los demás, un sociópata incapaz de sentir, pero su recorrido dramático va desarrollando una serie de afectos por quienes le rodean que, paradójicamente, se convertirá en su ruina.

Quizá el caso más evidente se muestre a través de su hermanastra Debra, una detective honorable que ve en el descubrimiento de la verdadera naturaleza de su querido hermano la peor de sus pesadillas. **El recorrido dramático de ambos personajes representan fuerzas narrativas opuestas en todo momento:** mientras que Dexter se acerca cada vez más a ser “humano” y trascender su monstruo interior, su *pasajero oscuro*, Debra descubrirá el suyo propio y todos los sacrificios que debe hacer por un ser querido.

Sin embargo, la reinserción plena de Dexter en la sociedad supone el hecho de que la protección social que antes brindaba el personaje se reduzca cada vez más y se separe del bien común, para obtener, finalmente, solo el bien que pueda ayudar a salvar su alma. La situación de Debra, como se observa en el cuadro³⁷, recae y experimenta una serie de malestar de los cuales Dexter no puede protegerla. Toda una vida de intentos por orientar su instinto asesino hacia el ansia de justicia como parte de la educación que le brindó el *código Harry* va perdiendo su fin aparentemente moral.



³⁷ Elaboración propia.

Por otra parte, los espacios en los que se desenvuelve Dexter pueden ser definidos como **espacios transitorios y espacios rituales. La primera definición comprende la ciudad de Miami, turbulenta, muy poblada, agitada, a veces marginal y sin una justicia que actúe de manera rápida.** Dexter pasa por estos espacios, durante el tiempo diurno, esperando que la noche sea la que traiga los momentos más apasionados de su vida. Las calles, plazas, el departamento de policías, la casa de Rita, e incluso su propia casa no le pertenecen. En contraste, los espacios rituales engloban lugares oscuros donde Dexter da rienda suelta a sus bajos instintos.

El tránsito nocturno que emprende en su auto le permite cazar a sus víctimas y llevarlos a viejas bodegas abandonada, el único espacio propio en donde sucede el ritual de muerte. No obstante, la constante movilidad de Dexter hace que el plural sea el modo más correcto de denominación, debido a que el cambio es continuo, aunque el decorado del ritual siempre presente las mismas características.

En otras palabras, la vida transparente que quiere tener es imposible durante el día, por eso el espacio diurno es su mentira cotidiana, la noche el verdadero espacio del *pasajero oscuro*. Asimismo, **la instrumentalidad de la acción violenta psicopática** lo presenta en un primer momento como el justiciero más efectivo que el pueblo desea tener y el que hace temblar cualquier proceso legal dilatado que propone la policía. Sin embargo, en el *justiciero* Dexter, como lo ha llamado Kotsko, se plantea el **conflicto interno de seguir sirviendo a la protección social y familiar vs. La creciente necesidad de ser humano ante todo. Cuando este cree conjugar ambas formas de manera correcta, los giros y fuerzas opuestas le hacen dar cuenta de la imposibilidad de este acto, lo vuelven víctima de su propio pasajero oscuro, psicológico y fisiológico.**

El precio que tiene que pagar por empezar una nueva vida con Hanna y Harrison al final de la serie toma a cuenta la existencia de su hermana, a manos del asesino que Dexter entrega a la justicia como evidencia de su cambio. Consiente de su capacidad autodestructiva (recordemos que Rita muere por su causa al final de la cuarta temporada y su hermana Debra corre la misma suerte), **el ostracismo es su catarsis, el precio que tiene que pagar**

por ser quien es. El guión juega con este conflicto interno constantemente, pero el desenlace de la trama termina mostrando que sus esfuerzos son infructuosos, que no puede escapar de su verdadera naturaleza.

En el momento en que Dexter se acerca a lo humano y abandona su misión del **ojo por ojo** pierde el control de su vida y, por tanto, su condición de héroe. El recorrido dramático analizado demuestra que su estado de todopoderoso se va aniquilando conforme implica a sus seres queridos y los obliga a aceptarlo como es. La muerte y el abandono se convierten en el único desenlace posible para Dexter.

5.2.2 Walter White, el arribista

A nivel de personajes, la historia de Walter White plantea tres puntos importantes: **el “volverse malo” del protagonista, el camino inverso que recorre Jesse y la dualidad del ser que se plantea con el nacimiento de Heisenberg.** En el primer caso, el recorrido dramático se plantea mediante progresivas transformaciones: el llamado del cáncer crea en Walter la necesidad de dejar un legado a su familia para cuando llegue el momento de su muerte, pero en esta búsqueda encontrará la posibilidad de **reivindicar su ego y su orgullo** en una sociedad que parece oprimirlo. El camino que elige para esto es el de la metanfetamina, negocio en el que se convertirá en el mejor proveedor del mercado, espacio que buscará dominar a toda costa. La degradación en este caso tiene que ver con el deseo de Walter de dejar una huella en el universo que habita, ya sea encarnando el rol de héroe, al inicio o de anti héroe o nuevo malo hacia el final.

Walter comienza a desarrollar un sentimiento de culpabilidad por haber desperdiciado muchas de sus habilidades para adecuarse al nivel de vida que requería su familia, lo que le insta a actuar para recuperar el poder perdido. Sin embargo, el ejercicio del poder entraña grandes peligros, se convierte en una droga cuya dosis debe ir aumentándose paulatinamente para seguir experimentando placer, al precio que sea. Por esta razón es que Walter supera rápidamente su primer objetivo, consigue el dinero necesario para asegurar la

calidad de vida de su familia e incluso llega a vencer el cáncer, pero la ambición generada por ser alguien dentro del duro mundo del comercio de drogas no es una idea de la que puede desprenderse fácilmente. Exhorta a Jesse a seguir y cometer diversos crímenes entre los dos, sacando todo de su paso para consolidar el imperio que le arrebataron sus amigos de joven, una empresa mucho más legal que pudo ofrecerle otro tipo de vida. **Pese a esto, se logra la identificación del público con un personaje cada vez más villano que ha sido apocado y embaucado la mayor parte de su vida: solo tiene en el ejercicio de la violencia instrumental la posibilidad de ajusticiar y cambiar su situación en el mundo.**

De otro lado, como se mencionó anteriormente, el recorrido dramático del anti héroe en relación a las fuerzas opuestas que lo acompañan, su compañero de “cocina” Jesse, muestra que mientras uno inicia con cierta reticencia en el negocio pero luego es víctima de los deseos de poder desmedidos, el joven, de manera contraria, solo desea salir del hoyo, primero con el dinero que Walter le da, luego alejándose de su presencia destructiva.

En el cuadro³⁸ se observa cómo todas las acciones que Walter realiza en su beneficio, por lo menos desde el primer atisbo de Heisenberg, tiene una consecuencia negativa para la vida de Jesse. Esta situación solo encuentra una excepción cuando el personaje protagónico sacrifica su vida para lograr salvar a su compañero.

³⁸ Elaboración propia.

EVOLUCIÓN DRAMÁTICA DE WALTER WHITE Y JESSE PINKMAN



Asimismo, Walter experimenta la metamorfosis de su ser cuando nace Heisenberg, el alter ego que acaba con el miedo, busca el poder al inicio y lucha por el mantenimiento y defensa del mismo a lo largo de la historia. No obstante, la teoría afirma que Walter y Heisenberg son solo uno, pues el nombre del científico alemán es solo el reflejo de los deseos superación y venganza que Walter veía reprimidos. En las situaciones que enfrenta Walter, parece olvidar rápida y convenientemente su moralidad y se erige como el auténtico cocinero de su vida, capaz de manejar los ingredientes a su antojo para (re)construir su pasado, su presente y su futuro. Con ello encaja en la definición del *arribista* que ha postulado Kotsko, un ser capaz de acabar con todo con tal de cumplir con sus planes.

Además de esto, cabe mencionar que el contexto en el que vive el personaje y donde se desarrollan los hechos muestra un atisbo de la temática genérica del western: **el desierto de Albuquerque, ubicado en la periferia del Estado, muestra ser el espacio falto de la seguridad y la estabilidad que tiene la gran ciudad, y se convierte en el lugar propicio para abandonar a su suerte la lucha de los personajes y dar paso a la ley del más**

fuerte. Este lugar contribuye narrativamente en toda la acción dramática del personaje, pues su situación fronteriza y solitaria parece empujarlo cada vez a la criminalidad.

Sin embargo, las convenciones del western se potencian con toda la **instrumentalidad de la acción violenta, la cual plantea la dicotomía de los beneficios que se obtienen tras ella, oscilando entre la protección familiar versus la defensa del poder y el orgullo.** Solo en un primer momento Walter muestra un gran dilema en torno al homicidio y el bien que podría obtener de él: El listado de razones para matar o no a Krazy 8 muestran la dificultad que le plantea dicho mundo. Pero supera la situación cuando sobrepone el bien de su vida y de su familia, hecho que no sucede cuando deja morir a Jane por sobredosis.

Como consecuencia, cuando nace Heisenberg, la evolución de la curva dramática muestra que la imagen de héroe, padre y esposo protector y proveedor de seguridad se cae cuando Walter se vuelve el estratega de su propio éxito, persuadiendo y matando a quien se interponga en su camino hacia la consolidación del imperio que sueña. **Lo resaltante a anotar que deja la estructura es que no hay un “otro” que guíe las acciones de Walter, es el mismo quien exige el camino a tomar de entre muchos otros, en su libertad se plantea el objetivo de vivir una aventura, aunque sea al margen de la ley, para reivindicar su valor profesional y humano, para restablecer su orgullo.**

Todos los giros dramáticos que su historia le propone serán sorteados con gran destreza, hasta que su familia se vea implicada y destruida por el mismo, parte de ella el condenado y casi esclavo de Jack, Jesse. Este no puede matar a Walter pese al daño que le ha infringido dejando en sus propias manos la posibilidad de su propia muerte, porque incluso la redención para estos personajes toma caminos separados: Walter debe alejarse en la (aparente) muerte de todo lo que alguna vez amó, incluido su imperio, mientras Jesse huye y encuentra en la libertad una segunda oportunidad.

5.3 El código de violencia instrumental es creado por el guionista para el personaje y para el espectador

La construcción dramática del código de violencia instrumental por el cual actúan los personajes analizados, como se ha visto, tiene dos usos: El primero es justamente el cuerpo de reglas que permiten las acciones violentas que comete el personaje, y la segunda es la función de empatía o acercamiento. Ello se debe a que mediante el código se crean las razones que justifican la violencia y el espectador siente la identificación con el personaje.

La violencia instrumental ha sido concebida por los guionistas dentro de un código que permite darle verosimilitud, sino parecería un hecho fortuito como se observaba en el género *exploitation*, analizado en el marco teórico. A nivel de guión, es parte del argumento moral, pues permite aquella que tiene las mejores consecuencias personales o sociales. Por esto, los actos de Dexter y Walter White son comprensibles desde una lógica utilitarista más no deontológica.

El código en ambos casos constituye una suerte de orden social: Dexter ha logrado identificarse con su padre y respeta el código porque es el rezago de su Harry, incluso por medio de su fantasma. Pero al personalizarlo se da cuenta que no lo podrá usar siempre, porque sus intereses y su empatía cambian. Entonces, pese a que se le da el código para mantenerse a salvo y mantener protegida a la sociedad, se verá que la primera consigna es la que terminará imponiéndose en sus actos. El resultado final de la pérdida de vigencia del código trae como resultado la autodestrucción y la destrucción de todo lo que ama.

En el caso de *Breaking Bad*, se han utilizado los niveles del *breaking bad* de Francois Jost para determinar las fases del código de violencia instrumental que justifican las acciones de Walter White. Los crímenes por defensa propia son cometidos bajo la excusa de la **protección familiar**, ésta le brinda una herramienta poderosísima para chantajearse a sí mismo. No obstante, cuanto más se avanza en las temporadas, más se confirma que las acciones de Walter no son guiadas por la felicidad que podría conseguir para otros, sino por evitar perjudicar a sí mismo y dañar la consecución del poder que anhela. Así mata para

vengar, planifica sus movidas mortales y termina por eliminar todo aquel obstáculo que le impida lograr sus objetivos.

Por último, tanto James Manos Jr. como Vince Gilligan escribieron el código dentro de las historias apelando al aspecto de realidad que ponen en sus personajes. Como se ha visto, ya no se trata de figuras que pueden resolverlo todo, son seres imperfectos, apáticos, amorales que representan las fallas de lo humano, sobre todo dentro de un sistema que le falla al ciudadano. Dentro de esta compleja realidad, el código es escrito para envolver al espectador en la trama e identificarlo con la causa del personaje, sea esta moralmente aceptable o no.

5.4 La fuerza dramática de la mentira

La nueva herramienta dramática que acompaña la creación del concepto de violencia instrumental es la mentira. El texto académico de Jost la señala como un recurso narrativo potente que permite la instalación de nuevo código de moralidad que el espectador acepta. Como se ha visto, esta es una herramienta de apoyo para verosimilizar las situaciones de los personajes.

Jost ha señalado también que la mentira es la piedra angular de los guiones que ponen en escena a personajes malos. No solo porque tiene, en la mentalidad estadounidense, un puro valor de pecado, sino sobre todo porque es una fantástica máquina de inventar e incluir al espectador que aparece, en cierto modo, tomado como testigo, con esa convicción de que a veces sabe demasiado.

En el caso de Dexter, la mentira es el elemento que se opone a la autorrevelación, es una constante que dice a su familia para obtener la libertad para matar y para no mostrar su verdadero ser. Pero termina siendo una mentira para sí mismo, pues está convencido de que puede encajar humanamente en el mundo y que puede reprimir su deseo violento. El guion justamente juega con ese conflicto, pues termina mostrando los esfuerzos infructuosos de Dexter por escapar de su verdadera naturaleza. Su lucha es un constante intento por vencer su sociopatía y sentir genuinas razones para relacionarse con los demás, pero es auto-

destrutivo, y su recorrido en la narración hace caer en cuenta que las buenas intenciones que posee y su placer narcisista y científico por la muerte son su propia condena.

Finalmente, en el caso de *Breaking Bad*, Walter es un mentiroso por naturaleza. Anteriormente, se ha presentado que la mentira para Walter tiene dos usos: Primero, como Dexter, se trata de obtener espacios de libertad y ocultar la acción delictiva en pro de su familia. No obstante, luego la mentira de Walter se vuelve puramente utilitarista, pero solo al servicio de los objetivos criminal que persigue Walter.

Por último, todo este análisis ha mostrado que el proceso de construcción dramática del concepto de violencia instrumental revela la naturaleza autodestructiva de estos personajes. En el mundo de hoy, la demarcación del bien y el mal ya no clara. El mal se mezcla con el bien en un complejo espacio habitado por quienes poseen una fuerte capacidad de destrucción que no será condenada ni castigada, pues es la única manera de permanecer y encontrar sentido para vivir. Este es el caso que han sabido comprender los guionistas y creadores de las series analizadas, pues han escrito en magistrales guiones este proceso de cambio. El mismo mercado de ficción televisiva norteamericana también ha sabido comprender eso, de ahí la producción de series paralelas que se enmarcan en el universo de violencia instrumental en los últimos diez años como *Sons of Anarchy*, *The Following*, *Weeds* o *The Killing*. Con todo ello, el concepto de violencia instrumental se rebela como una potente arma inventiva y generadora de personajes amoraes que hoy son el éxito y la imagen de marca para sus respectivos canales.

BIBLIOGRAFÍA

- Abellán, M. (2012) “Simpatía por el diablo: Una aproximación a la importancia de las emociones en el personaje de Walter White”. En *Revista Creatividad y Sociedad*, nº 19, Madrid.
- Aristóteles, *Poética*. Ed. 2003. Buenos Aires: Gradifco.
- Ballo, J. (2007) *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Bauman, Z. (2006) *Comunidad: en busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid: Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2007) *Tiempos líquidos: vivir en una época de incertidumbre*. Madrid: Tusquets Editores.
- Bauman, Z. (2010) *Miedo líquido: la sociedad contemporánea y sus temores*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Berganza, M. R. (2005) *Investigar en comunicación: guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España.
- Bort, I. (2012) “Las series televisivas y la narrativa audiovisual en el siglo XXI”. Documento elaborado en el coloquio *Básicos filmoteca siglo XXI* en CulturArts-IVAC. Valencia: Generalitat Valenciana. Recuperado de <http://ivac.gva.es/banco/archivos/24%20SeriesTV.pdf>
- Cabrejo J. y Bedoya, S. (2014) “Series de TV: La pantalla cinematográfica. Entrevista a Diego Pajares”. En *Ventana Indiscreta*, Nº 12, pp. 51-55. Lima: Universidad de Lima.
- Campbell, J. (1959) *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Canet, F. (et. Al.) (2009) *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Castells, M. (2007) *La transición a la sociedad red*. Barcelona: Editorial Ariel.

Castillo A. (2013) El hombre trágico en el cine: análisis de los films Zorba el griego y Fight Club, desde la experiencia y visión del saber trágico (Tesis de Licenciatura en Comunicaciones). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.

Cappello, G. (2011) “El héroe como demonio”. En *La Mirada de Telemo: Revista Académica*. N° 6. Lima: Departamento de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Consulta: 18 de octubre 2015.

< <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lamiradadetelemo/article/view/3528/3408>>

Capello, G. (2014) “La hipertelevisión y el nuevo drama televisivo”. En *Contratexto*, 22, p. 129-143. Lima: Universidad de Lima

Cappello, G. (2015) *Una ficción desbordada: narrativas y teleseries*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.

Cappello, G. (2016) Entrevista personal hecha Silvana Alarcón. Lima.

Cappello, G. (editor) (2017) *Ficciones cercanas: televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.

Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernández Communication Journal*, año 1, pp. 174-200.

Carrión, J. (2011) *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

Casajosa, C. (2006) “Pequeña/Gran pantalla: La relación entre el cine y la televisión en los Estados Unidos”. Revista *Historia y comunicación social*. Vol. 11, pp. 21-44. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de

<<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS0606110021A>>

Casajosa, C. (2007) *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Ediciones Laertes S.A.

Cascajosa, C. (2009) “La nueva edad dorada de la televisión norteamericana”. En *Secuencias: revista de historia del cine*. N° 29, pp. 7-31. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/5701>

Cascajosa, C. (2010) “Nuestro asesino en serie favorito: la recepción de Dexter”. En *Dexter: ética y estética de un asesino en serie*. Pp. 69-80. Barcelona: Ediciones Laertes S.A. p. 69-80

Cascajosa, C. (2016) *La cultura de las series*. Barcelona: Ediciones Laertes S.A.

Cascajosa, C. (2017) “El ascenso de los ‘showrunners’: creación y prestigio crítico en la televisión contemporánea”. En *Index comunicación*, N° 6. p. 23-40. Universidad Carlos III de Madrid.

Cascajosa, C. (2017, febrero 17). Entrevista personal hecha por Silvana Alarcón. Lima: comunicación vía Skype.

Cobo, S. (et. al.) (2013) *Breaking Bad: 500 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.

Cobo, S. (2013). “Walter White y Jesse Pinkman, la necesidad dramáticas del otro”. En *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.

Comparato, D. (1993) *De la creación al guión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Dimaggio, M. (1992) *Escribir para televisión: cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Eco, U. (1965) *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.

Esquilo, *Tragedias*. Ed. 1921. México, D.F.: Editora Nacional.

Fernández, C. (et. al.) (2004) “Formas de legitimación de la violencia en TV. En *Violencia en los medios de comunicación*. Vol. 41, N° 1, pp. 23-44. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

< <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0404130183A> >

Fernández, J. y Domínguez, R. (2011) “Las emociones que suscita la violencia en televisión”. En *Comunicar: Revista científica de Educomunicación*. N° 36, pp. 95-103.

< www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=36&articulo=36...>

Field, S. (2002) *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot.

Figureo J. y Martínez J. (2015) “To all law enforcement entities this is not an admission of guilt”: antiheroísmo y redención en *Breaking Bad*. En *Comunicación y hombre: Revista interdisciplinaria de Ciencias de la comunicación y humanidades*. N° 11, pp. 69-81. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria.

García, A. (2014) *El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión*. Publicado por la Escuela de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Sevilla: Universidad de Sevilla.

García, L. (2017) “Regularidad y discontinuidad entre teleseries clásicas y actuales”. En Cappello, G. *Ficciones cercanas: televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.

Garrido Lecca, J. (2017) “Del criminal en serio al criminal en serie: un periplo por las pantallas”. En Cappello, G. *Ficciones cercanas: televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.

Gilligan V. y Van DerWerf T. “Así hacemos *Breaking Bad*”. En Cobo, S. (et. al.) *Breaking Bad: 500 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.

Grisolía, J. (et. al.) (1998) *Violencia, televisión y cine*. Barcelona: Ediciones Ariel.

González, J. (1995) *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid: Ediciones Cátedra.

González, S. (2017) “La violencia como cultura: una espiral hacia la destrucción”. En Hernández-Santaolalla V. y Cobo S. (coord.) *Sons of anarchy: Estudio ideológico, narrativo y mitológico de la serie de la televisión*. Barcelona: Laertes.

Gordillo, I. (2010) *Manual de narrativa televisiva*: Madrid: Editorial Síntesis.

Hermida, Alberto (et. al.) *Asesinos en serie(s): representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Editorial Síntesis.

Hernández, R. (2010) *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw Hill.

Howard, D. (2010) *Dexter: Investigating Cutting Edge Television*. New York.: I.B. Tauris.

Imbert, G (2010) *Cine e imaginarios sociales: el cine posmodernos como experiencia de los límites 1990- 2010*. Madrid: Cátedra.

Innocenti, V., & Pescatore, G. (2011). “Los modelos narrativos de la serialidad televisiva”. *La balsa de la medusa*, n° 6, 31-50.

Jost, F. (2015) *Los nuevos malos*. Buenos Aires: Librería.

Joyard, O. (2011) “La edad de oro, ¿y después?” En *Cahiers du cinema*. N° 47 pp 14-16. Madrid: Caimán Ediciones.

Kotsko, A. (2011) *Por qué nos encantan los sociópatas*. Madrid: Editorial Melusina.

Lesky, A. (2001) *La tragedia griega*. Barcelona: El acantilado.

Leyton, E. (2005) *Cazadores de humanos: el auge del asesino múltiple moderno*. Barcelona: Editorial Alba.

Lipovetsky, G. (1983) *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Lipovetsky, G. (2009) *La pantalla global: cultural mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Martin, B. (2014) *Hombres fuera de serie*. Barcelona: Editorial Ariel.

McKee, R. (1997) *El guión: sustancias, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.

Mesonero, R. (2013) Análisis narrativo de la serie de ficción estadounidense *Breaking Bad*: el protagonista como eje de construcción del relato televisivo (Tesis doctoral en Comunicación). Universidad Europea de Madrid.

Molina, C. (2015) Carmen: la heroína trágica que recorre su camino dramático hacia la inevitabilidad del hado en tres adaptaciones cinematográficas (Tesis de Licenciatura en Comunicación Audiovisual). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.

Mongin, O. (1999) *Violencia y cine contemporáneo: ensayos sobre ética e imagen*. Barcelona: Paidós.

Moreno, F. y Gallardo, V. (coord.) (2015) *Yo soy más de series: 60 series que cambiaron la historia de la televisión*. Granada: Esdrújula Ediciones.

Nogueira, X. (2012) “Propuestas estéticas, lógicas narrativas y vetas temáticas en el seno de una cierta ficción televisiva contemporánea”. *Quintana, revista de estudios del departamento de Historia del Arte*. Universidad de Santiago de Compostela. Santiago de Compostela, 2012, n. 11, pp. 191-206. <<http://www.redalyc.org/pdf/653/65328802013.pdf>>

Orellana, J. (2007) “Cine y violencia”. En *Escuela Abierta: Revista Académica*, n° 10, pp. 91-99. Madrid: Universidad San Pablo. Consulta: 17 de noviembre. <dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2520031.pdf>

Penella, M. (2011) *Nietzsche y la utopía del superhombre*. Barcelona: Ediciones Península

Raya, I. (2010). El *genre mixing* en la ficción televisiva norteamericana. El caso de Joss Whedon. *Revista Comunicación*, 1, 396-411. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa2/032.El_genre_mixing_en_la_ficcion_televisiva_norteamericana.El_caso_de_Joss_Whedon.pdf

Raya, I. (2013). “Story Matters here: Breaking Bad en el contexto de producción de la AMC en la era de la Quality Televisión”. En *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.

Real Academia Española (2014) *Diccionario de la lengua español* (23º edición). <<http://dle.rae.es/>>

Rincón, O. (2002) *Televisión, video y subjetividad*. Bogotá: Norma.

Rincón, O. (2011). “Nuevas narrativas televisivas: relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar”. En *Comunicar: Revista científica de Educomunicación*, nº 36, p. 43-50.

Rodríguez, F. (1997) *Perversiones televisivas: Una aproximación a los nuevos géneros televisivos*. Madrid: IORTV.

Sanchis, V. (1996) *Violencia en el cine: matones y asesinos en serie*. Valencia: Editorial La Máscara

Santaularia, I. (2009) *El monstruo humano: Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Ediciones Laertes S.A.

Schaeffer, J. M. (2002) *¿Por qué la ficción?* Toledo: Ediciones Lengua de Trapo

Scolari, C. (2008) “Hacia la hipertelevisión: los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo”. En *Diálogos de la Comunicación: Revista académica de la federación*

latinoamericana de facultades de comunicación social, n° 77. Madrid: Universidad de Vic.

Simon, J. (2002) La violencia en la ficción televisiva. *Revista Mexicana de Comunicación*, p.46 - 50. Recuperado de <http://biblat.unam.mx/ca/revista/revista-mexicana-de-comunicacion/articulo/la-violencia-en-la-ficcion-televisiva>

Snyder, B. (2005) *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación del guión*. Barcelona: Alba Editorial.

Springhall, J. (1994). 'Disseminating impure literature': the 'penny dreadful' publishing business since 1860. *The Economic History Review*, n° 47(3), 567-584.

Toledo, P. y Sánchez, J. (2000) "El personaje de héroe en el comic". En *Comunicar* 15. Año 2000, pp. 175- 183. Universidad de Sevilla. Recuperado de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/230047.pdf

Trapero, P. (2009) *Dexter: ética y estética de un asesino en serie*. Barcelona: Ediciones Laertes S.A.

Truby, J. (2007) *Anatomía del guión: el arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba Editorial.

Vargas-Iglesias, J. (2014) *Los héroes están muertos: heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.

Visa- Barbosa, M. (2011) "Claves del éxito del personaje psicópata como protagonista en el cine". En *Revista de Comunicación Vivat Academia*. Año 13, n° 118, p. 40- 51. Madrid: Universidad de Lleida.

Fuentes audiovisuales primarias

MacLaren M. (2014) *Breaking Bad: The complete series* (videograbación). México D.F.: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

SHOWTIME (2013) *Dexter: The complete series collection* (videograbación). Los Ángeles: Paramount.

Movistar+ (2014) “Vince Gilligan”. En *Creadores prodigiosos*. Episodio 5. Documental español.

Fuentes audiovisuales secundarias

- Series televisivas:

A&E (2017) Bates motel (videgrabación). Los Ángeles: A&E.

FOX (2014) The following (videgrabación). Nueva York: Warner Bross.

FX (2015) Sons of anarchy: complete seasons (videgrabación). Los Ángeles: 20th Century Fox.

HBO (2015) True detective (videgrabación). Los Ángeles: Warner Home Video.

HBO (2010) Los Soprano: la colección completa (videgrabación). Los Ángeles: Warner Home Video.

SHOWTIME (2013) Weeds (videgrabación). Los Ángeles: Showtime.

- Películas:

Coppola, F. (1972) *El padrino* (videgrabación). Estado Unidos: Paramount.

Coppola, F. (1979) *Apocalipsis now* (videgrabación). Estados Unidos: American Zoetrope.

Demme, J. (1991) *El silencio de los inocentes* (videgrabación).

De Palma, B. (1983) *Scarface* (videgrabación). Estados Unidos: Universal.

Fincher, D. (1995) *Se7en* (videgrabación). Estados Unidos: New Cinema Line.

Scorsese M. (1976) *Taxi Driver* (videgrabación). Estados Unidos: Columbia Pictures.

Stone, O. (1994) *Asesino natos* (videograbación). Estados Unidos: Warner.

ANEXOS

A continuación, se adjuntan las matrices de análisis usadas para la investigación. El cuadro 3 recoge los componentes de la unidad de observación y análisis para una mejor descripción de los elementos que forman parte de las narrativas analizadas. Así mismo, el cuadro 4 sirve como herramienta para explicar brevemente la historia de la escena y su contexto previo, permitiendo observar cómo las variables conceptuales están entrando en juego. El cuadro 5, por su parte, observa la acción dramática y la intervención de los conceptos estudiados.



CUADRO 3
Elementos de la narrativa audiovisual

MATRIZ PARA EL ANÁLISIS DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL						
UNIDAD DE ANÁLISIS		UNIDAD DE OBSERVACIÓN				
SERIE	CAPÍTULO	SECUENCIA	PERFORMANCE			TÉCNICAS NARRATIVAS EMPLEADAS
			Personajes protagónicos	Víctimas	Antagonistas	
Breaking Bad						
Dexter						
The Walking Dead						

CUADRO 4

Análisis de personajes

MATRIZ DE PERSONAJES					
SERIE	CAPÍTULO/ SECUENCIA/ TIEMPO	RASGOS PREDOMINANTES		OBJETIVO	
		Protagónico	Antagónico (Víctima)	Protagónico	Antagónico
Breaking Bad					
Dexter					
The Walking Dead					

CUADRO 5

Variables e implicancias de la acción narrativa

MATRIZ DE ANALISIS PARA LA VIOLENCIA INSTRUMENTAL EJERCIDA					
SERIE	CAPÍTULO/ SECUENCIA/ TIEMPO	ACCIÓN NARRATIVA (en la escena escogida)	CONFLICTO	VARIABLES CONCEPTUALES IMPLICADAS	BENEFICIO DEL ACTO VIOLENTO (INSTRUMENTALIDAD)
Breaking Bad					
Dexter					
The Walking Dead					

GUÍA DE ENTREVISTA ACADÉMICA

Actor

- Experto(a):

Objetivos específicos a partir de la entrevista

- Describir la construcción del concepto de violencia instrumental dentro de la narrativa de series televisivas norteamericanas, en especial en *Dexter* y *Breaking Bad*.

Ejes temáticos

- El concepto de violencia instrumental dentro del audiovisual: presencia cinematográfica y su inserción a la serie televisiva norteamericana.
- Series actuales y la estrategia violenta como recurso de éxito.
- El concepto de violencia instrumental dentro del proceso de creación narrativa: personajes, conflicto dramático y características del antihéroe

Relación de preguntas

- Preguntas introductorias

1. Dentro de las definiciones de lo que es “violencia instrumental” en esta investigación se ha establecido que se trata *de hacer el mal por las razones correctas o para fines utilitarios mayores: la protección del bien propio, del bien familiar o la eliminación de las escorias sociales*. Este concepto ha servido para nutrir diversas series en lo que se conoce como *la nueva edad dorada de la televisión norteamericana*.

¿Qué opina sobre esta definición? ¿Por qué cree que la violencia, antes censurada, hoy se vuelve un modus operandi legítimo?

- El concepto de violencia instrumental dentro del audiovisual: presencia cinematográfica y su inserción a la serie televisiva norteamericana.

2. Se ha observado que el cine ha sido uno de los primeros medios audiovisuales en utilizar el elemento violento y el complejo universo de sus personajes en la era post clásica de este arte ¿Considera que esta ha sido una influencia para ver esos mismos contenidos en televisión?

- **Series actuales y la estrategia violenta como recurso de éxito.**
 3. Como señala en algunos escritos, la nueva edad dorada de la ficción televisiva norteamericana se ha caracterizado por la renovación del paradigma narrativo, ¿cuán considera que son los rasgos más atractivos de esta nueva etapa?
 4. Y ¿cuál es la labor del guionista dentro de esta nueva escena de la *tercera edad dorada de la televisión* y la escritura de contenidos asociados a la violencia?
- **El concepto de violencia instrumental dentro del proceso de creación narrativa: personajes, conflicto dramático y características del antihéroe**
 5. Las series analizadas mezclan una trama compleja inmersa en el tema de la violencia. Teniendo en cuenta que este es un tópico recurrente, ¿cuáles considera que son las dinámicas y recursos de este nuevo modelo narrativo? ¿es este un nuevo paradigma narrativo?
 6. El único actor que ejecuta la violencia en las series mencionadas suele ser el protagonista, el antihéroe, seres de moral ambigua capaces de hacer acciones reprobables pero con fines positivos, ¿qué características agregaría para la construcción de este tipo de personajes?

Cierre