

Finals sense fi.
Estudi de la construcció serial a *24, Prison
Break i Heroes*.

Manel Jiménez Morales

Departament de Comunicació
Universitat Pompeu Fabra

2010

DIRECTOR:

Dr. Xavier Pérez Torío



Resum

L'objectiu d'aquesta tesi pretén analitzar una paradoxa narrativa: com construir un relat serial, i per tant potencialment infinit, sota la pressió d'un final apocalíptic. La presència d'aquesta cloenda amenaçadora hauria d'impossibilitar la capacitat de la narració per desenvolupar-se successivament *sine dia*; en canvi, aquesta relació de conflictivitat es demostra solvent i absolutament necessària en un conjunt de produccions televisives nordamericanes, que tenen com a rerefons l'esperit paranoic evocat pels atemptats de l'11 de setembre. A aquests afectes, la present recerca aborda l'estudi dels components narratius i estètics en la construcció serial de les ficcions televisives *24* (Fox, 2001, Robert Cochran i Joel Surnow), *Prison Break* (Fox, 2005, Paul Scheuring) i *Heroes* (NBC, 2006, Tim Kring).

El text es divideix en tres parts que corresponen essencialment a tres conceptes; tres substantius que acullen, des de la seva accepció més amplia, les característiques que, per a nosaltres, defineixen la construcció serial d'aquestes produccions.

Destaquem en primer lloc el concepte de *Saturació* per definir aquells elements que constitueixen la complexitat narrativa pròpia d'aquestes sèries. Des d'aquesta premissa s'analitza la contribució mútua dels gèneres narratius, la seva hibridació i la proliferació de les trames.

El segon apartat, *Fragmentació*, parteix també d'un problema derivat de la cronologia contrarrellotge que presenten les sèries. L'expansió de les trames i la cursa contrarrellotge, així com altres aspectes de caràcter temàtic, obliguen a un sentit de fractura constant, ja sigui merament estructural, ja sigui metafòrica o literal en els continguts del relat.

Finalment, la cursa contrarrellotge obliga al fet que tota la narració es visqui amb un caràcter de *Simultaneïtat*. Això suposa utilitzar tota una sèrie de recursos tecnològics per explicar la intercomunicació entre els personatges i les trames, com a prolongació de la mirada espia.

Saturació, fragmentació i simultaneïtat seran tres vectors que ajudaran a comprendre el caràcter postmodern d'aquestes sèries.

Abstract

The aim of this PhD dissertation is to analyze a narrative paradox: how to deal with a drama series story – which should be allegedly a potential infinite tale – when this drama is pressured by an apocalyptic end. The presence of this finale should avoid this ability to defer the story *sine dia*; nonetheless, that controversial relationship seems to be reliable and absolutely needed in some North American production series, that have as a background the paranoid feeling recalled by the September 11 attacks.

To this goal, this research studies the narrative and aesthetic elements which contribute to the *serial* construction of the following television dramas: *24* (Fox, 2001, Robert Cochran and Joel Surnow), *Prison Break* (Fox, 2005, Paul Scheuring) and *Heroes* (NBC, 2006, Tim Kring).

This text is divided in three chapters, which concern to three concepts; these three items integrate the main features of the drama series architecture in their wider meaning.

Firstly we would like to stress the concept *Saturation* to define the elements that set up narrative complexity in these series. From this point of view, we analyze the mutual contribution of the television drama series, their hybridisation and their growing plots.

The second section, *Fragmentation*, also begins with the out of time chronology, typical from these series. The spreading plot and the fight against the clock – also other subject issues - lead the stories to a constant fracture, in a structural meaning, but also in metaphorical or literal ones.

Finally, the race against the clock makes the story dependent on a certain *Simultaneity*. That implies to use all sort of

technological resources to explain the communication between characters and plots, as an extension of a spying eye.

Saturation, Fragmentation and *Simultaneity* will be three factors that will help to understand the postmodern behavior of the new television dramas.

Agraïments

Al director d'aquesta tesi, el doctor Xavier Pérez, per la seva inesgotable paciència, per la generositat del seu temps, els seus consells i els seus coneixements. Per ser incombustible en els seus ànims i motor en aquesta recerca.

Als companys, col·legues i, en realitat, amics del Departament de Comunicació de la Universitat Pompeu Fabra. Sé que cada conversa, en aparença intrascendent o anecdòtica, ha esdevingut rellevant per fer madurar aquesta tesi. I tinc la seguretat que han estat i seguiran sent uns companys de viatge molt valuosos en el decurs de la meva carrera professional.

En especial, a aquells que formen part dels grups CINEMA i UNICA, i de l'equip de recerca del doctor Carlos Scolari. Guardo el seu intercanvi d'idees com quelcom realment preuat.

Voldria també agrair el suport incondicional que han mostrat cap a mi el degà de la Facultat de Comunicació, el doctor Josep Maria Casasús, i el director del Departament, el doctor Miquel Rodrigo. A ells dec la possibilitat d'haver realitzat aquest treball.

I, així mateix, m'agradaria expressar el meu agraïment als professors que van donar-me suport a les meves estades de recerca, en especial, al doctor Christopher Butler, del Christ Church College de la Universitat d'Oxford, i al doctor John T. Caldwell i al professor Ben Harris, de la Universitat de Califòrnia Los Angeles (UCLA).

Aquesta investigació també ha estat possible per l'ajuda de les secretaries del Departament de Comunicació i dels Estudis de Comunicació Audiovisual de la UPF. Els agraeixo la comprensió, l'efectivitat i el seu assessorament absolutament indispensable en el context burocràtic. Voldria explicitar, concretament, el meu agraïment a la Margarida Codinachs, la Carme Lloret, la Montse Palau, la Rosa Pardo, la Dolors Ruiz, la Jana Safrankova, la Mercè Sulé i l'Esther de la Varga. Per la feina, però, sobretot, per l'amistat.

I, per suposat, el més important, a aquells que han convertit la meva feina a la Universitat en un premi renovat dia a dia: Fran Benavente, Núria Bou, Aurora Corominas, Santiago Fillol, Domènec Font, Manuel Garín, Lluís Maria Güell, Gemma López, Montse Martí, Aitor Martos, Sergi Moreno, Mercè Oliva, Óliver Pérez, Ivan Pintor, Alan Salvadó, Glòria Salvadó i Sergi Schaaff. Gràcies a tots pel privilegi de la seva complicitat i, de nou, per la gratificació de la seva amistat.

A la doctora Fabiola Alcalà, a en Marcel Mauri i al doctor Carles Pons. Pel seu inestimable ajut. I a la Diana Corominas, a la Mònica Gozalbo, a la Sasa Markus i a l'Anna Petrus, per molts i inesgotables motius.

Finalment, voldria agrair en general l'ajut, el suport i els ànims dels que estan sigilosament, però sempre, al meu costat. Els meus amics aliens al món universitari i la meva família. En especial voldria donar les gràcies a les meves germanes, la Mònika i la Meritxell. El meu camí està fet per les seves petjades.

I a la meva mare, per tot; per la seva heroïcitat *quasi* de serial i la seva lluita *sense fi*.

... A Jack Bauer. Per ensenyar-me que sempre queda un as sota la màniga i que un segon pot ser una eternitat.

ÍNDEX

0. INTRODUCCIÓ	17
1. SATURACIÓ	25
1.1. La conquesta de l'inabastable	25
1.2. El funcionament del to be continued	30
1.3. Concentració de conflictes. L'herència del model fulletonesc	38
1.3.a. Conflictes ocasionats per lògica causal	55
1.3.b. Conflictes ocasionats pel trencament de la lògica causal	65
1.3.b.1. L'atzar pur	70
1.3.b.2. La força conspiratòria	83
1.4. Nuclis d'acció i abismes narratius	88
1.4.1.1. Situacions d'acceleració del risc	90
1.4.1.1.A. Situacions vitals	91
a) Perill de l'heroi davant la mort	91
b) Perill de l'amic o l'amant davant la mort	91
c) L'acció s'aproxima al deadline	92

d) Proximitat de les forces antagòniques	93
e) Separació de camins	93
1.4.1.1.B. Situacions informacionals	94
1.4.1.2. Situacions de desacceleració, mise en abime o impacte aturador	95
1.4.1.2.A. Situacions vitals	95
a) Final de la trama d'un personatge	95
b) Mort d'un personatge	96
1.4.1.2.B. Situacions informacionals	99
a) Complicació en la missió amb aparent bloqueig	99
b) Revelació de secret o descobriment d'un secret	100
c) Pèrdua de les pistes	105
2. FRAGMENTACIÓ	107
2.1. El funcionament del <i>to be discontinued</i> . Estructures fractals	107
2.2. Plaers de la deriva. El viatge espaciotemporal com a procés hermenèutic	127
2.3. Estructuració i desestructuració dels espais	154
2.4. Laberints físics (i laberints sentimentals)	166
2.5. El trauma com a fragmentador de la memòria	181
2.6. Temps deformes	200

2.7. Fragmentacions del cos: mutilació, mutació i desfiguració	204
2.8. Tortura, fragmentació identitària i epistemologia de la desconfiança	222
2.9. Autoimmunitats i pactes	229
2.10. Amenaces corporals i invasions víriques	240
3. SIMULTANEÏTAT	246
3.1. Telepresència i televigilància. Geografies en crisi	246
3.2. L'allargament de la mirada	267
3.3. La imatge polifònica	280
3.4. Escenes fonamentals	304
3.5. Assaltant la ment. Del control del temps i l'espai, al control mental	321
3.6. La tècnica al servei del control	332
3.7. Màquines de mirar	342
3.8. Tecnotemporalitat. <i>Flashback</i> i <i>rewind</i>	356
3.9. La mirada espia	365
3.9.1. La càmera que oculta: el fora de camp, la interposició d'elements en primer terme i el clarobscur	365
3.9.1.1. La relativitat del dins i el fora	373
3.8.1. La càmera que mostra: la panoràmica associativa, el primer pla i la pantalla partida	401

4. CONCLUSIONS	410
5. BIBLIOGRAFIA	420

0. INTRODUCCIÓ

El mes de novembre de l'any 2001, la cadena televisiva nordamericana Fox emetia per als Estats Units el primer capítol de la sèrie 24. Un producte creat per Joel Surnow i Robert Cochran que incorporava, des de la seva concepció, dues característiques no innovadores dins l'àmbit audiovisual, però sí escassament emprades al mitjà televisiu: la narració d'una ficció a temps real i l'explicació de les accions a través de la pantalla dividida. Vint-i-quatre hores d'una sola jornada constituïen els vint-i-quatre capítols de la primera temporada, una hora exacta per a cadascun d'ells. L'aplicació d'aquestes dues característiques, principalment, derivaria en una manera molt particular de desenvolupar el relat i, com a conseqüència, en l'actitud de l'espectador en el moment de rebre'l.

Acusada per la idea de la simulació del temps real i la simultaneïtat de la pantalla partida, la concepció narrativa de la sèrie plantejava una paradoxa que, si bé no era nova en televisió, es donava aquí per primera vegada amb tanta rotunditat que ens obligava al seu estudi. La seva construcció narrativa es basava aparentment en la negació de la serialitat, perquè el principal arc argumental relatava com l'heroi de la ficció cercava l'impediment

d'un desenllaç apocalíptic, un final de dimensions catastròfiques. Aquí es trobava la principal contradicció. ¿Com derivar el relat episòdic, com fer créixer la sèrie, quan l'imperatiu del final resulta tan contundent?

És innegable que aquest tipus de funcionament respon en major mesura a determinades produccions cinematogràfiques, que fan coincidir la cloenda de la seva narració amb l'assoliment d'aquest final amenaçant. Construir una continuació *sine dia* sabent-se finita és un repte que *24* es proposava de manera innovadora. Un final sense fi que s'anava estenent en el temps, còmplice de la seva cronologia *en directe* i del tractament d'uns temes que alimentaven aquesta resurrecció serial, com eren la conspiració, l'assumpció tàcita d'un estat d'excepció camuflat, la concepció globalitzant de les trames, o la perennitat de l'accident, del caos, del propi desordre.

A una distància considerable pel que fa a l'any de la seva primera emissió, van aparèixer dues altres sèries que semblaven sumar-se a *24* en aquestes característiques; *Prison Break* (Fox, 2005, Paul Scheuring) i *Heroes* (NBC, 2006, Tim Kring) reprenien la idea d'una cronologia exacerbada a la recerca de l'impediment de la fi. I l'acompanyaven d'una sèrie d'elements coincidents amb *24*, que feien pensar en un cos coherent, un subgènere amb unes regles narratives compartides, un estil visual determinat i unes claus temàtiques i interpretatives molt properes entre elles.

El present estudi vol centrar-se en la investigació d'aquestes sèries des del punt de vista narratiu i hermenèutic, basant-se principalment en com la idea de la lluita contra el temps i el final escatològic condiciona els aspectes característics i genuïns d'aquestes tres sèries. Tres sèries que comparteixen, a més, un moment molt concret en la producció televisiva i en la història dels Estats Units; el moment que determinats autors han denominat com a segona era daurada de la televisió¹ i que suposaria el redescobriments d'unes noves praxis, d'una millora en la qualitat i en la complexitat de la narració serial; i el moment històric d'una política nacional que ha generat un conjunt de produccions autoreflexives, que reescriuen el sentiment i les pors d'una nació. Són sèries que respiren contemporaneïtat i que miren als ulls d'aquests temps, tot interrogant-los.

El temps del relat, en aquestes ficcions concita línies fèrries que s'aproximen a la impressió d'un esdevenir precipitat, gairebé experimentat en temps real, com *24* conjuga explícitament. El concepte de la falsa impressió d'un temps real, indeturable i simultani a personatges i espectadors, serà clau per entendre els mecanismes d'aquestes sèries. Es tracta d'un concepte íntimament lligat a la pràctica televisiva i que, amb diferents matissos, havia tingut notables manifestacions cinematogràfiques en pel·lícules com *Sol davant el perill*², *Cléo de 5 a 7*³, *Dotze homes sense pietat*⁴ o *La*

¹ Cfr. THOMPSON, R. J.: *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Continuum, Nova York, 1996.

² *High Noon*, de Fred Zinnemann, 1952.

³ *Cléo de 5 à 7*, d'Agnès Varda, 1961.

*soga*⁵. Amb més o menys exactitud⁶, aquests films apropaven el temps de la narració al temps de la percepció, però, com apuntàvem, és l'àmbit televisiu, per la immediatesa de la seva difusió entre altres motius, qui ha desenvolupat de manera més notòria aquesta forma de narrar i qui, definitivament, se l'ha apropiat.

La característica del temps real a la televisió, que troba una de les seves manifestacions més evidents en la retransmissió en directe, es desenvolupa, essencialment, no obstant, en formats desvinculats de la ficció. La relació simultània entre la temporalitat de l'acció i la de l'espectador en aquest gènere es remet als orígens del mitjà, en el moment en què les antologies dramàtiques ocupaven les hores de màxima audiència⁷. Però, més enllà d'aquest moment i tret d'algunes excepcions aïllades i amb un caràcter experimental⁸, la ficció televisiva ha desestimat gairebé per complet l'ús del temps real.

⁴ *12 Angry Men*, de Sidney Lumet, 1957.

⁵ *Rope*, Alfred Hitchcock, 1948.

⁶ Els quatre exemples citats desenvolupen la idea de temps real des de diferents perspectives: mentre als dos primers casos es tracta d'una adequació exacta entre temps d'acció i temps de projecció, als altres dos la precisió horària és menor, però existeix la mateixa relació de continuïtat del temps del relat que en les dues primeres pel·lícules.

⁷ Cfr. Álvarez Berciano, Rosa. *La comedia enlatada: de Lucille Ball a los Simpson*. Gedisa. Barcelona, 1999.

⁸ Seria el cas del capítol *Ambush* que iniciava la quarta temporada de la sèrie *Urgencias* (*ER* als Estats Units). Un episodi realitzat i emès en directe i que va donar lloc a altres produccions no serialitzades d'aquest tipus a la mateixa cadena, la NBC. També es pot citar l'episodi del debat electoral de la setena temporada de *El ala oeste de la casa blanca* (*West Wing*).

Recentment, altres pel·lícules han treballat amb el concepte de temps real. *Timecode*, de Mike Figgis (2000) i *A la hora señalada*⁹, reuneixen, de fet, tant el concepte de temps real com el de pantalla dividida. I *24* recorda en diversos aspectes aquest darrer film, introduint un caràcter diferencial en l'àmbit del panorama televisiu dels últims temps. Però, a banda de l'interès que suposa la utilització del temps real, aquestes sèries es situen a la cruïlla entre diversos gèneres i posen de manifest com es combinen les estructures narratives, els espais i la posada en escena d'aquests diferents gèneres que la componen: el telefilm i la *soap opera*, principalment, i altres subgèneres com són la sèrie d'acció, el melodrama i la sèrie de suspens. La participació conjunta de tots ells en el relat li confereix un caràcter híbrid, en tant que proposa reunir els seus respectius llenguatges i les seves constants en un sol estil visual i narratiu. La realització i l'estructura de la narració agafen, per tant, particularitats del tipus de sèries citats per constituir una mescla que té entitat i coherència per ella mateixa.

Sense la pretensió d'abundar en l'anàlisi de gènere, aquest estudi es concep amb la voluntat d'observar els paràmetres fonamentals que caracteritzen i distingeixen *24*, *Prison Break* i *Heroes*. De la mateixa manera, pretén aprofundir en els aspectes que els donen singularitat i homogeneïtat des de l'observació de les constants dels seus relats i les seves imatges. Per això l'anàlisi privilegia la primera temporada de cadascuna de les sèries com a punt de partida, entenent que des d'aquí formulen

⁹ *Nick of time*, de John Badham, 1995.

paradigmàticament el funcionament de les temporades posteriors. No obstant, hem volgut recollir també aquells capítols o seqüències que millor exemplifiquen el nostre discurs, independentment de la temporada en què es desenvolupen.

D'aquesta manera, l'estudi que ens ocupa atén a una divisió triple, la que es deriva de tres conceptes que ens resulten fonamentals per descriure el comportament de la construcció serial de *24*, *Prison Break* i *Heroes*. Es tracta dels conceptes de Saturació, Fragmentació i Simultaneïtat. Sota aquests tres vectors generals, s'aglutinen tots aquells aspectes narratius i estètics als que fa referència les sèries.

Quant a la Saturació, es parteix d'aquells d'elements que carreguen la història fins a saturar-la i convertir-la en un producte amb un caràcter més barroc, quelcom que han estudiat autors com Jason Mittel¹⁰. D'aquí que es plantegi una hibridació en els gèneres. Els primers subapartats expliquen com funcionen aquestes sèries i quins gèneres acullen dins la seva estructura en trames. Finalment, volem abordar la idea de la construcció serialitzada com a element vinculat al temps, que obliga a un renaixement continu dels arguments i a l'allargament de tots els esdeveniments, malgrat la premura que marca el temps.

¹⁰ MITTEL, J.: "Narrative Complexity in Contemporary American Television", a *The Velvet Light Trap*, núm. 58, tardor 2006, pàgs. 29-40.

El segon apartat, Fragmentació, parteix també d'un problema derivat de la cronologia contrarellotge que presenten les sèries. Com a resultat de l'imperatiu temporal i la paradoxa entre serialitat i *deadline*, els arguments retallen, tant com els és possible, l'el·lipsi. Aquesta supressió del temps es supleix per la pluralitat hiperbòlica de les trames: totes les trames es van eixamplant indefinidament per donar possibilitats a intercanviar-se entre sí i generar un efecte d'el·lipsi. Això permet que el que s'expliqui sigui sempre rellevant, perquè l'irrellevant serà substituït per una trama amb més interès per a l'espectador. La frenesia del temps es tornarà a trobar provocada per aquest aspecte: si tot és transcendent, si no hi ha moments morts o pauses, tot és més intens. Lògicament, la fragmentació afectarà els indrets en els que es desenvolupa la sèrie. Donat que creixen les trames i el nombre dels personatges, els espais s'han de disgregar, però sempre roman un vincle, una força originària que fa que totes les històries s'aboquin sobre una sola trama o hi tinguin a veure. Per tant, hi ha una fragmentació evident, però, al mateix temps, tot està extremadament connectat.

Finalment, la cursa contrarellotge, obliga al fet que tota la narració es visqui amb un caràcter de Simultaneïtat. Això suposa utilitzar tota una sèrie de recursos tecnològics per explicar la intercomunicació entre els personatges i les trames. Aquests elements tenen a veure directament amb la mirada espia i conspiratòria que domina les sèries, però, al mateix temps, amb la mirada espia que s'ofereix als espectadors.

Les tres parts estan mútuament relacionades entre sí i unes repercuteixen sobre les altres. La seva amplitud permet, a més, acollir totes aquelles característiques que són pròpies de les sèries sense haver-les de sotmetre a una categorització molt estricta.

Conseqüentment, els objectius d'aquesta anàlisi són, en primer lloc, explorar en l'estructura de les sèries per establir quins són els fonaments dels seus relats: des d'on s'explica la narració i quina és la mirada que domina el discurs. En consonància amb aquest punt, es voldrien estudiar les propostes estètiques de les sèries, el seu estil visual i les constants de les seves particulars gramàtiques, al nivell de la realització i la direcció, però contemplat especialment els elements que ens permeten establir una hermenèutica comuna. En un sentit més ampli, es voldria poder extreure una aproximació de quines són les aportacions d'aquestes produccions al panorama televisiu actual, per determinar quin lloc ocupen a nivell genèric i fins i tot historiogràfic.

1. SATURACIÓ

1.1. La conquesta de l'inabastable

Quan a *The Sense of an Ending*, Frank Kermode¹¹ es refereix a la condició humana de néixer i morir “al mig de les coses”, diposita en l’expressió la idea de l’Home encaixat en mig d’una cruïlla, un parèntesi enmig del continu, la presència eventual ancorada en l’eternitat. Kermode identifica aquest indeleble fil etern amb les *ficcions* sobre el temps, les quals testifiquen el sentit de la continuïtat. La consonància entre els orígens i el desenvolupament del relat, encara segons Kermode, queda satisfeta per les estructures coherents de la ficció, fins al punt que el seu sentit temporal *humanitza* la pròpia mort i ens permet conviure amb el caos imperant en un període dominat per teories de discontinuïtats històriques i el temps acompassat per la mutació cultural massiva¹². Precisament la visió del desordre, de la crisi apocalíptica, vindica la reafirmació d’un paradigma contemporani de dotació de sentit. D’aquesta manera, en parlar d’una era en transició perenne, no es desestima en cap moment l’adscripció a les ficcions *del final*, les quals justifiquen i expliquen la Crisi a través de l’acabament.

¹¹ KERMODE, F. *Sense of an ending*. Oxford University Press, Nova York, 1968.

¹² Coincidim amb les apreciacions de Leo Bersani, qui, a la llum de les reflexions de Kermode, al·ludeix a Foucault i McLuhan com a epítoms de la consideració de la defensa d’una contemporaneïtat dominada per un estat en perpètua transició, abocat devotament a una crisi profunda i intangible.

Ficcions paradigmàticament temporals, les sèries que hem escollit edifiquen una cronologia eternament perllongable i convoquen infinitament el final a través d'un imperatiu de postposició. Aquestes sèries semblen organitzar tots els elements narratius cap a l'establiment d'un compte enrera o d'un *deadline*. En realitat, és una contínua cursa endavant, inacabable, on cada possible data de final edifica una altra per fer créixer la narració. Malgrat aquest desenvolupament infinit, la sensació que se'n desprèn és, la d'estrangulació del temps. La lluita contrarrellotge repta els personatges a l'acompliment dels seus objectius, de manera que no només es veuen obligats a assolir determinades fites, sinó que han de maldar també per assolir-les *abans de*. I, paradoxalment, es mostra un avanç irrefrenable del temps, encara que plani sempre una idea d'esgotament i, per tant, de necessitat d'imminència.

Al costat d'aquesta pressió última, el text és perseguit al llarg del seu recorregut per una tensió afegida. De nou les reflexions de Kermode al voltant del sentit del final il·luminien aquesta consideració. Existeix, en aquestes sèries, una tendència a pensar l'acabament com a immanent i no tan sols com a imminent, fet que té a veure més amb l'Apocalipsi medieval que amb el *mythos* i l'*opsis* aristotèlics. No és merament el remanent del temps el que té un significat escatològic, sinó que tota la història, i el procés de la vida individual dels personatges, conserva aquest aspecte, beneficiant-se del recordatori constant d'aquest final ara immanent.

Aquesta sensació d'esgotament temporal, en contrast amb l'eixamplament real que la cronologia experimenta, és un dels motius que genera la saturació del relat¹³. Si sempre s'està acabant el temps de resolució, però, paral·lelament, van creixent els reptes, juntament amb la sensació de debacle del relat, la percepció de la temporalitat destaca per aquest vigor. De la tensió de forces que produeix aquest fet, sorgeix la necessitat d'omplir la narració d'esdeveniments, de dilatar el nombre d'accions i no el temps per desenvolupar-les, de fer més gran el contingut que el continent. En certa mesura, l'allargament infinit sobre un *deadline* es sustenta, per una banda, en el record permanent de l'asfíxia del temps i, per l'altra, en la multiplicació successiva de les accions que componen la trama. D'aquí que aquest tipus de narracions es puguin identificar, per bé que remotament, amb històries que podrien tenir lloc en temps real i que dibuixen una doble temporalitat, evanescent, però eterna, instantània, però perdurable, amb una intensitat i concentració dels esdeveniments absolutament hiperbòlica.

La sensació de saturació es veu agreujada perquè l'accent posat en la cloenda dibuixa un temps diegètic d'àmplia consonància amb una cronologia que l'espectador bé podria experimentar *en*

¹³ Prenem el concepte de *saturació* de Deleuze en referència a la tendència del quadre a multiplicar les dades que apareixen en ell fins al punt de poder posar en primer terme escenes secundàries i viceversa. Entenem, doncs, aquesta característica com a extrapolable a la construcció de les seqüències de la sèrie que tractem. DELEUZE, Gilles: *La imagen-movimiento*. Estudios sobre cine I. Barcelona, Paidós, 1984, pàg. 27.

*directe*¹⁴. Es tracta de narracions que defugen la idea cíclica, a pesar d'una determinada impressió de recursivitat i retorn que veurem més endavant. El seu significat es deriva d'un sistema unitari que estructura les trames de manera rectilínia, al marge de la descomposició cronològica que puguin manifestar. En la diferenciació que Auerbach¹⁵ determina a l'hora de diferenciar models narratius emparats en l'argument obert i històries articulades entorn a la presència d'un final, les sèries que ens ocupen demostren, clarament posicionades en la segona categoria, una composició nuclear i abocada al *continuum* temporal des d'aquesta experiència paral·lela de les expectatives de l'espectador. Amb l'expressió de Dante *il punto a cui tutti li tempi son presenti*, Kermode explica el concepte de la coincidència temporal, l'horitzó on es conciten tots els instants i convergeixen amb la percepció espectral: "Apocalypse depends on a concord of imaginatively recorded past and imaginatively predicted future, achieved on behalf of us, who remain *in the midst*. This predictions, though figurative, *can* be taken literally, and as the future moves in on us we may expect it to conform with the figures. Many difficulties arise from this expectation"¹⁶.

¹⁴ La successió dels esdeveniments en la diègesi no queda necessàriament subjecta a l'ordre en què apareixen narrats, així com la durada no és tampoc exacta, en tots els casos, al temps requerit a explicar-los. Però pesa una sensació d'aparença d'equivalència entre un aspecte i l'altre. En termes de Gaudreault i Jost, es podria concloure que la sincronia entre el decurs dels esdeveniments i la lectura de l'espectador tendeix a experimentar-se com propera, malgrat les el·lipsis i els salts temporals. GAUDREULT, André i JOST, François: *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1995, pàg. 122.

¹⁵ AUERBACH, E. *Mimesis. La representación de la realidad en la cultura occidental*. Fondo de Cultura Económica, Mèxic, 2000.

¹⁶ KERMODE, F. *Op. Cit.* Pàg. 8.

L'efecte de correspondència entre el temps que discorre per als personatges i la percepció que en tenen els espectadors fa que el públic tingui un major grau d'implicació. De manera que la idea del temps real, per bé que en aquest cas defugui el concepte de *temps real* en no convocar en totes les sèries una equivalència exacta de les cronologies entre personatges i espectadors, provoca que el públic visqui l'efecte d'assistir a uns esdeveniments que succeeixen en aquell mateix instant. En conseqüència, l'espectador és còmplice indirecte del compte enrera tàcit i espontani que viuen els protagonistes: coneixent el plantejament de la sèrie, el públic té, pràcticament, el domini del factor temps. Amb aquest domini, pot acotar en major mesura les seves hipòtesis i restringir-ne les possibilitats del seu adveniment d'acord amb uns determinats moments i uns límits de temps. Això genera una participació més activa de l'espectador en el relat i augmenta al mateix temps la intensitat amb què es percep.

La paradoxa es produeix quan aquest temps es redueix a la durada d'un capítol i, una setmana després, el seguiment de la història continua representant una cronologia contígua per als personatges. La postergació que ofereix la serialitat contribueix a expandir encara més aquest temps i, d'afegit, a limitar-lo en entregues. El resultat d'aquesta convivència entre la narració a temps real i un tipus d'argument que es concep per capítols revela un funcionament d'un relat que ha de tenir present la capacitat de regenerar-se constantment per allargar-se fins a l'infinit, sense

perdre el valor de la intensitat citada i l'interès finalista de les trames.

La dilatació de tot l'argument, accentuada pel caràcter serialitzat, doncs, necessita un conjunt de mecanismes que recomposin el relat a fi de produir una història extensiva en el temps i intensiva en l'acció. Alguns d'aquests mecanismes intervenen directament en el gènere del relat i treballen sobre la barreja de les característiques de diversos tipus de narracions. La transversalitat genèrica d'aquestes sèries les dota, d'una banda, de la vectorialitat del gènere tradicional i, de l'altra, d'un caràcter fulletonesc.

1.2. El funcionament del to be continued

“El fin, el cierre, la clausura o la muerte, como se prefiera, cristalizan los actos y los dotan de sentido”. Amb aquesta sentència, González Requena¹⁷ vindica la necessitat de la cloenda com a instrument significador de qualsevol argument. Si el relat precisa indefectiblement d'aquest estímul de solució, és perquè, a través d'aquesta, les accions dels personatges adquireixen sentit i defineixen, també en paraules de González Requena, el *caràcter paradigmàtic* de la història; això és, la xarxa de significacions i el que, en definitiva, explica i aporta una raó de ser a la narració que s'està exposant.

¹⁷ GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad. Cátedra, Madrid, 1999, pàg. 119.

Aquella ficció televisiva que es concep sota una estructura capitular negligeix majoritàriament la *dimensió simbòlica*¹⁸ de la història. Aquesta dimensió simbòlica es basa, en un sentit, en la voluntat d'allargar el relat a fi que el recorregut argumental sigui prou ampli perquè l'espectador pugui passar per una sèrie de mecanismes de projecció i identificació. I, en l'altre, en la imposició d'un imperatiu de cloenda que afavoreix la significació del contingut de tot el recorregut esmentat. Les sèries que fonamenten la nostra recerca accentuen, però, de manera ostensible la idea d'aquest imperatiu per la seva temàtica apocalíptica, per la convergència de totes les trames vers l'anunci d'un final abocat a la catàstrofe definitiva. El corpus que compona aquest estudi, doncs, inclou tres sèries que comparteixen una construcció similar en relació a la concepció d'aquest *deadline* ostensiblement anunciat, però dilatadament aplaçat: *24* (Fox, 2001), *Prison Break* (Fox, 2005) i *Heroes* (NBC, 2006). Totes elles exploren aquest funcionament en les seves respectives temporades inicials, malgrat que en temporades successives deriven en fòrmules no estrictament emparades en la descripció serial que fem.

En aquestes sèries televisives, l'interès per fer créixer l'argument exponencialment, es desenvolupa en detriment de l'arribada de la catàstrofe que implica el *deadline*. L'amplificació successiva de la història nega la concreció del desenllaç. Quanta

¹⁸ Per *dimensió simbòlica* González Requena entén l'articulació entre les voluntats inconscients i en conflicte del receptor del relat i la construcció d'un univers reconeixible per a aquest mateix receptor a través de les actituds dels personatges del relat.

més és la voluntat d'eixamplar la trama argumental, més llarga és l'espera del final reiteradament anunciat i, per tant, més aplaçada *sine dia* i ambíqua queda la seva dimensió simbòlica. Conseqüentment, de les dues premisses fonamentals que es contemplen en relació a la dimensió simbòlica, una d'elles, la que garanteix la concreció del significat de la història, queda momentàniament incompleta, de manera que resta només el reconeixement de la trama com a element en permanent construcció.

A partir d'aquesta estructura no finalitzada, la sèrie de televisió elabora una narració emparada en l'espera i, especialment, en la impaciència que suscita espera. De l'efecte d'impaciència, es deriva conseqüentment un concepte d'intriga que s'amotlla a les convencions del thriller. Però, en realitat, abarca qualsevol model de narració.

Tenint present aquest fet, es pot entendre que, efectivament, qualsevol argument presentat de manera serialitzada genera uns interrogants sorgits de la seva voluntat continuïsta. No obstant, cal tenir present el concepte d'*autoconclusivitat*¹⁹ i el que es deriva d'ell com a element que intervé sobre l'estructura de determinades ficcions televisives per capítols i sobre el tancament del relat. El fet que els capítols que integren una sèrie es tanquin en ells mateixos,

¹⁹ La idea d'*autoconclusivitat* es remunta al terme *stand-alone episodes*, aquells capítols independents entre sí. Mentre que als orígens de la serialitat televisiva, la temporada es constituïa de 39 d'aquests episodis, actualment les sèries acostumen a incloure entre 22 i 25 capítols.

amb una resolució definitiva i irreversible dels conflictes plantejats, no opera en favor d'un concepte de perllongació de les expectatives del públic, que clou, amb el capítol, les seves hipòtesis i càbales. La construcció d'aquests serials deixa els seus protagonistes en un espai aïllat, on el temps discorre de manera paral·lela en cada episodi i on la possibilitat d'intercanvi en l'ordre temporal entre els capítols no afecta al conjunt de la seva comprensió²⁰. En altres paraules, la desvinculació i negació d'una cronologia global, fruit de la segmentació finita de cadascuna de les parts que componen el conjunt de la sèrie, no deixa sediments suspensius en un espectador que actua davant el producte d'una manera també segmentada i no contínua, sinó aïllada, parcel·lada i compartimentada.

No obstant, aquesta estructura que té el principi i el final en cada capítol resulta, si bé no una fal·làcia a efectes reals, sí una construcció cada vegada menys concorreguda i difícil de trobar. Com Jane Feuer indica, a partir dels anys setanta, les sèries de ficció nordamericanes de *prime-time* van passar majoritàriament a desenvolupar un caràcter serial, en detriment de l'estructura episòdica a la que tenien acostumats els espectadors²¹. Per això actualment, malgrat que nombroses sèries tanquen els seus arguments en els seus propis episodis i el seu conjunt no es presenta

²⁰ Ens referim a aquelles sèries que estableixen, segons González Requena, una relació temporal indeterminada, per la qual no hi ha nexes temporals fermes entre els capítols. GONZÁLEZ REQUENA, J.: "Las series televisivas: una tipología", a JIMÉNEZ LOSANTOS, E. i SÁNCHEZ-BIOSCA, V., ed.: El relato electrónico. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, València, 1989, pàg. 35.

²¹ FEUER, J.: "Genre and Television", a ALLEN, R., ed.: Channels of discourse, reassembled: television and contemporary criticism. Routledge, Londres i Nova York, 1992.

amb una solució de continuïtat, el recurs a la consecutivitat de capítol en capítol persegueix també majoritàriament les sèries autoconcloents. En la majoria d'ocasions existeix una trama que s'estén més enllà del propi episodi, per bé que no sigui una línia argumental decisiva per al decurs del conjunt de la història. De caràcter sovint sentimental o amb un component de misteri, s'explota aquesta trama gairebé com un *leit-motive* inherent, de manera que es converteix en un dels trets distintius de la sèrie, sobre el qual es condensen no només moltes de les expectatives del públic que veu com les seves hipòtesis es van responent de forma molt gradual i lenta, sinó també molts fets inductors o motors soterrats dels comportaments dels personatges.

La immersió de trames que travessen tota la sèrie dins de productes amb un caràcter autoconcloent, pressuposa una essència híbrida en aquest tipus de model. Perquè la comunió entre les dues característiques l'autoconclusivitat i la serialitat, procedeix de la combinació de les singularitats de dos gèneres molt diferents, el telefilm i la *soap opera*. A mode esquemàtic, Palao Errando²² descriu cadascun dels dos models de la següent manera:

El telefilm tiene como origen el cine clásico de género hollywoodiense, del cual es una miniaturización y optimización, puesto que elimina todos sus elementos puramente indiciales y marginales. Se caracteriza, al menos en su origen por la no

²² PALAO ERRANDO, J.A.: "De la reversibilidad de la muerte: catálisis, aleatoriedad y ausencia en el fin de la telenovela", a JIMÉNEZ LOSANTOS, E. y SÁNCHEZ-BIOSCA, V., ed. *El relato electrónico* Filmoteca de la Generalitat Valenciana, València, 1989, pàg. 173.

continuidad entre capítulos y la ausencia de una historicidad global que los unifique en el horizonte diegético de la serie.

El soap, sin embargo, se origina en el serial radiofónico y denunciando su génesis, adolece de una fórmula narrativa en la que la imagen es parasitaria de la palabra: las acciones no se muestran, se verbalizan.

D'aquesta manera, s'observen dos models que susciten trames impregnades de temes relatius a l'acció i al *thriller*, per un costat, i al melodrama familiar, per l'altre. La conjugació d'aquests models va portar al sorgiment, a final la dècada dels setanta, del *Model Dallasty*, en clara al·lusió a dues sèries que acceptaven de manera diàfana la consideració d'elles mateixes com a productes híbrids pels motius exposats²³. Arran d'aquesta combinació, les sèries han derivat vers aquest camí intermig que explora les essències d'una narració clàssica, però que contempla les possibilitats del relat serialitzat i eminentment radiofònic.

Aquesta incorporació doble de les característiques d'un i altre gènere opera també sobre les sèries que tractem, com a hereditàries d'aquest model. Habitats a aquest tipus de discurs, dues dècades després, *24*, *Prison Break* i *Heroes* s'erigeixen com a sèries revisionistes, que recuperen paroxícticament moltes de les característiques pròpies d'aquest tipus de relat. Però, des d'aquest caràcter autoexploratori, es permeten fer un pas endavant en el

²³ Les dues sèries que donen nom a aquest model, *Dallas*, de la cadena americana CBS i emesa entre l'abril de 1978 i el maig del 1991 als Estats Units, i *Dinasty*, de la ABC, entre el gener de 1981 i maig del 1989, van imposar-se a la lluita per l'audiència amb un relat que combinava a parts iguals els dos models narratius, entre altres característiques a nivell formal.

llenguatge, l'estètica i la narrativa d'aquest tipus de productes. El condicionant de la tensió entre finitud i infinitud del temps en resulta un dels motius.

En aquesta cruïlla entre els dos models de sèries, les produccions que tractem adopten, en el seu si, diverses trames argumentals que es poden considerar com a pertanyents a la *soap* i d'altres al telefilm. L'híbrid, per tant, no és absolutament *indesxifrabla*²⁴, sinó que es produeix d'una combinació que permet diferenciar en alguns casos què s'hereta de cadascun dels dos models. No obstant, el conjunt ho contagia tot i, fins i tot, el fet que en unes trames amb un model més clarament definit es donin mecanismes de l'altre model fa que la barreja sigui més sòlida i indissociable.

Podem exemplificar de manera paradigmàtica aquesta hibridació en la primera temporada de *24*, la qual es vertebrava sobre dues línies que corresponen als dos personatges principals: Jack Bauer, agent federal de la Unitat Antiterrorista de Los Angeles (UAT), i David Palmer, senador candidat a la presidència del govern de Califòrnia. Els conflictes que atenen a un i a l'altre són, per tant, els que marquen tot el dispositiu argumental de la sèrie, la resta serà una conseqüència d'aquestes dues trames. En el cas de Jack Bauer, el conflicte es doblega en dos: evitar el possible

²⁴ Rick Altman afirma que la barreja dels gèneres pot donar-se sense gairebé interferències entre sí. No és el cas de *24*, on la intersecció entre els dos gèneres es dona en múltiples punts del relat, però sí que és cert que sovint no és difícil reconèixer quins esdeveniments pertanyen a un gènere i quins a un altre. ALTMAN, R.: Los géneros cinematográficos. Paidós, Barcelona, 1999, pàg. 181.

atemptat contra David Palmer, per una banda, i, per l'altra, rescatar la seva família, segrestada justament pels terroristes. En la situació de Palmer, el seu objectiu inicial és evitar un escàndol personal que pot afectar a la seva vida política: evitar que es difongui la notícia que el seu fill va matar el noi que havia violat la seva germana.

Tot i que ambdues trames, que més endavant aniran desplegant altres camins, tenen una connexió molt ferma i es travessaran perpendicularment al mig de la temporada, cadascuna d'elles es desenvolupa seguint, aparentment, un dels dos models citats. La de Jack Bauer pertany essencialment al model de telefilms del gènere policíac i al psico-thriller²⁵, i la de David Palmer vindrà a escenificar un caràcter melodramàtic més avesat a la *soap*.

Aquesta dualitat de gèneres, però, no es manifesta de manera absolutament diàfana. Sovint les trames contempen elements d'un i altre gènere i s'observen en elles ruptures, convergències i divergències constants. L'esquema general situació-acció-solució, propi de l'*acció imatge* de Deleuze, desemboca, en algunes ocasions en el que l'autor francès denomina *línia de fuga* o *línia nòmada*²⁶, una derivació de la trama que domina els personatges i que els endinsa en terrenys desconeguts, desterritorialitzats, que suposen un trencament amb la línia segmental. Aquestes

²⁵ A la dècada dels noranta, la sèrie de tipus policíac o *cop series* sembla haver-se reinventat cap a una forma híbrida en què es combina el gènere policíac, amb les sèries d'acció, els drames de crims i les narracions de detectius. COOKE, L. "The police series", a CREEBER, G., ed.: *The television genre book*, British Film Institute, Londres, 2001.

²⁶ PISTERS, P.: *The Matrix of Visual Culture*, Stanford University Press, Stanford, 2003, pàg. 59.

derivacions no provoquen necessàriament la resolució. Segons Henrik Örnebring, moltes d'elles formen part de la construcció del relat, es divisen com a subtrames aparentment alienes a la història principal, però, a llarg termini, aniran connectant amb el nucli argumental de la narració. I és que la línia de fuga serà el límit pel qual els personatges entren en risc, especialment quan aquesta frontera consisteix en la pròpia supervivència, com veurem més endavant amb els personatges de *Prison Break*.

1.3. Concentració de conflictes. L'herència del model fulletonesc

La voluntat del relat d'allargar-se infinitament ha de recórrer a determinats mecanismes que permetin mantenir constantment l'interès de la història i fer-la créixer. Aquests mecanismes són, per una banda, l'activació de les causes aleatòries en la producció del conflicte i, per l'altra, la constant mutació en el rol circumstancial que ostenten els diversos personatges²⁷. Pel que fa a l'aleatorietat, fem referència a l'adveniment del conflicte des d'una posició no motivada per cap dels elements interns que mouen les diferents trames, sinó per personatges o casualitats que li són aliens, alguns d'ells a l'estil d'un *deus ex machina*. Al mateix temps, el conflicte

²⁷ Aquest fet desmarca les nostres apreciacions de les anàlisis tradicionals formalistes, que considerarien els personatges com a mers actants a expenses de la trama. Contràriament, la trama esdevé un vehicle per a la realització del propi personatge, com assenyala Henrik Örnebring en al·lusió al treball de Seymour Chatman *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. ÖRNEBRING, H.: *The Show must go on... and on*, a ABBOT, S. i BROWN, S., ed., *Investigating Alias. Secrets and Spies*. I.B.Tauris, Nova York, 2007.

es conjuga també, com es citava, a través del canvi constant d'orientació en les trajectòries dels personatges i en les relacions entre ells, això és, de com els diferents actants de la sèrie van interaccionant, amb els seus particulars punts de vista i les actituds que els són pròpies

La saturació que caracteritza les sèries que tractem es fa palesa a través de la concatenació d'aquesta elevada afluència de conflictes que desenvolupa en paral·lel l'argument, el que Henrik Örnebring denomina *densitat narrativa*²⁸. D'aquesta manera s'aconsegueix dilatar al màxim tota l'acció. Les dificultats que cada subtrama genera en els objectius dels protagonistes s'encadenen amb molta celeritat i, en el punt en què s'abandona momentàniament un conflicte que pertany a una trama determinada, es passa ràpidament i sense demora al conflicte d'una altra. La seva successió sembla dibuixar, en el curs de l'argument, una lluita dels obstacles per prioritzar-se en interès a fi de destacar en el conjunt de la història. En realitat, però, tots ells es complementen i retroalimenten des d'un mateix nivell. D'aquesta manera, uns propicien i potencien els altres.

La suma de trames en aquest esquelet dickensià carrega el pes del suspens en la constant fragmentació de les microtrames que constitueixen el cos de la narració. La ingent pluralitat de personatges i d'accions, exacerbant fins i tot la fractalitat habitual

²⁸ ÖRNEBRING, H.: "The show must go on... and on. Narrative and seriality in *Alias*", a ABBOT, S. i BROWN, S. ed.: *Investigating Alias. Secrets and Spies*. I.B. Tauris, Nova York, 2007.

de la *soap opera*, marca una estructura constantment interrompuda en els punts àlgids del relat: en el moment en què el nucli de l'acció atisba una conseqüència, aquesta es veu trencada per la imminent aparició d'una nova trama, portadora, al seu torn, d'un conflicte incipient o ja en curs. La combinació i confluència cronològica de les trames es dona a través de petits segments d'escassa durada i aparentment independents els uns dels altres, però amb un sentit de l'impacte recíproc molt evident, per bé que aquesta evidència no es rendeixi tan fàcilment als ulls dels protagonistes²⁹. Com que totes les trames tenen un vincle molt estret entre elles, la direcció que prengui una influirà sobre les altres.

En conseqüència, l'arc dramàtic s'eixampla de forma ostensible, de manera que es tendeix a crear el que Kampmann Walther denomina com a *conflicte irremissible de contingència*³⁰. El fet que el temps narrat i el temps en què es narra tinguin una certa reciprocitat, de manera paradigmàtica a *24* i estructuralment possible a *Heroes* i a *Prison Break* sol·licita un conjunt de moments contingents on domina la indeterminació propiciada per l'estrictíssima causalitat dels esdeveniments³¹.

²⁹ Segons Omar Calabrese, aquesta repercussió i intercepció constant de tots els elements de la narració és un dels aspectes característics del que ell anomena *Era Neo barroca*. CALABRESE, O.: *La era neobarroca*. Càtedra, Madrid, 1989.

³⁰ KAMPMANN WALTHER, B.: "A Hard Day's Work: Reflections on the Interfacing of Transmedialization and Speed in *24*", a JENSEN, K.B., ed.: *Interface://Culture – The World Wide Web as Political ResForm*. Samfundslitteratur Press/NORDICOM, Copenhagen.

³¹ La cadena causal d'aquestes narracions es sosté en el model clàssic aristotèlic regit pel concepte de *magnitud*. "The magnitude in which a series of events occurring sequentially in accordance with probability or necessity gives rise to a

L'espectador comparteix els mateixos coneixements en aquesta cadena causal que els propis personatges en un instant pràcticament simultani a ells, tot i que amb una visió omniscient dels fets i, per tant, coneixent part de les trames que es donen al mateix instant.

De fet, les trames observen ruptures, convergències i divergències constants. L'esquema general situació-acció-solució, propi de la *imatge-acció* de Deleuze, desemboca, en algunes ocasions en el que l'autor francès denomina *línia de fuga* o *línia nòmada*³², una derivació de la trama que domina els personatges i que els endinsa en terrenys desconeguts, desterritorialitzats. Segons Henrik Örnebring, moltes d'aquestes derivacions formen part de la construcció del relat, es divisen com a subtrames aparentment alienes a la història principal, però, a llarg termini, aniran connectant amb el nucli argumental de la narració. I és que la línia de fuga serà el límit pel qual els personatges entren en risc, especialment quan aquesta frontera consisteix en la pròpia supervivència, com veurem més endavant amb els personatges de *Prison Break*.

La coincidència de tots aquests conflictes és un efecte de la cronologia en temps real, en el cas de *24*, i *assimilable* al temps real, en el cas de *Heroes* i de *Prison Break*. Perquè la coetaneïtat amb què es donen sorgeix de compartir el mateix temps i, sovint,

change from good fortune to bad fortune or from bad fortune to good fortune". ARISTÒTIL. *Poetics*. Penguin Classics, Nova York, 1996, pàg. 14.

³² PISTERS, P.; *Op. cit.* pàg. 59.

l'abstracció d'un espai que no és precisament l'espai físic de la sèrie, sinó un espai narratiu sobre el qual es mouen i actuen els protagonistes de la història³³. De fet, les sèries citades podrien il·lustrar algunes de les premisses del que Mijail Bajtín defineix en la seva categoria de *cronotop*, la connexió de les coordenades temporals i espacials en l'obra literària; unes coordenades que no han d'entendre's com a vinculades a la percepció del subjecte, sinó que es pressumeixen derivades de la materialitat de l'univers, de paràmetres objectius que no corresponen a la consciència o a les sensacions de l'individu. Si el *cronotop*, segons Bajtín, és el vehicle de la informació narrativa, en tant que manifesta el temps en l'espai i possibilita la narració de l'esdeveniment, les estructures de *24*, *Prison Break* i *Heroes*, on la narració es concep com una lluita contra el rellotge i l'imperatiu temporal significa a la resta del relat, estan plenes d'indicis cronotòpics, d'elements del temps que es revelen en l'espai i d'elements de l'espai que es revelen en el propi temps.

Aquest fet és reforçat, a més, per la consigna de donar, a cada microfragment³⁴ de la narració, una informació rellevant: res és gratuït, cada microfragment és un motor en sí mateix i resulta

³³ L'espai mental a *24* es refereix a les diverses connexions que es produeixen entre les diferents trames a través de la repercussió mútua que unes tenen sobre les altres. L'espai físic real distancia, efectivament, unes històries de les altres per una qüestió merament geogràfica. Però els objectius dels personatges els reuneixen en un únic espai metafòric on tot coincideix i que es pot considerar com a espai mental.

³⁴ Per *microfragment* entenem una subseqüència. Donat que *24* es caracteritza per una divisió molt ostensible de les diferents seqüències en un nombre molt elevat de porcions, és difícil parlar en aquests termes i per això s'opta pel terme *microfragments*.

absolutament imprescindible. Òbviament la tensió que exerceixen sobre la trama uns i altres fragments és diferent en cada cas, i depèn dels seus continguts i la seva construcció. El més significatiu, a aquests efectes, és com el decurs de la narració porta a la coincidència els moments de màxim interès per a l'espectador.

El ritme de les sèries travessa diferents estadis que desemboquen en instants puntals o climàtics de les trames narratives. Totes elles treballen amb l'acumulació d'aquests estadis a fi d'exacerbar els moments àlgids. Hi ha, en certa mesura, un contagi de l'estat de cadascun d'aquests fragments envers els altres, de manera que comparteixen una mateixa tensió. Es tracta d'una tensió que afecta a totes les trames del relat, i no a una sola en particular, per la qual cosa no es deixa pausa per al descans. L'estructura dels relats de *24*, *Prison Break* i *Heroes* conjuga aquesta coincidència entre els conflictes que obliga a l'increment de les angoixes i la intriga³⁵. Aquest fet és fàcilment diferenciable respecte altres tipus de narracions, on el fil argumental s'aboca vers una resolució, un únic punt de convergència de tots els conflictes que s'entén generalment com a clímax. Establir un sol moment climàtic a qualsevol de les tres sèries és una feina molt més complexa, a causa de la presència constant de diferents moments

³⁵ Aquestes angoixes arriben al seu punt més àlgid abans de la publicitat. Com Ohler i Nieding indiquen “a further local form of the irritation of the viewers’ expectation horizons frequently used to induce suspense in films is the strategic placement of a temporal hiatus in the film text”. OHLER, P., NIEDING, G.: “Cognitive Modeling of Suspense-Inducing Structures in Narrative Films”, a VORDERER, Peter, WULFF, Hans J., FRIEDRICHSEN, Mike: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Mahwah, Nova Jersey, 1996, pàg. 142.

àpex a cada capítol.

El trencament de la unidireccionalitat del text cap a aquesta resolució posa de manifest la ruptura de la tendència dels serials dels inicis de la televisió a abocar totes les tensions vers un desencadenament definitiu, on l'heroi resol tots els conflictes de manera unívoca i irreversible³⁶. D'aquesta manera, es genera, una similitud amb el model fulletonesc, precedent de la *soap opera*, amb múltiples punts neuràlgics i escletxes obertes a la continuïtat de la narració. La negació del tancament irrevocable allunya significativament les tres sèries d'un model més clàssic. Mentre que a la sèrie clàssica el tancament no acostuma a donar lloc a una reobertura, a menys que sigui amb un tema argumental diferent protagonitzat pels mateixos personatges, a la *soap opera* qualsevol punt d'interès, qualsevol sospita d'un possible final, porta a un nou inici, convertint, consegüentment, aquest final en un gir argumental.

Igualment, la construcció d'un temps aparentment real dins de la història també dibuixa una tendència cap al gènere *soap*. El relat de la *soap opera*, de fet, simula clarament un efecte de temps compartit amb l'espectador, per bé que no acostumi a enunciar-se ni a fer-se evident. La composició de la seva narració és estrictament cronològica, tret d'algunes excepcions en què el curs del relat experimenta certes desestructures per donar diverses informacions.

³⁶ STEDMAN, Raymond William: *The serials. Suspense and Drama by Installment*. University of Oklahoma Press, Norman, Oklahoma, 1971.

Com Paul A. Cantor apunta, la unitat de temps és especialment efectiva en situacions dramàtiques en les quals essencialment tot ja ha passat i la trama bàsica consisteix en fer que aquests fets surtin a la llum³⁷.

Les restriccions imposades per la unitat de temps vulneren sovint la credibilitat de la trama i es desenvolupen en detriment de l'evolució psicològica dels personatges, un tret característic de la novel·la per entregues del segle dinou³⁸. D'aquesta manera, la plausibilitat dels girs basats en els canvis d'actitud dels personatges queda immensament reduïda. En termes de Barthes, el codi semiòtic que defineix els personatges de qualsevol narració queda normalment relegat al codi proariètic, o de les accions. Però en les sèries analitzades, s'observa la coexistència d'una unitat de temps restrictiva i un desenvolupament profund dels personatges, que sosté indefectiblement la perllongació del relat. Aquest fet es deu a l'ús de l'aparell típicament shakespearità de la *doble temporalitat*:

The double-time scheme is a method of dealing with the dramatic element of time whereby two impressions are given simultaneously – one of swiftness and one of slowness; by one series of allusions the

³⁷ CANTOR, P.A.: “Jack in Double Time: 24 in Light of Aesthetic Theory”, a DAVIS, R.B., HART WEED, J., WEED, R., ed.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*, Wiley-Blackwell, Nova Jersey, 2007.

³⁸ Mable Buland sosté que “a story which should unfold many incidents, and show the whole range of many characters, if congested into one day, must seem unnatural and undignified”, i afegeix “since the inciting events of an action, the long course of passion, and the *dénouement*, cannot be comprised in one day with the preservation of moral truth, the dramatist who would observe the unity of time is compelled to select a particular dramatic crisis, and, through that situation, to convey the experiences of time long past...”. BULAND, M., COOK, A. S.: *The Presentation of Time in the Elizabethan Drama*. Henry Holt and Company, Nova York, 1912, pàg. 2.

action seems to drive ahead furiously, while by another series the lapse of weeks and months is expressed. Such a device involves a presentation of events under two aspects, one hastening the action to produce excitement and tension, the other prolonging the action, sometimes to the extent of portending within the limits of the drama the changes in emotions and motives belonging to a lifetime. The illusory treatment of time has peculiar advantages, by which it is possible to impose an effect of continuity and concentration upon a plot requiring for its accomplishment the lapse of a long period of time³⁹.

En aquest doble temps conviuen els esdeveniments que es produeixen en un curt lapse amb els que ocupen un llarg període de temps. D'aquesta manera, s'obtenen tots els beneficis de l'ús d'un temps unitari, sense negligir el creixement dels personatges. Es manté la intensitat de l'acció sense perjudici de la plausibilitat del relat per part d'aquells qui desenvolupen les accions. L'espectador experimenta el visionat de la sèrie amb una idea de temps llarg, mentre que les accions es desenvolupen en un temps curt.

En relació a aquest aspecte, Cantor al·ludeix concretament a la sèrie *24* "As a result, almost all viewers do not in fact experience *24* unfold on screen in real time. In an intriguing variant of Shakespearean Double Time, *24* actually benefits from the tension between the way the action unfolds in time and the way the viewers experience it over time. To oversimplify the situation: *24* presents its action in Short Time by viewers experience it in Long

³⁹ MABLE, B., COOK, A. S.: *Op. Cit.*, pàg. 4.

Time”⁴⁰. Aquesta duplicitat de la unitat temporal es manifesta també a *Heroes* i a *Prison Break*. Ambdues porten imprès el signe de la unitat temporal, malgrat la inexistència d’una adscripció al temps real tan clara com *24*.

A part d’aquesta doble temporalitat, les sèries que són objecte del nostre estudi particularitzen el model del fulletó a través de la coetaneïtat citada. Mentre que en el fulletó, els conflictes són plenament dispersos i repartits al llarg de la trama, en aquestes sèries es fa present una idea de condensació dels problemes i obstacles que assetgen els protagonistes. Certament, hi ha un equilibri en l’aparició de tots aquests conflictes i, per tant, també estan dosificats al llarg del conjunt de cada capítol. No obstant, a banda d’aquesta repartició més o menys equànim, hi ha una condensació constant dels esdeveniments que domina tot el text. Probablement això sigui perquè els protagonistes de la història, especialment en el cas en què la figura central és més destacada, com succeeix amb Jack Bauer a *24* i amb Michael Scofield a *Prison Break*, són al mateix temps coprotagonistes de les altres microhistòries que es van edificant al seu voltant, i perquè el teixit narratiu és de tal espessor, que com en un efecte dominó, la caiguda de qualsevol fitxa fa caure tota la resta.

Per altra banda, aquest efecte de confluència dels conflictes afavoreix l’increment de la tensió narrativa. Constantment s’estan generant múltiples incògnites a un nivell superior al que es

⁴⁰ CANTOR, P. A. *Op. Cit.*, pàg. 203.

produeixen en altres relats, perquè el creuament de trames i la precipitació dels obstacles són més acusats. Per aquest motiu el públic sempre arrossega diverses intrigues al mateix temps. Tot i que això podria suposar l'eclipsament d'unes històries sobre les altres, revela, en realitat, un augment de l'angoixa. En lloc de substituir-se l'interès d'una trama per la d'una altra al temps que aquestes es van succeint, l'interès es va acumulant. Perquè les intrigues dialoguen entre sí, s'intercanvien, es comparteixen, depenen decisivament les unes de les altres i, en el sentit més estricte, s'uneixen. No es tracta, per tant, d'una enumeració de perills, d'obstacles i de dificultats, perquè cadascun dels problemes que s'identifiquen en aquests moments de màxima tensió és un problema compartit, el mateix problema.

En aquest darrer aspecte, les sèries que tractem porten més enllà una de les característiques identificatives de la *soap opera*. Aquest gènere desenvolupa una enumeració de perills -físics, psíquics, ètics, morals- que, pel complex entramat de relacions entre les figures de l'argument, fluctuen amb certa independència els uns dels altres i sovint només entren en col·lisió tangencialment, precisament per l'efecte de condensació esmentat i pel caràcter representatiu i metonímic d'un univers molt més complex i inabastable, la mostració completa i real del qual seria impossible de plasmar⁴¹. A *24*, com a *Prison Break* i *Heroes*, es difumina més

⁴¹ López-Pumarejo apunta que, dintre de la tendència televisiva a "reconfigurar una i altra vegada el que ja sabem", la *soap opera* porta als extrems la tendència naturalista en la representació d'un món que sigui afí als coneixements i

aquest caràcter representatiu de la societat real, la seva heterogeneïtat i el conjunt de la seva problemàtica social. D'aquesta manera, la condensació dels obstacles és una concentració motivada, perquè existeix un conflicte principal al que tot s'hi deu i que provoca tots els altres.

Allunyant-se de la pretensió realista o costumista que poden tenir algunes *soap operas*⁴², les sèries que tractem exploren en realitat un macroconflicte disseminat en petites repercussions, en seqüeles que reverteixen a escala personal en els diferents protagonistes que poblen la sèrie. A partir d'aquí, totes i cadascuna de les figures que tenen un pes a la trama es veuen involucrades d'una o altra manera en aquest conflicte general i participen d'ell des de la seva parcel·la, des dels seus conflictes individuals i personals.

Les transformacions internes que pateixen els protagonistes i en conseqüència les seves accions intervenen lògicament de manera directa sobre aquests girs. De nou seguint les pautes de Deleuze, cadascun dels personatges va canviant el seu rol progressivament, com succeeix per exemple amb Michael Scofield, el protagonista de *Prison Break*, el qual passa de ser un enginyer, a ser delinqüent i, conseqüentment, a ser investigador del cas que l'ha portat a la

competències vitals de l'espectador. LÓPEZ-PUMAREJO, T.: Aproximación a la telenovela. Cátedra, Madrid, 1987, pàg. 59.

⁴² Ien Ang parla del concepte *emotional realism* per definir una sensació de realitat característica de les *soap operas*. Aquesta no es deriva exactament d'un sentit de la realitat que li és propi al món diegètic de la trama, sinó que pertany a la identificació de les sensacions que experimenten a diari els personatges amb les dels espectadors. 24, *Heroes* i *Prison Break* acceptarien aquest concepte, però no l'accepció més estesa del terme *realista*. ANG, I.: *Watching Dallas: television and the dramatic imagination*, Routledge, Londres, 1985.

delinqüència. Tal transformació es desenvolupa en un “milieu real”, una “situació en relació a un subjecte”. Això és el que Deleuze denomina “segon aspecte material de la subjectivitat”: “the incurving of the universe, which simultaneously causes the natural action of things on us and our possible action on things”⁴³. I continua:

Everything here is two by itself. Already, in the milieu, we distinguish the power qualities and the state of things that actualizes them. The situation, and the character of the action, are like two terms which are simultaneously correlative and antagonistic. The action in itself is a duel of forces, a series of duels: duel with the milieu, with the others, with itself. Finally, the new situation which emerges from the action forms a couple with the initial situation⁴⁴.

Progressivament, els protagonistes es situaran a l'epicentre del conjunt dels conflictes, participant de manera absoluta i global en la totalitat dels problemes traçats. Per aquest motiu la suma d'obstacles és un *handicap* comú i genera de forma més decisiva l'exacerbació i la saturació de totes les intrigues, en tant que afecta a tots els estrats de la narració. Les dificultats tendeixen a evidenciar la mà del guionista, perquè els motius que la provoquen, l'aleatorietat i el gir a través de la combinació de personatges, no porten mai a un desenllaç, sinó a la provocació d'altres conflictes del mateix tipus a fi d'allargar l'estructura fins a l'infinit. D'aquí que la resolució d'un obstacle sigui només aparent i que, un cop

⁴³ DELEUZE, G. *Imagen-Movimiento, Imágenes sobre cine I*. Ed. Paidós. Barcelona, 1984, pàg. 65

⁴⁴ DELEUZE, G. *Op.Cit.*, 1984, pàgs. 218 i 142.

finalitzat, com en un efecte d'etern retorn⁴⁵, tot torni al nucli que l'ha originat. A partir d'aquí, renaixeran noves expectatives, nous objectius que no són més que una reproducció exacta i sovint simètrica del conflicte anterior.

En una narració en què predominen els trucs esmentats, la presència dels nuclis argumentals queda reduïda a una parcel·la extremadament minsa. La diferenciació que Roland Barthes assenyala entre *nucli* i *catàlisi* resulta especialment eloqüent a aquests efectes⁴⁶. Si els *nuclis* es poden entendre com l'autèntic nus de la narració i, amb aquest caràcter, són responsables tant de l'eclosió com de la cloenda de les hipòtesis, les *catàlisis* actuen com a vincle entre els diversos nuclis. Entorn de la funció cardinal d'aquests nuclis, per tant, les catàlisis operen sense capacitat d'alterar els conflictes, només com a instrument inocu de relació temporal entre un i altre nus del relat. Segons Palao Errando⁴⁷:

...la telenovela funciona según el planteamiento opuesto al del telefilm, puesto que, frente a éste, tiende a constituir el relato como una serie de catálisis indefinida, sin momentos fuertes argumentalmente hablando. En ella, la generación de conflictos irresolubles (o mejor, simplemente no resueltos) se convierte en normalidad, y no hay en ningún caso, elemento que coarte la frenética combinatoria entre las distintas posibilidades del relato.

⁴⁵ Palao Errando parla en aquest cas de *principi de reversibilitat de la mort*, per referir-se a aquesta impossibilitat de culminar cap trama del relat. PALAO ERRANDO, J.A., *Op. Cit.*

⁴⁶ Cfr. BARTHES, Roland: "Introducción al análisis estructural de los relatos", a V.V.A.A., *Análisis estructural del relato*, EBA, Barcelona, 1982.

⁴⁷ PALAO ERRANDO, José Antonio. *Op.Cit.*, pàg. 175.

Per aquest motiu s'entén que el model Dallasty subverteix la idea de nucli permanent que domina el telefilm, de manera que la figura predominant i que executa la funció lògica del relat és la catàlisi, no el nucli. La derivació cap a l'infinit de totes les incidències de l'argument no pot, forçosament, tancar cap mecanisme antagònic en la línia d'acció dels personatges; o, quan sembla tancar-los, n'ha d'obrir uns altres per satisfer la necessitat de continuïtat permanent.

Els conflictes esquitxen tots els personatges i els fan interactuar entre ells al voltant de la dificultat que se'ls planteja des de diferents punts de vista i objectius molt diversos. El resultat acaba redundant en el mateix i la compensació de forces entre uns personatges i altres mai tomba cap a un determinat cantó, sinó que, quan un canvia de postura i es passa a un altre punt de vista, el seu opositor fa paradoxalment el mateix, de manera que l'antagonisme segueix vigent i, amb ell, els obstacles presentats des del principi.

Les trames que connecten amb el gènere d'acció i que escapen de manera més ostensible de la *soap opera* resulten, però, més opaques en l'anàlisi d'aquestes característiques. El seu recorregut és més ampli en tant que el conflicte no retorna de manera tan immediata. Cada passa endavant és, aparentment, un nucli narratiu. Un nucli que no opera conforme a la *inèrcia* pròpia dels relats, aquella inèrcia que, encara d'acord a Barthes, acusa la tendència a una decronologització i a relogitzar el temps per

organitzar els nuclis en funció d'un punt de vista, però, sobretot, de la recerca d'un efecte en l'espectador respecte el *saber* de la història. Els relats que aquí es presenten, en canvi, proven d'explicar un efecte de cronologització amb les alteracions mínimes possibles, per bé que a voltes sigui només un simulacre. Amb aquests principis, s'anul·len les dimensions acròniques de la narració, emergeixen les diacròniques, i es carreguen d'intencionalitat les sincròniques.

Si la narració es basa en aquesta estructura que fa primar el nus sobre la catàlisi, amb un efecte de cronologització, el resultat és una concatenació frenètica d'accions, agreujada per la imminència d'un final fatídic. On els nuclis s'acosten al seu declivi, els ecos d'aquesta cloenda s'emmirallen i es reiteren contínuament, situant la narració davant del buit; un recurs condicionat per la necessitat de fidelització de les audiències, que, en qualsevol cas, determina una manera paroxística de *narrar per a la intensificació de les accions*.

Tal artilugi narratiu funciona a través d'una cadena teleològica causal, que segueix una línia contínua i a penes infrangible pel que fa a l'esdevenir futur. No obstant, la dinàmica d'aquest futur precisa dades del passat, que són discontinues, fragmentàries i tèrboles. L'abisme futurible, més l'impacte de la revelació passada, serà una equació que tensorà constantment el nucli narratiu. Una equació, a tots els efectes, *conflictiva*.

La cadena causal s'alimenta, doncs, de la *conflictivitat* i, per tant, de l'antagonisme de forces en diverses formes:

Probablement el tipus d'antagonisme més evident als ulls de l'espectador i del propi protagonista és el *frontal*, el qual s'estableix a partir de la confrontació d'interessos entre el personatge principal i altres personatges per aconseguir un mateix objectiu, en general, perquè el tipus d'interès que motiva als diversos actants que entren en joc és diàfanament oposat.

Per altre cantó, es pot definir un antagonisme *colateral* que delata un tipus d'interès oposat per part dels personatges respecte els objectius de l'argument que un dels actants no coneix, en general, i que sovint també té desinformat l'espectador. Es presenta com un cas de convergència de voluntats entre els diferents personatges, que es revela finalment com una traïció.

Finalment, i probablement el més complex de tots, hi ha l'antagonisme *lateral*, que aquestes sèries exploten en diverses ocasions i que es justifica no només per la coralitat de la història i el retrat de múltiples punts de vista, sinó també per la contradicció el desdoblament dels protagonistes en les seves diferents facetes. Aquest tipus d'oposició és aquella que parteix del propi bàndol d'acció. En ella, els personatges entren en conflicte des de la lateralitat, des d'una relació que cerca la mateixa voluntat respecte a una finalitat, i, per tant, des de la mateixa intenció de resoldre uns objectius comuns. L'antagonisme neix, doncs, per raons

secundàries, per punts de vista diferents o per altres conflictes immanents a la trama. Les relacions sentimentals, la corralitat d'accions, la constant sospita, tots aquests elements condicionen actituds que, en moments concrets, poden anar contra els interessos dels protagonistes.

Aquests conflictes es produeixen de dues maneres diferents:

- a) Per lògica causal. Suposa un PROCÉS D'AGUDITZACIÓ DRAMÀTICA. S'endevinen també causes *Post hoc*, que suposen un camí vers la mentida.
- b) Per trencament de la lògica causal, que genera la sorpresa. Suposa un PROCÉS DE CREIXEMENT I DINAMITZACIÓ DRAMÀTICA. Pot venir de:
 - b. 1. L'atzar pur
 - b.2. La força conspiratòria

A continuació, desenvolupem les categories citades:

1.3.a. Conflictes ocasionats per lògica causal

Les situacions climàtiques que obeeixen a la lògica causal contemplen un cert sentit de la previsió, en tant que generen una cadena causa-efecte raonable i verosímil. Parteixen de la intensificació del conflicte en el traspàs de la causa a l'efecte i la transformació d'aquest darrer en una nova causa successiva. El nexa causal resulta, emfàtic, pel caràcter de les pròpies accions, les conseqüències que endevina i la magnitud de l'obstacle a superar

que convoca, però sobretot per la instal·lació en la premura del temps, que aïlla l'instant de l'acció a força de subratllar-ne la seva importància. El conjunt escenifica una poètica del *jetztzeit* benjaminià, un *nunc stans* que fa romandre l'estat present amb una sensació de desvinculació de fluxe temporal, de cronologia causal. Posem com a exemple el moment en què Jack Bauer rep la trucada que l'informa del xantatge que marcarà la seva trajectòria, al principi de la primera temporada de *24*; alliberaran la seva filla, acabada de segrestar si, a canvi, assassina el candidat a la presidència dels Estats Units. Aquest dilema paradigmàtic tant a *24* com a *Prison Break* i *Heroes* esdevindrà un clar exemple d'aquest instant aïllat en què tot queda suspès i del qual es fa derivar una lògica causa-efecte en el desenvolupament de les accions del relat.

Si l'efecte del moment sense història es manifesta de manera tan diàfana en aquestes sèries és fonamentalment per dos motius: perquè cada nova acció o cada nova informació està sotmesa al que hem anomenat més endavant una epistemologia de la desconfiança, on qualsevol nova aportació sobre el relat és susceptible de ser fal·laç; i, el segon motiu, perquè les causes es revelen molt sovint com a elements contingents. El col·lapse del fluxe temporal del passat en ell mateix anul·la el sentit semiòtic dels precedents. La reconstrucció resulta complexa, perquè el present ho amara tot i la causa momentània es presenta tan intensa, però tan inconnexa, que la dificultat dels protagonistes de les sèries consisteix en fer un exercici de recomposició.

Domina aquest estat de recomposició una complexa xarxa d'*indicis caracterials*, certes notacions d'atmosfera, reacció, actuació. Partint de l'anàlisi formal-estructural del text, Enric Sullà, diferencia aquests *indicis* de les *funcions* en el sentit estricte. Les *funcions* apareixerien com a unitats correlatives que impulsen una conseqüència a cada acte. En aquest sentit, cobreixen una comesa *distributiva*, en tant que distribueixen els nuclis d'acció en la progressió del relat seguint aquesta cadena causa-efecte. Els *indicis*, en canvi, acompleixen una missió *integrativa*, no tenen un correlatiu d'unitats al mateix nivell, sinó que contribueixen a saturar les accions, no remetent a un "acte complementari i conseqüent, sinó a un concepte més o menys difús, tanmateix necessari per al sentit de la història"⁴⁸. La seva tasca és integrativa, perquè el seu ordre dins el relat no s'estableix dins de l'òrbita de la pertinença, ni es dona en el moment correlatiu per explicar la relació teleològica de l'acció, sinó que, per comprendre'n el seu ús dins el relat resulta un requisit fonamental passar a un nivell superior. Només d'aquesta manera es pot resoldre l'indici. Ja no es treballa a un nivell equivalent, com succeeix amb les funcions, perquè els indicis no remetent a una acció, a una operació, sinó a un significat. En altres termes, "les Funcions impliquen *relata* metonímics, els Indicis *relata* metafòrics; els primers corresponen a una funcionalitat del fer, els segons a una funcionalitat de l'ésser"⁴⁹. Els indicis que integren els relats d'aquestes sèries corresponen especialment a les relacions que s'estableixen entre els personatges, les quals es

⁴⁸ SULLÀ, E. *Poètica de la narració*. Editorial Empúries, Barcelona, 1985. Pàg. 78.

⁴⁹ SULLÀ, E. *Op. Cit.* Pàg. 79.

manifesten en termes de vincles sentimentals que amaguen secrets, traïcions, sorpreses, etc. La complexitat del relat es nodreix, per tant, d'aquesta combinació entre funcions i indicis que preserven la resolució de les incògnites de passat i futur en una cadena infinita.

La causalitat que impulsa l'acció dels relats sol·licita la combinació d'estímuls de desig amb estímuls de necessitat: els protagonistes *necessiten* satisfer un objectiu determinat perquè *volen* arribar a un altre. Aquest, amb lleugeres variacions, és el fonament de la mecànica causal dels relats estudiats i el que acabarà confonent els protagonistes en una espiral d'accions on on s'acabarà desvetllant un cert sentit tràgic del seu comportament. Prenem com a exemple Michael Scofield, que necessita entrar a la presó perquè vol impedir l'execució del seu germà,. Inicialment, els plans de fuga es restringeixen només a Michael i a Borrows, però aviat han d'incloure el company de cel·la de Michael, Sucre, i, progressivament, T-Bag, C-Note, Tweener i el cosí de Sucre (que han escoltat el pla i amenacen amb la delació), D.B. Cooper (que els ha de portar al botí de Utah), John Abruzzi (qui tindrà preparada l'avioneta per fugir) i Haywire (que ha col·laborat en la reconstrucció del mapa de sortida que Michael té tatuat al cos).

La necessitat individual, doncs, es sostindrà en el pacte col·lectiu, malgrat l'omnipresència d'una desconfiança constant, tant a nivell de les institucions governamentals com a nivell personal. Balló i Pérez resumeixen aquesta situació de la següent manera: "*Prison Break* trabaja la desconfianza tanto en el ámbito

extenso de la Casa Blanca como en el del grupo reducido de reclusos que deben colaborar los unos con los otros para su huida de una cárcel de alta seguridad, aunque todos ellos sean capaces de engañarse entre sí. Traición, política y engaños íntimos se conjugan en otra de las aportaciones seriales esenciales al nuevo imaginario de la desconfianza colectiva”⁵⁰. Progressivament, la *necessitat* dels personatges anirà anul·lant el seu *desig*, fins al punt que aquest resulti pràcticament insignificant com a motor de les seves accions.

24 i *Heroes* es sostenen també, essencialment en la *necessitat*, un cop esgotada la voluntat. El personatge principal de *24* està pràcticament mancat de desig, abocat a relacions que resten fora del seu control després de la mort de la seva dona. I els *herois* de la serie homònima dirigeixen la totalitat de les seves intencions íntimes a una empresa finalista i necessària que es xifra en la interrupció de la catàstrofe que amenaça la continuïtat serial.

Sens dubte, l'ordre causal imposa els termes de les opcions que han d'afrontar els protagonistes a un ritme en què el dilema es dirimeix en mil·lèsimes de segon. Les necessitats alimenten aquesta causalitat imparable i els personatges es veuen agitats per un corrent contra el qual es difícil remar. No obstant, els relats no eliminen un cert sentit de l'*ethos* tràgic. El *caràcter*, d'acord a la nomenclatura que utilitza Aristòtil a la seva *Poètica*, resulta imprescindible per donar sortida a la *decisió* que catalitza la tragèdia. En ella rau un

⁵⁰ BALLÓ, J. i PÉREZ, X. *El Círculo Infernal*, a CASCAJOSA, C. (Ed.) *Op. Cit.* Pàg. 29.

procés intern, un procés de *reflexió*, al qual aquestes sèries no renuncien. Si la tragèdia clàssica es diferencia de tota la tradició de l'èpica homèrica per aquesta manifestació reflexiva, 24, *Heroes* i *Prison Break* encadellen *ethos* i *epos* a iguals dosis. No existeix inhibició del dilema. La decisió conviu, per tant, en un relat on l'aparent domini de les consignes de l'*epos*, la narració de la gesta o l'acció, ho esquitxa tot. El temps de reflexió és mínim i corre sempre encalçat per la idea de la necessitat transcendent. Aquest és un dels greuges que intensifiquen la tensió de les sèries, perquè la decisió espera també fins el darrer instant i, en alguns casos, el dubte altera els principis de l'objectiu final i suposa un qüestionament radical, gairebé una esmena a la totalitat dels codis d'actuació del protagonista que es manifesta, generalment, pel cansament i la idea d'absurditat de l'acompliment de la missió.

A *Heroes*, aquest estadi reflexiu és clarificador; el dilema obert sobre l'oposició o no a l'apocalipsi origina una de les línies de suspens més acusades. Especialment, perquè la solució depèn del reposicionament d'un dels personatges, a través d'una decisió personal. El dilema es cerneix, a la primera temporada, sobre Nathan Petrelli, que ha de decidir entre permetre l'explosió a Nova York, a favor de la seva carrera personal com a candidat a la presidència dels Estats Units, i l'improbable impediment de la catàstrofe anunciada, que de retruc pot desvetllar la seva condició com a superheroi i espatllar el seu ascens professional. S'obre la dualitat tràgica entre l'acceptació del destí o la lluita poc possibilista contra ell. Nathan és l'escollit per liderar el grup d'herois cap a la

seva missió, però no hi ha major obstacle per a la dinàmica d'un grup que un líder nihilista. En aquest moment, es transforma en una mena de "cavaller de la resignació absoluta"⁵¹, capaç de desordenar-ho tot per una gran causa i conviure amb el mal que això li pot provocar en pro d'una vida infinita i amb la sola voluntat que el temps serial no s'aturi.

Aquesta temporalitat no és la de la vida sense fi dels personatges del relat, per altra banda; no és el que Kermode designaria com a *kairos*⁵², això és. com un temps atemporal i etern, sinó que és el *chronos* de la narració, el temps lineal que discorre en aquell moment. Quan Nathan pren partida per aturar l'apocalipsi en contra de la seva ambició personal, com quan Bauer o Scofield assumeixen incondicionalment la seva resignació per evitar el desastre, no està acceptant un bé final, una *plemora*, un temps ple, pletòric, infinit i acomodat en una solució plaentera final. Quan Nathan, Bauer o Scofield prenen partida per aturar l'apocalipsi saben que aquesta és una situació puntual, que no alterarà el curs del temps, que vindran altres apocalipsis i que les hauran d'assumir amb major desgast. Aquesta perspectiva tràgica és la que articula el balanç de les seves decisions ens qüestió de segons.

Degut a tal esquema de precipitació de la disposició causal, que captura les consideracions de l'heroi en marges temporals ínfims, el relat no es desenvolupa d'acord a una lògica racional on

⁵¹ KIERKEGAARD, S. Temor y temblor. Ed. Tecnos, Madrid, 1995.

⁵² KERMODE, F. *Op. Cit.*

la línia recta resultaria el camí utilitzat per a configurar la relació de contigüitat entre les unitats que conformen l'acció. Les pistes contradictòries que porten a la dinàmica aliena de la conspiració, resulten, de vegades, un simple mecanisme d'engany, un camí erroni pres pels protagonistes de la història. Fins i tot, independentment de la premeditació de l'engany, l'hermetisme de les incògnites genera miratges que provoquen nombrosos revolts en l'obtenció d'una solució. La conseqüència immediata es desactiva i passa per una perífrasi que dilata el serial, ja sigui per efecte de la conspiració o per la presència de l'error.. De manera que el que podria respondre a una acció motivada pels interessos de la conspiració que manipula les accions és simplement una passa en fals. Aquests mecanismes *post hoc*⁵³ defineixen el que pot ser entès com una falsa causalitat.

Per altra banda, sovint són els efectes distorsionats de la narració els que fan que els personatges i els esdeveniments resultin més obscurs, de manera que acaben projectant una causalitat on la percepció dels protagonistes és errònia. Tant l'univers de *Prison Break* com el de *24* i *Heroes* es reconeixen en aquesta complexitat. Per contrast, la simplicitat, la causalitat directa, és el que genera

⁵³ De l'expressió *post hoc ergo propter hoc*, el que es considera com una *causa falsa* o una *correlació coincident* per la inèrcia de la cadena temporal. La causalitat *post hoc* assumiria que del que s'esdevé després d'un determinat esdeveniment en resulta naturalment una conseqüència a través d'una lògica successiva. Però l'ordre dels esdeveniments es revela fal·laç en aquest tipus de causes, que demostren un funcionament lúdic a l'hora de vincular accions i efectes. La seva correlació temporal no fa més que establir relacions per prejudici, quan en realitat no existeixen.

falses percepcions i, conseqüentment, un sèrie de paranys⁵⁴. Un clar exemple d'aquest efecte, pel que té d'autorreflexiu, és el capítol de *Prison Break* en què Michael i Lincoln són capturats i l'agent Mahone, que aparentment treballa perquè els presos siguin traslladats a les dependències policials, ho prepara tot perquè els dos germans escapin (2x13, *The Killing Box*). Mahone oculta, però, unes intencions diferents: el seu pla de rescat vol alliberar Borrows i Scofield del setge policial per trobar un enfrontament directe en solitari amb els dos germans i matar-los, d'acord amb les ordres que ha rebut de portaveu de la presidenta. El pla de Mahone no contempla les particularitats de la complexa ment de Michael: la simplicitat de la preparació d'evacuació fa sospitar a Scofield que darrera de tanta negligència policial no pot trobar-se una sortida positiva. Malgrat aquesta reflexió, la manca d'alternatives impulsa finalment els protagonistes a seguir el parany que l'agent Mahone ha previst.

La percepció errònia i la desconfiança respecte a determinats plantejaments es deriva del caràcter barroc del funcionament d'aquestes sèries i de la incògnita sobre les veritables identitats dels personatges, especialment perquè el conflicte d'interessos denota un comportament individualista i interessat. Prolifereix progressivament les ocasions en què el caleidoscopi de les percepcions errònies gira les peces varies vegades fins al punt d'enganyar doblement

⁵⁴ Resulta interessant a aquest efecte l'estudi realitzat per Gerald Prince sobre *La Nausea*, de Sartre, on es dil·luciden les trampes que porten el protagonista a actuar com ho fa per efecte de la disincronia entre el món que habita i la complexitat de les seves reflexions. PRINCE, G. *Narrative as theme: studies in french fiction*. University of Nebraska Press, Lincoln, 1992).

l'espectador. Generalment, aquest és un camí que tensa una situació en realitat ja resolta, però que es presenta amagant o distorsionant la solució. Aquest fet implica un retrocés en la deriva causal per explicar què ha succeït realment.

La creació del suspens narratiu desencadena exemples on la falsa causalitat condueix momentàniament els conflictes. El capítol 6 de la segona temporada (*Subdivision*) acaba amb l'arribada de la policia a la casa on els fugitius estan buscant el botí amagat pel seu company Cooper. La trama apunta de nou a la detenció dels protagonistes. Les possibilitats d'escapar són francament exígies, si es té present que estan tancats en un domicili privat situat en un territori obert. Però l'episodi següent aporta una solució: el cotxe policial aparcat a l'exterior de la casa és el de la filla de la propietària, la qual, malgrat que els reconeix, no disposa dels recursos suficients com per arrestar-los.

També la seqüència en què Jack Bauer amenaça el terrorista islàmic Ali (2x12, 7.00 P.M.- 8.00 P.M.) amb matar el seu fill si no ofereix certa informació revesteix aquesta falsa causalitat: només un cop l'espectador ha percebut que un dels fills ha estat sacrificat es descobreix que tot ha estat un engany que deriva en un cul-de-sac: la mort del fill ha estat fingida en un muntatge televisiu per accedir al xantatge. La minitrama condueix a un punt mort, però revela una estratègia de confusió momentània que es resol posteriorment i en la qual l'espectador resta suspès com els altres personatges.

Si la falsa causalitat suposa un trencament dels esquemes perquè no obeeix a l'horitzó d'expectatives⁵⁵, ¿què succeeix quan la causalitat es fractura radicalment?

1.3.b. Conflictes ocasionats pel trencament de la lògica causal

El trencament de la lògica causal és, a tot els efectes, el provocaria la sorpresa del relat. En realitat, per a Aristòtil, el sorprenent (*to thaumaston*) és allò que es situa a la cúspide de la discordança i que, com explica Paul Ricoeur, configura els cops d'atzar que semblen arribar a propòsit⁵⁶. Atzar i planificació, allò que s'esdevé *a propòsit*, constitueixen un oxímoron revelador en aquest punt: el que sembla produït per efectes externs no es pot concebre, en principi, com quelcom previst. Només la complexitat de la trama que treballa la idea de la sorpresa planificada pot explicar aquesta relació contradictòria, però, al mateix temps, plausible. S'entén, a tots els efectes, com una *concordança discordant*, tal i com ho subratlla Ricoeur encara sostenint-se en Aristòtil. El temor i la compassió constitueixen els efectes consubstancials a la delació de l'amenaça de la trama; evidencien la seva discordança. I, al mateix temps, resulten absolutament necessaris per a la coherència o, més clarament, la concordança de la trama per atènyer als efectes de verosimilitud i al que és necessari

⁵⁵ Prenem aquí la nomenclatura de l'Estètica de la recepció de Hans Robert Jauss.

⁵⁶ RICOEUR, P. *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*, Pàg. 98, Ed. Siglo Veintiuno, Madrid, 1998.

en l'argument. D'aquesta manera, fan que la trama adquireixi longitud temporal i "regula l'extensió de l'obra"⁵⁷. No existeix, a la pràctica, una idea de *successió* d'elements, sinó una idea de *causa* d'aquestes elements. Preval la relació causa-conseqüència sobre l'abans-després. En relats com *24*, *Prison Break* i *Heroes* on l'exacerbació temporal és tan eloqüent, el relat vindica el desig de confusió entre ordre temporal i ordre causal que subjau en les obres clàssiques on unitat d'acció i unitat de temps mantenen una cordialitat. Aquesta és la virtut que amaga aquest tipus de relat, quan posen per davant les seves exigències temporals i negligeixen les cadenes de causa i efecte per irrupció de l'impuls i la inèrcia cronològica.

L'aparició d'un element sorpresa sobre l'argument es pot entendre, conseqüentment, com un factor de dilatació de l'acció en contra del temps i, per tant, de saturació afegida. La sorpresa capgira una determinada situació, trenca la inèrcia de la línia de causalitat i, en alguns casos, no només deriva el curs del conflicte cap a altres terrenys, sinó que és capaç de generar-ne un de nou i, tal i com apunta Eco, donar lloc a altres alternatives⁵⁸.

Cop d'efecte i, sovint, detonant argumental, el citat gir acostuma a desviar part del curs d'acció de l'heroi. Aquest trencament en la direcció *esperada* dels esdeveniments per l'adveniment d'un imprevist es produeix sovint a les portes de la

⁵⁷ RICOEUR, P. Íbid. Pàg. 99.

⁵⁸ "Señalo una vez más que las estrategias de la sorpresa y la novedad en la repetición, aunque sean estrategias semióticas, en sí estéticamente neutras, pueden originar soluciones diversas y apreciables de diversas formas en el plano estético". ECO, Umberto, Op.Cit. pàg. 150.

pausa publicitària. Aquesta concessió al buit narratiu que suposa la publicitat és, en realitat, una concessió a la suspensió que trenca momentàniament el fil narratiu i convoca les preguntes i hipòtesis per a l'espectador, al marge de ser, òbviament, un esquer per a fidelitzar la sintonització del programa en qüestió i eludir les temptacions del zapping.

Les quatre parts que conformen el conjunt del corpus de cada capítol de les sèries que tractem, d'acord amb la segmentació que produeixen les pauses publicitàries⁵⁹, tenen unes lleis simètriques de funcionament. L'esquelet que estructura cadascun dels episodis, doncs, es reproduïx de forma idèntica al llarg de totes les sèries. D'aquesta manera, l'augment de tensió que suposa el pas a la publicitat implica per triplicat l'exacerbació d'una intriga que es respondrà després de la pausa. Incloem el final del capítol entre aquests abocaments a l'abisme, donat que porta sovint al paroxisme aquest efecte, com a sobredimensió d'aquest punt àlgid que precedeix als anuncis. La trama desemboca de nou en suspensió, però aquesta vegada la incògnita en qüestió comporta a tots efectes un major risc, bé perquè pot plantejar només dues posicions enfrontades (vida o mort, salvació o condemna...), bé perquè les possibilitats que els protagonistes de la incògnita en surtin vencedors té un percentatge d'acompliment molt minso. La

⁵⁹ En funció dels punts d'inflexió que produeixen les pauses publicitàries, tota la resta, els minuts que els precedeixen, prenen la seva pròpia identitat i es constitueixen com a bloc. D'aquesta manera, s'identifiquen quatre segments entre els quals medien les tres pauses comercials esmentades. Per més informació sobre com afecta la publicitat en l'estructura narrativa, veieu FISKE, John: *Television Culture*. Londres i Nova York, Routledge, 1987, pàgs. 84-107.

gradació de les dificultats del protagonista per sortir victoriós de la situació o, com a mínim, no damnificat, és, consegüentment, el que reforça el final de cada capítol, com una sorprenent martellada de cloenda que deixa la seva ressonància fins al capítol posterior.

La sorpresa es manifesta per ignorància de l'espectador respecte a uns fets planificats, que alguns dels personatges poden o no conèixer, o, des d'una altra perspectiva, per la incursió d'un fenomen casual. A les sèries que tractem, on la inèrcia de les accions deixa un escàs marge a les subtiletes, on qualsevol esqueixament és o total o, simplement, no és, l'impacte de la sorpresa resulta encara agreujat per les intrigues de l'espectador. És el cas de la primera temporada de *24* en el moment en què la dona de Jack Bauer, Teri, pensa que és salvada per agents de la UAT de les mans del seu segrestador Kevin Carroll, quan en realitat aquests homes són assalariats del seu enemic (*1x07, 6.00 A.m – 7.00 A.M.*). La traïció, que l'espectador coneix poc abans, concita una clara estratègia expansiva de l'argument, perquè sobre la introducció d'aquest element desconegut es replanteja tot el que ha succeït fins aleshores i es propicia un pas enrera per a la resolució dels objectius dels protagonistes: la situació agreuja l'obstacle i afegeix conflictivitat a l'argument, amb el consegüent cúmul d'operacions futures que necessitarà realitzar l'heroi per a la resolució.

El cúmul esmentat sol·licita una jerarquia en l'embolcallament en aparença caòtic de la generació dels conflictes. La prioritització de l'objectiu immediat acaba donant batzegades

sobre la trama, sacsejant constantment els rumb dels protagonistes de manera ostensible i mai discreta. L'aparició del gir propiciat per la sorpresa suposa un reajustament de *l'estat de la qüestió*. Un dels exemples és el moment en què a Bauer li sona el telèfon a l'hospital on està ingressada l'amiga de la seva filla que havia estat desapareguda i resulta estar-lo trucant el seu enemic pricipal, Ira Gaines, encarregant-li una missió. Aquesta acció inesperada impulsa la trama cap a un altre destí. O el fet que, a la segona temporada de *Prison Break*, els diners del botí amb el que Michael i Lincoln volen fugir a Panamà siguin robats, provoca que els protagonistes hagin de buscar una altra estratègia per escapar.

Amb aquests girs, l'argument segueix dominat per una *dimensió expansiva* per la qual s'organitzen les accions en funció de la prioritat. Al seu torn, no obstant, la concreció de les prioritats resulta absolutament aleatòria, queda suspesa en una relativitat màxima: l'alta susceptibilitat de la narració a ser dinamitada per la casualitat o per la causalitat accidental fa revisables les prioritats en tot moment. D'aquí que es pugui fer referència a una organització caòtica dels fets que poblen les trames.

La manifestació de les *formes atzaroses* contempla dues morfologies en relació de complementarietat, però també d'antinomia i xoc. Per una banda, la conspiració revela un adveniment pretesament atzarós, quan l'espectador desconeix la base d'aquesta conspiració, la seva extensió o les persones que hi estan implicades. Per altra banda, apareix, ara i adés, l'atzar pur.

1.3.b.1. L'atzar pur

Defugint el cúmul de coincidències a les que poden atènyer els mecanismes conspiratoris, l'atzar pur es manifesta d'una manera molt notòria. Todorov parla a *Introduction to Poetics*⁶⁰ del terme *anticausalitat* per definir la causalitat irracional que es dona en relats com els que estem analitzant i, de nou, Richardson assenyala el treball de Gertrude Stein⁶¹: “What is the difference between accident and coincidence? An accident is when a thing happens. A coincidence is when a thing is going to happen and does”. Richardson afegeix : “the more unlikely the succession of events, the more the author’s guiding hand becomes evident and a second order, metafictional dimension is at work”⁶². A les sèries que tractem es vulnera la credibilitat de l'espectador a través d'aquests esdeveniments improbables i apareixen molts signes metaficcional que fan que els conflictes de la narració es resolguin a través del pacte entre l'espectador i el guionista. Cercant una sèrie de paral·lelismes parcials, la cadena causal s'aguditza i accelera tota la seva maquinària de la mateixa manera que ho fan autors expressionistes a l'estil de Djuna Barnes, Knut Hamsun, Charles Williams o Ralph Ellison. Així, com apunta Richardson, “unlikely events infallibly engender a dangerous succession of still more

⁶⁰ TODOROV, T. *Introduction to Poetics*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1981. Pàg. 45.

⁶¹ STEIN, G. *Look at me now and here I am*. Penguin 20th Century Classics. Hammonsworth, 2005. Pàg. 83.

⁶² RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 77.

improbable happenings, as often happens in our worst nightmares”⁶³.

Fins i tot existeixen sovint el que Breton entenia com a formes *fortuïtes radicals*, una classe d'*hasard objectif*, és a dir, aquell que mostra i posa davant de l'home de manera absolutament misteriosa una necessitat i un desig que li escapen, encara que siguin vitals⁶⁴. Malgrat que aquest tipus de casualitat recorda vagament al que es pot considerar un *miracle*, aquest concepte nega, per declaració del propi Breton, qualsevol misticisme. Richardson, des d'una altra consideració, afirma que el terme implica els designis, però descarta la teleologia en ell, és a dir, explica els fenòmens a través dels seus propòsits, no de les seves causes⁶⁵. L'accident de l'avioneta que pateix Sucre a *Prison Break* per intercepció de l'FBI (2x13, *The Killing Box*) o, al quart capítol de la segona temporada (*First Down*) el moment en què es punxa la roda del cotxe en què Bellick transporta a Michael acabat d'arrestar són exemples diàfans d'aquest tipus d'atzar.

La cadena causal d'esdeveniments a 24, *Prison Break* i *Heroes* contempla, per tant, una alta tolerància a la contingència, especialment des de la gènesi i resolució dels conflictes⁶⁶. El relat

⁶³ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 75.

⁶⁴ BRETON, A. *Manifestoes of Surrealism*. University of Michigan Press. Ann Arbor, 1965.

⁶⁵ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 77.

⁶⁶ En *Prison Break* ressonen els ecos de la novel·la *Plan de evasión*, de Bioy Casares, on tota la narració, basada en el pla de fuga dels presos en una illa, s'impregna d'accions ambigües que porten a una interpretació controvertida i

s'entén des de claus realistes, fins i tot en el cas de *Heroes*, on la ciència-ficció suposa una ruptura en l'entorn real amb el qual conviu, un entorn d'on deriva la crisi personal dels protagonistes per descobrir que els seus poders estan fora de la lògica del seu *millieu*. La situació crítica, doncs, al llindar de mecanismes naturalistes, es genera per la introducció d'elements situats a la frontera d'aquesta dinàmica⁶⁷. En el naturalisme, el fortuït és un anatema i, no obstant, tant *24* com *Prison Break* i *Heroes* fan circular les seves trames a través de causes on l'atzar intervé d'una manera directa. Partint del model de Richardson, on el naturalisme implica un seguit d'accions reconeixibles i repetitives que engendren conseqüències plausibles, sense la intrusió d'entitats sobrenaturals, buits causals o interferències autorals⁶⁸, aquestes sèries problematitzen –en lloc de derrocar per complet– el model naturalista. I per això es serveixen de la combinació d'una estructura narrativa naturalista/realista combinada amb un tipus de causalitat que participa altament de la producció fortuïta o atzarosa dels esdeveniments. Determinats universos –com els que podem observar a les sèries esmentades– treballen, des del realisme, la subversió dels seus cànons per transformar-los en espais on l'atzar es cita amb la linealitat causal:

laberíntica. El lector no té més remei que desconfiar d'una cadena causal incompleta i plena d'anomalies difícilment conciliables.

⁶⁷ Resulta interessant en aquest punt citar les consideracions que Kermode fa al voltant del conegut *Ulisses* de Joyce per l'evocació ignorada que desprenen vers *24* i *Prison Break*: “[*Ulisses*] studies and develops the tension between paradigm and reality, asserts the resistance of fact to fiction, human freedom and unpredictability against plot”. KERMODE, F. *The Sense of an Ending*. Oxford University Press, 1966. Pàg. 113.

⁶⁸ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 67.

The natural development from cause to effect is frequently tampered with or sabotaged in modernist worlds. Voids open between antecedent and consequent, multiple coincidences subvert probability, obscure events produce outlandish results and familiar causal patterns are supplanted by linguistic, oneiric, or absurdist progressions⁶⁹.

Richardson continua especificant l'*atzar* dins la *contingència*, que considerem capital en el funcionament estructural de les sèries, i les quatre possibilitats que es poden donar dintre d'aquest:

I will employ the admittedly limited term “chance” to cover the range of modern subversions of the naturalistic causal system. Strictly speaking, *chance* is too narrow a word to embrace the problematizing and interruption of familiar causal progressions. A more accurate term might be *contingency*, but its very breadth makes for vagueness. Typically, one of four tactics is followed: coincidences proliferate uncannily, statistically unlikely events abound, ordinary causes fail to engender typical effects, or alternative connections displace naturalistic ones. That is, one may find causes producing too many effects, too few effects, or the wrong effects altogether. In each case, we are confronted by a casual system that is neither supernatural nor naturalistic. More precisely we are given worlds in which systematic causal systems are interrupted, contested, or parodied⁷⁰.

La construcció d'aquest retrocés en els objectius i del renaixement continu trames, coincideix amb determinades

⁶⁹ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 72.

⁷⁰ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 73-74.

conclusions a les que arriba Derrida en el seu estudi sobre Blanchot; Richardson defineix el treball de l'escriptor francès de la següent manera:

chronology is deformed as a number of events designated to have taken place *later* all lead back to earlier episodes, and new characters become ever more transparent versions of those who have previously appeared. The narrator and the reader are forced continually to reexperience the same primal scene, as temporality is collapsed and causality implodes⁷¹.

Això genera una causalitat que Nelson considera *curviforme* i autorreferencial, la qual, com en una corda Moëbius, retorna, en aquest cas parcialment, al seu origen, seguint un curs comparable a les espirals que utilitzen autors com Borges, Calvino o Nabokov⁷². Apareixen, no obstant, determinades variables que alteren lleument aquest retorn. Per exemple, l'estructura curviforme observada en la segona part de la primera temporada de *Prison Break* resulta lleugerament variada en la seva precedent. En la primera temporada, els objectius dels protagonistes, un cop arribada la mitja part, tornen a ser exactament els mateixos: el deadline no passa per un procés de reformulació, sinó més aviat per una postposició. Michael Scofield no guanya a l'apocalipsi. La imminent execució del seu germà s'imposa als plans d'evasió i Michael ha d'abandonar els seus objectius davant la impossibilitat d'aturar la *catàstrofe*, en un acte

⁷¹ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 78.

⁷² NELSON, R.J. *Op. Cit.*

que deixarà emergir els aspectes tràgics que té el relat⁷³. A *By the skin and the teeth*, el capítol 15 de la primera temporada, Scofield es rendeix resignadament a la impossibilitat i accepta el destí del seu germà. Però, a través d'una estratègia *deus ex machina* l'execució és aturada per una trucada inesperada del senador Tancredi⁷⁴. Això reconduirà de nou els objectius de Michael cap a la seva idea d'evasió, per bé que amb unes altres estratègies. Malgrat aquesta alteració, la causalitat *curviforme* impregna tots els relats, fins al punt que es dil·lueix la noció de *causa* i *efecte* i els fa termes indistingibles.

Tal assimilació ens fa pensar que el relat es posiciona en una certa *deconstrucció*. Precisament parteix Derrida, en l'origen d'aquest terme, de la subversió de la causalitat racionalista a partir de la hipòtesi de Nietzsche a *Voluntad de Poder*: com distingir la

⁷³ D'acord amb els plantejaments de Kermode es pot entendre la tragèdia com el successor natural del gènere apocalíptic. Els signes de decadència i mutació que descriu l'univers tràgic s'adiuen amb precisió a la *construcció de la destrucció*, a l'esquematzació d'un món agonitzant, que pateix les angoixes –i la paranoia– d'un final immediat que no arriba o que resulta en realitat un final espuri. De manera que l'espera i el patiment conviuen en un estat sedentari, immòbil, perpetu. Aquesta quasi-immortalitat que exhibeix la tragèdia i a la que es refereix Kermode, resulta impossible sense la noció d'*aevum*, el concepte que defineix l'ordre temporal en la narració i que és inherent en el sentiment tràgic. Perquè, precisament, l'*aevum* no espacialitza el temps, ni el destrueix, sinó que descriu la forma infreqüent d'una temporalitat que conjuga la duració *instantània*, així com l'eterna. En la seva convivència amb els esdeveniments temporals i el moment en què aquests es produeixen, l'*aevum* concep allò que en ell ocorre des de la perpetuïtat, però no des de l'eternitat. Bergson hereta aquest concepte de la *duratio* d'Espinoza, de manera que això el relaciona amb Proust i amb la *durée réelle*.

KERMODE, F. *Op. Cit.* 1966.

⁷⁴ L'escena recorda fortament l'execució d'Arvin Sloane a la sèrie *Alias*, amb la diferència que Sloane és aparentment executat i *retorna a la vida* minuts més tard (3x19, *Hourglass*).

causa de l'efecte? No és pròpiament l'efecte una causa de la pròpia causa? No és l'estructura causal una mera *inversió cronològica*?⁷⁵

Però la relació d'(anti)causalitat que anima els actes rellevants del relat esgota un ampli espectre de possibilitats a un nivell transgenèric, més enllà del naturalisme esmentat. Seguint els quatre models proposats per Richardson, els esdeveniments alternen causes sobrenaturals, naturalistes, atzaroses i, sobretot, metaficcional. Els cànons de probabilitat busquen un efecte de sorpresa, utilitzant combinadament cadascun dels models de manera descontextualitzada respecte al seu gènere natural.

Heroes, per la idiosincràcia del seu gènere, abunda en una relació causa-efecte regida per esdeveniments sobrenaturals, però alguns dels girs que es donen a *Prison Break* i a *24* tensen fins a tal punt el pacte ficcional que es deriva de la causalitat, que podrien considerar-se purament sobrenatural, a pesar de la importància dels codis realistes que els dos relats sol·liciten.

Des del primer capítol de *Heroes*, la sèrie s'auspicia, amb notòria incomoditat, sota el llindar d'una inquietant revelació, un saber reprimit, el de la pròpia identitat. A la llum de Deleuze, tot i

⁷⁵ Jonathan Culler dedica el capítol II de *Sobre la Deconstrucció. Teoría y crítica después del estructuralismo* a l'anàlisi d'aquest punt de partida en la filosofia de Derrida, d'on extreu també el terme *chronologishe Undrehung* per referir-se a aquest gir temporal entre causa i conseqüència o efecte. CULLER, J. *Deconstrucció. Teoría y crítica después del estructuralismo*. Càtedra. Salamanca, 1984. Pàgs. 79-100.

que en relació a la tragèdia teatral, es pot entendre aquest *saber* com una necessitat de repetició de l'acte de revelació:

En el teatro, el héroe repite precisamente porque está separado de un saber esencial infinito. Este saber está en él, se hunde en él, actúa en él, pero actúa como una cosa oculta, como una representación bloqueada. La diferencia entre lo cómico y lo trágico depende de dos elementos: la naturaleza del saber reprimido, ora saber natural inmediato, simple dato del sentido común, ora terrible saber esotérico; en consecuencia, también, el modo en que el personaje es excluido de dicho saber, el modo en que *no sabe que sabe*. En general, el problema práctico consiste en esto: ese saber no sabido debe ser representado como empapando toda la escena, impregnando todos los elementos de la pieza, comprendiendo en sí todas las potencias de la naturaleza y del espíritu. Pero, al mismo tiempo, el héroe no puede representárselo; debe, por el contrario, ponerlo en acto, interpretarlo, repetirlo. Hasta el momento agudo que Aristóteles llamaba *reconocimiento*, en que la repetición y la representación se mezclan. Se enfrentan, sin confundir sin embargo sus dos niveles, el uno reflejándose en el otro, nutriéndose del otro; el saber es entonces reconocido como el mismo en tanto es representado sobre el escenario y repetido por el actor⁷⁶.

De cares a una nova maduresa, els personatges assimilen críticament el seu prodigi natural al temps que ho fa l'espectador, i assaboregen el neguit d'una futurible i funesta conseqüència com a rèplica al seu do. Aquesta conseqüència no triga a manifestar-se; en forma de repte personal i en forma d'objectiu comú, perquè, com en

⁷⁶ DELEUZE, G. Diferencia y repetición. Amorrortu, Buenos Aires, 2006. Pàg. 42.

el cas de *24* i en el de *Prison Break*, no hi ha fita individual que no sigui col·lectiva. El descobriment forma part, doncs, d'aquest procés de reconeixement gairebé esotèric, en termes d'*interiorització*, que els personatges fan en relació a les seves naturaleses. Una *anagnòrisi* que hem designat com a *situació informacional* i que es fa coincidir, en tots els relats d'una o altra manera amb un revés propi d'una *situació vital*. Anagnòrisi i peripècia col·lideixen, de manera que l'èmfasi del conflicte resulta notòria. A *Heroes*, a més, el desencadenament causal que segueix a l'autodescoberta agredolça dels protagonistes s'empara en la seva habilitat per protegir-se contra un món hostil o bé inconscient respecte el seu potencial. I aquesta habilitat és, *naturalment*, sobrenatural. Però també a *24* i a *Prison Break* es dona la *revelació informacional* que fa especials els protagonistes dins el context del misteri principal: ells són els escollits per ocupar el centre d'una conspiració que han de resoldre des de les seves capacitats heroïques.

D'acord amb Richardson, "the supernatural can be easily distinguished and is present whenever a divine or superhuman causal agency is present. Events are typically endowed with a larger cosmological significance, and notions of fate, destiny, and fortune are used to describe the divine or diabolical plan that is worked out in the text. This type of work is what Todorov would call a tale of the marvelous and Frye would classify it as in the mythic mode"⁷⁷. L'assumpció del *mode mític* al que Frye al·ludeix es desenvolupa

⁷⁷ RICHARDSON, B. *Unlikely Stories. Causality and the Nature of Modern Narrative*. University of Delaware Press. Newark, 1997. Pàg. 63-64.

inicialment sota la incertesa d'uns objectius definits i és extensible a les tres sèries per bé que la literalitat a la definició de la causa sobrenatural sigui a *Heroes* més ostensible. El primer episodi d'aquesta sèrie, *Genesis*, impulsa el camí vers la descoberta d'objectius des de la incertesa: és una mera presentació de personatges amb un horitzó encara obscur i deforme; i l'eclipsi que els herois presenciïn de manera simultània, i que fixarà en l'imaginari de la sèrie una de les seves icones més cèlebres, constituirà una eloqüent metàfora d'aquest estat de suspensió.

Endegar el relat en una condició similar desencadena una maquinària narrativa d'acció vers el buit. Les imatges en parlen al·legòricament a la primera seqüència de la sèrie. Peter, al límit de la descoberta, entre la raó i el buit, es precipita al no-res des del terrat d'un gratacels de Manhattan. Busca evidències, però no sap cap a on el porten. L'impuls dels personatges s'atansa cap a un conflicte personal al temps que la condició sobrenatural instiga preguntes d'ordre metafísic. Indubtablement, aquestes qüestions arrossegueuen una càrrega d'incertesa major: l'assumpció d'uns poders sobrehumans implica un diàleg amb el destí, una interrogació sobre una missió. Però la revelació de la finalitat a aconseguir mantindrà encara els personatges a la deriva fins més endavant en la temporada. Comú a totes tres sèries és aquesta manca de control sobre el veritable objectiu que hi ha darrera dels esdeveniments que motiven les accions, aquest avanç vertiginós cap a l'incert i un esperit de resistència cap a les forces motrius que els impulsen per damunt de les seves decisions personals.

La constant desconfiança assetja la majoria de seqüències, amb la mateixa capacitat d'intromissió que tenen uns personatges en la vida dels altres. La xarxa de relacions entre ells qüestiona els vincles de causalitat naturals i revela un teixit de coincidències que porten darrera el signe de la predestinació, la conspiració i el propi atzar. Alternades, sobretot mesclades, aquestes tres característiques dibuixen el que en antropologia s'ha denominat una *coreologia*; un tumultuós camí d'encontres i desencontres⁷⁸, inicialment, emparat en certs criteris de versemblança o simplement com a formes de coincidència genuïna, més endavant, reforçats per la idea de proximitat extra temporal/espacial dels protagonistes de la sèrie. La facilitat amb la que els personatges es creuen, amb afanys comuns o simplement sense cap més significació que el nexa entre trames, descriu, paradoxalment, un món tan reduït com inabastable.

Sobre aquest joc de forces atomitzades que reaccionen unes contra les altres, plana la possibilitat de l'aliança dels herois, a voltes cega o simplement interessada, o, contràriament, la rotunda oposició als propòsits de l'altre. La descoberta de l'*alteritat*⁷⁹

⁷⁸ La lectura de Deleuze sobre Nietzsche contempla el xoc de forces que provoquen la trobada en un fenomen atzarós, que es vincula a l'atracció de dos elements en potència que necessiten un de l'altre per derivar l'acció, com succeeix en aquests relats. Deleuze destacarà a aquest efecte el concepte de *fragment* vinculat a l'atzar i que serà per a nosaltres cabdal en el segon capítol d'aquest estudi. DELEUZE, G. *Nietzsche y la filosofía*. Anagrama, Barcelona, 1986.

⁷⁹ Entenem *alteritat* com la crisi produïda per la descoberta de l'element diferenciador, en la línia en què ho exposa Lévinas; aquesta descoberta és permanent a *Heroes*, quan els protagonistes prenen consciència de les seves habilitats, en primer lloc, de les habilitats dels altres, a continuació, i, finalment,

impregna el funcionament causa-efecte en els propòsits dels personatges, almenys fins que l'assumpció d'una missió es va divisant progressivament més diàfana. Mentrestant, l'interès individual i, sobretot, una certa dinàmica del caos imperen en el comportament dels personatges. I en última instància, sempre assetja una sorpresa que ho capgira tot.

En el raquíctic marge de decisió que el determinisme del relat deixa als protagonistes, les casualitats teixeixen una línia d'òbvia predestinació. Al capítol *Five years gone* (1x20) de *Heroes*, l'estudi de pintura d'Isaac exhibeix una madeixa debanada, on fils de diferents colors es travessen intermitentment. Aquestes línies temporals, que representen el decurs seguit per cadascun dels personatges amb habilitats sobrehumanes, il·lustren de manera pormenoritzada la investigació del doctor Mohinder Suresh. Naturalment, per al genetista, no hi ha element aïllat i atzarós en la manera com els personatges es relacionen. El seu és un mètode pragmatista, basat en abduccions, que li permeten establir conclusions a posteriori i explicar els fets més sorprenents⁸⁰. I és

del diferent ús que se'n pot fer d'acord amb els objectius personals de cadascú. LÉVINAS, E. *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. Sígueme. Salamanca, 1997.

⁸⁰ És el raonament abductiu el que engega una maquinària d'interpretacions simultànies entre espectador i personatges, però en aquest cas, ho fa des del contrast. Charles S. Peirce apunta que qualsevol esdeveniment desperta unes hipòtesis racionals i al mateix temps instintives, les quals es basen en la posada a prova de la causalitat lògica dels fets. El xoc entre les causes esperades i les realment produïdes alimenta la intuïció de girs insospitats, de manera que sosté l'espectador en un estat de qüestionament constant de les seves pròpies hipòtesis. L'abducció es desborda, no hi ha capacitat de decisió davant la inefabilitat del que està per venir. PEIRCE, C.S. "Prolegomena to an Apology for Pragmatism"

que, com apunta Richardson, la casualitat, en el relat sobrenatural, acusa un cert sentit de simulacre o de pura figuració: “In a comprehensive supernatural framework, chance is only apparent, denoting the failure of human understanding rather than any gap in the divine plan”⁸¹. Resseguint la petja de la tragèdia grega, els personatges de *Heroes* arriben a concebre els seus poders com a fruit de l’accident fins que l’evidència els demostra que darrera de la seva singularitat s’amaga un sentit de la predestinació. La investigació científica del professor Suresh avala, des de la disciplina de la genètica, aquest comportament determinista dels personatges. Però l’atzar es manifesta amb certesa, i ho fa des d’altres perspectives a la narració.

La guia de les expectatives vers una resolució del suspens, el *set mental* en el sentit que Gombrich l’entén⁸², apareix de nou segmentada, i es va esqueixant progressivament a través de tots els personatges. Això aguditza un sentit transversal de la causalitat fins a impossibilitar-la en la seva immediatesa. El sentit de causa-efecte reposa sobre unes trames aparentment desvinculades en tots els relats. Per això l’efecte troba la causa allunyada en el temps i en l’espai. A la llum d’aquesta reflexió, i continuant amb els dos arcs dramàtics esmentats, és il·lustratiu el següent exemple, també de *Heroes*: Matt Parkman, el policia de Los Angeles amb poders

a HARTSHORNE, C., WEISS, P., i BURKS, A.W. *Collected Papers of Charles Sanders Pierce*. Harvard University Press. Cambridge, 1931-1958.

⁸¹ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* pàg. 64.

⁸² El *set mental*, també denominat *schemata*, establiria el conjunt d’inferències que l’espectador realitza d’acord a uns patrons de comportament clàssics de les narracions. GOMBRICH, E.H., HOCHBERG, J.E., BLACK, M. *Art, Perception and Reality*. John Hopkins University Press. Baltimore, 1994.

telepàtics, troba el radioactiu Ted Sprague als peus del llit de la seva dona moribunda. Mentre l'esposa de Sprague agonitza, Matt llegeix de la seva ment una advertència, l'explosió del seu marit Ted. Parkman no coneix Hiro ni Peter Petrelli. No existeix en aquest moment cap vincle que estableixi la cadena causal entre el policia i els dos herois que estan al corrent de l'explosió, de manera que les hipòtesis de l'espectador aniran dirigides a establir els ponts causals o casuals per afavorir la consecució dels propòsits dels protagonistes.

1.3.b.2. La força conspiratòria

Però la cadena causal, amarada de coincidències, amaga de nou una lògica narrativa externa que justifica *tant* d'atzar, és la lògica de la conspiració. Richardson parla de la causalitat metaficcional quan es donen moltes casualitats al mateix temps:

even when plausible enough within the fictional world, excessively fortuitous encounters clearly show the author's hand. Where character sees coincidence, a reader will discern contrivance. For this reason explicit thematizations of chance in modernist literature are frequently accompanied by metafictional developments⁸³.

Les formes conspiratòries acaben sent sovint una extensió de la mà de l'autor per justificar els girs i reversos de la trama, especialment quan aquests són quantiosos; sota l'aparença que hi ha una sèrie de coincidències que irrompen en els camins dels

⁸³ RICHARDSON, B. *Op. Cit.* Pàg. 85.

protagonistes, s'oculta una dinàmica organitzativa que dona forma a tot el context. L'evidència per a l'espectador de l'artifici conspiratori a *Prison Break* suposa un exemple paroxístic de la solució d'un conflicte i la reconducció de la trama vers altres incògnites. De les esclertes que el propi relat va deixant progressivament entreobertes a *Prison Break* emergeix la presentació de la Companyia⁸⁴, que justifica aquests interrogants: la seqüència, derivada del *cliffhanger* del capítol anterior, presenta Lincoln i L.J. asseguts a un cotxe policial que els dirigeix de nou cap a la presó (2x10, *Rendez-vous*); l'arc dramàtic sembla acostar-se al que Lavery entén per una *cloenda del nivell de les accions*⁸⁵, però, sobtadament, el vehicle és apartat de la carretera per una furgoneta i Lincoln i el seu fill són alliberats pels homes del pare de Borrows⁸⁶. Novament, peripècia i anagnòrisi coincideixen en l'instant per densificar l'acció. La continuació passa per un procés de reconciliació paterno-filial en el que s'explica que aquest organisme per al que treballa el pare de Lincoln és una institució clandestina que lliuta contra La Companyia.

⁸⁴ Resulta oportuna la coincidència en el nom "La Companyia" a *Heroes* i a *Prison Break*, per designar un dels organismes que estan darrera de la conspiració, de la mateixa manera que *Lost* i *Buffy the Vampire Slayer* tenen en comú "La Iniciativa".

⁸⁵ El concepte de *cloenda del nivell de les accions* es refereix a la resolució d'un obstacle o d'una situació conflictiva, sense necessitat de comportar una *cloenda a nivell de les incògnites*. LAVERY, D. *Op. Cit.* 2003.

⁸⁶ Aquest mecanisme de rescat recorda poderosament als ja utilitzats a la sèrie *24* per explicar, irònicament, el contrari: alguns personatges, com passa amb Teri i amb Kim a la primera temporada, són re-segrestats per aquest procediment després d'haver estat alliberats per les forces de l'ordre.

En el desenvolupament causal de tot allò relatiu a la conspiració existeix en comú a les sèries tractades una forta connivència dels plans prefigurats per la figura que està a la cúspide d'aquesta organització. L'estructura conspiratòria de *Prison Break* és, com a *24* i *Heroes*, piramidal i amb ramificacions infinites, en alguns casos, contradictòries, on els errors de protocol i les confrontacions dintre de la pròpia jerarquia de poder afavoreixen els objectius dels personatges que es situen a l'altre costat d'aquesta conspiració⁸⁷. Això fa que existeixi una forta connivència als plans preconcebuts pel personatge que es troba al centre de l'organització conspiratòria, produint un efecte de *casualitat aparent*, explicada *a posteriori* per la participació d'aquesta figura manipuladora. Al centre de la conspiració de *Prison Break*, per exemple, es troba la presidenta Caroline Reynolds –almenys fins el progressiu descobriment dels integrants de La Companyia- i els diferents tentacles que aquesta mou. Aquesta estructura genera conflictes i sobreposicions entre els personatges, especialment entre Kim, l'ajudant de la presidenta, i Kellerman, l'home a qui han ordenat matar els germans Borrows/Scofield. Però la narració sembla portar, a la segona temporada, els personatges a un punt mort derivat de l'arribada dels protagonistes a la cúspide d'aquesta piràmide: després de l'extorsió de la presidenta per part de Michael, aquesta sembla acceptar el tracte i declarar en directe la innocència dels

⁸⁷ Aquests errors de protocol, o les oposicions entre els diferents personatges que integren l'organisme conspiratori, representen part dels esdeveniments fortuïts que afavoreixen els personatges. Al capítol 3 de la segona temporada, per exemple, (*Scan*) Michael Scofield aconsegueix escapar d'un treballador del servei de grues que el reté mentre ve la policia perquè, precisament, els serveis que han estat enviats no arriben amb prou rapidesa.

germans Borrows/Scofield. En roda de premsa, la presidenta dimiteix de les seves funcions per malaltia i la narració fa renéixer tots els seus conflictes.

Un efecte similar és el que es produeix amb el suïcidi d'Steadman. El germà de la vicepresidenta i després presidenta dels Estats Units, que ha estat reclòs clandestinament a una casa aïllada enmig de Montana després de fer creure a l'opinió pública que ha estat assassinat per Lincoln Borrows, és alliberat de la mansió que el té captiu per Kellerman i els dos germans protagonistes. La seva existència, tot i que distorsionada per les operacions quirúrgiques, pot ser la prova d'un homicidi mai comès. De manera que Lincoln i Michael consideren l'opció de presentar Steadman per a confirmar la seva innocència i, per tant, preservar-lo de les amenaces de mort que Kim, l'acòlit de la presidenta, ha ordenat vers ell. Les possibilitats de procedir amb aquesta estratègia, no obstant, s'extingeixen totalment quan sobtadament Steadman pren consciència de l'ús que tothom ha fet de la seva persona i es dispara un tret al cap. En aquest instant, les pistes que recullen Scofield i Borrows per demostrar la seva innocència retornen al punt d'origen.

La figura de Terrence Steadman, empresonat no casualment com els propis protagonistes de la sèrie, es transforma un cos sense identitat, un cos que es troba *entre dues morts*, en la posició d'Homo Sacer, d'acord amb l'apel·lació de Giorgio Agamben⁸⁸;

⁸⁸ AGAMBEN, G. *Homo Sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Pre-Textos. València, 1998.

això és, un personatge finat des del punt de vista legal, però viu des d'un punt de vista biològic, un fantasma primer reclòs, després erràtic, dins d'un sistema legislatiu que no el reconeix⁸⁹. És una figura descossificada, sense rostre, que parla des de les ombres i que no té possible aprehensió⁹⁰. Una figura fantasmagòrica que representa un demiürg movent els fils de les persones que estan al seu voltant. Els personatges que treballen per aquesta figura ho fan tentacularment i assumint decididament la corrupció de la missió que els ha estat encarregada, de vegades amb càrrecs de consciència o amb la pressió del penediment. Els obstacles acaben resultant sovint ells mateixos: la membrana que ha creat la piràmide és tan extensa, interminable, que finalment acaba fent xocar els seus elements. Però l'aparell policial proposa també els seus mecanismes coercitius o burocràtics que acaben mermant l'execució de les accions dels personatges. Mentre a *24* la burocràcia policial acaba tenint el ressò de la narrativa kafkiana i impedeix Jack Bauer assolir els propòsits per una via *legal*, a *Prison Break* el control sobre

⁸⁹ Jack Bauer inicia la cinquena temporada de *24* en un estat similar: l'agent de la UAT sembla estar mort per la majoria de personatges de la sèrie. Però, a part de situar-se en aquest estadi *entre dues morts*, Bauer es troba també *entre dos estats de legalitat*, la llei no reconeix ni limita els seus actes, perquè no existeix davant d'ella; opera en un espai emparat/obviat per la llei, però, paradoxalment, fora dels seus imperatius.

⁹⁰ A *Prison Break*, la figura de la presidenta Caroline Reynolds es mostra gairebé sempre des de la metonímia: la seva presència s'intueix, al marge de la seva veu, pels objectes que l'envolten i per les accions, sempre fragmentades que es veuen d'ella. Malgrat que aquest recurs va venir donat essencialment per aspectes de producció (l'actriu Patricia Wettig, que encarna el personatge de la presidenta, va signar un contracte com un dels personatges centrals de *Brothers and Sisters*, reduint, per tant, la seva disponibilitat per participar en el *show* de la ABC), aquest recurs es manté coherent amb la presentació d'altres personatges, com el de l'expresident Steadman, a qui es va presentant també progressivament a través de la forma fragmentària i concreta.

l'agent Mahone a la segona temporada serà un impediment perquè la conspiració es desenvolupi tal i com estava prevista.

1.4. Nuclis d'acció i abismes narratius

El clímax del conflicte es resumeix en *situacions-tipus*, que poden ser més afins a una lògica de causalitat o a una de *casualitat*, però que, en qualsevol cas, es poden resoldre a través de qualsevol dels dos paradigmes, si bé cada situació prioritza unes sobre les altres. Aquestes situacions *al llindar de* la inflexió del ritme del relat són de l'ordre següent:

1.4.1.1. Situacions d'acceleració del risc: deixen l'acció a la meitat i la potencien. Insinuen una *acceleració de la cloenda de les accions* i *una ampliació a nivell de les incògnites*. S'assumeixen majoritàriament des d'una lògica causal.

1.4.1.1.A. Situacions vitals: són situacions de vida o mort

- f) Perill de l'heroi davant la mort
- g) Perill de l'amic o l'amant davant la mort
- h) L'acció s'aproxima al deadline
- i) Proximitat de les forces antagòniques
- j) Separació de camins

1.4.1.1.B. Situacions informatives: accés a determinades informacions. S'acostumen a donar poc, perquè aquesta modalitat busca l'impacte i, per tant, es situa dins de l'altra categoria.

1.4.1.2. Situacions de desacceleració, mise en abime o impacte aturador: suposen una *interrupció al nivell de les accions* o una *alteració/ampliació a nivell de les incògnites*. S'assumeixen primordialment des d'una lògica casual.

1.4.1.2.A. Situacions vitals: són situacions d'experiència, vida o mort dels personatges

- c) Final de la trama d'un personatge
- d) Mort d'un personatge

1.4.1.2.B. Situacions informatives: accés a determinades informacions:

- d) Complicació en la missió amb aparent bloqueig
- e) Revelació de secret o descobriment d'un secret
- f) Pèrdua de les pistes

Procedim a continuació a aclarir aquesta taxonomia:

1.4.1.3. Situacions d'acceleració del risc:

Com apuntàvem anteriorment, deixen l'acció a la meitat i la potencien. Insinuen una *acceleració de la cloenda de les accions i una ampliació a nivell de les incògnites*.

El simulacre del nus, la idea que tota la construcció argumental es basa en l'acumulació de nusos d'acció per saturar el relat, contempla diverses estratègies derivades de la relació amb el conflicte puntual. Ens trobem amb un conjunt de situacions tipus que tenen a veure amb l'apropament al risc, amb la imminència i acceleració de la catàstrofe. Aquestes situacions suposen l'activació immediata de l'anunci de *mort*, de final argumental, el qual va acompanyat sempre, paradoxalment, d'una ampliació de les incògnites. L'apropament accelerat a aquest esgotament genera un creixement de les suspicàcies i l'especulació de l'espectador en relació a aquest final, a com es produirà o al que se'n derivarà. Són situacions que afecten, per una banda, a allò vital i, per l'altra, a el que és merament informacional, de manera que conté certes implicacions amb l'enigma de la narració. En qualsevol cas, les situacions d'acceleració del risc no anul·len aquelles de desacceleració. És més, unes poden desencadenar les altres gairebé consecutivament, i aquesta combinació és la que millor contribueix a la saturació.

1.4.1.1.A. Situacions vitals:

a) Perill de l'heroi davant la mort

La figura de l'heroi es situa sempre en l'estadi identificatiu en què l'amenaça principal de l'argument acaba sent un atemptat contra la seva pròpia vida. El risc és sempre vital i individualitzat, encara que per ell es representi la col·lectivitat i en això derivin les situacions sacrificials a les que s'acosten els personatges principals d'aquestes sèries. En aquesta gamma de situacions de perill, els herois visiten intermitentment el segon últim de la seva vida, per renéixer múltiples vegades, com ho fa la pròpia estructura episòdica de les sèries. Insistim en el terme *intermitent*, perquè la trobada del protagonista davant la mort es dona amb certa recurrència, moltes vegades, davant del mateix enemic. Només cal recordar el nombre d'ocasions en què Jack Bauer s'enfronta davant Gaines en la primera temporada de *24*, Peter Petrelli davant Sylar a *Heroes*, o Michael Schofield davant el policia Alex Mahone, la segona temporada.

b) Perill de l'amic o l'amant davant la mort

El perill dels personatges coadjuvants o propers a l'heroi reverteixen sempre sobre les trames principals i s'utilitzen sovint com a condició per al xantatge sobre aspectes que involucren el l'objectiu últim. Això marca una estricta dependència de les trames que provoca l'efecte de simultaneïtat que es veurà més endavant. En

el fons, resulta un mecanisme tautològic, que es deriva del mateix risc que l'heroi ja ha assumit i que es comprèn en la seva missió. Però el fet que moltes vegades es produeixi fora de l'espai que el protagonista controla redunda en la inflació de les tensions. Al mateix temps, descriu una situació dilemàtica que atorga un caràcter tràgic als relats.

c) Acció s'aproxima al deadline

La reiteració del deadline apareix de manera sostinguda en el recorregut de les sèries. El moment en què el deadline es fa més palpable és, deixant de banda el final de la temporada, el primer arc dramàtic, que coincideix aproximadament amb la meitat del relat. Perfil, aquest moment, una prospecció al terreny que es trepitjarà a la cloenda de la sèrie i genera un punt climàtic d'alta acceleració. Les primeres temporades de les sèries que tractem s'acosten a aquest fals *últim deadline* avançant la catàstrofe que aboca la resolució: l'assassinat de Palmer i el rescat/mort de la família Bauer, l'explosió i la salvació de la *cheerleader* a Heroes, o l'execució de Lincoln. Aquest punt àlgid a mitja temporada no exclou, però, que es donin diferents segments⁹¹ de menor intensitat però igualment activadors del nucli narratiu per efecte de l'aproximació al deadline.

⁹¹ Prenem el terme *segments* de la nomenclatura utilitzada per Xavier Pérez a PÉREZ, X. *El suspens cinematogràfic*. Pòrtic. Barcelona, 1999.

d) Proximitat de les forces antagòniques

Una de les particularitats d'aquestes sèries té a veure amb la dificultat de polaritzar en alguns casos les forces antagòniques, tal i com s'ha esmentat anteriorment. En aquest sentit, els moments climàtics del relat passen no només per l'acostament físic dels oposats, sinó també per l'aliança puntual entre enemics que tensiona momentàniament tot un fragment de la narració. El suspens es genera aquí en relació a la possible traïció d'un dels personatges, o bé, en la descoberta que un d'ells no té les intencions que l'altre sospita. Nombroses situacions posen en escena aquesta estratègia que va accelerant progressivament les sospites: al capítol 1x19, 6.00-7.00, de la primera temporada de *24 Jack* cerca al costat del cap de la UAT, George Mason, el búnker on es podria trobar-se el seu enemic comú, Victor Drazen. Al llarg del camí, Mason, fins aleshores enemic de Jack, va rebent ordres telefòniques a esquenes de Jack que augmenten les suposicions de l'espectador. El mateix succeeix a *Heroes* quan Mohinder accedeix a ser acompanyat per Sylar en les seves investigacions sense saber que aquest darrer vol eliminar els herois que van visitant per absorbir-ne els poders. I en la mateix direcció apunta el pacte entre Michael el policia Mahone a partir de la tercera temporada de *Prison Break*.

e) Separació de camins

La idea de la *separació* dels herois, que apareix a l'estructura clàssica de la novel·la èpica i romàntica, és viscuda com

una propensió inevitable al risc. La coralitat obliga a un joc d'apropament i distància dels personatges, el qual marca la sospita que l'empresa en solitari fa més vulnerables els personatges. Precisament aquesta condició caleidoscòpica dels relats fa que les angoixes al respecte es multipliquin, de manera més flagrant quan l'espectador és coneixedor dels riscos que la separació enclou i, al mateix temps, quan sap la dificultat que representa tornar a reunir els personatges en els universos d'error caòtic i indomable que viuen els protagonistes. La separació entre Teri Bauer i la seva filla, Kimberley, després que l'adolescent patís un accident de trànsit (1x16, 3.00 P.M. - 4.00 P.M.) explica bé aquest mecanisme: ambdues resten en un estat de desprotecció absoluta, de la mateixa manera que succeeix quan es separen els Herois, a destacar, Hiro i Ando, o quan els germans Burrows prenen camins diferents.

1.4.1.1.B. Situacions informatives:

Aborden l'accés a determinades informacions rellevants per al misteri principal de la narració o per als personatges.

S'acostumen a progressivament, accelerant les expectatives de manera creixent al llarg de tot el relat. Però, més enllà d'aquesta progressió, es donen amb la seva màxima expressió dins de les situacions de desacceleració, perquè aquesta modalitat busca l'impacte i procura el xoc com a prioritat.

1.4.1.2. Situacions de desacceleració, *mise en abime* o impacte aturador:

Es tracta de moments nucleïcs que aboquen el clímax a una forta col·lisió de les expectatives, fins a tal punt que col·lapsen momentàniament el relat, el retenen en la sorpresa, i disparen a continuació les incògnites, ja sigui ampliant-les, ja sigui alterant-les com a resultat d'aquest impacte.

Dividim novament aquestes situacions en *vitals* i *informatives*, d'acord amb les seves naturaleses:

1.4.1.2.A. Situacions vitals:

a) Final de la trama d'un personatge

Malgrat que els textos que treballem es demostren infinits, algunes trames semblen tocar fi en determinats moments en què els personatges han superat les condicions en què poden fer avançar el relat. Són situacions que clouen totalment o parcial una trama i que, en aquests relats, ho fan de manera gens discreta, buscant el punt àlgid del suspens i la tensió narrativa. L'atac sobtat al personatge d'Abruzzi, a *Prison Break* (1x12, *Odd Man Out*), el deixa momentàniament fora de l'espectre de conflictes argumentals. La seva sortida no pot ser lleu, com tampoc ho és cap de les trames que s'extingeixen enmig de l'argument. Per això, l'acció es planteja com un esdeveniment inesperat d'alt impacte que deixa en suspens

la continuïtat del personatge. Posteriorment, Abruzzi reapareixerà per encetar noves trames, que poc tenen a veure amb les línies d'actuació anteriors. De la mateixa manera que el personatge reneix, també ho fa l'argument.

b) Mort d'un personatge

Davant l'escàs marge de salvació que moltes amenaces deixen per als protagonistes, la sortida es mostra senzillament irresoluble i el que sobrevé és la mort, el final del personatge, que porta molt sovint el final d'una trama. Aquesta és sovint una estratègia sorpresiva que atura momentàniament el relat per fer-lo créixer en altres direccions posteriorment.

Hereves encara del model melodramàtic, les sèries elaboren, en determinades ocasions, una mort aparent, un decés que és enganyós i que, per tant, esdevé un recurs merament tensionador del relat, amb conseqüències reals sotmeses a un relatiu valor. L'engany en qüestió circula a través de dues manifestacions: l'explicació que la mort no ha estat real, sinó fruit de quelcom no mostrat al relat, o, directament la resurrecció del propi personatge mort. El descobriment d'aquest artifici implica òbviament una sorpresa i, per tant, un gir sobre les expectatives del públic, que ha obert una nova línia d'especulacions a partir de la mort del personatge. En resulta un gir que activa la recuperació de la trama i

recol·loca els conflictes com en un estat d'etern retorn⁹².

La forma que pren aquesta resurrecció de la trama es manifesta, a voltes, de la manera més literal possible, des de la resurrecció del propi heroi o del personatge desaparegut. El gènere de cada sèrie permetrà que aquesta literalitat es pugui entendre com un equívoc o un buit d'informació que té l'espectador, a qui se li ha ocultat la salvació final del personatge, o com un efecte real de transició de la mort a la vida a través d'un procés sobrenatural. Per les característiques de cada sèrie, doncs, cadascuna actua en una direcció o en una altra, o fins i tot utilitzant ambdós recursos a l'ensem, però obtenint sempre el mateix resultat i revertint en tot moment en la mateix estructura. *24* i *Prison Break* abunden en la primera opció, la que explica a posteriori que els personatges aparentment desapareguts no han mort en realitat i que tot ha estat fruit d'una manca d'informació. *Heroes*, a banda d'explotar aquesta alternativa, es pot permetre la possibilitat d'utilitzar la resurrecció heroica des del vessant sobrenatural que impregna la textura de tot el relat.

⁹² Jordi Balló i Xavier Pérez al·ludeixen a aquesta capacitat de regeneració com una forma clàssica per a la perpetuïtat de la saga heroica: “A partir del recurso cristológico que todo ciclo mesiánico utiliza para consolidar la potencia de los héroes libertadores, la mayoría de los protagonistas de una ficción seriada cumplen algún día, de forma simbólica o real, el ciclo de la muerte y la resurrección. Éste es un elemento esencial para la revitalización de la saga, aunque se trate de una falsa muerte. La resurrección de la mayoría de héroes seriales emula los grandes momentos de la mitología, y redimensiona estas figuras equiparables a dioses por su capacidad de eternizarse en el universo ficticio”. BALLÓ, J. i PÉREZ, X. *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repectación*. Editorial Anagrama, Barcelona, 2005. Pàg. 140.

L'aparició de la filla de Jack Bauer, a la primera temporada de *24*, un cop s'ha estavellat el cotxe en el que ella anava (1x16, 3.00 P.M. – 4.00 P.M.), o el retrobament entre Michael Scofield i la doctora Tancredi a la quarta temporada de *Prison Break* després d'haver-l'ha vist decapitada anteriorment (3x4, *Good Fences*), il·lustren el primer cas, on es justifica la mort i la resurrecció per ocultacions d'altres personatges. En canvi, el final de la primera temporada de *Heroes* circumda el concepte de resurrecció des d'un component profundament lleial al terme.

La reflexió sobre la mort i la resurrecció dintre del propi relat manifesta una opressió probablement mai tan exacerbada com en la modernitat. Milly Buonanno apunta a una recerca de la creació de *enginyoses tècniques exorcistes* que permetin reformular el dolor de la mort i, sobretot, disminuir els riscos de la vida. Basant-se en el treball de Zygmund Bauman sobre la vivència de la mort i la immortalitat, explica les estratègies que acompanyen l'esdeveniment perllongatori de la vida moderna:

One of them is the deconstruction of mortality: once the impossibility of denying or eliminating death had been acknowledged, modernity created and continues to nourish hopand expectations (as well as concrete conditions of possibility) of an almost unstoppable prolonging of life. By now it seems that one no longer dies of mortality and thus of an ineluctable component of the human

condition, but of single specific and fortuitous causes – diseases, accidents, violence – that can be prevented, avoided or deferred.

Conseqüència d'aquesta resurrecció de la trama i de la *irrevesibilitat temporal* tal i com l'entén Bergson⁹³, els arguments d'aquestes sèries experimenten, paradoxalment, una certa reversibilitat. Les situacions que viuen els personatges es sotmeten a una inversió que, en molts casos, suposa un gir copernicà en la línia d'acció dels protagonistes.

1.4.1.2.B. Situacions informacionals:

a) Complicació en la missió amb aparent bloqueig

De l'escriptura pretesament caòtica que el relat vol donar a la coralitat de trames, es recull la ineficàcia d'un sistema que es torna en contra dels protagonistes, per bé que cerqui el seu benefici. S'assenta un paradigma d'oposicions incomprensibles, que sabotegen constantment la missió principal emparades en la tecnocràcia i les jerarquies absurdes que només l'individu fora del sistema, per transgressor, pot superar. En aquest marc, l'oposició interessada de determinats personatges accentua el nucli d'acció, per bloqueig a l'objectiu dels protagonistes. Alberta Green és enviada com a nova directora de la UAT a la primera temporada de 24. Les seves antipaties cap a Jack suposen una coerció total per al

⁹³ BERGSON, H. *L'évolution créatrice*. Presses Universitaires de France. París, 1941.

protagonista, fet que es percep com una situació estanca que agreuja la intensitat del relat. El que vindrà a continuació, després dels nuclis que componen aquests moments, serà una escapada d'aquest poder repressiu que posarà en qüestió la moralitat dels personatges, a banda de la complicació de la seva condició en enemistar-se no tan sols amb els seus enemics evidents, sinó també amb els que han de contribuir a satisfer la comesa que estan duent a terme.

b) Revelació de secret o descobriment d'un secret

En les situacions *d'impacte aturador* o desacceleració, la suspensió eventual i momentània de l'acció és deductible de la forma més àmplia de *revelació*. Davant d'elles es situen les figures inaprehensibles de l'escissió de la inèrcia de l'acció per la irrupció d'una informació extraordinària, més que confessada, baladrejada sobtadament. El secret evidenciat desemmascara un circuit d'aparences i mentides que activa en l'espectador hipòtesis renovades. Al centre d'aquest vòrtex d'ocultacions encadenades, el secret ha pres, fins al seu desvetllament, un temps del relat que desvia la seva progressió en línia recta i contribueix a la saturació.

Addicionalment, la revelació pot trobar-se en l'origen de la missió i ser element inductor d'ella, malgrat que l'acció ja hagi començat cap a diferents direccions. El desvetllament resulta aleshores clau per resituar els personatges i, de retruc, el caos que pretén generar la narració.

A *Táctica de los signos*, Paolo Fabbri fa del tema del secret un element nuclear d'anàlisi semiòtic, un cercle d'atracció que no ens en absolut aliè en aquesta anàlisi. El secret exerceix una aborció abismal que irriga en totes les direccions i és, com sosté Fabbri, des d'aquesta premeditació del desconegut que s'activa la invitació al joc sobre el temps. Perquè l'incert torba la previsió de futur, per bé que no nega la seva planificació com si es tractés d'un passat, com si l'esdevenir s'hagués de resoldre d'acord al que ja s'ha experimentat. L'estretor de la instància enunciativa que guarda el secret momifica el temps en un estat de present permanent, que es desenvolupa a partir de la repetició de situacions o l'espera de repetició i reacció. “La estrechez del ahora,”, prossegueix Fabbri, “no appreciable ni mensurable, va acompañada por una iteración, por un modo especial de ensamblar intervalos entre lo mismo y lo mismo, modo que bien pudiera er la formula de la *consumación de los tiempos*. En efecto, si ese tiempo detenido carece de historia no deja de tener su forma”⁹⁴.

Acceptada aquesta classe de paràlisi del temps en present sota la forma de permanència iterativa, la manifestació de la veritat del secret diposita en aquest temps una facultat tensora: la de servir a l'impacte immobilitzador momentani per produir a continuació una precipitació de l'acció –en el cas que la revelació es produeixi

⁹⁴ FABBRI, P. *Tácticas de los signos*, Gedisa, Barcelona, 2001. Pàg. 63.

per al protagonista i l'espectador al mateix temps-, o una precipitació del suspens –en el cas que sigui només l'espectador qui disposa d'aquesta informació.

En efecte, el secret sol·licita, una sèrie d'informacions per donar altres informacions; dades sobre el passat que es manifesten especialment a través del conflicte sentimental del qual parteix el reposicionament dels personatges. Aquest conflicte es doblega principalment en les relacions paterno/maternofilials i les amoroses i/o sexuals⁹⁵. Com excursions al món del que ha estat permanentment silenciada, els protagonistes escullen el moment de precipitació de l'apocalipsi del relat per endinsar-se en les seves crisis internes, restringides per les pors, inhabitades durant molt de temps. Dependència i simbiosi seran, en aquest punt, dos conceptes que interpretaran els relats de *24*, *Prison Break* i *Heroes* en clau melodramàtica. La impossibilitat de deslligar les relacions afectives, per un vincle familiar o sentimental, de la *missió heroica* aboquen sempre a un trencament dolorós, a un augment de les tensions que es resol amb una solució mai agradable per tots els personatges.

⁹⁵ En el seu estudi sobre el comportament de la narrativa serial de la producció *Alias* (cadena, any), Henrik Örnebring interpreta aquestes estratègies com a elements perifèrics al conjunt de trames i subtrames del relat, tot i que, efectivament, actius en el decurs de les mateixes. El nom que atribueix a aquestes parts del discurs és el de *temes*, que adoptarem també per aquest estudi, la diferència fonamental de les quals respecte les trames seran les possibilitats de resolució que s'assenyalen clarament en el discurs. La manca de coherència d'una resposta, la impossibilitat d'establir hipòtesis, és el que defineix el *tema* per oposició a la *trama*. ÖRNEBRING, H. *The show must go on... and on: Narrative and Seriality in Alias*, a ABBOT, S. i BROWN, S. *Investigating Alias. Secrets and Spies*. I.B.Tauris, Nova York, 2007.

Els mètodes dels protagonistes per descobrir el secret resseguiran el fil de la *hard-boiled* americana, la novel·la negra on la recerca deixa de ser una qüestió d'intuïció i coneixement, per esdevenir un recorregut de col·lapses amb altres personatges a qui arrencar les informacions. Però la combinació del gènere d'acció amb el melodrama fa insatisfactori el simple xoc de personatges si no hi ha, amb ells, vincles emocionals. De fet, aquestes sèries no fan més que afegir al relat allò que mancava al *hard-boiled* com a gènere de l'autonomia i la individualitat⁹⁶. Ara, no hi ha secret que no travessi pel mig els protagonistes i que trenqui la ingenuïtat d'un individualisme relativament plaenter i psicològicament alliberador.

Com Fabbri, considerem el terreny del veritable/fals des d'una perspectiva bachelardiana, com un espai de topofílies i topofòbies, on el *tauma* –la por insostenible davant la veritat de la naturalesa– es complementa contradictòriament amb el desig de saber⁹⁷. D'aquesta manera, l'experiència de la veritat travessa la vaguetat del coneixement cautelós que, un cop assolit, desborda momentàniament el relat i l'atura per resituar expectaves. Inaugura, aquesta interrupció, la consciència del protagonista d'un traspàs, el que anul·la l'*atzar*, en aquest cas, per primar el *destí*. El que, prospectivament, prenia la forma d'un cúmul de circumstàncies atzaroses, s'explica retrospectivament a través de la revelació del

⁹⁶ NYMAN, Jopi. *Men alone: Maculinity, Individualism and Hard-boiled fiction*. Ed. Rodopi B.V. Amsterdam, 1997.

⁹⁷ FABBRI, P. *Op. Cit.* Pàg. 125.

secret com una maniobra d'allò que ha acabat posicionant de manera premeditada l'heroi en el punt en què es troba: “El efecto verdad se manifiesta a veces como efecto estésico-estético que hiere los sentidos y la imaginación como brusca interrupción de la cotidiana (im)postura del mundo. Rostro trágico de Medusa, rostro cómico del espantajo que rasga el velo de las apariencias, éxtasis o síncope que se presenta o impone más allá de lo V/F como *destino*. Es la inexorable centella en lo indiscernible”⁹⁸.

L'aliança del gènere fantàstic amb el melodrama que planteja la subtrama familiar i la sentimental, o, seguint la triple disgregació de Freeman, l'aliança entre els gèneres d'horror, ciència ficció i melodrama recorre els marges de les relacions familiars amb una enorme comoditat en les trames adolescents o que simbolitzen l'impàs de la ingenuïtat a la maduresa. Sobchack apunta:

Engaging in urgent and dynamic exchange, whose goal is ultimately conservative, the three genres attempt to narratively contain, work out, and in some fashion resolve the contemporary weakening of patriarchal authority and the glaring contradictions that exist between the mythology of family relations and their actual social practice. In all three genres those contradictions are most powerfully condensed and represented in the problematic figure of the child⁹⁹.

El funcionament trident d'aquests gèneres permet dispersar els continguts del conflicte central –gairebé sempre des d'aquesta

⁹⁸ FABBRI, P. *Op. Cit.* Pàg. 126.

⁹⁹ SOBCHACK, V. *Op. Cit.* Pàg. 147.

vessant *teen-* i, per tant, afavorir el desenvolupament de la història multitrames pròpia d'aquest tipus de narracions. El resultat és la immersió en els processos de canvi dels protagonistes en aquest estat transitori des de la confrontació amb la seva autoritat paterna i des de la descoberta de l'alteritat. Seguint l'estela de Shobchack, Freeman apunta: "Horror, science fiction and fantasy fit readily into the highly coded landscape of melodrama for adolescent viewers, for individually and together the generic elements of each form work towards expressing the anxieties of in between-ness – a metamorphosing body caught between childhood and adulthood"¹⁰⁰.

Destenyit sempre, doncs, si no pel fantàstic, sí pel misteriós, el melodrama edifica la seva complexitat a partir d'aquest cúmul d'incògnites que estan tan insertades en allò personal que no poden deixar intacta l'actitud dels protagonistes.

c) Pèrdua de les pistes

En la construcció de l'enigma que s'oculta darrera de les narracions, moltes de les pistes es tanquen en el coneixement o l'experiència de determinats subjectes. La veritat és quelcom que es troba internalitzat i de la pervivència dels seus portadors depèn el rescat de la informació última de la trama. D'aquí que la pèrdua de pistes passi sovint per la mort de diferents personatges que aturen momentàniament la narració, la suspenen i l'aboquen al buit. El suïcidi d'Steadman a *Prison Break*, l'atemptat contra l'exterrorista

¹⁰⁰ FREEMAN, E. *Op. Cit.* Pàg. 161.

que col·labora amb Jack Bauer a la sisena temporada de *24*, o, a *Heroes*, la mort del pare de Hiro són clars exemples d'aquest bloqueig momentani del relat.

2. FRAGMENTACIÓ

2.1. El funcionament del *to be discontinued*.

Estructures fractals

La subjecció temporal que regeix les sèries passa per la minimització de qualsevol salt en l'ordre cronològic, tant per *omissió* dels esdeveniments, com succeiria amb el mecanisme de l'el·lipsi, com per *alteració* de la relació de conseqüència, en el cas del *flashback*. Fins i tot *Heroes*, que, com apreciarem més endavant, abunda en els jocs temporals, entén aquests mecanismes com a integradors d'una sola línia cronològica i no com a retrocessos explicatius de la principal trama argumental. De la mateixa manera, el pas a moments que estiguin fora d'aquest temps continu a mode de *visualitzacions* internes dels personatges a través, per exemple, de somnis o records¹⁰¹, no altera la causalitat temporal del relat, sinó que deriva en una progressió en la contrarrellotge que les sèries potencien.

¹⁰¹ Aquest tipus de visualitzacions trencarien, com a processos mentals, la idea d'un temps extern als personatges i comú a l'espectador. "Mental process narration [...] depends principally on the occurrence of undefined temporal markers and the existence of a character's mental condition as the unity, or coherence, of the representation". "What is important to the mental process sequence is that new, undefined temporal relations are introduced; time is no longer continuous or simultaneous". BRANIGAN, E.: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Mouton Publishers, Berlín-Nova York, Amsterdam, 1984, pàgs. 85-86.

Aquest deute estricta a la premura temporal del *deadline*, que Bordwell denomina *compressió*¹⁰², provoca inevitablement una relació espacial particular. En altres sèries televisives, la no subjecció a l'esmentada relació de conseqüència justifica que els personatges puguin fer també *salts* en l'espai, és a dir, que es puguin situar en indrets que no tenen necessàriament una vinculació de continuïtat física, espacial, d'una seqüència a l'altra. Com que les accions no es desenvolupen correlativament en el temps, no hi ha la necessitat que els espais on es realitzen hagin de tenir una relació directa: la presència de l'el·lipsi permet desvincular-los els uns dels altres. I, narrativament, els esdeveniments no tindran la condició necessària d'haver-se de produir d'acord a una contigüïtat dels espais. En canvi, en les sèries estudiades aquí, la idea paradoxal d'utilitzar la fragmentació com a sutura és necessària per donar contigüïtat espacial i temporal a les accions.

La desestructuració, la noció d'intermitència, d'esqueix, de trencament, pot endevinar-se com una constant narrativa en el cos que conforma els textos que tractem. Posades de costat a aquest trencament narratiu, emergeixen altres formes fragmentàries que abarquen un nivell estètic, espaciotemporal, hermenèutic i temàtic. Formes heterogènies de comprendre aquesta manca de solució de continuïtat que, paradoxalment, homogeneïtzen un dels trets essencials d'aquestes sèries: la necessitat de negligir la sutura en múltiples facetes. En suma, conjuntament, són manifestacions que

¹⁰² BORDWELL, D.: *La narración en el cine de ficción*. Paidós, Barcelona, 1996.

construeixen unes narracions on la fractura en el sentit més ampli és un signe comú.

El que determina en una narració aquests salts fragmentaris és el que podem denominar un *imperatiu de rellevància* per al saber que es vol administrar a l'espectador: es mostra únicament el que és important argumentalment i això és el que condiciona el salt en el temps i en l'espai, amb la conseqüent fragmentació de l'estructura del relat. D'aquesta manera, un personatge pot passar d'un temps a un altre i, per tant, d'un lloc a un altre sense necessitat de justificar les seves accions intermitges. En una narració en temps real com la de *24*, i, en un plantejament similar, també *Prison Break* i *Heroes*, s'evita al màxim l'omissió d'accions. D'acord amb la seva premissa d'impulsar la immediatesa cronològica per satisfer el sentit de la cursa contrarrellotge, es convoquen altres mecanismes per evitar explicar a l'espectador determinats fets, bé per falta d'interès, bé per necessitat de la pròpia història. L'*imperatiu de rellevància* també tindrà el seu pes i és el que ordenarà els microfragments que constitueixen cada capítol de les sèries. Constitueix, decididament, un efecte de parataxi, on els fragments s'intercalen juxtaposadament, sense una relació necessàriament directa. Però, en aquest cas, no tindrà l'avantatge de l'aleatorietat que es produeix en altres tipus de relat. En certa mesura, aquest imperatiu suposa una manera particular d'entendre el salt en el temps i, en el cas de les sèries estudiades, tindrà una manifestació particular.

L'el·lipsi ordinària, entesa com aquella que desenvolupa un

traspàs de l'acció a un temps amb solució de continuïtat però no de contigüïtat, perd, en aquestes sèries, la seva essència fonamental i es converteix, en un mecanisme que preveu l'omissió de l'acció irrellevant o necessàriament desconeguda per a l'espectador, a través d'un mecanisme d'ocultació i mutació. La pròpia combinació de les trames amb la intensitat amb què es produeix, per altra banda comuna a qualsevol serial a un nivell més moderat, és el que supleix l'efecte d'el·lipsi tal i com se la coneix habitualment: el pas d'unes trames a les altres permet mostrar sempre allò que és transcendent, amagant aquells moments que no tenen interès per a l'espectador, bé perquè no revesteixen importància, bé perquè revelarien alguna informació que es pretén ocultar per al públic. Allà on l'el·lipsi perd, per tant, la seva concepció tradicional¹⁰³ és en la idea de selecció de les accions mitjançant aquesta estratègia de combinació de les seqüències. Contràriament, en una narració sense l'imperatiu temporal que caracteritza aquestes sèries, s'acusaria forçosament un salt en la temporalitat, supressió natural de les escenes mancades d'importància.

És l'efecte de la confluència i la concentració de les gestes dels personatges a causa del temps real, i per tant de la coralitat del seu argument, el que permet el text dur a terme la citada

¹⁰³ Metz atorga al fenomen d'absència d'el·lipsi la consideració d'*escena* i el defineix com a *sintagma cronològic narratiu no alternant sense el·lipsi*. Estrictament des d'aquesta perspectiva, tota la sèrie s'hauria de concebre com a única escena sense tenir presents els canvis espacials o de trama que es produeixen. Amb aquesta intenció matisem, doncs, que l'el·lipsi "perd la seva concepció tradicional", perquè no actua com a salt temporal, però, més enllà de ser un únic sintagma cronològic, admet altres funcions que fragmenten en certa manera el concepte d'*escena*. METZ, C.: *Lenguaje y cine*. Planeta, Barcelona, 1973.

modificació del concepte d'el·lipse, un cop condemnat, pel seu plantejament, a un fenomen d'inclusió incondicional de tots i cadascun dels fets. El que és sobreentès per l'efecte de la no-necessitat, o de la necessitat del desconeixement, s'articula a través de diferents *nivells* d'acció que discorren paral·lelament i que van emergint a una *superfície* metafòrica d'allò que ha de ser narrat a l'espectador en una evident relació contínua de necessitat i reciprocitat respecte els altres microfragments del relat. Com s'apuntava anteriorment, si hi ha un element pel qual un d'aquests nivells ha de guanyar presència per damunt dels altres aquest és el concepte de *l'explicació útil*; el privilegi de la mostració a l'espectador l'obté, a cada moment, aquell fragment que aporta un afegit al conjunt del discurs narratiu, el que impulsa la trama sempre abocada a l'acció i el dinamisme del relat. Aquest criteri de selecció en la prioritització de cada estructura s'ordena d'acord amb uns mecanismes de causalitat i alternança que jerarquitzen els diferents blocs del text, fent que apareguin en l'ordre que apareixen per motius de remissió respecte alguna qüestió ocorreguda o explicada, o per contraposició i contrast en el cas que es tracti d'un fragment nou o no derivat d'alguna trama ja existent. Això genera el que considerem una estructura fractal del relat. Calabrese pren aquest terme de Benoit Mandelbrot per referir-se a “cualquier cosa cuya forma sea extremadamente irregular, *extremadamente interrumpida o accidentada*, cualquiera que sea la escala en que examinamos”¹⁰⁴. La composició intermitent dels fragments que componen el relat de *24, Prison Break* i *Heroes* respon precisament a aquesta estructura.

¹⁰⁴ CALABRESE, Omar. *Op. Cit.*, pàg. 137. La cursiva és nostra.

Per tant, més enllà de la percepció de l'espectador d'una temporalitat que no pot avançar a salts, que no deixa buits en les seves explicacions i mancada de qualsevol rastre d'intermitència, el telespectador s'enfronta a un discurs que certament està motivat per la causalitat, en tant que cada petit fragment que correspon a una trama està relacionat amb les altres i en resulta imprescindible per el seu desenvolupament, però no aconsegueix plenament la idea de conseqüència que aconsegueix en tot el seu ús el mecanisme de l'el·lipsi. En l'el·lipsi el salt és el pas immediat a la conseqüència. De la seqüència que prové d'una el·lipsi s'espera la conclusió d'uns fets que han quedat suspesos. L'el·lipsi genera el punt i apart, un canvi de tema que connecta amb el que s'ha narrat, però que obre radicalment altres vies textuais per efecte de la nova situació dels personatges en el temps, en l'espai, en l'acció, o en totes tres coordenades al mateix temps.

Amb el plantejament temporal de les sèries que estudiem no hi ha més possibilitat que defugir aquesta idea de situar un personatge en un nou espai o en un nou temps, fins i tot havent deixat passar diversos microfragments entre una acció i una altra. Caldrà només matisar la particularitat de *Heroes* en relació a aquestes afirmacions, com plantejàvem anteriorment: l'aparició de personatges en un altre espai i temps pertany, en realitat, a unes úniques coordenades espaciotemporals, que són les de la narració de la sèrie. Fan avançar les trames independentment d'aquest viatge en l'espai i en el temps, com si formessin part del conjunt d'una única

cronologia. Per tant, l'efecte d'el·lipsi que ocasionen els petits fragments, tenen incidència només sobre l'acció dels personatges, mai sobre l'alteració de temps i espai. Al mateix temps, tots aquests fragments tenen una dependència contínua els uns sobre els altres, encara que aparentment semblin distants i no relacionables. Per aquest motiu, encara és més complicat presentar aquesta el·lipsi com a reubicació dels personatges en un temps i espai diferent d'acord amb la rellevància dels esdeveniments. El sentit de la conseqüència que planteja l'el·lipsi no serveix per l'efecte de mutació i omissió entre trames que ofereix l'estructura en microfragments de les sèries, perquè quan es recupera la idea del que plantejava un fragment en qüestió, les estructures intermitges han anat responenent i ampliant allò que el primer fragment citava. En aquestes sèries sembla més aviat que tot és causa i que la conseqüència resulta, pràcticament, un accident remot i escassament destacable. I això, segurament, es degui també, en part, a les qüestions del ritme que constitueix aquests productes.

Aquesta successió constant i sense treva dels microfragments aboca la narració a l'acceleració i la precipitació. Si la idea de l'el·lipsi clàssica respon a una solució de continuïtat entre el plantejament d'uns fets i la resposta a aquests fets, com a mecanisme de supressió, disminueix, per tant, l'espera entre aquests dos plans temporals i, conseqüentment, l'espera i el caràcter suspensiu que podria tenir la narració. Pel fet de no comptar amb l'el·lipsi en el sentit més estricte, entre altres factors, les sèries que tractem poden reforçar la trama basada en el suspens permanent i

continu i en el perenne retard dels esdeveniments i la generació constant de nous anuncis de fets a succeir. La interferència constant dels diferents fragments que componen el relat és, per tant, una estructura de dilatació portada al paroxisme. Sobredemora que exigeix a l'espectador recórrer el mateix temps que els personatges per obtenir una resolució i que, en negar l'el·lipsi, nega també la immediatesa de la successió de qualsevol esdeveniment.

Aquesta interferència contínua es produeix també amb el pas a la publicitat. Necessàriament, les pauses provocades pel model televisiu generen, a qualsevol tipus de programa, un aspecte controvertit en la utilització de l'el·lipsi, perquè es debaten en diferents possibilitats que atenyen essencialment la concepció de base de la sèrie. Es suposen dues possibilitats en termes generals en relació a aquesta estratègia de la narració. La primera d'elles, la que seria habitual en qualsevol discurs audiovisual, seria deixar en pausa l'esdevenir del text, de manera que el seu retrobament després dels espots mostraria el relat en el discurs on se l'havia deixat anteriorment, i fins i tot incidint en diferents aspectes de reiterabilitat per a que l'espectador no perdi el contacte amb el que se li estava explicant prèviament a l'adveniment de la publicitat. L'altra opció és seguir desenvolupant el relat independentment d'aquesta pausa que nega a l'espectador la visió d'allò que està succeint. ²⁴ opta per aquesta segona possibilitat, de mode que estableix que, a cada pausa publicitària, l'acció no s'atura. El model de ²⁴ es reproduïx a les altres dues sèries de manera similar, per bé que no amb l'èmfasi i el subratllat de la primera. La publicitat com

a punt àpex del suspens suposa un llençament de la trama a l'abisme. La recuperació de la història es dona en un punt lleugerament més avançat, donant idea de celeritat i negant la idea de la suspensió com a paràlisi d'acció per afirmar-la com a paràlisi d'emoció.

El temps de la publicitat queda comptabilitzat en el conjunt de la narració, de manera que les pauses per als anuncis semblen actuar, només a nivell cronològic, com si fossin un més d'aquests microfragments que es van succeint en el relat. Òbviament, no admeten una funció narrativa ni estan integrats en el conjunt de la trama, però sí que s'inclouen en el temps real de la sèrie, en el cas de *24*, d'una manera lògicament més ostensible que a les altres sèries. Donat que ocupen una part del temps de l'acció, desenvolupen aquesta funció d'el·lipsi que permet avançar totes les trames. La peculiaritat és que, en la majoria de casos, el retorn de la publicitat mostra, en aquestes sèries, diverses accions que pràcticament no han avançat respecte al punt en què s'havien deixat.

En realitat, els talls publicitaris no neguen la successió de fets en off, però tampoc els avancen de manera notòria, menys, fins i tot, del que avancen les accions d'un microfragment a un altre. Quan els anuncis arriben a la seva emissió és perquè les altres línies narratives es troben en un punt d'alta intensitat, provocat per un gir en l'argument o l'aparició d'una informació reveladora. En aquest cas, la pausa és un element de demora i, per aquesta raó, el retorn a la narració presenta accions en suspensió, les quals, malgrat els

minuts que han passat, pràcticament no han avançat. L'acció queda en *stand by* i sembla recuperar-se al retorn de la pausa publicitària en el mateix punt, fins i tot la pantalla partida assenyalant les diferents trames de la narració forma part d'un dels elements de reiterabilitat de l'argument. Però la mostració de l'acció avançada, a 24 reforçada per l'aparició del rellotge sempre actiu, denota que no es tracta exactament d'una pausa, sinó d'una relentització del ritme i la consecutivitat de les accions, de manera que s'entén la publicitat, com en el cas de les altres *el·lipsis*, com un element substitutiu i ocultador de les trames del text que permet que aquestes evolucionin més o menys sense ser vistes i esdevenint un fragment altern al conjunt de la narració.

La inserció de la pausa publicitària en el temps de la narració acostava aquestes sèries a la idea de fluxe narratiu infinitament disseccionat i fraccionat en múltiples parts que combaten, per acció del canvi i la narració efectista, el problema del zapping, perquè, en la combinació ràpida i constant de les seves trames, dels seus microfragments, les sèries que formen part de l'objecte d'aquest estudi està insinuant una barreja similar a aquesta pràctica. D'alguna manera, sembla respondre a aquesta "nueva forma de consumo televisual menos atenta a la lectura de textos completos que a una recepción casi impresionista derivada de la absoluta fragmentación a que puede someterse el discurso audiovisual. Lo que se produce a partir de esta práctica, no es el consumo sucesivo de varios textos sino la creación, a través de una especie de *collage temporal*, de un texto único fabricado según

retazos aislados y construido en función de intereses puntuales y permanentemente cambiantes”¹⁰⁵. L’estructura McLuhaniana de mosaic genera aquestes relacions amb el concepte de la temporalitat. La publicitat entesa com a part del que és (pseudo)diegètic, i tenint present que el *look* de realització de les sèries té també alguns trets del que es considera de manera general *llenguatge publicitari*, obre a una reflexió sobre el mitjà televisiu i la seva capacitat per acollir aquesta miscel·lània de gèneres i formats, on la distinció i els límits de cadascun dels elements que passen per aquest fluxe ininterromput no estan clarament definits i on la temporalitat es percep també com un contínuum que no atén ni a formes ni a variants, sinó que ho engloba tot¹⁰⁶.

En aquest fluxe continu, la sensació d’imminència, de desenllaç urgent, és motor de la gènesi de tensió que domina el

¹⁰⁵ ZUNZUNEGUI, S.: *Pensar la imagen*. Cátedra. Universidad del País Vasco, Madrid, 1992, pàg 203.

¹⁰⁶ La posada en escena d’aquest llenguatge més *publicitari*, on tot es formula a gran velocitat, es confronta, per a González Requena, amb el tipus de narració que presentàvem al primer capítol d’aquest treball, dominat pel retard en la resolució dels conflictes i en l’arribada al seu clímax. Aquesta contradicció donarà lloc a la tensió de la pròpia sèrie i emprarà la idea de fragmentació en benefici propi per plasmar, al mateix temps, la idea d’un relat que no acaba i un text amb un ritme i un dinamisme propi del discurs televisiu. “Sucede, sin embargo, que estas dos condiciones que sustentan el funcionamiento simbólico de la narratividad –la clausura del relato y la demora, la puesta en suspenso de su desenlace- entran en contradicción flagrante con la lógica del discurso televisivo dominante: un discurso que, por su constante tensión espectacular, no tolera ninguna demora y exige un constante e inmediato bombardeo de estímulos –de fragmentos- visuales; un discurso que, por la prioridad que concede la función fática en su constante expansión, se afirma en la promesa de un contacto ininterrumpido que rechaza toda clausura; y un discurso, en suma, que, por lo anterior, tiende a supeditar –cuando no a abolir- toda dimensión semántica a un dispositivo de oferta espectacular y seductora”. GONZÁLEZ REQUENA, J.: *Op. Cit.* 1999, pàg. 122.

relat; el cenyiment a un protocol narratiu en què aquest final no pot arribar de manera prematura i on ni tan sols cap la possibilitat d'avançar alguns esdeveniments tiba enormement aquesta línia de tensió. L'espectador es mou exactament entre aquesta negativa d'immediatesa i la seva voluntat de resolució, que en cap cas distorsiona la idea de ritme i celeritat que domina el producte. Si les possibilitats enunciatives del narrador queden lleument minvades per efecte de la impossibilitat d'alteració temporal dels fets, i, en definitiva, del seu avançament o salt cronològic, l'espectador redueix també les seves opcions d'especulació. La voluntat d'avançar ràpidament cap a un desenllaç favorable xoca amb la impossibilitat de fer-ho davant no només l'obstaculització contínua que imposa l'argument, sinó d'un temps que no es pot alterar ni manipular i que ha de viure de la mateixa manera que el viuen els personatges.

El cas *d'Heroes* pot induir a error en aquest aspecte. Innegablement, aquesta és una sèrie que navega constantment en els salts temporals i experimenta amb l'alteració del curs natural dels esdeveniments amb anades i vingudes en la cronologia. No obstant això, la modificació de la successió lògica i causal dels fets és merament un joc de viatges temporals que no signifiquen una acronologia de la trama: els salts en el temps són absolutament immanents, estan inscrits en l'interior de la trama i integren una temporalitat immediata que fa dels anacronismes unic *contínuum* temporal.

De fet, la idea d'una negació del futur en pro d'una representació de l'*ara* és una de les característiques que John Fiske destaca del mitjà televisiu:

Television's sense of time is unique in its feel of the present and its assumption of the future. In soap opera, the narrative time is a metaphorical equivalent of real time, and the audiences are constantly engaged in remembering the past, enjoying the present, and predicting the future. In series, the future may not be part of the diegetic world of the narrative, but it is inscribed into the institution of television itself: the characters may not act as though they will be back with us next week, but we, the viewers, know that they will. The sense of the future, of the existence of as yet unwritten events, is a specifically televisual characteristic, and one that works to resist narrative closure¹⁰⁷.

D'aquesta manera, els mecanismes d'empatia entre l'espectador i els personatges de la trama són majors, perquè aquesta subjecció al present suposa una vivència més propera per al públic:

It also make the hermeneutic code work differently. Television's *nowness* makes suspense seem real, not manufactured, and invites the viewer to *live* the experience of solving the enigma, rather than be told the process of its already achieved and recorded resolution. The story appears to be happening *now*, its future to be still unwritten. So in soap opera, in sport, in quiz shows, the hermeneutic code is more

¹⁰⁷ FISKE, John: Television Culture. *Op. Cit.*, pàg. 145.

imperative, the engagement it requires is more *equal*, for both narrative and viewer appear to be equally lacking in knowledge as they live through the enigma's resolution. This is a more engaged and empowering reading relation that that offered by the novel or the film¹⁰⁸.

Per altra banda, l'adscripció a tot el mecanisme de conquesta del temps en sobreposició a uns impediments que alenteixen la resolució de cada situació pressuposa de manera immediata un ritme narratiu accelerat que confereix al conjunt un estat de permanent trepidància. Precisament, a *24*, la perenne presència del rellotge acusant aquesta celeritat es concep com un element rítmic, gairebé musical, que dibuixa les cadències de la narració, especialment emfasitzades pel so que acompanya el pas de cada segon, i actua com a impulsor d'aquest determinisme inqüestionable al que tot s'hi aboca.

Les diferents peces que constitueixen l'estructura del relat semblen empènyer-se les unes a les altres mirant d'obrir-se un espai i tractant de sobresortir sobre les que les acompanyen en l'estructura de *supermuntatge* en la que s'inscriuen¹⁰⁹. Aquesta és la forma que cobra una estructura on tot té importància, on l'irrellevant és omès i substituït per altres esdeveniments que poden desenvolupar-se

¹⁰⁸ *Íbid.*, pàg. 145.

¹⁰⁹ Cebrián Herreros parla de la idea de *supermuntatge* per referir-se a un concepte d'estructura que alberga les diverses peces autònomes que conformen un tot dins el fluxe televisiu, especialment, els programes. Entendrem aquí el *supermuntatge* com el cos global que acull el conjunt de microfragments de la sèrie. CEBRIÁN HERREROS, M.: *Introducción al Lenguaje de la Televisión*. Pirámide, Madrid, 1978.

gràcies a la coralitat. L'heterodòxia dels microsegments que constitueixen el gruix de la trama genera aquest moviment irregular, però sempre progressiu i evolutiu. Precisament aquesta negació de la involució o d'altres recursos temporals que bloquegen aquest avenç continu, com ara el flashback, reforcen la precipitació que domina l'acció, reforçant la idea que, sigui com sigui, tot ja va massa tard. I en aquest estat en què tot flueix a una velocitat extraordinària no hi ha possibilitat de retrocés. Fins i tot en els nombrosos i coincidents casos en què una subtrama es centra en l'amnèsia transitòria d'un dels personatges, on la situació de la recuperació de la memòria es podria haver resolt a través d'un *flashback* que hagués estat absolutament il·lustratiu, es nega aquesta possibilitat. Donar-li llicència a aquest fet suposaria negligir la regla fonamental del temps real. Només *Prison Break* s'atreveix a emetre breus *flashos* recordatoris, que, en realitat, són reforços d'una trama excessivament complexa i emparada en la necessitat d'un doble visionat per comprendre algunes de les maniobres dels protagonistes.

Al costat de la progressió de tota la trama, hi ha altres motius pels que el ritme pren aquestes característiques. Novament, la plurifragmentació té a veure amb aquest fet. Hi ha una major percepció de rapidesa i immediatesa quan més segmentat està el tram que s'experimenta, perquè el factor novetat que posseeix l'entrada de qualsevol fragment elimina les rutines i l'estatisme que pugui ocasionar una peça més llarga i uniforme. Aquesta sembla ser una concessió feta especialment a l'espectador; com s'ha esmentat

anteriorment, aquestes sèries representen una clara escenificació de la cultura mosaic i, en ella mateixa, es constitueixen com un fluxe d'imatges i sensacions més propera al llenguatge de l'espot publicitari que a la narració clàssica. Un antídoto antizapping que s'acaba apropiant de la manera d'explicar les accions de la sèrie.

Justament aquest *look* pràcticament d'espot és el que fa, entre altres factors, que el serial que ens ocupa mantingui aquest tempo vertiginós i contagiad d'un estrés i d'uns imperatius ineludibles. El dinamisme que atorguen els moviments de càmera i, sobretot, el fet que la càmera no es mantingui sobre trípode, sinó sobre l'espatlla, convoquen aquesta percepció de ritme constant. De la mateixa manera, la contínua fragmentació del pla a tots els nivells, per duplicitat (amb la pantalla múltiple, paradigmàticament a 24), per selecció (variant simplement el tipus de pla a nivell de tamany o de contingut), per segmentació interna (a causa d'elements que s'interposen, presència de zones desenfocades, etc.) fa créixer aquest caràcter d'improvisació, lleugeresa i espontaneïtat tan propi d'una narració que cerca l'agilitat i la descodificació constant de l'espectador. Descodificació, per altra banda, molt pròpia del discurs televisiu en què l'espectador està sotmès a molts impactes audiovisuals i a rebre molta informació al mateix temps, de manera tan efímera que cadascun d'aquests impactes lluiten per prioritzar-se en la seva capacitat selectiva, ja sigui per la seva força visual, pel seu dinamisme, etc.

Al mateix temps, la tendència a la resolució o plantejament

de varis conflictes en poc temps, o, millor dit, la successió de nombrosos esdeveniments en un pla temporal absolutament restringit és motiu de ritme ja de per sí. Però encara ho és amb més raó quan es produeixen diversos esdeveniments en els moments de transició entre trama i trama. Aquests moments d'omissió es dimensionen fins al punt de no deixar cap moment de no acció. La pausa ha deixat d'existir i es distancia, per tant, d'aquells models inicials de telesèries en què entre un fragment i la seva continuació no havia passat absolutament res. Com també succeïa amb altres sèries d'acció on fins i tot el muntatge paral·lel acusava cert estatisme¹¹⁰.

El muntatge paral·lel té, per tant, la capacitat de la insinuació de determinades accions que no es veuen mentre les altres s'estan desplegant, però, a banda de la fragmentació en aquests petits segments que forment el muntatge paral·lel, hi ha un segon recurs a 24, també fragmentari, per mostrar la coincidència en el temps: la pantalla partida. Com apunten Gaudreault i Jost, ambdues fòrmules, muntatge paral·lel i pantalla partida, remetent al que els autors anomenen *focalització espectral*, la qual dóna al públic un coneixement molt elevat de tot el que està succeint:

Con la pantalla dividida puede obtenerse un efecto del mismo tipo [en relació a la *focalització espectral*]. Si el montaje paralelo representó una revolución tal en la historia del cine fue porque permitió aumentar este equilibrio cognitivo en favor del espectador ya no sólo por el control del espacio, sino también por el control del

¹¹⁰ Per a més informació, veieu STEDMAN, Raymond William. *Op. Cit.*

tiempo. [...] A partir de entonces las dos series de acontecimientos se alternan. Esta alternancia produce en el espectador una voluntad de anticiparse al encuentro entre las dos series y, con ello un sentimiento de angustia, de orden temporal, lo que precisamente denominamos *suspense*. No se trata, pues, de una ausencia de focalización, reducible a una focalización cero, sino de una organización tal del relato que el espectador se encuentra en una posición privilegiada. Es la razón por la cual podemos hablar de focalización *espectatorial*¹¹¹.

En la pantalla partida, la convergència de dues imatges en el mateix quadre suposa, a nivell temporal, la superació d'una cronologia ubiqua, que atorga un temps a cada lloc, per assignar directament diversos llocs a un mateix temps. D'aquesta manera, es procedeix al que Bordwell denomina *esdeveniments simultanis*, és a dir, aquella construcció temporal que presenta, en muntatge paral·lel, aquells fets que ocorren al mateix temps de la història que, per bé que sembli una obvietat, s'estenen també simultàniament a l'argument¹¹². Zunzunegui atribueix, a més, cert realisme a la realització en pantalla partida. Considera que l'ús d'aquest mecanisme electrònic reforça la representació que el mitjà televisiu fa d'allò real, per dotar-lo de més coneixement i més veritat del que la càmera li pot atribuir per sí sola¹¹³. L'efecte de la pantalla partida a 24 no es manifesta a les dues altres sèries amb els mateixos components estètics, però, conceptualment, la sutura d'uns microfragments amb els altres i el ritme amb el que es succeeixen reproduïx una sensació molt similar al que produeix l'*split screen*,

¹¹¹ GAUDREAU, André i JOST, François. *Op. Cit.*, pàg. 152.

¹¹² BORDWELL, David. *Op. Cit.*, pàgs. 76-77.

¹¹³ ZUNZUNEGUI, S.: *Op. Cit.*, 1992.

generant una mena de pantalla partida implícita que funciona per correlació.

La transmutació del temps en espai compartit, el qual transiten tots els altres espais reals, queda molt lluny del concepte d'el·lipsi, més aviat, el nega i denota, per altra banda, la seva oposició: no hi ha negació d'algunes accions, totes tenen sens dubte interès i comparteixen el mateix pla narratiu. El que sembla, doncs, un problema com a transició i explicació del relat es gira explorant en diferents recursos que acaben resultant identificatius de les sèries.

Per altra banda, la pantalla partida a *24* pot no fer referència a diferents accions o espais o a converses telefòniques, sinó que es ceneix a un únic personatge o a una única acció. Aquest fet justifica en certa mesura que la idea del temps es constitueix des de la unicitat mentre que l'espai s'atomitza i, a continuació, es fragmenta fins a nivells molt accentuats. Aquesta pluralitat de punts de vista, insistim, sense la plasmació estètica de *24*, però amb un objectiu conceptual molt similar, es dona també a *Heroes* i a *Prison Break* a través de la múltiple ubicació de la càmera i de la repetició de diferents seqüències o de fragments de les mateixes. La invariabilitat del temps, doncs, que es constitueix com una força paradigmàtica i inquebrantable a les sèries es contraposa a la vulnerabilitat de l'espai, en el sentit que aquest darrer vector accepta múltiples alteracions i jocs narratius i estètics.

La utilització tant d'aquest recurs de la pantalla partida/coincidència d'esdeveniments com del muntatge paral·lel obliga necessàriament l'acció a precipitar-se i a passar les informacions que van desvetllant els arguments de les sèries de forma també accelerada. No és tan important entendre exactament què diuen aquestes informacions, sinó ser conscient del missatge general de cadascuna d'elles, perquè després s'aniran reiterant i, sobretot, perquè és més poderosa la immersió en aquest univers que, per la pròpia inèrcia i per la força centrífuga que té, atrau l'espectador, que el contingut exacte i absolutament detallat de tot el que es diu. El predomini de les trames d'acció per sobre d'altres trames més melodramàtiques imposa aquesta actitud que arrossega com a conseqüència els signes de tota la rapidesa del relat. Però fins i tot aquelles trames que parlen més de sentiments es conceben des de la mobilitat, no literal, en aquest cas, però sí en un sentit més emocional: els personatges passen per diferents estats, canvien d'opinió, es sorprenden els uns als altres amb determinats punts de vista o raonaments i això desenvolupa en el conjunt de la trama un dinamisme, amb tota seguretat diferent al de les escenes d'acció, però que, en definitiva, accelera el conjunt del relat amb aquesta acceleració que tant el defineix.

2.2. Plaers de la deriva. El viatge espaciotemporal com a procés hermenèutic

El fet que les sèries que analitzem no puguin transgredir la seva particular norma de salt en el temps sense alterar la causalitat de la història i que, pel ritme de la pròpia sèrie, els microfragments que la componen tinguin una durada tan breu obliga a desenvolupar una història en constant desplaçament, on els personatges es traslladen d'un lloc a l'altre en els espais d'acció de manera paral·lela. A *Prison Break*, es contempla tal desplaçament des de l'inici, a través de la trama d'investigació que duu a terme Veronica Donovan, l'excompanya sentimental del pres Lincoln Burrows. Aquest paral·lelisme en l'acció es manifesta en el moment en què entren en contacte llocs molt diversos que dialoguen entre si, associant-se per contrast, per distància geogràfica i alguns fins i tot per distància horària. És també el cas del principi de la narració de *24*, on, ja a la primera seqüència, dues accions coexisteixen: una, a Kuala Lumpur i l'altra, a Los Angeles, amb la diferència horària que això comporta.

Per a Paul Virilio, l'efecte del temps real genera aquesta desaparició de les geografies, fent coexistir diversos espais en un sol instant i, per tant, creant un espai de convivència comú, despersonalitzat i abstracte:

El hombre está inscrito en las tres dimensiones del tiempo cronológico: el presente, el pasado y el futuro. Es evidente que con la

emancipación del presente –el tiempo real o el tiempo mundial– corremos el riesgo de perder el pasado y el futuro al convertirlo todo en presente, lo cual es una amputación del volumen del tiempo. El tiempo es volumen. No es solamente espacio-tiempo en el sentido de la relatividad, es volumen y profundidad de sentido, y el advenimiento de un tiempo mundial único que va a eliminar la multiplicidad de los tiempos locales es una pérdida considerable de la geografía y la historia. Nosotros podremos asistir al accidente de accidentes, al accidente del tiempo¹¹⁴.

L'accident del temps, doncs, genera aquesta sobreposició dels espais, al voltant de la qual es manifesta manifesta una indeterminació constant, en el sentit que la majoria d'ells són indrets difícils de definir. En realitat, la projecció de totes les històries sobre aquests indrets no és res més que el reconeixement d'un espai virtual, que té una presència en la distància, perquè en realitat no existeix de manera tangible i està per sobre de tots els espais determinats de les sèries. El destí de Bauer, de Michael Scofield, dels Herois, no té cap indret concret, més aviat al contrari, es sosté sobre el que l'antropòleg Marc Augé denomina “no llocs” o “no indrets”, això és, aquells espais de trànsit, que pertanyen a tothom i a ningú al mateix temps i que s'insereixen en la societat actual de manera natural dins el paisatge quotidià deixant entreveure únicament identitats parcials i anònimes¹¹⁵. Les sèries analitzades són un autèntic *catàleg* d'aquests espais: autopistes, aparcaments, fàbriques, pistes d'aterratge, ports marítims, carrerons d'extrarradi,

¹¹⁴ VIRILIO, P.: *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra, Madrid, 1999.

¹¹⁵ AUGÉ, M.: *Los no lugares: espacios del anonimato. Antropología sobre la Modernidad*. Gedisa, Barcelona, 1993.

etc.

Per efecte d'aquest desplaçament constant i de la necessitat d'incloure'l, bona part de la trama, fins i tot una part majoritària, es desplega en aquest viatge constant a la recerca de la resolució d'algun conflicte o del desvetllament d'algun misteri. Determinar a quin espai pertany aquest moviment és, com s'enunciava anteriorment, una qüestió poc diàfana. Evidentment la major part de l'acció es desenvolupa en un espai que el rètol inicial de *24* s'aventura a assenyalar: "La següent història té lloc a Califòrnia...". En les altres sèries, la localització apareix a través de subtítols que marquen a cada moment on es troben els personatges. Però, malgrat que el text i els seus diàlegs aporten en moltes ocasions tot luxe de detalls en relació a on es troben i a on han d'anar els personatges, l'espectador concep aquests espais com un lloc únic i indeterminat, perdut en l'amplitud del contingent i sense una percepció molt clara de les seves característiques, tot i que sí de la seva atmosfera i ambientació.

La idea dels espais aïllats en una extensió infinita resulta especialment allunyada de la concepció d'altres sèries televisives, on l'espai es compon d'una construcció de cercles concèntrics. En aquests models més clàssics, existeix un nucli que uneix tots els personatges en les accions, i, al voltant d'aquest nucli, s'estén un radi d'acció determinat, que representa els esdeveniments colaterals que afecten els personatges, la seva vida quotidiana, la seva manera de viure en el barri o la zona per on es mouen. En el cas de *24*,

*Prison Break*¹¹⁶ i *Heroes* aquest radi d'acció és l'abisme, el desconegut. I, com a tal, resulta il·limitat. No hi ha un control sobre quin és espai i què abarca. L'espectador no pot controlar, de capítol en capítol, quins són els sets d'acció que es repeteixen ni pot especular sobre quins podrien ser, perquè el desconeixement és màxim i un dels objectius de la narració és anar desvetllant de mica en mica aquests espais, inherents al propi misteri de les respectives trames. Per això, els propis espais es van desplegant paulatinament, a mesura que la deriva dels personatges els va descobrint. En aquesta geografia inabastable i creixent, la ciutat americana, amb Los Angeles com a paradigma i com a metròpolis que gaudeix de més o menys protagonisme a les tres sèries, esdevé un autèntic laberint urbà que sempre descobreix indrets insòlits i on les persones es van creuant sense reconèixer-se. Els espais són, en realitat, illes. No hi ha centre, tot és extensió, i entre ells dista una eternitat. Això reforça al viatge continu dels personatges i, al mateix temps, dispara la necessària intercomunicació a través d'elements que puguin acostar el diàleg entre uns personatges i els altres.

A propòsit de Los Angeles, que apareix a les tres sèries com a símbol d'aquesta indeterminació urbana, Virilio apunta:

Los Ángeles es todavía una ciudad porque su oposición está en

¹¹⁶ S'imposa un matís en relació a *Prison Break*: el set de la presó a la primera temporada, és important, però la profunda dependència amb els esdeveniments que tenen lloc a una quantitat indeterminada d'indrets exteriors i que condiciona l'experiència mateixa de l'empresonament fagocita i impossibilita la reducció de la sèrie al set familiar habitual. A la segona temporada, la fugida ja entronca plenament amb les característiques geogràfiques que estem analitzant.

su interior. Es una ciudad que se extiende sobre 90 kilómetros. Pero no es su tamaño lo que determina la frontera, sino el lugar. En Los Ángeles las fronteras están en el interior de la ciudad: entre las bandas, las clases sociales o étnicas... No tomar en cuenta la frontera exterior de una ciudad, cualquiera que sea su extensión, hace que la frontera se establezca en su interior¹¹⁷.

Les estructures laberíntiques de la pròpia ciutat no atenyen només a la distribució urbana de la mateixa, sinó a les diferents confrontacions que aquesta planteja en el seu interior i que provocaran el vagareig permanent dels personatges de les sèries.

De la dispersió de les trames i la fragmentació de les unitats d'espai i acció es dedueix consegüentment una expansió de l'univers de la sèrie. L'eix central sobre el qual s'articulen totes les històries assumeix la seva capacitat de creixement atorgant als personatges que apareixen la possibilitat de redimensionar les situacions plantejades i d'obrir-se de noves. Però, paral·lelament, les trames experimenten un procés de centralització. La força centrífuga que eixampla els fils argumentals genera, paradoxalment, una energia centrípeta que atrau qualsevol desvinculació del centre neuràlgic cap a ell mateix, tot reverteix en el nucli, tot s'hi deu i hi té a veure d'una manera més o menys directa.

Aquest fet es deu, en part, a una idea que s'apuntava uns paràgrafs més amunt: de l'estructura coral i polièdrica de la narració excel·leix un personatge en cadascuna de les sèries, Jack Bauer,

¹¹⁷ VIRILIO, P.: *Op. Cit.*

Michael Scofield, Peter Petrelli, que resulten causa i conseqüència de tot. El caràcter nucleic del relat és, per altra banda, un d'aquests motors del suspens en tant que l'estratègia que es segueix per explicar els fets i desenvolupar les hipòtesis mai és la de la línia recta, sinó que sempre té un efecte boomerang que porta les sospites cap a l'extrem i el punt més allunyat per retornar-les més endavant al lloc d'on han sortit. De la dispersió de la trama per la coralitat de les sèries, fins i tot per la fragmentació de les unitats d'espai i d'acció, es dedueix una expansió de l'univers de la sèrie. L'eix central sobre el que aquesta trama s'articula assumeix la seva capacitat creixent, atorgant als personatges la possibilitat de redimensionar les situacions plantejades i d'obrir noves subtrames.

El desplaçament que viuen els personatges en aquests espais es manifesta, per tant, de dues maneres. Es pot parlar d'un primer viatge translatori. És un viatge extensiu, amb afany de resseguir uns indrets físics inabastables amb la voluntat de resoldre el cas que s'està investigant. En ell, el personatge principal -i, de fet, altres personatges també- recorren un territori desconegut sobre el que han d'anar situant-se amb l'ajuda de mapes o altres elements que ajudin a la ubicació constant. El viatge tornarà sens dubte al mateix punt físic, la Unitat Antiterrorista a 24, la terrassa de l'apartament de nova York, a *Heroes*, i la pròpia presó a *Prison Break*. De retruc, tot tornarà també al mateix punt narratiu, en el sentit que totes les pistes redundaran en informacions desestimades prèviament o donaran un gir sobre les seves pròpies passes. És en aquest sentit que es pot considerar que el viatge és translatori, perquè traça una

paràbola molt extensa per tornar a l'origen. Per exemple, a *24* un dels punts centrals és Victor Drazen, el cap del grup terrorista que vol assassinar Palmer i que resulta un retorn al passat, ja que se'l donava per mort a mans de Bauer des de feia temps.

En segon lloc, el viatge és rotatori, perquè afecta al propi personatge i a la seva identitat. A través del misteri que es planteja, el personatge principal de *24*, Jack Bauer, investiga sobre les seves pròpies passes i sobre el seu propi passat; Michael Scofield se n'adona que està al centre d'una conspiració contra la seva família, per un fets van més enllà del seu record; i els Herois –i molt particularment Peter Petrelli com a centre encobert del relat– descobreixen també que les seves proeses deriven també d'un conflicte atàvic que no els deixa actuar de manera independent i sense compromís. Un passat distorsionat i poc diàfan que és, ni més ni menys, la representació del present que estan tots ells vivint. Bauer, per tant, rebusca dins el seu passat per desenterrar la història de la seva participació a la guerra de Kosovo, a partir de la qual s'origina la història de venjança que motiva tota la trama de la primera temporada de *24*. Michael Scofield, per la seva part, entra a la presó amb l'únic objectiu de rescatar el seu germà. Progressivament, certifica que ell està al mig d'aquest complot preparat molt abans que ell prengués partit en la trama. Finalment, Peter Petrelli, de qui l'espectador descobreix de manera aïllada les seves capacitats sobrehumanes, va desvetllant de mica en mica, com els altres herois, que aquestes característiques han motivat un viatge de descoberta que el porten a ell mateix.

Paral·lelament, però, hi ha una feina d'introspecció. Bauer, per exemple, es qüestiona el seu paper com a pare, com a marit i com a amant. En una història que parla en molts moments de la identitat, de la seva recerca, de la seva pèrdua i de la seva suplantació, el viatge del protagonista es desenvolupa en aquest sentit. Bauer comença investigant l'intent d'atemptat contra el candidat Palmer i totes les pistes condueixen al propi Bauer com a objecte de la venjança de la família Drazen. La feina de rotació constant, el gir que fa sobre la seva pròpia persona, investigant-se, interrogant-se a ell mateix, es produeix de manera simètrica al viatge translatori, amb una única diferència, quan Bauer acabi el procés d'autoexploració, no tot seguirà igual¹¹⁸.

Serà una introspecció similar la que es posi sobre els altres personatges de les sèries. Ningú no escapa de l'autorreflexió, una escrupulosa anàlisi que sotmet els personatges a la pressió de la pròpia descoberta.

¹¹⁸ Per altra banda, a 24 el Palmer de la primera temporada també desenvolupa un viatge intern al llarg de tota la sèrie, després del qual res no tornarà a ser igual. De manera paral·lela ressegueix el mateix procés que Bauer i les seves conclusions són també similars. El misteri, de nou, torna a apuntar Palmer: l'intent d'atemptat forma part d'aquesta venjança contra Bauer, donat que no es tracta d'un assassinat per motius polítics o racials, com s'especulava, sinó que pren un caràcter més personal. I, en aquest curs, Palmer es replanteja la seva tasca com a pare, marit i professional Emmanuel Burdeau defineix Jack Bauer com l'home de l'*avance minimum*, per contraposició a Palmer, l'home del *retard minimum*; mentre el primer actua constantment, avantposant-se a qualsevol consell, el segon reflexiona constantment i només pren les decisions després d'haver-les estat consultades. No obstant, ambdós tenen nombroses característiques en comú, especialment pel que és a aquesta recerca d'ells mateixos al llarg de la narració. BURDEAU, Emmanuel. *24 en l'occurrence (et des séries en général)*. A "Traffic", núm. 50, pàg. 32.

La recomposició de tot aquest entramat d'incògnites depèn de les possibilitats de generar aquests mapes, ja sigui mentalment o per mitjà de la intercessió d'altres mecanismes que procurin crear-los. Només això assegura la conquesta d'un espai i, per tant, una solució a l'alienació que provoca la ciutat:

Disalienation in the traditional city, then, involves the practical reconquest of a sense of place, and the construction or reconstruction of an articulated ensemble which can be retained in memory and which the individual subject can map and remap along the moments of mobile, alternative trajectories. [...]

The cognitive map is not exactly mimetic, in that older sense (en el sentit de les crítiques postestructuralistes que es troben en els conceptes defensats per Lynch); indeed the theoretical issues it poses allow us to renew the analysis of representation on a higher and much more complex level. [...]

Surely this is exactly what the cognitive map is called upon to do, in the narrower framework of daily life in the physical city: to enable a situational representation on the part of the individual subject to that vaster and properly unrepresentable totally which is ensemble of the city's structure as a whole. [...]¹¹⁹

De la presència d'aquests *mapes mentals* es deriva, per a Jameson, la representació sinecdòquica d'una part de l'espai que es concep com el tot i això ajuda a la seva desfragmentació. D'aquesta manera, el subjecte està integrat en un context fet per peces que

¹¹⁹ JAMESON, Fredric. *Op. Cit.*, pàg. 87.

necessàriament ha d'anar unint, escurçant les distàncies, ja sigui a través del desplaçament, el que Kampmann Walther anomena *conflicte mòbil*¹²⁰, o bé a través de diversos elements que posin en comunicació uns espais amb els altres. D'acord amb el punt de vista de Jameson, “the supression of distance characteristic of postmodern space has had a negative impact on culture and the social political body leading to the fragmentation and schizophrenic decentering and dispersion of the subject”¹²¹

La lluita per aquesta supressió de les distàncies, per aquest intent de superar la fragmentació de l'espai en el mínim de temps i sota un cronòmetre que no permet alteracions ni el·lipsis substancials, desenvolupa el que hem vingut explicant en torn al viatge accelerat i gairebé paranoic del personatge principal a cadascuna de les sèries. En aquest joc de rumbos perduts i camins a retrobar caldrà trobar les eines que ajudin a ajuntar totes les peces i a comunicar tots els espais d'aquest laberint a recòrrer tot i que, al final, i tal i com apunta Borges, “La solución del misterio es siempre inferior al misterio mismo. El misterio tiene que ver incluso con lo divino; la solución, con un truco del prestidigitador”¹²².

Però, al marge del mapa mental, el mapa físic, en el sentit literal, impregna també les sèries. A mesura que el doctor Mohinder

¹²⁰ KAMPMANN WALTHER, B.: “The art of Staying Tuned in Real-Time: Remediation in 24” a en *Contemporanea. Journal of Communication and Culture*, núm. 1.

¹²¹ BERKO, L.: *Surveying the Surveilled. Video, Space and Subjectivity*. Harwood Academic Publishers. Pennsylvania, 1994. Pàg. 244.

¹²² BORGES, J. L.: *El Aleph*. Alianza, Madrid, 1982. Pàg. 86.

Suresh procedeix en la seva recerca a *Heroes*, va traçant a un mapa mural dels Estats Units qualsevol indici vinculat a la presència d'humans evolucionats. Aquestes marques formaran part del recorregut que el professor ha planificat per al seu estudi. Si la comunitat serial abans es reduïa al nucli familiar, a l'entorn laboral o a l'àrea veïnal, un dels denominadors comuns de les sèries que ens ocupen és l'extensió d'aquesta comunitat a un espai global, centralitzat especialment en Amèrica del Nord, però amb implicacions a nivell mundial. D'aquí que el signe de la localització, la presentació i la ubicació concreta dels personatges, s'evidenciï de manera tan ostensible a l'inici de moltes de les seqüències de les sèries. Contràriament, però, els espais reals es visualitzen completament aïllats. Les accions es desenvolupen en indrets tan distants entre sí, que resulta improbable una connexió immediata entre ells, malgrat que unes accions estiguin repercutint sobre les altres. Al mateix temps, els personatges viatgen a través d'aquesta geografia amb un sentit de total immediatesa; si bé és cert que *Heroes* no contempla la presència d'absolutament tots els personatges a tots els capítols, sinó que abandona temporalment determinades trames en funció de la necessitat de prioritzar alguns esdeveniments per la història, l'espai que deixen entre la desaparició i reaparició d'alguns personatges no està condicionada per la necessitat del viatge. *Heroes* no abunda en la mostració del desplaçament dels personatges com ho fan *24* o *Prison Break*, però és idèntica a aquestes altres dues sèries pel que fa a la idea de la constant transició espacial. D'aquesta manera, procedeix a una supressió de les distàncies, a la creació d'una *proximitat llunyana*,

irreal, que posa de costat espais absolutament allunyats. El sentit de la immediatesa s'aconsegueix per un discurs de muntatge clàssic.

La geografia de les produccions ocupa un paper preeminent. L'estudi que Siegfried Kracauer elabora sobre la novel·la policial, *Der Detektiv-Roman. Ein Philosophischer Traktat*, ja evidencia com la modernitat i la narració de resolució de misteri s'expliquen recíprocament. La novel·la negra ocupa un espai de vestigis, indicis que intenten desxifrar quelcom entès com a secret. Les històries defugen la universalitat i s'emmarquen en un món fragmentari i únic, que escenifica a la perfecció les pautes de comportament de la modernitat. En aquest procés de recomposició de vestigis, la novel·la policial aconsegueix activar una via interpretativa per entendre el món: la nova vida quotidiana en el moment del naixement d'aquest gènere, coincident amb l'aparició de les indústries, la concentració a les ciutats, el caos urbanístic, etc., revesteix un determinat exotisme que guarda en el seu si de la seva complexitat, un misteri. Serà a les concavitats d'aquest nou espai físic conquerit, la ciutat, on s'amagaran els indicis que han de donar lloc a l'enteniment del secret últim.

Pràcticament personificada, impulsada per la necessitat d'assenyalar el seu secret, la geografia de les sèries, com en el cas de *24*, exerceix una certa atracció gravitatòria cap a determinats punts. A la primera temporada de *Heroes*, l'acció va destapant un sentit del desplaçament cap a la ciutat de Nova York, on ha de tenir lloc la suposada explosió, però, al mateix temps, on desemboquen

progressivament altres trames derivades. Com a contrapunt, la segona temporada porta els personatges a Odessa, Texas, on es troba el virus Shanti que Adam Monroe vol estendre al món. De nou la ciutat de Nova York, com a seu on habiten els personatges principals de la sèrie, ocupa un lloc privilegiat: aquest és el punt precedent abans del viatge a Texas, donada la necessitat de clarificar l'enigma que impulsa l'arc dramàtic essencial en l'espai que reuneix majoritàriament els personatges implicats en aquesta trama sobresortint. Però el desenllaç atrau la seva resolució a Odessa, on es troba el centre d'operacions de la Companyia i on s'amaga el virus.

El viatge en el temps de Hiro (1x20, *Five Years Gone*) permet que l'heroi nipó observi el resultat d'aquests desplaçaments, el mapa del recorregut dels personatges, des d'una perspectiva molt gràfica. Al centre de l'apartament d'Isaac Méndez, just sobre el fresc que dibuixa a terra l'explosió imminent de Nova York, la figura de Mohinder es fragmenta per la presència de nombrosos fils que retallen el seu cos. Cada fil, d'un color diferent i amb diverses fotografies al llarg de la seva extensió, expressa la línia temporal dels herois. La visió zenital de la composició construeix una madeixa multicolor, de complexos entortolligaments i creuaments confusos. La mort, no caldria dir-ho, es representa a través del moment en què qualsevol d'aquests fils és escapçat, un procés que, pel natural efecte dominó que té el propi relat, fa tombar la resta de fils/personatges de la sèrie. L'observació aèria de la seqüència deixa veure la presència del demiürg. La disposició dels elements podria

pertànyer de la mateixa manera a un laboratori científic, com ho és en aquest cas, com a una escena d'un crim. Però, en qualsevol cas, no s'esvaeix la possibilitat que la seqüència recordi vivament a les cronologies dibuixades a les *writers-rooms* dels guionistes serials, gairebé com un toc de complicitat cap al propi espectador.

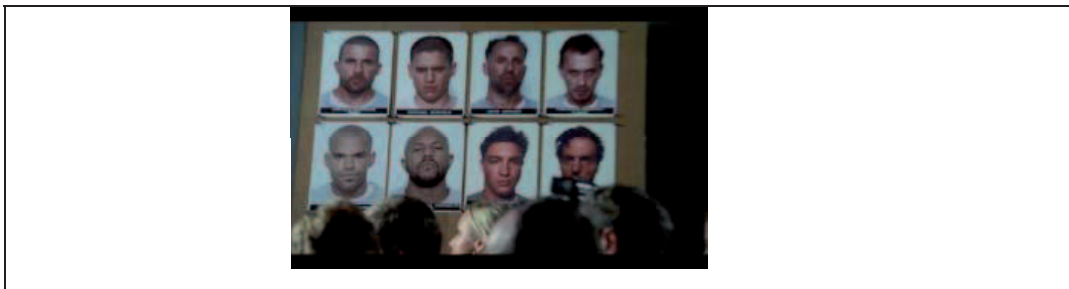


Anàlogament a *Heroes* i a *24*, *Prison Break* treballa també la representació geogràfica a través del mapa, que pren especial protagonisme més enllà de la primera temporada, amb els plànols

de la presó impresos al cos. La segona temporada, quan el territori estatunidenc es converteix en presó, incorpora tot el contingut de la narració a una representació geogràfica en dues dimensions. Al despatx de l'agent Mahone, penja un enorme mapa on, com a *Heroes*, el policia va assenyalant la localització i les pistes que porten als vuit fugats de Fox River. La sèrie dibuixa també una geografia discontinua, on abunden els espais impersonals i enmig del no-res. Situats en aquestes localitzacions de trànsit, els personatges s'enfronten no només a un concepte de *no-indret*, sinó que es sotmeten també a l'eventualitat del que podríem denominar *no-rostre*. Aquest concepte apareix a les tres sèries, tot i que *Prison Break*, per la pròpia temàtica de la sèrie, l'acusa ostensiblement. Els personatges, perduts en la immensitat d'aquest espai que no els pertany mai, que sempre els és aliè, es determinen anònims i en crisi identitària des de molts aspectes.

Després de la roda de premsa que Mahone fa per informar de la fuga dels reclusos de *Prison Break*, les fotos dels presoners ocupen tots els mitjans de comunicació. De fet, les seves cares apareixen en qualsevol racó, penjades a l'entrada d'una botiga o a la paret d'una cabina telefònica (2x1, *Manhunt*, 2x2, *Otis*).





El *flâneur* benjaminià perd la seva condició plaentera i experimenta un vagareig erràtic angoixat. La condició *voyeurística* comentada per Georg Simmel, retratada per Baudelaire, es sostrau de l'experiència d'anonimat i contactes impersonals i efímers que afavoreix la ciutat. L'entrega a un recorregut sense gaudi, a una esfera social sense participació, converteix aquests *flâneurs* en *flâneurs invisibles*¹²³.

Contra aquest condicionant que dificulta notablement el seu desplaçament necessari a mesura que s'endinsen en un ambient hostil, el que Freud anomenaria *unheimlichkeit*¹²⁴, els personatges assumeixen un comportament neutre, que impedeixi la sospita. En certa mesura, procuren fondre's amb l'espai, camuflar-se entre l'entorn, arribar als seus objectius com a rostres anònims que procuren escapar de qualsevol presumpció que pugui provocar la

¹²³ El terme *flâneur invisible* atany també a la consideració de la dona en el context de l'espai públic, no representada pel concepte de Benjamin, que converteix la figura del *passejant*, en una mirada merament masculina. Estudis com el de Janet Wolff i Griselda Pollock (*The Invisible Flâneuse: Women and Literature of Modernity* i *Modernity and the Spaces of Femininity* respectivament, recollits a BENJAMIN, A., ed.: *The Problems of Modernity: Adorno and Benjamin*. Routledge, Londres, 1988). Malgrat les diferents lectures de gènere que es poden realitzar al voltant de les sèries objecte d'estudi, no entrarem en aquestes aspectes i observarem el concepte del *flâneur invisible* des de la connotació general del que *passeja sense ser detectat*.

¹²⁴ Entès aquí com a *inquietant, desconegut*.

delació. Aquesta situació els lliura plenament a l'atzar: ser reconeguts o no forma part d'una casualitat que ells mateixos no poden controlar. I, al mateix temps, el reconeixement d'aquests rostres sense la denúncia policial suposa l'assumpció del delictes d'encobriment, com succeeix amb Kacee, la dona de C-Notes. Per això, la tercera temporada de *Prison Break*, com també ho fan en algun moment *24* i *Heroes*, busca la confrontació dels personatges en l'espai públic: Michael cita Rachel a una de les places més concorregudes de Ciutat de Panamà. L'objectiu és revelar la seva identitat en cas que la negociació no surti com la tenen pensada. Veient la possibilitat d'estar envoltats de franc-tiradors, Michael proposa entrar a un museu, d'aquesta manera obliga els seus enemics a passar un control d'armes i a situar-se en un entorn on necessiten preservar el seu caràcter anònim si no volen aixecar sospites.

La construcció del *no-rostre* fotografia una sèrie d'espais de trànsit on els habitants que els ocupen estan dotats d'un cert caràcter fantasmal. Els presos es creuen en nombroses ocasions amb altres personatges, pràcticament sense ser vistos; però, paradoxalment, ells mateixos es troben amb una considerable facilitat. De nou, la sèrie esten una cartografia on existeixen diversos epicentres que irradien una certa atracció i que impulsaran aquestes regles de casualitat per les quals el creuament constants dels personatges, més que un fet extraordinari, esdevé una absoluta necessitat per allargar al màxim les trames.

La direcció que marca el moviment dels personatges està vehiculada per diferents mecanismes, ja siguin de caràcter objectual, com els diners de Utah, o simplement resultat d'una ambició personal, com en el cas de T-Bag per trobar Michael Scofield un cop el pres és detingut a Mèxic. No obstant, determinen un itinerari que obliga, com succeeix amb les altres sèries que treballem, a la unió i a la dispersió constants. Al mateix temps, Michael Schofield crea vincles amb determinats personatges per localitzar-los des de la distància sense ser localitzats. És el cas de la doctora Tancredi, a qui Michael escriu una sèrie de missatges en clau que ella mateixa haurà de desxifrar per trobar a l'exconvicte. Una sèrie de criptogrames que componen la cadena de pistes per retrobar-se i que Michael signa amb l'ànec que construeix amb la seva usual habilitat per la papiroflèxia. La manca d'una d'aquestes pistes, a mans de Kellerman, endarrerix la trobada entre els dos protagonistes i posa en perill la vida de la doctora, al temps que facilita informació sobre la localització de Michael.

En la persecució que caracteritza la segona temporada, els moviments entre uns i altres personatges estableixen una coreografia perfecta, que es situa sempre als límits d'una cloenda imminent, per la premura amb la que els agents policials aconsegueixen avançar-se a les intencions d'Scofield, però que finalment deixa la trama esmunyir-se davant l'habilitat de l'enginyer per trobar una sortida a les emboscades policials. En un moment donat, Scofield afirma que és com si Mahone pogués llegir-li el pensament: qualsevol gir, qualsevol canvi en els seus

plans, és detectat pel policia amb precisió. Existeix, efectivament, una predestinació dels dos personatges. Una força que els atrau de manera extraordinària i que sutura la fragmentació de l'espai perquè tant Mahone com Scofield entenguin, finalment, que la caça a la que estan jugant és precisament això, un *tour de force* entre dues persones que ocupen simplement uns rols que aviat es giraran.

L'estructura esquizoide de les sèries dóna com a resultat, doncs, una inflació dels termes *aquí* i *ara*. El sentit de la presència és tan acusat que acaba implosionant i generant efectes particulars. El temps es converteix en mera geografia a recórrer i explorar pels protagonistes, perquè en aquests espais temporals es troben els resultats dels enigmes originals. *Heroes* escenifica aquest efecte d'una manera literal i les seva especificitat mereix un apart com a superació dels cànons que es donen a les altres sèries; reprenent el que havíem anotat, aquesta sèrie abunda en el retrocés i l'avançament de la línia temporal. Però ho fa prenent incloure aquests temps en el present de la trama, com si formessin part d'aquest *aquí* i *ara*. Es desfà dels imperatius de la representació del present, escenificant moments alternatius. I, no obstant, acaba constituint una línia de temps absolutament contemporània. Una vegada deslligats els límits temporals a un nivell escènic, aquest caràcter extemporani planteja en *Heroes* una cosmogonia on l'origen del temps resulta un vector rotundament relativitzat, desplegant no només diverses dimensions, sinó passats i futurs alternatius que fan més complexes les trames. En la taxonomia que

George Slusser i Robert Heath¹²⁵ estableixen sobre els models científics de viatge en el temps aplicats a la narrativa, la fragmentació temporal de *Heroes* respon a la categoria anomenada *màquina del temps*, on el *viatger* es troba en un estat de trànsit, en un espai temporal aïllat dintre d'un continu cronològic preestablert, rígid, immune a les transformacions, tallat com un sol bloc. El retorn a la línia de temps *biològica* és obligatori, com un esdeveniment fixe en la progressió de la línia temporal. Però, dintre d'aquest model, es planteja dos models diferenciats de temps; un de lineal, que respon al decurs natural de la vida, i un d'infinítament manipulable, on els poders de l'individu cerquen la transcendència dels límits biològics del propi temps. En aquest *loop* que encadena de manera circular passat i present, els esdeveniments es reviuem, paradoxalment, només una sola vegada:

We cannot say, however that a narrator or protagonist, moving around this loop and by the logic of this movement would be condemned to speak the same words, do the same things, as he did the previous time. For by the logic of narrative, there is a former time, even if it is the *same time*. Though the protagonist advances on a curved spacelike line, he or she still still advances in sequential fashion. If *the* past cannot be changed, the protagonist's past, as he meets it coming around the loop, apparently can change, if through memory he can at least opt not to continue the loop. This form of tale works at the level of a sequency-simultaneity paradox. Its effect on

¹²⁵ SLUSSER, G. i HEATH, G.: "Arrows and Riddles of Time: Scientific Models of Time Travel", a WESTFAHL, G., SLUSSER, G. i LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002, pàg. 13.

the subject, who must live the loop in the conventional sequential spacetime of the narrative is one of *tragic fatality*¹²⁶¹²⁷.

Aquest funcionament, que els autors atribueixen a alguns cineastes, com a Chris Carter a *La Jetée*, explora, encara segons Slusser i Heath, les línies d'un temps que deu més a Zenó que a Heràclit, un temps que resulta fal·laç, paradoxal, lluny de la idea d'un esdevenir irrepètible. El fluxe temporal es desfà en torn a la idea segons la qual existeix un control mental que es situa al centre de totes les dinàmiques i que afavoreix l'extensió i el canvi temporal dintre d'aquest bloc inamovible del qual parlàvem quan presentàvem de manera general la categoria. A *Heroes*, el salt temporal està combinat amb la concepció figurativament no-euclidiana de l'espai, un espai, com a les altres sèries, que no està format únicament per tres dimensions, sinó que, per la seva fragmentarietat i el component ocultador de la seva essència, supera perceptivament la idea d'una geografia que es pot atènyer en la seva totalitat i que es sotmès a les pautes físiques naturals. Això provoca la suspensió de les coordenades que permeten ubicar els personatges, de manera que confonen les hipòtesis de futur amb l'explicació de les suposicions del passat.

La segona temporada teletransporta Peter Petrelli, acompanyat per la irlandesa Caitlin, al centre d'un Times Square

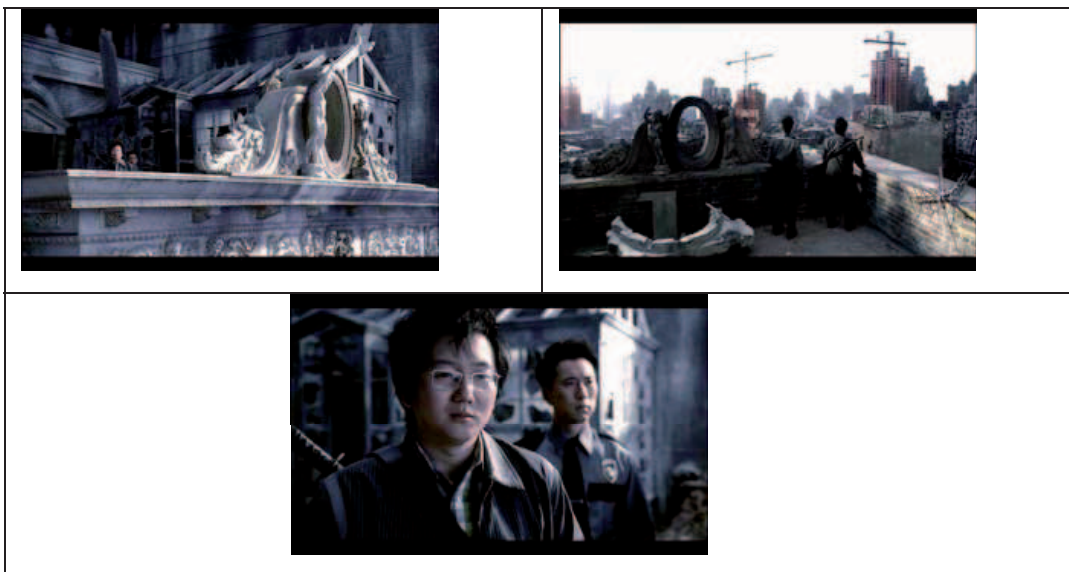
¹²⁶ La cursiva és nostra. Com més endavant veurem, la vivència d'un passat fixe que només pot ser modificat en esdeveniments puntuals a través de l'opció del protagonista de trencar l'espiral temporal, amaga una idea de fatalisme, que es manifesta quan l'actant principal es veu abocat a acceptar el seu destí.

¹²⁷ SLUSSER, G. i HEATH, G.: *Ibid.* pàg. 15.

completament devastat¹²⁸. Entre les runes per les que es van obrint pas l'heroi encerta a trobar una nota, estesa repetidament en mig del desert en què s'ha convertit Nova York; es tracta d'una ordre d'evacuació de la ciutat, la data de la qual respon a un moment futur. Fantasmal i desèrtic, el Manhattan que els protagonistes travessen és el resultat de l'esclat d'un brot del virus Shanti que ha exterminat el 93% de la població. Com la panoràmica catastròfica que Hiro i Ando tenen a la primera temporada (1x19, 0'7%) quan s'atansen a la barana del balcó de l'edifici Devaux per veure les restes inerts de Nova York rebentada per l'explosió nuclear, així es presenta la figuració que Peter té d'aquest espai.



¹²⁸ Peter Marcuse subratlla un article del New York Times (19 de setembre de 1993, pàg. 33) on s'esmenta que el pla de remodelació de Times Square passa per la creació d'un carrer apartment no planificat, “the plan could easily pass for an apocalyptic preview of what things would look like if public spaces succumbed to privatization”. Marcuse afegeix: “Such efforts can readily be interpreted as an attempt to use postmodern devices to defeat the *project of modernism*, reflecting both an immediate effort to defend by concealing a prevailing order and a deeper fear about the inherent instability of that order”. La visió desèrtica d'aquesta mateixa avinguda a *Heroes* resulta el retrat hiperbolic d'aquesta composició urbana on el caos no recomposa cap ordre, sinó que arriba a un punt mort en què no hi ha possibilitat de fer renéixer l'espai. MARCUSE, P.: “Not Chaos, but Walls: Postmodernism and Partitioned City”, a WATSON, S., GIBSON, K. ed.: *Postmodern Cities and Spaces*. Blackwell Publishers, Cambridge, Massachusetts, 1995, pàg. 243.



El temps futur representa, en la línia cronològica, un espai temporal alternatiu, un esdevenir que pot succeir si no s'inflexiona sobre un punt determinat de l'acció. En qualsevol cas, aquest trencament de la continuïtat representa una extensió de la línia temporal dintre de la pròpia línia temporal que marca el relat, una sort d'*ucronia*, una utopia en el temps. El terme, com Charles Bernard Renouvier¹²⁹ l'entén, reinterpreta un punt hipotètic del fluxe cronològic, en aquest cas, des d'una perspectiva doblement insòlita. Per una banda, perquè la revisitació del passat és una revisitació que mai s'ha vist, més aviat es tracta de l'anticipació a un temps que s'ha anunciat, que s'ha marcat com a destí. Per l'altra, la història alternativa que s'explica respon a una ficció, no a un fet real com en realitat acull el terme *ucronia*. La reinterpretació dintre de la història fictícia resumeix el caràcter pastitx que la pròpia narració desenvolupa.

¹²⁹ RENOUVIER, C. B.: *Philosophie analytique de l'histoire. Les idées, les religions, les systemes*. Leroux, París, 1896-97.

¿Què passaria si finalment s'expandeix el virus? Aquesta és la premissa de la història contrafactual que obre la seqüència enunciada, una premissa a mode d'hipòtesi que colpeja l'existència del que es produeix com a relat *real* o, més aviat, del que es presumeix que en realitat passarà donat el classicisme de la narració. “If uchronia was shock value”, apunta Richard Saint-Gelais, “it is because it disrupts the *peaceful coexistence* ordinarily maintained between reality and the imaginary. With uchronia, the imaginary is not located in a an obscure zone of reality (a distant land or an unrealized future era); the imaginary hits reality head-on, confronting us with an irrevocable shift from coexistence to open contradiction”¹³⁰. D'aquesta manera, la ucronia augmenta el sentit de l'amenaça que s'ha instal·lat en l'espectador i s'esmuny entre les possibilitats amb les que el *lector* especula. A aquest efecte, Saint-Gelais afegeix: “Uchronia disrupts this delicate balance: It is the entire fictional world that tips over into the imaginary”¹³¹. El fet que, malgrat el classicisme esmentat, i, corol·làriament, l'acceptació tàcita que no es produirà una contaminació massiva a través del virus Shanti, el relat treballi una posada en escena on les coordenades espaciotemporals triguin a descobrir-se, qüestiona aquests fragments i els fa pensar en nombroses ocasions com a pseudoanticipació, com esdeveniments ocorreguts. La invitació a la sorpresa forma part del desconcert que caracteritza *Heroes*. Recalcitrant, l'amenaça a través de la idea de la ucronia juga a la

¹³⁰ SAINT-GELAIS, R.: “Impossible Times: Some Temporal Labyrinths in Science Fiction”, a WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed., *Op. Cit.*, pàg. 28.

¹³¹ *Ibid.*, pàg. 28.

reiteració. La seva omnipresència impregna el relat i la farà viva en diverses circumstàncies.

Però no és única, la fragmentació temporal cap al futur i el dibuix de futurs alternatius. El passat és representat en estricta simultaneïtat amb l'instant contemporani a la trama que porta Hiro al Japó medieval per trobar-se amb el mitificat Takezo Kenzei, versió fictícia de Miyamoto Musashi en la tradició nipona real. L'arc dramàtic, que tracta precisament la desmitificació de l'heroi i la reconciliació amb la figura paterna, reuneix el plantejament sobre la possibilitat de manipular el destí, de construir la llegenda, de batre els designis.

Des d'una altra posició, el retorn al passat, motiu també de la fragmentació de la continuïtat cronològica, es demostra en determinades ocasions inoperant o, fins i tot, innecessari. El contrari significaria una narració on la pressió de l'accident o del desenllaç fatal és nul·la, perquè l'efecte retroactiu i la manipulació que els personatges poden fer sobre la trama desfà qualsevol possibilitat de generar intensitat. Aquesta concessió al temps suposa en Hiro un dels majors dilemes de la sèrie. Acabada la seva missió al Japó medieval, l'heroi rep la notícia de l'assassinat del seu pare, perpetrat per un desconegut. La notícia, que inicialment deixa Hiro absolutament conmogut i paral·litzat, esdevé tot seguit un impuls per a l'incombustible samurai. Desfer la mort o, el que és el mateix, desfer la vida, el camí viscut, per impedir la mort. Aquest serà el seu propòsit. D'aquesta manera, Hiro assisteix a l'assassinat del seu

pare minuts abans de ser empès des de la terrassa de l'edifici on es troba el taller d'Isaac Méndez (2x9, *Cautionary Tales*). Ocult en un racó, arrecerat per les ombres, presencia la misteriosa discussió entre la senyora Petrelli i el seu pare. El silenci i la solitud de la seqüència, un cop la senyora Petrelli ha desaparegut, donen finalment la paraula a Hiro. La conversa és breu, sobre tot i sobre res, i en ella el fill exhibeix el seu propòsit. Però, estoicament, Mr. Nakamura ha escollit lliurar-se al seu destí. Ell no és la peça de l'engranatge que ha de canviar i, per tant, prefereix formar part del sacrifici.





En una digressió en forma de l'explicació d'una paràbola entre el mestre i l'alumne japonès, Mr. Nakamura accepta un repte, retrocedir al passat des del passat, seguir aixecant les nines russes. I la proposta els transporta a l'enterrament de la mare de Hiro, i a l'enfrontament de l'heroi amb el seu jo infantil. “Som herois, però no podem jugar a ser déus”, afirma amb vehemència Mr. Nakamura al retorn del seu viatge resignat i Hiro accepta també aquest destí fatal, no sense abans, parar el temps per comprovar qui és l'assassí del seu pare.

L'artilugi es replega sobre un mecanisme que apunta Andrew Sawyer en el seu estudi sobre el que designa, en narrativa, com a *Time's Arrow*, prenent el títol de la novel·la de Martin Amis. Aquestes construccions s'emparen en la reversibilitat temporal amb diferents efectes sobre el discurs. En aquests cas, l'autor apunta a una *presumpció moral* utilitzada per justificar un salt temporal d'aquesta magnitud. “By looking at the physical nature of a life reversed, the moral questions of our mundane, *forward* lives are

illuminated. Through comic or grotesque reversal, the everyday is satirized”¹³². No és exactament una sàtira de la vida quotidiana el que aporta el revers del temps sobre la situació de Hiro. Però, en tot cas, sí que suposa una reflexió sobre l’absurditat vital i la necessitat de sotmetre’s a un poder superior, que està per damunt de les manipulacions temporals que l’Herói pot manipular.

2.3. Estructuració i desestructuració dels espais

En termes geomètrics, el viatge concèntric és una alteració de l’orientació. El punt de partida, resseguit amb la màxima precisió i les indicacions causals a les que el relat condueix, acaba situant els personatges exactament a la coordenada originària, el mateix espai d’on han sortit. En patir aquesta modificació en la ruta, una sort de circumval·lació serpentejant, els cosmos que dibuixen aquestes sèries són, de manera general, no-orientables. Per això, com es veurà al capítol següent, necessitaran d’una sèrie d’artilugis per suplir aquesta manca de situació. De forma similar a la descripció que Florenski¹³³ fa de la cosmologia dantista, i malgrat les peculiaritats i la precisió del microcosmos de la *Divina Comèdia*, els universos que edifiquen les produccions objecte d’estudi dibuixen una el·lipsi on els punts més extrems resulten absolutament idèntics i pràcticament impossibles de distingir. Es projecta, en certa mesura, un desplaçament similar a la mateixa

¹³² SAWYER, A.: “*Backwar, Turn Backward: Narratives of Reversed Time in Science Fiction*”, a WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed.:, *Op. Cit.* pàg. 59.

¹³³ FLORENSKI, P.: *La perspectiva invertida*. Siruela, Madrid, 2005.

geometria satànica al cor terrestre del poema èpic de Dante: com una escala que gira i retorna els personatges al mateix lloc, o els esglaons d'un únic nivell dels gravats d'Escher, els protagonistes es dirigeixen irremissiblement al un centre del que no poden sortir. Pekka Kuusisto, també en relació a la *Divina Comèdia*, fa esment a Florenski i a la concepció de la geografia dantesca com una cosmologia atípica, també no-euclidiana, i emparada principalment en unes línies relativistes: “A concrete model of this kind of space is the Klein bottle. The non-orientable single elliptical space, Florenski argues, would account for the Moebius strip-like change of directions at the Earth’s center, for here the pilgrim’s path is understood as a movement on a one-sided surface that turns the perpendicular normal over”¹³⁴. Efectivament, les sèries en qüestió proposen una concepció geomètrica-espacial no basada en les teories d'Euclides, una curvatura espacio-temporal, prenent els termes de la teoria de la relativitat, que no es presenten en formes serials precedents. Mentre les produccions anteriors contempnen la revisitació de l'espai des de la lògica que els associa a unes coordenades concretes, un barri, una oficina, una ciutat, una nau espacial, dels que no es conceben fronteres, els personatges de les sèries que tractem s'atansen als límits dels universos que exploren per abocar-se a un buit que els retorna al mateix indret. El terme *chora*, encunyat per Kristeva¹³⁵, resumeix perfectament la consistència d'aquest espai no expressiu, proper a la deformació de

¹³⁴ KUUSISTO, P.: “Space-Time in The Divine Comedy”, a WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed.: *Op. Cit.*, pàg. 122.

¹³⁵ KRISTEVA, J.: *Revolution in Poetic Language*. Columbia University Press, Nova York, 1984, pàg. 25.

la disposició topològica real de l'espai, que s'entén com a prioritari a l'ordre cronològic i com un revers de la determinació, com un precursor de la casualitat. Una articulació incerta i inderminada¹³⁶.

Algunes de les visions dels personatges representen literalment aquest abocament a l'observació dels límits del món, l'espai fronterer entre la vida i la mort, l'escletxa on el món es fragmenta. De forma més *realista*, Bauer contempla la devastació de Los Angeles a la sisena temporada per l'efecte d'una bomba nuclear des de la llunyania, de la mateixa manera que aquesta apareix a la sèrie *Jericho*¹³⁷, i immediatament, n'albira vagament les conseqüències des del terrat d'un habitatge al qual ha pujat per socòrrer els pilots d'un helicòpter estavellat.

Atansats també a les baranes dels límits del món, on principi i final es conciten i confronten l'ambigüitat de la seva naturalesa, els personatges de *Heroes* observen l'abisme. Aquesta vacuïtat, per exemple, es manifesta en nombroses ocasions des de la terrassa de l'edifici Deveaux, on Hiro i Ando i també Nathan contempen la ciutat destruïda. Per altra banda, la recapitulació de la memòria de Peter convida aquest personatge a una breu visita a l'holocaust. Des de la sala d'un magatzem on ha estat conduït després de ser sorprès

¹³⁶ Lligat a les descripcions de les ciències postmodernes de Lyotard, el concepte de *chora* ha estat ampliat i desenvolupat des de l'àmbit científic i també literari. Els treballs de Michel Serres apunten a la assimilació d'aquest concepte un cop superat el model determinista de Pierre Simon Laplace, el qual no admetia cap tipus de manifestació estocàstica. Les reflexions que Serres fa sobre l'obra de Turner ajuden a completar aquesta explicació sobre la indeterminació espacial i el sorgiment d'indrets que segueixen una lògica basada, precisament, en la il·lògica. SERRES, M.: "Turner translates Carnot", *Block*, 6, 54: 46-55.

¹³⁷ CBS, 2006-2008.

caminant entre les runes de la ciutat fantasma, Peter observa, situat en un punt de vista privilegiat, com s'amunteguen els cossos inerts, afectats per l'epidèmia. La imatge recorda, efectivament, a les descobertes de les fosses comunes de diverses guerres i camps d'extermini. Al llindar d'aquesta visió, la proximitat de la mort es fa palpable i el protagonista, en una posició d'interregnes, dialoga amb l'existència humana.

Aquesta dimensió curvilínia de l'espai-temps es concreta en un terreny determinat; però, en realitat, aquest espai aconsegueix una funció merament figurativa. La presó de Panamà en la tercera temporada de *Prison Break*, per exemple, suposa la reincidència ubíqua, la reproducció exacta de la presó de Fox River. De la mateixa manera que el territori nordamericà pel qual deambulen els pròfugs es concep des de la mateixa perspectiva. De fet, a 24, Los Angeles, aconsegueix un efecte similar al que tenen els espais urbans de la segona temporada de *Prison Break*. Los Angeles s'expandeix en temporades posteriors i traspasa les seves característiques a tot el territori nordamericà i a les extensions que tenen a veure amb les trames desenvolupades en aquest espai, com és el cas de la *road movie* dels bessons de *Heroes*, Maya i Alejandro, al segon volum de la sèrie.

Per altra banda, la representació de la ciutat contempla una altra fórmula, la de la figura urbanitzada que, més enllà del vast terreny caòtic dibuixat per les construccions postmodernes, es descriu com un entorn emmurallat, reproducció metonímica de les

àrees cosmopolitanes. El mur, límit simbòlic que separa les jerarquies de la societat que habita aquest espai, defineix comportaments similars i rutes, fins i tot vagarejos, que reproduïxen el comportament d'una ciutat. Peter Marcuse veu en aquest models repressius una assimilació a les ciutats dominants, basades en la idea d'enormes espais urbans que encerclen, d'una manera o una altra, un ghetto.¹³⁸ El mur que representa la divisió entre la ciutat alliberada i la ciutat emmurallada, a la capital de Panamà, il·lustra a la perfecció la crisi divisòria que s'anirà evidenciant entre els dos espais. En realitat, el mur no és ni tan sols tal en el sentit estricte. Es tracta d'una tanca de filferro, a través de la qual els personatges poden no només tocar-se, sinó també passar-se fàcilment petits objectes. El fet que Sucre pugui desfer fàcilment aquesta tanca ruixant-la amb àcid explica la vulnerabilitat d'un sistema social on les normes que regeixen dins són, en realitat, les que imperen fora. D'aquí que es pugui pensar en l'entorn reclòs, en la presó, com un espai dominat per una força d'*exergia*, un indret tancat que pot generar energia per si sol i mobilitzar els espais externs, un sistema hermètic que interactua directament amb l'entorn que l'envolta. Precisament això és el que succeeix a *Prison Break*; de les accions ocorregudes intramurs es desprenen conclusions que afecten als espais que s'estenen extramurs. Això concorda amb algunes de les crítiques postmodernes, que dinamiten la concepció de l'encerclament urbà, del mur, en definitiva, com a forma rígida, amb un sol propòsit i amb una sola funció. El dinamisme de les línies que conformen el límit, encara que es

¹³⁸ MARCUSE, P. *Op. Cit.* Pàg. 248.

representin de manera sòlida com succeeix aquí amb una presó, prenen altres dinàmiques, que són, en aquest cas, sobretot, les establertes pels personatges. Ells mateixos generen els seus propis límits a través de l'antagonisme que dibuixen, ells mateixos marquen què i què no es pot traspasar.

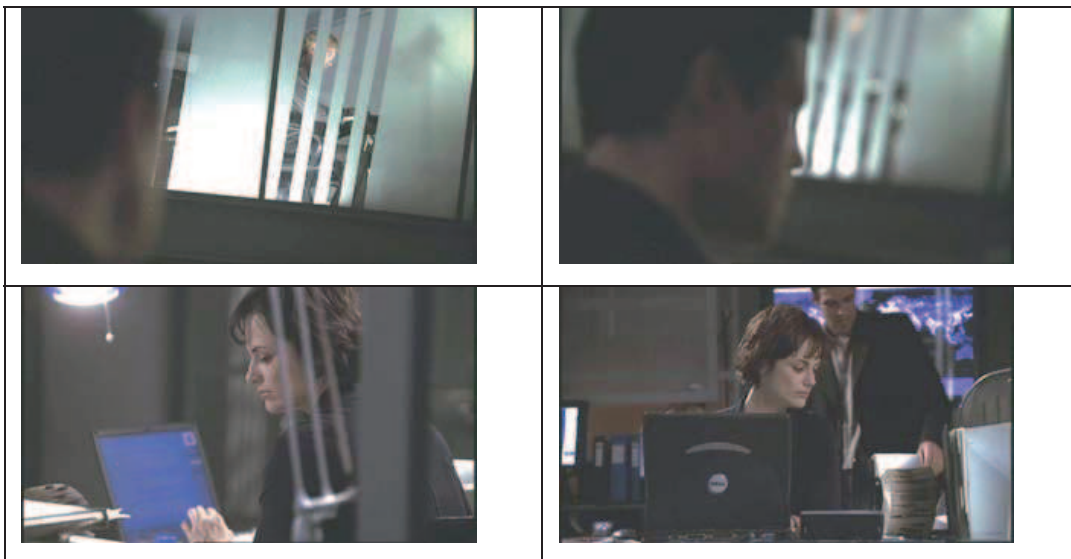
Al mateix temps, l'efecte de la manca d'el·lipsi i el trasllat constant fa indivisible la frontera entre els dos mons que caracteritzen algunes sèries de ficció de tipus policíac des de *Hill Street Blues*¹³⁹ a *NYPD*¹⁴⁰, també extensibles al gènere d'acció: un món de corrupció i delinqüència, caòtic i desordenat, i un món intern, corresponent generalment a la comissaria, on preval la idea de l'ordre i la llei. Entre ells, s'estén ineludiblement aquest mur. Aquest trencament dels dos universos assenyalats té no només a veure amb l'època en què s'emmarca la sèrie, a nivell televisiu i a nivell històric, sinó també amb la pròpia temàtica. Realment no hi ha tanta distinció entre un i altre món. L'univers intern pot ser tan hostil, perillós i demolidor com l'extern i aquest fet s'acaba posant precisament de manifest al final de la sèrie. La Unitat Antiterrorista de 24, la UAT, esdevé aquest món intern i es concep com a punt neuràlgic, com a centre i espai que canalitza bona part de les accions i que suposa un indret de partida i de retorn de totes les trames. Però la UAT no és exactament un lloc que ofereixi seguretat als protagonistes, sinó tot el contrari, contradient una de les frases característiques de *Hill Street Blues*, el perill no és fora, sinó que,

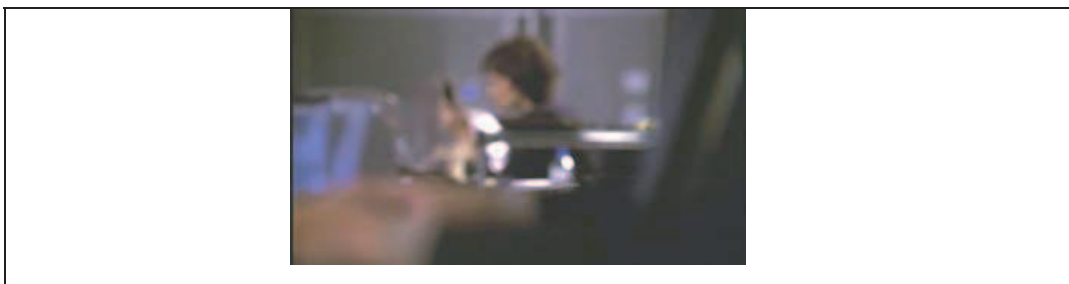
¹³⁹ NBC, 1981-1987.

¹⁴⁰ ABC, 1993-2005.

precisament, el perill conviu dins de la UAT i això genera aquest clima de desconfiances i inseguretats.

L'espai de la UAT, a més, està dispostat per privilegiar la mirada espia i, conseqüentment, per accentuar la desconfiança que existeix entre tots els personatges de la sèrie. Això s'aconsegueix per l'absència de parets i, en el seu lloc, per la presència d'elements en primer terme (ordinadors, taules, etc.) que oculten part de la figura dels altres personatges. No hi ha un coneixement exacte de com estan situats els personatges en aquests espais, ni quin lloc concretament ocupen. Ni el punt de vista de la càmera ni l'absència de parets ajuden a aquesta ubicació. Això, aguditzat per la presència d'un despatx central elevat en forma d'atalaia, augmenta la sensació que la mirada pot venir de qualsevol lloc i que el joc de l'espionatge és recíproc, tothom està espiant tothom, la sospita de conspiració s'estén, doncs, a tots nivells.





Jameson parla de la freqüència amb la que es tracten aquests temes en la narrativa contemporània:

This is a figural process presently best observed in a whole mode of contemporary entertainment literature, which one is tempted to characterize as *high tech paranoia*, in which the circuits and networks of some putative global computer hook-up are narratively mobilized by labyrinthine conspirances of autonomous but deadly interlocking and competing information agencies in a complexity often beyond the capacity of the normal reading mind. Yet conspiracy theory (and its garish narrative manifestations) must be seen as a degraded attempt – through the figuration of advanced technology –to think the impossible totality of the contemporary world system. It is therefore in terms of that enormous and threatening, yet only dimly perceivable, other reality of economic and social institutions that in my opinion the postmodern sublime can alone be adequately theorized¹⁴¹.

Per altra banda, el despatx central actua com a panòptic des d'on tot es pot veure. És una atalaia, elevada per unes escales, que permet observar el moviment i els gestos de tots i cadascun dels

¹⁴¹ JAMESON, F.: *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, *New Left Review*, vol. 146 (Juliol-Agost 1984), pàg. 72.

personatges. Sovint, a través d'aquest espai privilegiat, la connexió de les mirades, el pla i el contraplà, es produeix en una llunyania molt evident. També des de la UAT s'accedeix a tota la informació de la narració i es poden visualitzar els altres espais: a través dels GPS i l'accés a bases de dades, fotografies, etc. es pot veure què està succeint en altres punts, però, a més, des de la UAT hi ha un control del que està passant amb Palmer. Existeix aquesta interconnexió a través del que apareixen a les pantalles d'informatius, etc.

L'espai de Palmer té unes altres connotacions. La seu del partit al que representa aconsegueix pràcticament les mateixes funcions que la UAT, però en aquest cas sí que esdevé un punt central que exerceix una força concèntrica. La diferència estriba en què, mentre des de la UAT, el curs dels personatges es diversifica i es perd en l'infinit, tot i que es torni al punt d'origen, la seu del partit de Palmer extén els seus espais en un radi programat, premeditat, de manera que el viatge dels personatges mai es produeix a la deriva ni a una recerca imprecisa i poc clara. La geografia de la trama Palmer és una geografia del conegut. No hi ha dubte de cap a on s'adrecen els personatges ni el que els motiva a anar cap allà. I aquest fet té a veure amb el tipus d'argument que caracteritza aquesta trama. La trama Palmer s'encercla sobre ella mateixa en un joc d'enganys continuus per interessos. El conflicte és sempre el mateix, però la manera d'abordar-lo és el que revesteix major complicació a l'argument: el gir dels personatges sobre les seves pròpies actituds i les constants oposicions que exageren el dilema d'alguns personatges fan que s'imposi l'estatisme en front la mobilitat dels

personatges i, per tant, els espais en conseqüència perden força. Són, únicament, context on es desenvolupa aquest joc d'estatègies verbals, però no tenen pes per ells mateixos, no condicionen el relat ni l'actitud dels personatges.

En aquests indrets, que a *Prison Break* tenen la més que eloqüent forma de la presó, i a *Heroes* es manifesten a través del personatge espia o de diversos aparells de vigilància, es produeix en molts casos una sensació de desubicació de l'espectador a través de la fragmentació de les imatges que componen la seqüència i de la desestructuració a l'hora de mostrar aquests els espais i la situació dels personatges en ells. A la Unitat Antiterrorista, la no divisió de parets no permet agafar referències massa clares per a la situació de l'espectador i això es veu agreujat per la ubiqüitat de la càmera. Si la càmera es permet col·locar-se en qualsevol punt i el set no presenta cap tret distintiu que permeti diferenciar unes parts del decorat de les altres, resulta especialment difícil per a l'espectador situar-se en aquest entorn.

Més enllà de la UAT, bona part de la planificació de la sèrie juga a provocar aquest desconcert. El principal motiu és el salt de l'eix de les mirades dels protagonistes. Però a part d'aquest factor, també hi ha l'incompliment de la llei de proporcionalitat dels plans. En diverses ocasions la càmera encadena plans del mateix personatge i d'un tamany similar, de manera que això provoca una estranyesa en la percepció de les imatges.

De la mateixa manera, es produeix un trencament de les normes clàssiques de posada en escena, així com un desfavoriment de la situació dels personatges respecte a la càmera: els actors apareixen sovint d'esquenes, de perfil, o enfilant-se entre ells. La relació entre les seves mirades a través de ràpides escombrades o panoràmiques, facilitades per la càmera a l'espatlla, no ajuda tampoc a la situació de l'espectador, perquè no posen de manifest la situació dels personatges dins el mateix espai i la relació de distància entre ells. Amb la panoràmica de relació, aquesta posició és més difícil de percebre que si es fa a partir de la fórmula clàssica de pla i contraplà. En aquest últim supòsit, la imatge hagués plantejat de bon principi l'existència d'un pla conjunt que reunís als personatges disposats a interactuar i, d'aquesta manera, es podrien concretar les seves relacions de distància.

Aquest efecte persegueix sempre sorprendre l'espectador i mantenir-lo atent dins un tipus de realització dinàmica, àgil i ràpida. Però en alguns moments, la realització parteix també d'unes premisses molt clàssiques, especialment aquelles que apel·len a trames de caràcter més sentimental. El cas de *24* a la primera temporada, per la comparació contrastada que ofereixen els universos dels personatges de Bauer i Palmer, ho exemplifica perfectament. Algunes converses que tenen lloc a la seu del partit de Palmer abunden en aquesta realització més clàssica. Tenint present el fet que la trama del senador Palmer explora més en el comportament de la *soap opera*, la seva realització és més estàtica i es basa majoritàriament en la relació pla contraplà, que facilita el

reconeixement de la ubicació dels personatges en tot moment. No obstant, en determinades situacions de les trames que pertanyen a aquest subgènere, es procura trencar amb aquest estatisme i distorsionar també els conceptes d'espai, saltant-se la regla de l'eix de les mirades per la col·locació de la càmera o del moviment dels propis actors, com s'apunjava anteriorment en altres seqüències, o jugant amb els miralls que també distorsionen la concepció de l'espai.



En realitat, el que provoca també la sensació de dificultat d'ubicació i de fragmentació en el decorat és la gran amplitud ubíqua a tots els nivells: com que la càmera ocupa punts molt diversos dins el decorat és molt difícil determinar exactament on està situada la mirada. De la mateixa manera, els punts de vista força extrems també tenen relació amb això. Les mirades oblíques, entretallades i diversos picats i contrapicats (inclús superpicats) aguditzen aquesta sensació.

Lògicament, aquells espais més indeterminats i que no es repeteixen constantment, facilitaran molt més aquesta estètica i el seu recorregut serà sempre per als personatges, com per als espectadors, indrets de trànsit, de pèrdua i de voluntat de retrobament. Indrets que no són seus de representació en ells mateixos, perquè esperen per reestructurar-se, el pas dels protagonistes. Com apunta Zunzunegui, “el espacio sólo cobra sentido si se define como lo que se altera con el fluir del tiempo, no como el *locus* de la representación”¹⁴². Immutable, la presència dels espais nucleïcs citats a cada sèrie serà la que provoqui al mateix temps que les forces que dominen el relat –i el viatge dels protagonistes pels altres indrets- siguin centrífugues i el centrípetes, perquè tot retorna a aquest centre i, alhora, tot es va desplegant successivament, s'allunya, es desvia del punt central, tant del conflicte com de l'espai. Les forces centrífugues i centrípetes de la trama convoquen els personatges a una situació paradoxal de llunyania i proximitat al mateix temps. El mateix laberint que estructura la sèrie, en els espais i en l'argument, provoca aquest efecte, en alguns casos, de manera conscient per als personatges, i en altres, per un efecte casual i no motivat pel desig dels mateixos.

2.4. Laberints físics (i laberints sentimentals)

Com es contemplava anteriorment, la força expansiva que exerceix l'efecte de la multitràma contagia des de tots els aspectes

¹⁴² Zunzunegui, Santos. *Op.Cit.*, pàg. 228..

l'espai on tenen lloc les accions, la qual cosa dibuixa un territori inesgotable que, posat sobre el plànol de les grans metròpolis dels Estats Units, desdibuixa els seus confins. A efectes receptius, l'espectador acaba perdent la noció de les distàncies i, en moltes ocasions també, el sentit de l'orientació. El que roman, però, és una sensació d'allunyament de l'espai on han d'arribar aquests personatges, malgrat que en moltes ocasions no és un espai concret o visualitzable, perquè al llarg de les sèries, aquest espai-objectiu és en realitat un espai mental, tal i com apunta Chauvin:

Ici le feuilleton se fait réseau, multicouches (les actions concomitantes), multipistes (narratives), organisés autour de réverbérations et multiplications. Il s'agit moins d'un récit horizontal (un territoire physique à parcourir et à exploiter narrativement) que vertical (un territoire mental) où les fantômes morbides, la paranoïa, cette idée qu'on est partout à la fois, sont une façon d'organiser les actions comme un feuilleté, dont les strates existent simultanément. Dans le cinéma américain, l'horizontalité était liée aux récits de fondation, à l'avancée des pionniers (avec en perspective, précisément, un horizon à construire); le récit vertical au contraire naît une fois que les fondations ont été posées, que ville et société se sont édifiées (avec la concentration urbaine et les psychoses qu'elles génèrent) et qu'elles ne craignent qu'une chose: leur propre destruction¹⁴³.

Essent, doncs, un indret fragmentat i construït tant en

¹⁴³ CHAUVIN, J.S.: "L'Amérique ne dort jamais". *Cahiers du Cinéma*, Juliol-Agost de 2003.

l'imaginari dels personatges com en el dels espectadors, el seu punt de trobada resulta molt més intangible i potencia aquest sentit de la llunyania entre els personatges. El que existeix és només una sensació de deriva, de desviament dels personatges cap a altres indrets mentre el temps va corrent a la seva contra i es sobreposen encara més interferències en els seus objectius. No és casual que aquest sigui un punt de vista extrapolable de la realitat, com a representació del caos i el ritme de les grans ciutats, especialment hiperbolitzat per la presència d'uns fets catastròfics que estan succeint *aquí i ara*¹⁴⁴. *24*, *Prison Break* i *Heroes* representen la psicosi d'una societat que es sent en perill i que s'observa a ella mateixa sota el punt de mira de potencials catàstrofes. El sentiment autoconscient d'aquests riscos genera un temor constant que es potencia pel clima esquizofrènic de les grans ciutats, amb el seu estrés, les seves enormes distàncies, les seves amenaces assetjant. Les sèries en qüestió són un recull d'aquestes sensacions i la contrarrellotge esquizoide que viuen alguns dels seus personatges n'és un clar exemple.

Aquesta geografia expansiva i inesgotable desemboca en la

¹⁴⁴ “Disons que depuis le 11 Septembre, on ne peut plus ignorer la puissance *dramaturgique* de la réalité, sa supériorité intensive sur la fiction. Et *24 heures...* est le grand récit contemporain de cette couverture live dans les moindres détails des grandes catastrophes contemporaines. De part en part, la série est hantée par le fantasme médiatique de fixer en temps réel la dernière déflagration du monde moderne dans son apocalypse”. DRAY, N.: *24 heures parano*, “Les Inrockuptibles”, 15-21 de setembre de 2004. Tot i que la creació del primer capítol de *24* és prèvia a l'atemptat de les Torres Bessones, el conjunt de la sèrie sembla recuperar, per diverses constants temàtiques que es repeteixen al llarg de totes les seves temporades, l'esperit d'aquests fets, viscuts i transmesos en directe arreu del món. *Prison Break* i *Heroes* no seran aliens a aquesta concepció apocalíptica del moment contemporani.

representació d'un autèntic laberint¹⁴⁵ que es manifesta a nivell estructural, a través de la pròpia trama, complexa i entortolligada, i a nivell literal, a través també de tot l'espai que ocupen els personatges al llarg de la globalitat del relat. Si la ciutat de Los Angeles, Nova York, Chicago, esdevenen elles mateixes un laberint urbà és precisament perquè aquests territoris s'exploren al màxim des de tots els nivells, i el recorregut dels personatges es desenvolupa per terra, mar i aire, i fins i tot per sota terra. La concepció sempre fragmentada del lloc on s'ubiquen els personatges per efecte de la pròpia realització contribuirà a crear aquesta sensació d'espai de múltiples recorreguts.

Els relats analitzats contempnen una doble estructura laberíntica, precisament, aquella que assenyalen Doom i Umberto Eco en els seus estudis¹⁴⁶. Literalment, fan referència a aquells laberints *unicursals*, on la confusió radica en la desorientació de l'inherent a la seva estructura, més que en la multiplicitat de decisions que pot escollir aquell qui el recorre. El principal inconvenient d'aquest laberint és el llarg camí que s'ha de fer per arribar al seu objectiu. Els laberints físics que dominen les sèries

¹⁴⁵ Segons Deleuze, "a continuous labyrinth is not a line dissolving into independent points, as dissolving sand might dissolve into grains, but resembles a sheet of paper divided into infinite folds or separated into bending movements, each one determined by the consistent or conspiring surroundings". DELEUZE, G.: *The Fold: Leibniz and the Baroque*. University of Minneapolis Press, Minneapolis, 1998. L'al·lusió de Deleuze al laberint en el context d'una apel·lació a la figura de Leibniz i al Barroc resulta interessant com a reflexió sobre l'adhesió d'aquesta construcció espacial dintre de les narratives de complexitat com les que ens ocupen.

¹⁴⁶ NDALIANIS, A.: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, The MIT Press, Cambridge, 2004, pàg. 81.

segueixen aquest patró. Dibuixen un recorregut infinit, sovint sense divergències, que mena a un únic indret.

Pel contrari, en un sentit més abstracte, s'alternen amb aquest tipus de laberints els laberints multicursals o multidireccionals, que generen una col·lecció d'alternatives a prendre i que *transfiguren* la consecutivitat i les lleis causals del relat. De fet, Deleuze sosté que Nietzsche pren el laberint com l'esdevenir, de la mateixa manera que la *soap opera* s'empara principalment en l'esdevenir, més que no pas en allò que està succeint.

Per a Calabrese el laberint és una de les moltes figures del caos, que, en aquest cas, aguditzarien el barroquisme de les sèries. D'aquesta manera, considera que qualsevol ruta laberíntica guarda un ordre, però que a voltes és tan complicat o ocult que la representació del laberint esdevé una figura de *complexitat intel·ligent*¹⁴⁷.

Dins l'esmentada complexitat, tot el relat d'aquestes sèries s'edifica en base a la reconstrucció dels fragments que componen el misteri principal de la història. La missió dels protagonistes rau en endinsar-se en aquest laberint inhòspit per donar coherència a tot allò que en ell s'hi desenvolupa. Stefano Tani considera que el motor del suspens en qualsevol serial *postmodern* funciona, precisament i entre altres mecanismes, a través d'aquesta metàfora

¹⁴⁷ CALABRESE, O.: *Op. Cit.*, pàg. 146.

del laberint i del recorregut per tots els seus viarany a fi de trobar la col·locació correcta de totes les peces del misteri. A través d'aquest símbol, Tani explica com la intriga que motiva el relat té el seu origen en un passat misteriós i irrecuperable que genera uns processos de recerca inesgotables i, a la llarga, infructuosos¹⁴⁸. Però la prioritat es troba en el viatge, no en el destí, en el misteri i no en la seva resolució. Segueix Calabrese:

Observemos mejor la naturaleza del desafío. Éste parte de un placer (perderse) y termina en un placer (reencontrarse) que consisten ambos en el principio de la sustitución del orden: anulación en la primera fase, reconstrucción en la segunda. Sin embargo, la anulación consiste en la anulación de la globalidad: no se tiene control sobre el sistema topográfico, no se poseen mapas para llegar al centro del laberinto y para salirse de él, no se reconocen los recorridos como diversos o cómo desatar los hilos antes o después, el uno respecto al otro. La reconstrucción procede, por una parte, por interferencias locales. Se recorre el laberinto o se desata el nudo sólo deduciendo ciertos movimientos a cada cruce o enredo¹⁴⁹.

La imatge del laberint, però, al marge d'ocupar la globalitat del text, es produeix també de forma concreta i específica en altres situacions en les que els personatges malden per trobar una sortida enmig d'una possibilitat infinita de camins. Això s'evidencia, per exemple, en els encontres i desencontres entre els diferents protagonistes, cotxes que s'estan perseguint o buscant sense ser

¹⁴⁸ TANI, S.: *The Doomed Detective. The Contribution of the Detective Novel to Postmodern American and Italian Fiction*. Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, Illinois, 1984.

¹⁴⁹ CALABRESE. *Op. Cit.*, pàg. 148.

conscients que realment són molt a prop, creuaments inconscients que fan coincidir les figures en un mateix moment i un mateix espai, encara que sigui únicament de manera erràtica.

Un dels casos més evidents de la representació d'aquest laberint, a 24, és el territori de Gaines on Bauer ha acudit per rescatar la seva família. Ira Gaines, el segrestador de la dona i la filla de Jack Bauer, té el seu campament als afores de Los Angeles, en un descampat enmig del bosc de difícil accessibilitat i compost per diverses construccions aïllades entre sí. En aquest context, Bauer ha d'esbrinar, concretament, on d'aquests edificis hi ha la seva família i com arribar-hi. De la mateixa manera, necessita saber com sortir-ne. El GPS, com a mapa, juntament amb el mòbil i el walkie-talkie, resultarà l'eina imprescindible per fer aquest camí (1x12, 11 A.M. – 12 P. M.).

I un altre cas paradigmàtic de la mateixa sèrie és la presó clandestina on porten, capturat, Victor Drazen, el cervell de l'atemptat contra el president Palmer (1x20, 7:00 P.M. – 8:00 P.M.). L'espai es concep com un autèntic laberint en el sentit més estricte. La seva extensió descriu un conjunt de passadissos soterranis, la sortida dels quals resulta impossible de conèixer-la sense recórrer-la. La manca de llum en aquestes seqüències ajuda també a crear l'efecte d'impossibilitat de coneixement de l'espai. Dins de les seqüències que es desenvolupen en aquest indret, hi ha un moment que explica la idea de laberint pràcticament de manera literal. Es tracta del recorregut que Bauer emprèn buscant alguna

cosa de la qual ell mateix no en té massa noció i que el porta a resseguir un itinerari concret dins aquest circuit de sortida indesxifrable. En aquest instant, Jack ha descobert els cables del que podria ser un circuit intern de televisió. El seguiment d'aquests cables, que pengen del sostre recorden al fil d'Ariadna en el relat mitològic. Bauer va resseguint els cables fins a desentortolligar el secret que amaguen, de la mateixa manera que Ariadna ressegueix fidelment el fil fins a trobar la sortida del laberint. El desenllaç d'aquest recorregut revela una de les dades fonamentals de la sèrie, al temps que nega algunes de les creences que s'han anat mantenint capítol rera capítol. Els cables que marquen el camí menen, efectivament, a un circuit intern de televisió. Una de les pantalles dóna precisament a l'habitació on acaben de portar el pres. Jack mira atentament al monitor, intentant esbrinar què s'amaga a l'espai de la presó on està tancat el pres i mira de saber quina és la seva identitat. Finalment, aquest es gira a càmera i es produeix el pla contraplà entre Jack Bauer i Alexis Drazen mediatitzat per la pantalla del monitor.





La revelació que el mapa ofereix, segons Ndalians¹⁵⁰, no fa més que atorgar fonts de coneixement per a la resolució del misteri, i generar noves intrigues per a les que esperar una nova revelació. Amb el mapejat de les estructures narratives laberíntiques s'ofereix

¹⁵⁰ NDALIANIS, A.: *Op. Cit.*

una violació dels relats clàssics policials, la verificació del procés de coneixement com a teleologia racional de la modernitat.

Per a Kevin Lynch, l'alienació urbana és directament proporcional a la inhabilitat dels residents de la comunitat d'una ciutat de produir mapes mentals dels seus espais urbans locals¹⁵¹. Els personatges d'aquestes sèries, especialment els seus protagonistes, lluiten per recomposar aquests espais fragmentats, en tant que aquesta recomposició serà clau per resoldre el misteri que estan investigant. De l'arribada a temps a les diferents pistes que componen el conjunt de l'enigma principal depèn la seva solució. Per tant, és necessària aquesta recomposició exacta en el mínim temps possible. Segons Knight i McKnight, els postmoderns agafen narratives de descobriment perquè poden explicar metonímicament i transgenèricament el procés hermenèutic dels seus protagonistes¹⁵². A la idea de laberint que proposava Tani, el mateix autor contraposa precisament la del mapa, que representa la solució al misteri plantejat¹⁵³. El text de *24*, *Prison Break* i *Heroes* traça un camí tortuós, a voltes trampós, que va evidenciant, al llarg del seu recorregut, la imminència d'un desenllaç dilatat, perquè, al trencaclosques que compona el relat, sempre hi falta una peça.

¹⁵¹ LYNCH, K.: *The Image of the City*. MIT Press, Cambridge, 1960.

¹⁵² KNIGHT, D., McKNIGHT, G.: "The Case of the Disappearing Enigma", *Philosophy and Literature*, 21.1: pp. 123-38, citat a VOIGTS-VIRCHOW, E.: "Goodbye suspense goodbye?", dins BORGMEIER, Raimund i WENZEL, Peter (eds.): *Spannung. Studien zur englischsprachigen Literatur*. Wissenschaftlicher Verlag Trier, Viena, 1995.

¹⁵³ TANI, S.: *Op. Cit.*

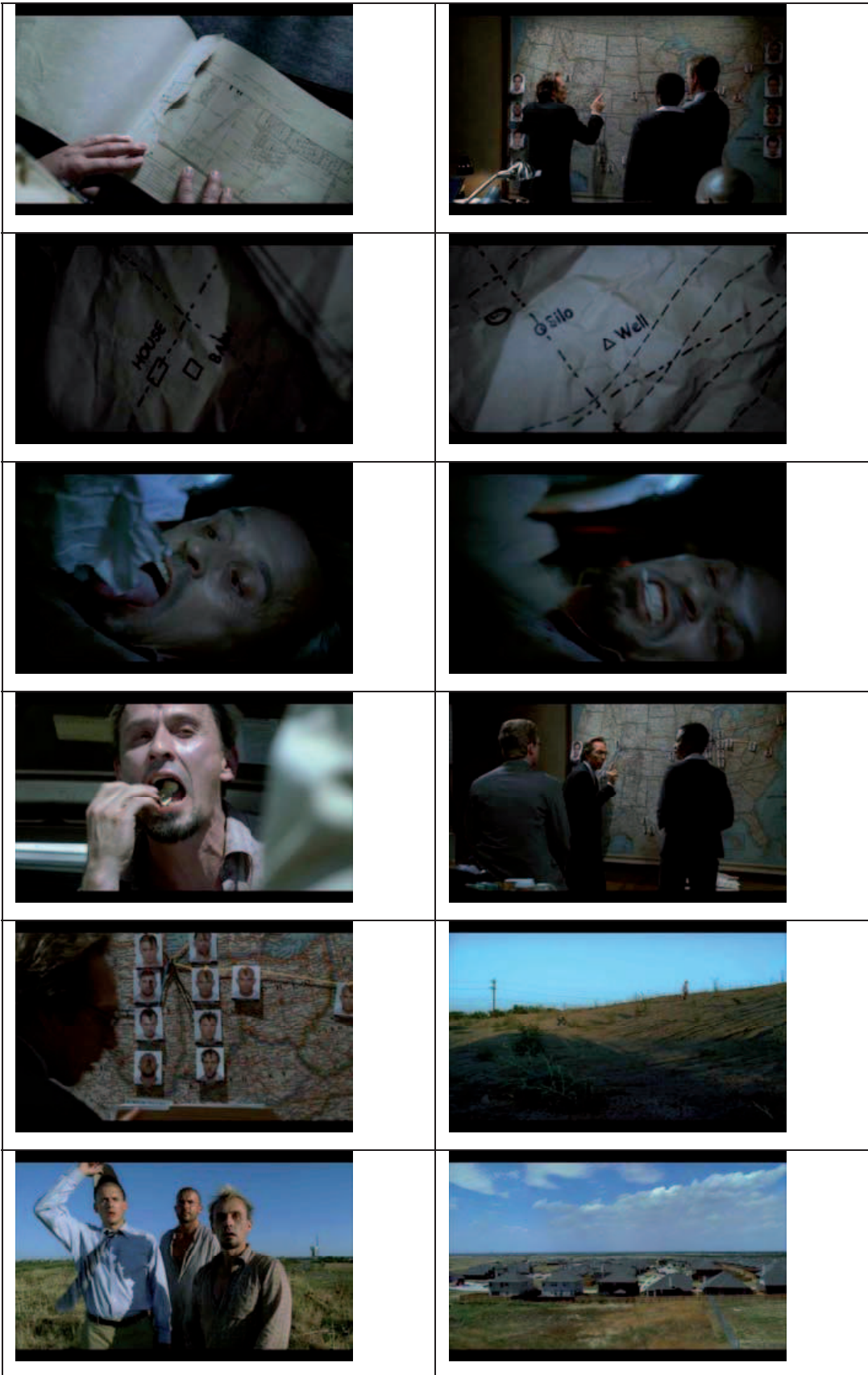
Les sèries senceres es repleguen indiscretament, en episodis diversos, sobre aquesta tríada que enfila memòria, cos i espai, una tríada que es situa als vèrtex de la figura del laberint. Arrencat de la profunditat de la memòria, emergeix el mapa de l'espai laberíntic, mera expressió cartogràfica del que resideix a aquesta *imatge-impuls* que és el cos¹⁵⁴. Ratllant la literalitat, aquest és el mecanisme pel qual els personatges a *Prison Break* localitzen els diners que els han de permetre escapar a Panamà; tal i com s'ha esmentat, la segona temporada atrau tots els protagonistes a una sitja de Tooele, a l'estat de Utah, on resten enterrats els diners del segrest perpetrat per D.B. Cooper/Westmoreland. L'arribada dels germans Scofield/Borrows remet amb precisió al gènere al que la sèrie ha vingut referint-se des de l'abandó de Fox River: el *western*. Trenta-dos anys després de l'ocultació del botí, Michael i Lincoln aconseguix albirar aquesta mena de *terra promesa* en què s'ha convertit la sitja, la qual, de fet, permetrà refundar la vida dels protagonistes en un altre espai. Però els codis televisius subverteixen l'analogia i la sitja, abans territori desèrtic a l'espera d'ésser fecundat, és ara una urbanització dilatada al llarg de tota la vall. Com refer l'indret derrocat, com resorgir els fonaments, és el que es planteja el relat.

La qüestió submergeix els protagonistes en la recerca dels rastres històrics d'aquest territori; de manera que es dirigeixen a

¹⁵⁴ Prenem de nou la taxonomia de Deleuze per subratllar especialment la idea cíclica que representa la *imatge-impuls* per a Deleuze. Dificilment disassociada a una naturalesa violenta, el cos *massacrat* de Michael ha de reconstruir-se i aquesta reedificació implosiona i fa ressorgir la cronologia esqueixada. DELEUZE, G. *Op. Cit.*, 1981.

l'ajuntament de la regió per aconseguir un mapa de la regió en el moment del dipòsit dels diners. Però la pàgina que ha d'oferir aquesta informació ha estat suprimida del llibre que consulten. Oportunament, és T-Bag qui s'ha avançat als herois i ha arrencat el full que necessiten. Davant la insistència dels germans per obtenir la informació que precisen, Bagwell ingereix precipitadament la pàgina que conté el dibuix del terreny. "Now I am the map", postil·la T-Bag després de l'acció. I, efectivament, de nou, el cos, a través de la memòria, esdevé la guia del laberint que empresona els personatges (2x5, *Map 1213*).

En la ciutat colonitzada, cal restablir un espai primitiu abstracte que permeti reubicar-se. Una decostrucció, un pas al punt precedent que explica bona part del context de la sèrie com a deutora dels serials i les produccions basades en mecanismes d'escapada i regeneració. L'exercici mnemònic de T-Bag, amb les reserves i desconfiances que la seva figura pot generar, resulta ser l'única via de procedir a aquesta decostrucció. Bagwell condueix els dos germans en un esforçat exercici d'orientació fins a arribar a l'indret on assenyalen les coordenades, una casa unifamiliar, oportunament habitada, que oculta en els seus fonaments el botí. El mecanisme per fer-se els diners no és casual. Arrencar de la terra el que li pertany, explorar les profunditats de l'invisible. De tal manera es presenta, sens dubte, una de les idees recurrents del relat.



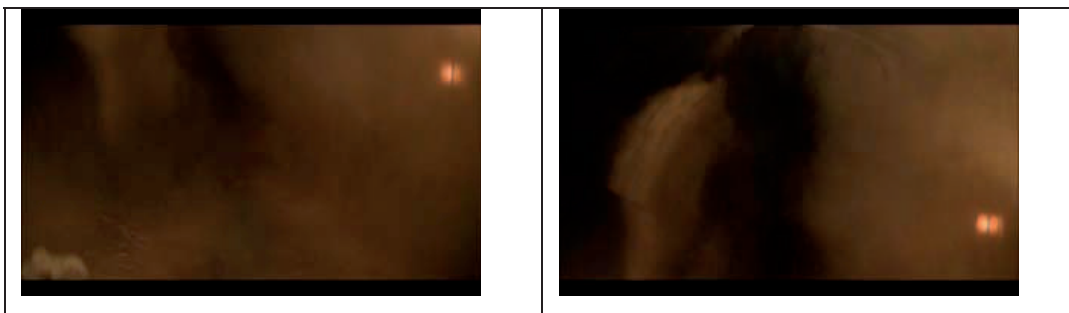
A la hipodermis de l'univers hostil que desplega la sèrie, s'obre un món paral·lel, un món perforat, que alberga túnels excavats, de morts en procés d'exhumació i alguns vius *enterrerregnes*. Al llarg de tota la primera temporada, els reclusos aprofiten les hores de treball comunitari de la Indústria de la Presó per construir una via soterrània que els permeti atravesar els murs de Fox River. Quan els treballs estan a punt de ser culminats, el capità dels guardes, Brad Bellick, descobreix el clot que els presos han cavat sota la caseta dels guardes i es disposa a perseguir-los. Però Westmoreland l'atacarà, el deixarà immòbil a l'interior del túnel, i serà testimoni de tota l'escapada (1x20, *Tonight*).



Exactament la mateixa situació, però a la inversa, es produirà a la tercera temporada, quan Michael, reclus a la presó panamenya de Sona, idei un pla per sortir amb l'home que li demana la Companyia com a penyora pel segrest del seu nebot i de la doctora Tancredi: James Whistler. La fugida col·lectiva, de nou

suportada per nombrosos personatges que es sumen progressivament a la sortida, s'executa en aquesta ocasió des de l'emersió dels convictes. Els presos caven un forat per escapar des dels túnels que uneixen les dependències del Lechero, el magnat del recinte, al pati de la presó, la zona que els reclusos anomenen *nomansland*. Des d'aquest punt, esquivaran la vigilància de les torres i traspassaran la tanca de filferro que ha estat tractada químicament per Sucre perquè es desfaci només d'empènyer-la. Traçant un paral·lelisme molt fidel a la primera temporada, el grup és descobert per Sammy, el personatge que ostenta el poder a la presó després del derrocament del Lechero. A partir d'aquí, Scofield idearà un pla perquè la terra que han escavat caigui sobre Sammy i l'enterri en vida. (3x10, *Dirt Nap*).





A la llum d'aquestes seqüències, la revisitació dels espais soterranis, es converteix en un element recurrent al llarg de totes les sèries. La ciutat postmoderna recupera ara aquests espais propis del fullató, terrenys inhabitables, on romanen alguns dels secrets clau de les sèries. Són nombrosos els exemples que es poden donar, especialment a *Prison Break*. A la primera temporada, l'agent Quinn, proposat per la Companyia per supervisar els assassins Kellerman i Hale, és trobat mort a l'interior d'un pou. La pista per a la recerca que estan fent Veronica i L.J. en aquest moment es troba en aquest espai soterrat: a les parets de l'excavació vertical, l'agent ha tingut temps d'escriure "Kellerman" i "O. Kravecki", l'alias amb el que Kellerman és conegut després d'haver abandonat el Servei Secret del Govern Federal. I, per altra banda, en el capítol d'eloqüent títol *By the skin and the teeth* (1x15), el presumpte cadàver de l'expresident Terrence Steadman és exhumat per comprovar si el cos pertany certament a l'antic dirigent. L'aplicació de la dentadura del veritable president en el cos inert camuflaran tot indici de possible confusió.

La preferència per l'espai submergit, per la fractura del terreny que empara de manera natural l'acció, es prefigura, per tant,

com la metàfora del secret, una sort de Shamballa mítica a la ciutat d'Agharta, centre coronari terrestre, des d'on arrencar l'ocult, la profecia, la solució o el mateix absurd. Els propòsits s'amunteguen en aquest racó sense la presència necessària d'una solució. És, no gratuïtament, l'indret on els personatges dipositen les eines per desaparèixer un cop fugats a la primera i a la tercera temporada de *Prison Break*, l'indret on Jack Bauer reconeix Victor Drazen, l'espai on el Hiro del futur es presenta a Peter Petrelli per donar-li les claus de la salvació del món. Una fragmentació de la linealitat espacial que convida a una ruptura amb la linealitat en el procés hermenèutic que acompanya els personatges.

2.5. El trauma com a fragmentador de la memòria

Cos, espai i, de nou, memòria. Reprenent una sèrie de reconsideracions sobre la pel·lícula *Schindler's List*, d'Steven Spielberg, Thomas Elsaesser defineix el trauma del segle XX com “the paradoxical nature of an event such as the Holocaust that defies representation and yet demands it with equal finality”¹⁵⁵, un trauma que traça els límits de la representació i que situa el principi i el final de la història. Sens dubte, aquest conflicte per antonomàsia troba una una representació emblemàtica i infinita en el cinema i en

¹⁵⁵ ELSAESSER, T.: “Subject Positions, Speaking Positions: from *Holocaust*, *Our Hitler*, and *Heimat* to *Shoah* and *Schindler's List*”, a SOBCHACK, V. *The Persistence of History: Cinema, Television, and the Modern Event*. Roudledge, Londres, 1996, pàg. 147, i citat per BICK, I. J.: “The Trauma is Out There”, a SHARRET, C. *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Michigan, 1999, pàg. 320.

la televisió contemporanis i situa la ferida del terrorisme internacional com a eco del sentiment de destrucció massiva humanitària.

El record esqueixat de la pèrdua pertorbadora, de l'abandó o de la infantesa insatisfeta recorren amb acritud l'imaginari dels personatges i els posseeixen amb una memòria intermitent, inexacta i fragmentada que no sempre es manifesta en pantalla, però que presideix les seves accions i el seu comportament. El procés de reconstrucció del record o, de vegades, el procés de descoberta d'una convivència amb el que ha estat per sempre ocult als protagonistes, s'explica sovint en aquestes *narratives postraumàtiques*¹⁵⁶ des d'una perspectiva familiar, on el règim patriarcal desenvolupa un paper preeminent i on la redempció violenta en relació trauma esdevé, a temps passat, una autèntica futilesa.

Com en el cas d'*Alias* o *Lost*¹⁵⁷, *Heroes* planteja l'abisme irreconciliable entre dues generacions que han construït la seva relació a través del secret. L'idealisme dels herois es contraposa a la crua realitat que els seus pares han intentat mantenir oculta. La necessitat de saber, impulsada pel compromís ètic dels

¹⁵⁶ *Posttraumatic narrative* és el terme amb el que Ilsa J. Blick defineix una sèrie de produccions basades essencialment en la idea de recuperació del conflicte personal a través de la memòria. BLICK, I. J.: *Íbid.*

¹⁵⁷ La ficció televisiva contemporània ha donat nombrosos exemples de trames narratives basades en el trauma passat. A banda de les citades *Alias* i *Lost*, que ressegueixen sovint el record de la relació paterna, es poden incloure *The West Wing*, *CSI New York*, ambdues vinculades als atemptats terroristes, en el primer cas fictici i, en el segon, real, o *The X-Files*, en relació a la desaparició d'un familiar i a la II Guerra Mundial.

protagonistes, topa amb una generació esgotada, pessimista, rendida a l'evidència que la catàstrofe és irremeiable i que la situació no té possible conciliació, a menys que aquesta passi per un procés de destrucció i, per tant, de necessari renaixement o bé d'absoluta condemna a la desaparició.

La representació d'aquesta generació apareix esbocinada, literalment fragmentada. La primera mostra es troba al costat del cos inert de Kaito Nakamura, el pare de Hiro: el pedaç d'una fotografia on es pot veure el mateix Kaito uns anys abans amb la insígnia de la Companyia afegida sobre el paper fotogràfic. Les empremtes dactilars que es troben en aquesta pista apunten directament a Angela Petrelli, qui, després de ser atacada violentament per un cos invisible a les dependències judicials quan es disposa a declarar pel cas Nakamura, mostra un altre fragment de la mateixa fotografia on, en aquest cas, apareix ella sota la mateixa hèlix que semicultava la cara de Kaito. Quan Nathan i Matt posen en comú el seu coneixement, el primer mostra l'original d'aquesta fotografia a Matt. En ella, es reconeix un grup de persones, d'entre les quals destaca Maury Parkman, el pare de l'heroi que el va abandonar quan aquest era un nen.

La història dels dotze fundadors de la Companyia que apareixen representats en aquesta fotografia pertany al passat tortuós al que ens hem vingut referint fins ara 2x4, *The Kindness of Strangers*). Un passat que connecta amb els herois per vincles generalment familiars. L'essència d'aquesta unió redueix els

protagonistes a un estat adolescent, en tant que determina en ells un moviment de retrocés continu vers la figura dels seus pares i, al mateix temps, una contínua fugida cap endavant, amb la voluntat de trencar amb els límits imposats des de la figura dels progenitors.



Igualment, el pare de Jack Bauer a la sisena temporada de 24 serà part d'aquest capítol atàvic que vagi desencadenant el misteri de la sèrie, com ho és, en un moment donat, el progenitor dels germans protagonistes de *Prison Break*.

Però la memòria, la seva recuperació, pot ser el veritable mecanisme de mapejat per trobar els indicis que permeten

reconstruir el misteri. En un exercici simbòlic de recomposició de la memòria, es posa a prova el reconeixement del laberint des d'un punt de vista aliè al del protagonista de *Prison Break*. El traç dels viaranyes de Fox River ha estat esborrat per les ferides ocasionades arran d'un incendi. Ferides corporals que apareixen al temps que empitjora el deteriorament psíquic del propi protagonista, exhaust en la recerca d'un camí per a l'alliberament. El coneixement, que habitava el propi cos, migra cap a l'exterior i ha de cercar-se en un altre personatge, en aquest cas, Haywire, un reclús de comportament psicòtic i discurs delirant que pateix la síndrome d'Asperger (1x15, *By the Skin and the Teeth*).



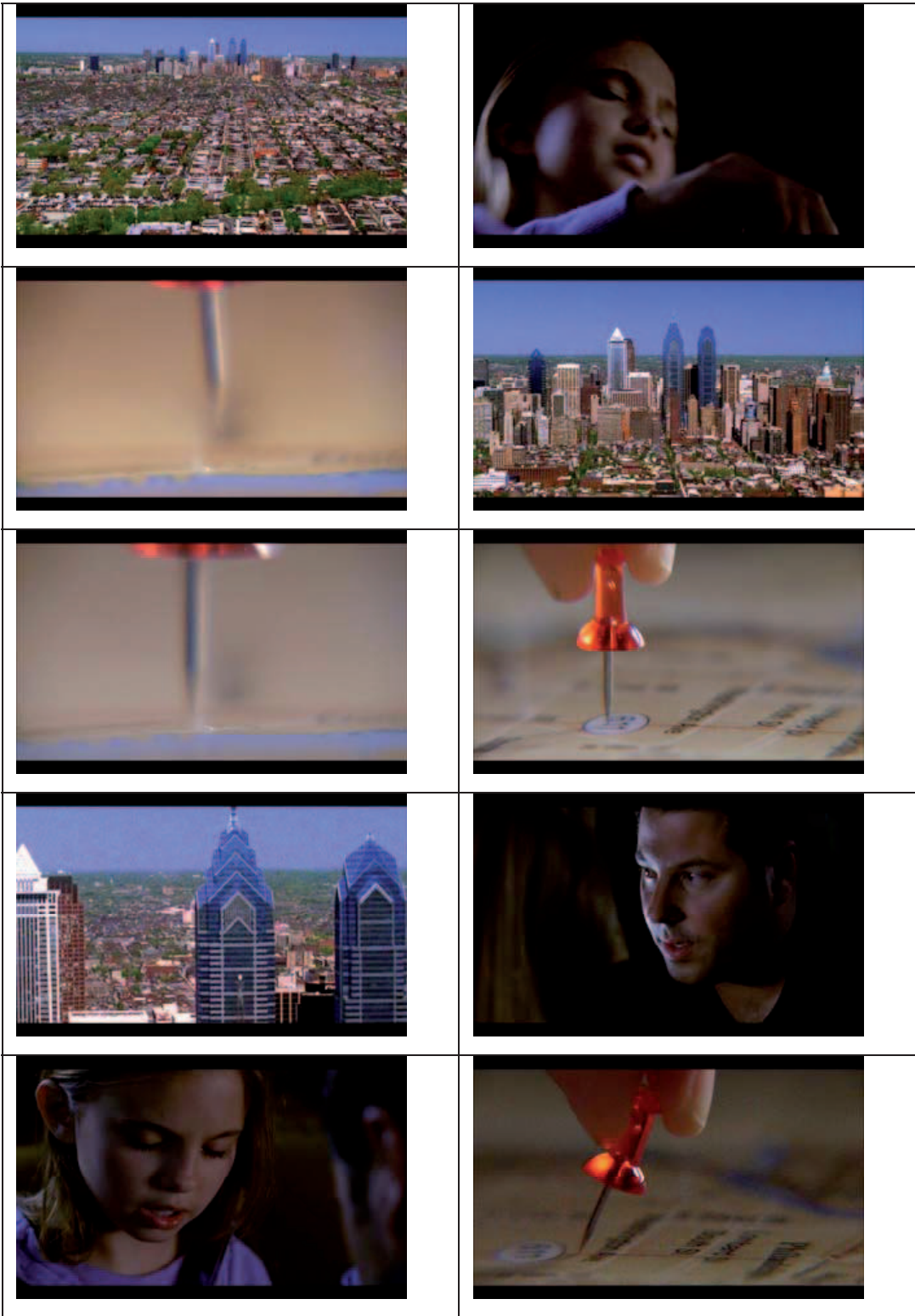


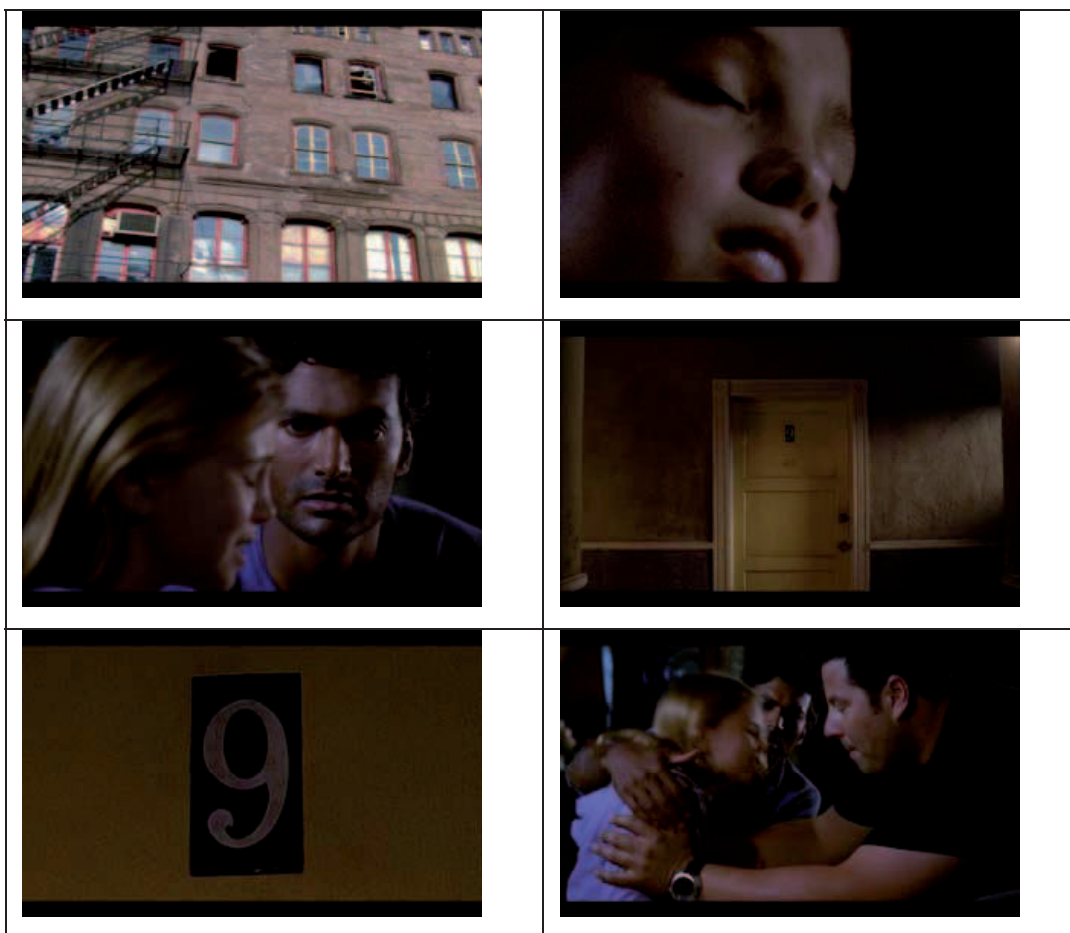
Precisament a través d'aquesta peculiaritat pot reconstruir pormenoritzadament els tatuatges d'Scofield i facilitar la seva sortida de presó. A canvi, és clar, de ser alliberat al mateix temps. No és casual, però, el dipòsit del saber en la figura del boig. Haywire, el sobrenom del qual subratlla la seva demència, integra en el seu cervell el que el protagonista reté en el seu propi cos. La idea respon a un absurd matemàtic; la fórmula sense el sentit, les formes en dues dimensions despullades de la seva utilitat. El boig és portador d'un saber que no pot interpretar, però que utilitza com a moneda de canvi per comprar la seva llibertat. I el cos ferit, incomplet, aspirant a reedificar-se penetrant en el cervell de l'altre, accepta el pacte.

Des d'una altra perspectiva, *Heroes* acorda la cosificació del mapa com una de les capacitats sobrenaturals dels protagonistes. La capacitat omnipresent del desequilibrat Sylar i la seva conseqüent habilitat per ocultar-se quan la situació no li és propícia sol·licita un

artefacte narratiu per localitzar la seva figura en el moment en què els protagonistes s'aboquen a la missió de combatre la destrucció mundial i impedir les atrocitats del pseudoheroi. Estipulada aquesta necessitat, el relat rescata el personatge de Molly Walker, la nena que Matt Parkman salva d'una misteriosa massacre familiar el dia en què aquest policia experimenta per primera vegada els seus poders Molly, custodiada per de la Companyia i a càrrec del doctor Mohinder Suresh per refer-se del virus que paral·litza les seves habilitats sobrenaturals, destaca per la capacitat de poder localitzar i visualitzar amb precisió qualsevol persona en un determinat punt geogràfic (2x4, *The Kindness of Strangers*). El procés recorda a una condició extàtica, gairebé de hierofanta *xamànic* que retorça el gest davant l'allau d'imatges que travessen desordenadament temps i espai. Finalment, relaxat el temperament, Molly deixa caure la seva mà sobre un mapa. Els dispositiu de localització, que en altres sèries contemporànies recorren a la tècnica, a la sublimació futurista, retorna en un ambient sobrenatural com el de *Heroes* a un funcionament rudimentari.







Sens dubte, Molly encarna un cos mecanitzat, però profundament esqueixat per allò que és essencialment humà, per un sentiment de pèrdua i de temor permanent. Després del decés dels seus pares a mans de Sylar i de la dissolució del nucli que regeix la Companyia durant la primera temporada, la seva memòria és presa d'una por invisible, d'un coneixement desconegut: els dibuixos escolars de Molly multipliquen la insígnia de la Companyia per tot arreu i els seus somnis estan poblats d'inesplicables aversions. Al mateix temps, és capaç de reconèixer Bob Bishop, l'actual dirigent de l'organització de la Companyia, a la fotografia on apareix la generació d'herois precedents als protagonistes. El dolor que porta imprès Molly, derivat del seu trauma personal, agreuja el bloqueig

que pateix al llarg de la primera temporada. Un bloqueig amb una manifestació viral que impregna el personatge d'un teixit mortuori. Molly ha prestat el seu capital heroic al virus Shandi, el qual deu aquest apel·latiu a la primera víctima mortal d'aquesta malaltia, la germana de Mohinder Suresh (1x9, *Homecoming*). Shandi, *alter ego* de Molly, és l'heroïna que retorna intermitentment, de manera fragmentària, d'entre l'univers dels morts. De tal manera, l'enigma que presideix la venjança personal de Suresh, una incògnita passada, la incompleta reminiscència d'un moment d'infantesa, adopta un caràcter extemporani, travessa la cronologia i sobresurt per ocupar el major misteri de la segona temporada de la sèrie, la vulnerabilitat dels humans evolucionats davant l'amenaça pandèmica. El mapa, la solució, es troba a partir d'un personatge que està guardat a la memòria.

Si bé les sèries parteixen de la idea finalista de reconquerir la cloenda, d'imposar-se a la predicció per evitar la tragèdia, els personatges s'aferren amb més vehemència al capital del seu record que al de les seves pròpies possibilitats humanes –i sobrehumanes en el cas de *Heroes*–, eines clau en l'objectiu de sobreposar-se als capricis del destí. La disjuntiva radica, com assenyalen Jordi Balló i Xavier Pérez en el seu estudi sobre la serialitat, en una dualitat kiekegaardiana: en tant que la repetició instiga al progrés, el record, la memòria, suposa una inèrcia ancorada al passat¹⁵⁸. Escudats en aquest record com a element preservador de la seva identitat, els protagonistes de *Heroes* domestiquen les forces novingudes, les

¹⁵⁸ BALLÓ, J., PÉREZ, X. *Op. Cit.*, pàg. 227.

assumeixen progressivament, construeixen la seva història. Una història que, des de la maquinària conspiratòria, vol omplir-se de forats. D'aquí que la Companyia elabori el pla dirigit per Mr. Bennet per capturar determinats herois i esborrar-los la memòria a través dels poders mentals de l'Haitià. Aquests fragments isolats que deixa, en els personatges, el record mutilat i inconnex impedeixen l'adquisició immediata de respostes i exacerben l'enigma que envolta els humans evolucionats. El relat, emmarcat ara en un estat d'inconsciència i exploració dels racons de la ment, reescriu la història per als protagonistes. Sense el capital del passat, esdevenen personatges erràtics, desarrelats. Amb l'absència de record, la funció privilegiada de l'experiència es veu fortament violada, la condició de *durada* es torna vaga i inconsistent, i el present es sosté en un punt de paràlisi inquietant; perquè, parafrasejant Bergson, "la memòria és la supervivència de les imatges passades"¹⁵⁹. Però, al mateix temps, previnguts davant el risc que suposa el domini del saber. D'aquesta manera, Mr. Bennet pot refer tots els errors del passat sense posar en perill la seva família. La seva dona, Sandra Bennet, per exemple, resulta víctima assídua de la supressió de la memòria, el que explica comportaments de desubicació temporal, manques de reconeixement de la seva pròpia filla i una aquiescència cega davant les accions del seu marit. Per extensió, la Companyia pot controlar els herois per evitar les accions que aquests puguin realitzar i

¹⁵⁹ BERGSON, H.: *Essai sur les données immédiates de la conscience*. PUF, París, 1958, pàgs. 79-81.

estudiar-los sense necessitat que es plantegin per la seva llibertat personal.

És el cas de Peter Petrelli en els quatre mesos que segueixen a l'explosió que l'ha apartat de Nova York. En aquest temps, Peter és capturat per Bob Bishop i reclòs en una presó sota l'aparença d'una clínica. Després de ser incitat a l'escapada seguint les indicacions d'Adam Monroe, que roman tancat a la cel·la del costat, és retrobat per la filla de Bob, Elle, i per l'Haità, que li esborra pràcticament la totalitat de la seva memòria i l'envia a Irlanda, suposadament, com a mesura de protecció davant les atrocitats que està cometent la Organització.

Dintre de la producció serial, la idea del personatge amnèsic fluctua amb major o menor protagonisme, i es fa especialment sol·lícita en la telenovel·la com a reexploració del territori quotidià i sorgiment alternatiu de determinats actants. En qualsevol cas, és una figura recurrent, portadora del relativisme de l'acció del personatge i imatge tèrbola del que l'absència d'història passada pot reconvertir. Les sèries a les que ens referim ho saben.

L'existència prèvia als conflictes, irreconeixible, irrecuperable, suspesa en temps i lliurada a versions polifòniques i generalment incrongruents, esdevé la inflació semàntica d'aquest estat d'amnèsia transitòria. En ell, el personatge reneix i el retorn al grau zero el torna fràgil vers l'exterior, al temps que possiblement perillós. Teri, la dona de Jack, es torna doblement vulnerable a les

amenaces que sobre ella es cerneixen en el moment en què perd consciència, per l'efecte amnèsic, que és perseguida per ser assassinada.

Des d'una altra perspectiva, el Peter de *Heroes* que vaga suspès en la ignorància de la pròpia identitat al principi de la segona temporada respon a les necessitats de protegir-se davant aquesta atmosfera hostil, incomprendible sota el seu punt de vista. No obstant, precisa de la recuperació de la memòria perquè aquesta necessitat immediata es transformi en un objectiu que abraça una ambició major, la seva idea original de salvar el món. La pulsó li arribarà, des d'una perspectiva a la llarga contradictòria respecte la seva finalitat, a través de l'aparició sobtada d'Adam Monroe, un personatge que, precisament per la seva capacitat regenerativa, compta amb una memòria històrica de més de quatre-cents anys. No endebades, la voluntat real de Monroe és extrapolar la supressió de la memòria al propi relat: davant el grau de perversió al que ha arribat el món, sempre segons Monroe, la sortida passa per la condemna de l'univers a l'Apocalipsi. D'aquí que reuneixi als dotze fundadors de la Companyia per dur a terme aquesta missió.

La idea de l'amnèsia, en televisió, és definitivament redundant. Serpenteja sobre ella mateixa i reflexa ecos a mesura que es van succeint les produccions. La serialitat contemporània, com s'ha esmentat, avesada a incloure aquest procés de desmemorització amb certa generositat, planteja la pèrdua d'uns referents històrics, d'unes pautes que edifiquen el seu gènere. Efimers, líquids, aquests

referents apareixen sovint sense citació, abundant en la còpia i el pastitx. Els antecedents, els mites, romanen enterrats i el desenterrament resulta sempre una confrontació dolorosa i decebedora, com li passa, no casualment, al Hiro que visita el passat i identifica el mitificat Takenzo Kensei com una ombra del que ell havia construït en la seva imaginació, un antiheroi estranger, covard, ebri i absolutament abúlic que construeix la seva llegenda a través de la figura de l'heroi contemporani.

Hiro ocupa, a través de la discontinuïtat temporal, el lloc del seu mite, es fusiona amb ell i abraça la història tal i com ell mateix l'entén. El despertar de la seva ingenuïtat a una realitat que no té a veure amb el que ell ha ideat suposa la descoberta contradictòria que algunes coses, des de l'amnèsia i la reconstrucció del record col·lectiu, històric o folklòric, es conserven molt millor.

Reprenem la seqüència suspesa anteriorment, on Hiro assumeix la mort segura del seu pare. El temps recupera la seva fluïdesa i Hiro s'allunya del seu pare per donar pas als esdeveniments ja observats per l'espectador. Ara, l'heroi, ens acompanya des del fons de la seqüència. Una figura obscura, pesant, es dibuixa en el quadre. Oculta amb una caputxa, és impossible reconèixer la seva identitat. El quadre es dedica en essència a aquesta ombra fantasmagòrica, portadora de la mort. L'efecte és pura repetició, *déjà vu*. Omplert el quadre, el cos avança precipitadament cap a Mr. Nakamura i l'empeny edifici avall. Però, en aquest precís moment, el parpelleig de Hiro fractura la mobilitat.

Les seves passes insegures cerquen el millor angle per observar l'assassí del seu pare. I suspès en l'aire, Hiro s'emmiralla en el record. De cares a la decepció, Hiro desdibuixa la seva memòria, els seus somnis, el seu imaginari. Sobre el cadàver del seu pare, la figura desidealitzada de Takezo Kensei invocarà la seva venjança¹⁶⁰.

El canvi sobre sobre els esdeveniments de futur i la pugna entre una cronologia immutable i lineal i una aventurada a la modificació genera determinades escletxes en el model de desplaçament temporal plantejat. La qualitat fragmentària del fluxe cronològic en la ciència ficció dintre d'una categoria de *màquina del temps* es torna fràgil quan la possibilitat de la modificació s'entén des de la plena participació i no des del condicionament sobre determinades accions. Sota el nom de *model solipsista*, aquest tipus de viatge en el temps es desmarca d'altres categories clàssiques, com la prèviament analitzada, i introdueix un concepte de la mecànica quàntica, el de la *participació*. “Quantum mechanics is based on the idea of minimal knowledge of future phenomena (we are limited to knowing probabilities) but it leads to the possibility that our reality is what we choose to make it”¹⁶¹. La realitat construïda, la realitat imaginada per la voluntat d'explorar en la memòria i entendre el secret últim remet a la participació del subjecte que, a través de la il·lusió, crea un salt temporal. Tal és la

¹⁶⁰ A tall anecdòtic ens referim a l'acte que cristalitza aquesta venjança:

¹⁶¹ ZUKAV, G.: *The Dancing Wu Li Masters: An Overview of the New Physics*. Bantam Books, Nova York, 1979, pàgs. 29 i 220, citat a SLUSSER, G., HEATH, R.: *Op. Cit.*, pàg. 22.

irrupció temporal que habita en els somnis de *Heroes* tractats en el capítol anterior.

Els jocs de la memòria es posen també sobre els personatges de *Prison Break* i juguen al torment. Especialment en el cas del seu protagonista. A partir de la segona temporada, la distància que marca la pròpia fugida afavoreix aquesta connexió mental que trenca breument la continuïtat del temps. Precisament, el record, la crida a la memòria es deslliura pràcticament d'un concepte de *durada*. El passeig del passat pel present resulta fugisser, intermitent, escapçat per la premura que les mateixes accions tenen. En aquest ritme fugaç, el concepte de record perd pràcticament la dimensió de durada. Es torna simplement instant, un *flash* fora del *continuum* de la narració cronològica. En aquest sentit, es reforça en un idea que respon molt bé al que Gaston Bachelard especula sobre la idea del record. Per al filòsof francès, que sens dubte aborda la qüestió des d'un punt de vista molt proper al de Hume, la memòria s'emancipa de la durada, que representa una idea fictícia i complexa, que deriva en definitiva del propi record, perquè és mediata. El *ritme* bachelardià és el que donarà continuïtat a aquests flashos discontinus i el que enfilerà la progressió que conformarà el cos d'aquest record¹⁶².

De nou *Heroes* escenifica el fragment del record com a recurs heroic dels protagonistes. Com passava a *Prison Break*,

¹⁶² BACHELARD, G.: *L'Intuition de l'Instant*. Editions Stock, París, 1992, i *La Dialectique de la Durée*. PUF, París, 1993.

aquests fragments es presenten en forma de *flashos*. Monica, una de les protagonistes de la segona temporada, descobreix sobtadament la seva habilitat. Sense saber-ho, pot reproduir exactament tot allò que observa, especialment si això ve de la televisió, amb total exactitud. La capacitat sobrenatural prové d'una enorme retentiva visual, coordinada perfectament amb l'acció que acompanya aquest record prodigiós. Una heroïna *mediatitzada*, que, precisament, simbolitza a la perfecció la capacitat de reproductibilitat del mitjà televisiu. Però el record que apareix de manera fulminant en el pensament de Monica no és precisament el d'una acció heroica. Sobre ella pesa de forma gairebé inadvertida un pòsit de realitat, inusual en la sèrie. Recuperant els instants als que es referia Bachelard, una sèrie d'imatges s'entrecreuen en la seva ment de manera confusa. Són ecos pàl·lids d'una destrucció indeterminada, runes deformes que es passegen en el seu imaginari (2x6, *The Line*). Les figures no són gratuïtes. Parlen de la tragèdia personal de Monica, una adolescent que ha viscut la catàstrofe de l'huracà Katrina de Nova Orleans. Resulta curiós, amb tot, com una sèrie amb escassa adscripció a la realitat resumeix en el record d'un personatge una tragèdia real, extensió de la devastació fictícia que amenaça el relat. No és estrany que aquest ressò aparegui en el personatge que troba en la reproducció televisiva els seus poders. Les imatges de la devastació de Nova Orleans, repetides insistentment per la televisió, s'atansen ara sobre les pupil·les de Monica i s'equiparen als perills ficticis, ressegueixen els límits de la realitat i la ficció i s'interroguen sobre la construcció irreal dels mitjans de comunicació.



2.6. Temps deformes

El present mostrat pel mapa, però, dificulta la reconstrucció del camí. Es tracta d'un present que Tani insisteix a identificar amb la figura del mirall, que, en realitat, és un reflexe d'aquell passat tortuós i poc diàfan, el que Robin Nelson denomina *backstory*¹⁶³. Un present en forma de miratge on tota informació és susceptible de tractar-se d'un engany i on el signe d'actuació dels personatges, juntament amb la seva identitat, resulta, en sí mateix, un misteri a resoldre.

En aquest sentit, les relacions interpersonals i sentimentals entre els personatges, que recuperen diversos models de la *soap opera*, representen aquest joc de miralls distorsionats, aquests reflexes que en cap moment deixen entreveure la imatge real. Aquestes sèries parlen en nombroses ocasions del concepte d'identitat dels personatges i són molts els que es presten a la duplicitat: el fotògraf Martin Belkin a la primera temporada de *24*, la personalitat del qual és suplantada a través d'una perfecta operació estètica pel franc tirador que provarà d'assassinar Palmer; Alan York, el fals pare de l'amiga de Kim Bauer que segrestarà Teri, els bessons de la segona temporada de *Heroes*, la figura desdoblada de Terrence Steadman; o la idea de la inclusió de diversos traïdors –com els talps de la UAT o l'advocat que ajuda Veronica Donovan amb les investigacions del cas principal de

¹⁶³ NELSON, R.: *TV Drama in Transition: Forms, Values and Cultural Change*. Basingtoke, Macmillan, 1997.

Prison Break - per desenvolupar un doble joc estratègic.

Al mateix temps, altres personatges funcionen al llarg de la sèrie amb la idea de la construcció de la seva pròpia personalitat: el recorregut de la sèrie representa el descobriment de la identitat del propi Bauer, de Peter Petrelli, de Michael Scofield. En la resolució del misteri Bauer descobrirà que tot el que està investigant està, en realitat, sotmès a una venjança que s'han pres uns terroristes contra ell mateix: l'objecte del misteri, allò que està buscant, és ell mateix. Al centre dels seus corresponents misteris estan també Scofield, Petrelli i els altres herois.

El caràcter nucleic dels relats resumeix, seguint les pautes d'Eckart Voigts-Virchow, un dels tòpics de la narració del suspens postmoderna: el centre de la investigació, el màxim misteri, és el propi investigador. Ell mateix és l'objecte dels seus indicis, ell és la persona a qui està buscant. L'estratègia que es segueix és en tot moment circular, rebutja la linialitat per retornar al mateix punt. Les sospites es porten al punt més extrem per retornar al seu propi origen.

Deleuze apunta que la veritat es posa sempre en crisi amb el pas del temps i és en aquest sentit que el cinema es transforma en un mitjà plenament nietzschà. Per a Nietzsche, fins i tot l'home més honest és descobert finalment com la persona que no deixa de mentir. Perquè tot està en moviment permanent i en un estat d'esdevenir i de metamorfosi. D'aquesta manera, la veritat és

impossible d'agafar i genera el "Poder del fals". Veritat i Mentida es retrosemantitzen, esdevenen sinònimes i el que és fals pot ser tan veritable com mentida el que és vertader. La durada del temps concita, paral·lelament, múltiples alternatives en aquest estat de constant mutació. I les ja de per si inexplicables diferències entre el que és realitat i el que és fals es tornen inenarrables. Justament, la falsificació de la narració allibera de tot sistema de judici. El trencament d'aquest sistema es produeix perquè, donades aquestes circumstàncies, el poder del que és fals afecta tant a la persona que es presumeix culpable, tant com a l'investigador o al testimoni: "It shatters the system because the power of the false (no error or doubt) affects the investigador and the witness as much as the person presumed guilty"¹⁶⁴.

Però en la successió de causes que porten al misteri, *a priori*, inassolible des de la consciència dels protagonistes, opera un determinat *atzar creador*, prenent el concepte de Jorge Wagensberg; un mecanisme, segons del qual determinisme i atzar "no son sólo compatibles, sino aliados en la tarea de explicar la naturaleza"¹⁶⁵. Es tracta d'una naturalesa que compona una nova cosmologia, àmpliament complexa i barroca, on la contingència i la conspiració sobreposen les seves pròpies pistes i es solapen contínuament.

Kampmann Walther distingeix entre dues línies operatives que es van interrompent intermitentment al relat i es recolza en

¹⁶⁴ DELEUZE, G. *Op. Cit.* Pàg. 133.

¹⁶⁵ WAGENSBERG, J.: *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Tusquets, Barcelona, 1985, pàg. 47.

Slavoj Zizek quan aquest enuncia que les dues eines discursives desenvolupen un “antagonisme traumàtic”¹⁶⁶, sempre en pugna per imperar un sobre l’altre. Per altra banda, s’evidencia l’existència d’uns arguments conspiratoris, que persegueixen les causes i els vincles d’aquestes amb profusió i exactitud. Les sèries són històries de conspiracions, en les que s’executen des de la penombra cruentes accions a un nivell polític i a nivell individual. L’amenaça es cerneix de la mateixa manera sobre el govern dels Estats Units (o d’organitzacions amb determinat poder) que sobre els protagonistes de les sèries. I aquestes accions formen part d’aquest misteri primigeni al qual es deu el conjunt de la narració.

Però, per altra banda, les teories de contingència vindrien a desenvolupar una idea oposada. En aquest cas, la causalitat no és suficient, perquè el relat està subjecte també a circumstàncies que s’encadenent capriciosament, el fil temporal del qual es lliura a l’*accident aristotèlic*, a allò que Ernst Nagel qualifica, en termes científics, com *atzar dur*, perquè no està motivat per cap causa.

Les teories conspiratòries actuen provocant una certa desestabilització en els herois del relat. Descriuen la complexitat del món hiperconnectat que ha esdevingut un univers paranoide, un espai on la moralitat dels herois es situa a la cruïlla entre una espècie d’utilitarisme messiànic i un comportament èticament reprovable. El recorregut d’aquests herois és el camí erràtic de l’heroi diürn que, en la seva recerca laberíntica i tortuosa, acaba

¹⁶⁶ KAMPMANN WALTHER, B.: *Op. Cit.*

creuant el llindar del misteri per endinsar-se en el miratge de la seva pròpia història. Deleuze diu a *The Exhausted* que els personatges expressen la impossibilitat a través del seu cansament¹⁶⁷. Això explicaria que molts personatges busquin la sortida en el suïcidi. Seguint amb Deleuze i Guattari, en aquesta ocasió a *A Thousand Plateaus*¹⁶⁸, l'explosió que pateix la unitat civil davant aquest estat conspiratori, condemna els personatges a un estat d'absurditat; la societat està formada per una sèries de minories amb diferents interessos i tensions entre elles, relacions que fan realment complexa la resolució del conflicte fins al punt de provocar el cansament dels personatges i generar la sensació que res és possible.

2.7. Fragmentacions del cos: mutilació, mutació i desfiguració

L'essència fragmentària del laberint, quebrada pels seus plecs i concavitats, troba en el cos de Michael Scofield una expressió metonímica. La sèrie obre amb un primer bronziment que traça les marques indelebles del camí sense retorn dels protagonistes: a través de les puncions precises d'una agulla quirúrgica, el tors del personatge principal queda cobert progressivament pel dibuix de l'enigma i de la solució (1x1, *Pilot*). Cos i narració conformen l'entitat indissoluble que alena el drama

¹⁶⁷ DELEUZE, G.: *Op. Cit.*, 1992.

¹⁶⁸ DELEUZE, G., GUATTARI, F.: *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1987.

presidiari vers el final *alliberador*. La figura corpòrea amalgama des d'una perspectiva empedocleana el relleu d'una realitat física superior, que remet no exclusivament a l'espai penitenciari, sinó també a l'indret imaginari on s'escriu la història. Es tracta d'una escriptura críptica, com ho és el propi relat, esboçada en pedaços i camuflada en la seva superfície per una armadura aparentment indesxifrable. Des de la seva lectura, Scofield recomposa, pas a pas, la sèrie d'armelles que han de propiciar la seva escapada. Amb línies d'aquesta escriptura s'imprimeix, en el cos de Michael Scofield, el signe del temps.



Prenent la idea deleuziana de la cronologia *dibuixada* al cos com a indicatiu revelador del *deadline*¹⁶⁹, es va tramant una pressió rítmica, temporal, que explota dues extremes i paradoxals actituds, la de l'amor i la de la mort; amor eminentment fraternal i condemna o, millor, sotmetiment al decés. Ambdues actituds obliguen a pensar la vida des dels seus límits i des de les fronteres de la seva ètica. I és que la posada en pràctica dels plans d'Scofield contempla només la sortida del laberint físic com a espai projectat, però no té present les eventualitats que el laberint oculta i que situaran el personatge en el llindar d'aquests límits.

Però sobre el cos es disposarà també la pista, l'indici. Es tracta d'un Cos sense òrgans, encara en termes de Deleuze, segons el qual un cos no vol dependre de les funcions i els llocs que tenen els òrgans tradicionalment. Aquesta és una línia de fuga, perquè el cos està ple d'intensitats en un micronivell immanent: "There is a distribution of intensive principles of organs, with their positive indefinite articles, within a collectivity or multiplicity, inside an assemblage and according to machinic connections operating on a Body without Organs"¹⁷⁰. En aquest sentit, la línia de fuga i el cos sense òrgans és literal en el cas de T-Bag. Però els gadgets que permeten estendre la vista, etc. també ho són.

24, *Heroes* i *Prison Break* estan plagades de personatges sense òrgans, que depenen d'altres persones, objectes i substàncies

¹⁶⁹ "The daily attitude is what puts the before and the after into the body, time into the body as a revealer of a deadline" DELEUZE, G. *Op. Cit.*, 1987, pàg. 189.

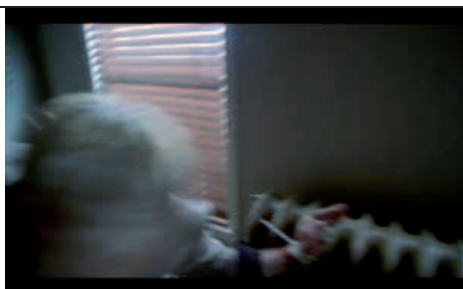
¹⁷⁰ DELEUZE, G., GUATTARI, F.: *Op. Cit.*, 1987, pàg. 165.

per assolir els seus propòsits. Són imatges-afecte, personatges que escapen dels laberints identitaris, refinats i ordenats. Les imatges-afecte sotmeten els personatges en un estat en què ells mateixos no poden actuar, són víctimes d'una situació, en general, d'una tortura. Això es resol sovint a través d'un personatge que arriba a salvar-los per sorpresa. El passat a revisar, tot buscant possibilitats per resoldre l'enigma en un futur (entenent que la imatge-afecte està lligada al nivell de totes les possibilitats, on tots els esdevenirs i els afectes són possibles, però on no hi ha acció o pensament) pot ser una imatge-afecte.

Reprement la idea de la fragmentació corporal, la constel·lació de les parts de l'enigma a través d'una representació vinculada al físic es manifesta en altres parcel·les dels relats amb altres mecanismes. La sortida de la presó de Fox River a *Prison Break* desencadena, a les darreries de la primera temporada, un exercici accelerat d'improvisada dispersió dels reclusos (1x22, *Flight*). Amb la suposició certa que Scofield els deixarà enrera tan bon punt els sigui possible, T-Bag s'emmanilla al seu canell, aferrant-se a l'únic dipositari de la solució de la fuga. La unió al cos que guarda els secrets de l'escapada no triga en lliurar-se a la violència: els desitjos de venjança d'Abruzzi cap a T-Bag després que aquest intentés assassinar-lo sense èxit motiven la decisió sobtada d'escapar-li la mà amb una destal per alleugerir el ritme de la fugida. El cos ferit, mutilat, protagonitzarà altres capítols de la sèrie, desenvolupant una microtrama al voltant del personatge de T-Bag. Recuperada l'extremitat, gràcies a l'operació que li realitza

forçadament un veterinari, Bagwell es fa amb els diners de Utah i és perseguit i torturat pels exagents Bellick y Geary a la casa on el pres pensava trobar Susan Hollander, la dona amb qui vol refer la seva vida. Un cop els antics policies obtenen la informació sobre l'indret on T-Bag ha amagat el botí, el reclus és lligat per la mà lesionada a un radiador de la casa deshabitada. La tensió es xifra entre l'arribada imminent de la policia, que ha estat avisada per Bellick, i les possibilitats d'escapada de T-Bag (2x11, *Bolshoi Booze*). Les veus dels agents penetren progressivament amb més presència a l'estança, al temps que el pres malda per alliberar-se de l'encadenament. Finalment, les autoritats irrompen en l'espai abruptament: al costat del radiador de la cambra despullada on Bagwell es lliurava a la seva sort, només hi resta, ara, la seva mà. L'extremitat convertida de nou en la pista, en la part que permet la recomposició de les peces per comprendre l'enigma¹⁷¹.

¹⁷¹ L'acte de l'alliberament des de la desmembració redunda en el concepte de llibertat que implora la sèrie. Precisament Bataille es refereix a una "llibertat meravellosa" quan explica, en el darrer paràgraf del seu assaig "La mutilation sacrificiel et l'oreille coupée de Vincent van Gogh", com dos filòsofs presocràtics protagonistes d'un quadre entren en una espiral de violència arran de ser víctimes d'un exercici d'humiliació i mutilació. La rebel·lia amb la que els filòsofs assumeixen la seva sort, fa notar Bataille, representa aquest triomf de la llibertat concebuda dins l'espiral de violència. Una assumpció de la sort ingrata que denota, com en el cas de *Prison Break* en un sentit més que literal, una sensació de llibertat. BATAILLE, G.: "La mutilation sacrificiel et l'oreille coupée de Vincent van Gogh" a *Visions of Excess: Selectin Writings, 1927-1939*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1985.





Rimant amb aquesta mutilació, *Prison Break* redunda en la fragmentació del cos en altres moments, generalment, apèndixs que delaten la presència d'una violència extrema, que esquinça també els personatges. La trucada que rep Lincoln al primer capítol de la tercera temporada (3x3, *Orientación*), després d'informar la policia panamenya sobre la desaparició de Sarah, articula una funesta

premonició. Al dipòsit de cadàvers al que els agents el remeten, jau un cos immòbil al qual Lincoln s'aproxima amb la cautela d'afrontar un final fatal. Però, als peus del cos, Borrows no reconeix a la doctora, el cos estès no és el de Sarah. L'episodi *Good Fences* (3x4) es remuntarà al moment indicial d'aquesta mort anunciada, amb el descobriment del cap decapitat de la metgessa tancat en una capsa, com a resposta a l'intent de Lincoln de rescatar-la. Des d'aquest punt de vista, el que ofereix la fragmentació corporal passa a ser el motor de la venjança que determinarà, originàriament, l'inicial conflicte ètic del protagonista, i, més endavant, la finalitat de la quarta temporada, per bé que la mort de Sarah es reveli com una com un mer ardit.





Una altra manifestació corporal que apareix freqüentment en aquestes sèries, intervenint en la qualitat fragmentària que tenen els propis textos, és la desfiguració. El rostre de Nathan Petrelli, per exemple, desperta a la segona temporada de *Heroes* completament desfigurat. Després de l'explosió fora del globus terraquí per evitar la massacre de Nova York, Peter el transporta fins a un hospital on entra en un estat profund de coma. La seva cara exterioritza metafòricament part de la complexitat del caràcter de l'heroi: un rostre fragmentat, escindit per diverses parts, absolutament descomposat. Però l'espectador no coneix la trajectòria d'aquests esdeveniments fins que no se li presenten en forma de *flashback* al capítol *Four months ago*, 2x8. Prèviament, en obrir-se el segon volum de la sèrie, Nathan apareix en un estat d'abandó personal, però físicament intacte. No obstant, durant tota aquesta etapa inicial, és revisitat repetidament pel que després entendrem que és la imatge del passat, el Nathan de rostre fragmentat, la seqüela psíquica d'aquell que havia estat en un passat. Reflectit en cada mirall, ocult rera qualsevol cantonada, aquest miratge distorsionat interroga fantasmagòricament el personatge del present.





La figura-puzzle s'enfronta al cos recomposat, el mira directament als ulls i qüestiona la seva moralitat.

The many partial, dual, multiple and dismembered selves scattered throughout literary fantasies violate the most cherished of all human unities: the unity of *character*. It is the power of the fantastic to interrogate the category of character –that definition of the self as a coherent, indivisible and continuous whole which has dominated Western thought for centuries and is celebrated in classic theatre and *realistic art* alike¹⁷².

La part arriba per posar en dubte el tot, per difractar la seva naturalesa i la naturalesa del misteri i la pròpia narrativa.

El proper pas, serà la presència d'un cos mecanitzat, moltes vegades fins i tot carceller i empresonador: l'experimentació exercida en els cossos a través del tractament del virus Shanti a *Heroes* s'enclava en els orígens de la ciència ficció seriada, on la idea del cos sotmès a la recerca dibuixa un sentiment de cossos interconnectats i absorbits per una maquinària mèdica que els

¹⁷² JACKSON, R.: *Fantasy. The Literature of Subversion*. Routledge, Londres, 1998, pàgs. 82-83.

converteix en una sort d'extensió naturalitzada de cossos cyborg rupturats. D'aquí que el cos experimenti un conflicte més intens i es fractura amb cada intent de restauració, com es pot observar en l'escapada de la Companyia d'Adam Monroe i Peter Petrelli. L'ànsia d'alliberament, la desconexió del cos de la màquina, o de l'experiment en aquest cas, fertilitza, en aquest exemple, en la qualitat immaterial del propi cos, el cos que travessa la substància, el mur que els empresona, per assaborir la llibertat.

En relació a aquesta idea, Maya i Alejandro Herrera, els dos dominicans que viatgen a Nova York a la recerca del guariment del doctor Suresh, protagonitzen un intens debat en relació a la fragmentació corporal i la repressió de la violència com a fruit de l'impuls del propi cos. La idea de fragmentació, de fet, es fa palesa ostensiblement en el fet que els dos germans sigui bessons, però, de manera més clara, en la significant eventualitat que Alejandro sigui la força que compensa els atacs violents de la seva germana mitjançant el seu poder d'*antivirogènesi*. En Maya, la imatge-impuls degenera en una perversitat assassina que només troba atenuant en la intervenció d'Alejandro, incapaç de comprendre, com la seva germana, les peculiaritats dels seus dons. Tal degeneració es veu potenciada en essència per dues característiques. En primer lloc, la impossibilitat d'abraçar una situació real en condicions *normals*, la qual cosa altera aquesta realitat i anihila tota possibilitat de cenyir-se a una autoritat moral. Maya és incapaç d'assumir la seva ira i canalitzar-la de manera no violenta; una ira que es manifesta psicomatitzada, a través del seu particular i obscur plor.

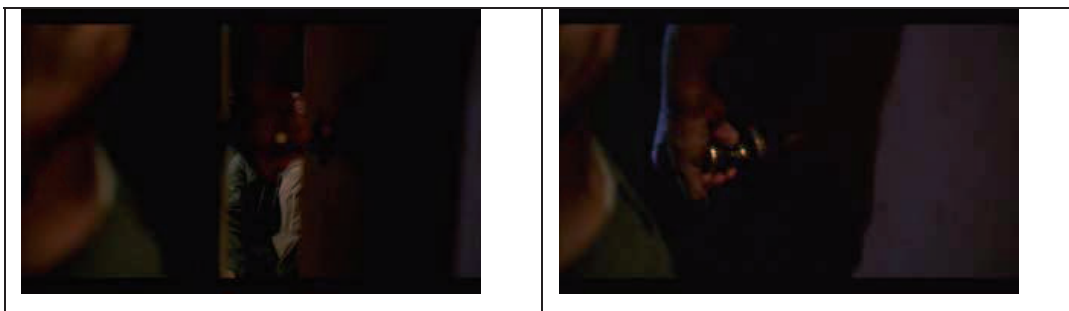
Aquest plor, per cert, que no entén de repressió ni pot callar davant la certesa que amb ell portarà un final terrible, determina l'erupció corporal del sentiment intern cap a l'exterior, de la potencialitat del cos vers l'entorn, a diferència d'altres herois, com Claire, que construeixen les seves capacitats internament. De fet, Deleuze¹⁷³ expressa que la violència de la imatge impuls és un element que pulveritza les connexions reals que determinen una situació real i, per tant, destrueixen la seva coherència com a context concret que dóna suport i abarca la consumació de l'acció. I, en segona instància, aquesta vessant negativa de la imatge-impuls es deu a la fragmentació dual, que escindeix les possibilitats d'inhibició dintre d'un mateix cos. El fet que la figura reguladora d'aquest estat impulsiu estigui fora del personatge que el genera, el fet que Maya necessiti sempre d'Alejandro per sanar la seva ira, la converteix en un personatge vulnerable a aquesta acció maligna, fruit de la impossibilitat de l'autocontrol.

Quan Maya assumeix el control de la seva potència, mitjançant la intervenció de Sylar, l'heroïna entén el mecanisme de repressió que suposa l'amortiguació de la seva violència incontrolable. És en aquest moment en què Alejandro, concebut com a la part complementària al cos fragmentat de Maya, és eliminat a mans del propi Sylar. La imatge resulta molt similar a la que mostra Sylar ocultant el cadàver de Zane Taylor davant Mohinder després d'haver absorbit el seu poder de liquèfacció. Maya s'adreça a l'habitació de Sylar, on, minuts abans,

¹⁷³ DELEUZE, G.: *Op. Cit.*, 1984.

l'antagonista donat mort a Alejandro. Al llindar de la porta, Sylar separa les dues parts que conformen la unitat dels herois hispans. El pla fractura vida i mort d'una mateixa identitat en un lleu moviment de càmera, que passa de mostrar el petó entre Maya i Sylar a assenyalar, entre l'escletxa de la porta, el cos massacrada d'Alejandro (1x10, *Truth and Consequences*).





Malgrat la compensació interna de les seves forces sense la necessitat de comptar amb les capacitats sanatòries del seu germà, Maya es contempla com un personatge incomplet. La tercera temporada engegarà les investigacions de Mohinder sobre aquest personatge per extreure-li el seu potencial indesitjat. De nou, les hipòtesis de Mohinder es dirigeixen a l'anàlisi física, malgrat que Maya experimenta un malestar que va del psíquic al físic. Aquest fet denota la fusió entre cos i ment, entre tangible i intangible.

Seguint amb aquest vincle, Monica Dawson, la cosina del superdotat Micah amb capacitats tecnopàtiques, epitomitza la simbiosi entre memòria i físic. La seva habilitat és referida com a *mimetisme muscular* o *memòria muscular adoptiva*, això és, la capacitat de repetir físicament amb absoluta fidelitat i precisió allò que ha vist prèviament. Amb aquesta capacitat pot reproduir de manera inconscient o conscient tot allò que està dintre de les possibilitats físiques d'una persona de la seva edat, excloent aquelles que suposen una capacitat sobrehumana. Però la figura de Mònica encarna la reflexió sobre el concepte d'imatge-impuls i cos televisual. Philip Truetzky es refereix a la televisió com un mitjà que enalteix la imatge del cos i els vincles incòmodes d'una moral controvertida, que es bat interiorment. La celebració de la repetició i

el caos, a aquest efecte, resultaran determinants en el moment en què la televisió subratlli aquesta relació entre el cos i el propi mitjà:

This coalescence of television and bodies forms a televisual body: the site of the contemporary apocalypse. The static violence of the impulse-image always already engrames the images on the screen which trumpet the revelation of the good over evil in the delectation of the good life. Hence, the destiny of the impulse-image in entropy and repetition becomes the final revelation of the force of television¹⁷⁴.

Precisament, el descobriment dels poders de l'heroïna emergeix després d'observar diversos fragments d'alguns programes de televisió. Mònica recull l'essència cíclica del mitjà i la capacitat reproductiva del mateix, en qualsevol indret, sota qualsevol circumstància. Encara més, diagnostica la transportabilitat de la petita pantalla a partir del moment en què la Companyia li ofereix un iPod amb diferents imatges d'on pot extreure futures accions físiques.

D'acord amb les pautes de Deleuze i l'exposat per Turetzky al voltant de la televisualitat i el cos, del personatge de Monica emana una mena d'*ontologia del naturalisme sota els efectes negatius del temps*. La recapitulació de les coordenades del naturalisme a través del complex televisiu i la seva heterogeneïtat es

¹⁷⁴ TURETZKY, P.: "Televisual Bodies: Television and The Impulse Image", a SHARRETT, C. ed.: *Crisis in Cinema. The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film*. Maisonneuvepress, Districte Federal de Washington, 1993, pàg. 105.

produeix per la recuperació dels paradigmes d'un món originari, de l'exhaustivitat dels seus *milieux* derivats, dels impulsos, dels modes perversos de comportament i, sobretot, de la degeneració i repetició del temps. Monica Dawson transmuta el cos aliè en el seu propi cos i reproduïx amb exactitud un temps extratemporal, que no li pertany, que està abocat a l'acció violenta per protegir-se davant les adversitats que l'envolten. De fet, Monica rescata la matèria ontològica, el material en si, de la superfície lluminosa que degrada la realitat, per transformar-la de nou en una altra realitat, per bé que aquesta sigui aliena. El contingut d'aquesta realitat escindida, fragmentària, que mostra el mitjà televisiu busca en Monica una contextualització que havia perdut i que, de fet, apareix precisament en la seva mirada com això, un pedaç arrencat del fluxe narratiu de la petita pantalla. Quan Monica processa la informació que li arriba de la pantalla i la reproduïx, retorna al fragment un marc de situació, recrea un nou món possible per ell, i li atorga un emplaçament que eleva la consideració del cos televisual entès com a mera informació, a un cos esdevenint motor d'acció i, per tant, provocador d'un context. Turetzky parla de la conversió en informació que el cos televisual pateix en els següents termes:

When they become televisual, bodies cease to have a background in which action can occur and are dedicated to reception of images, bodies become information volumes, originary worlds of information, with around the television and the immobility of viewing bodies eliminate real situations which actions could modify

or disclose. Instead space is warped and inundated with information¹⁷⁵.

La resposta limitada que pot suposar un fragment televisiu per a l'espectador, i que el deixa paral·litzat davant l'exercici d'una experiència vicària però no directament activa, desfà la idea de *simulació* de l'operabilitat, per convertir-la en una *realitat*, on el personatge opera per si sol.



¹⁷⁵ TURETZKY, P. *Op. Cit.* Pàg. 117.



2.8. Tortura, fragmentació identitària i epistemologia de la desconfiança

D'acord amb el principi de la *navalla d'Occam*, en igualtat de condicions, la situació més senzilla, la més evident, és probablement la correcta. La Postmodernitat no coneix Occam. Conseqüència de les teories conspiratòries i de la presència d'aquest passat obscur, l'evidencialisme i la sospita marquen el ritme de les aliances i fragmenta el posicionament dels personatges. Allà on l'evidència s'escindeix en múltiples hipòtesis, el relat troba els punts climàtics per fer créixer el seu suspens. Com Scott Calef apunta en el seu article sobre l'omnipresència d'un univers de sospites a 24¹⁷⁶, els relats postmoderns desenvolupen una *epistemologia de la desconfiança*. Sota aquesta teoria del coneixement, la necessitat de descreure qualsevol informació que arriba als protagonistes s'imposa fins i tot al que podria contemplar-se com una evidència. La dificultat participa de nou del ritme apocalíptic del relat i del fet que la decisió del que és una evidència o no es dirimeix sovint en

¹⁷⁶ CALEF, S.: "Living in a World of Suspicion: The Epistemology of Mistrust", a HART WEED, J., DAVIS, R., WEED, R.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*. Blackwell Publishing, Malden, Massachusetts, 2008.

condicions extremes i amb un marge de raonament extremadament curt.

A la tercera temporada de *Prison Break*, com ja hem esmentat, Lincoln Borrows ha d'assumir el tràngol de comunicar al seu germà que la doctora Tancredi ha estat degollada. El seu cap, mostrat com a prova a Lincoln, resulta irrefutable. Fins i tot el seu fill ha presenciàt el moment de l'homicidi. Però la quarta temporada descobreix de nou Sara. En aquest estat en què fins i tot les evidències formen part d'un engany, qualsevol acte entra en una espiral de desconfiança.

El relativisme no dóna pas fàcilment a l'evidència i, sovint, el compte enrera del relat obliga a prendre decisions que escapen a una lògica evidencialista. La fragmentació del judici, doncs, condueix a accions motivades per la *passió*. De nou Scott Cafè fa referència a les concessions que alguns filòsofs evidencialistes fan a les accions intel·lectuals que no permeten prendre una decisió concreta, especialment Willam James. Segons James, per poder prendre una decisió d'aquesta índole cal que la situació sigui "viva, transcendental i forçada". Viva, quan la decisió presa implica que una de les opcions és recomanable, transcendental, quan la decisió és irreversible i inevitable, i forçada quan les conseqüències de no escollir resulten exactament les mateixes que les d'una de les opcions a triar¹⁷⁷. I aquestes són les característiques que reuneixen

¹⁷⁷ JAMES, W.: *Pragmatism: a New Name for some Old Ways of Thinking* (1907). Hackett Publishing, Indianapolis, 1981.

aquests relats, especialment, 24. La combinació entre l'opacitat de la trama i la necessitat de donar respostes ràpides a aquestes situacions escassament diàfanes pobla els relats de decisions liminars, que es situen al vèrtex de l'abisme entre el descobriment racional de la veritat al que els porta tot el viatge hermenèutic, i l'impuls subjectiu a optar per determinacions insegures i no contrastades.

El revers d'aquesta situació a la recerca d'una veritat a qualsevol preu és la tortura i, de nou, el cos, la seva integritat i la seva fractura, serà fonamental. La impossibilitat de determinar què és cert i què no, obliga sovint a determinats mecanismes torturadors que tenen a veure amb la pròpia idea de la imatge espia i la conspiració. Sèries com *Lost*, per exemple, incorporen ja, entre els seus personatges, la figura del torturador, un caràcter que representa la recerca de la veritat a qualsevol preu, ni que sigui a través de la degradació i de la violència física. En els relats que tractem són nombrosos els moments en què s'explota aquesta mesura per trobar una resposta a la incertesa de les fonts que apareixen a la narració. La segona temporada de 24 descobreix un traïdor al gabinet presidencial. Jack Bauer opta per lligar-lo a una cadira i sotmetre'l a una sèrie de descàrregues elèctriques si no confessa les seves implicacions en la trama i d'on provenen les seves fonts. *Heroes* presenta una imatge curiosament similar al final de la segona temporada. Bob Bishop ha segrestat la *cheerleader* Claire amb la voluntat de procedir als experiments que està desenvolupant la Companyia. Com a contrapartida a aquesta acció, Noah Bennet

aconsegueix fer-se amb la filla de Bob, Eden, que té poders electromagnètics. La seqüència és una rèplica de 24, Eden, asseguda a una cadira amb els peus dins una galleda d'aigua. Qualsevol manifestació d'una informació que no indueix al dubte, a la mentida o a la desconfiança representarà una descàrrega elèctrica per a les víctimes de la tortura¹⁷⁸.

Reprement la idea del cos fragmentat com a peça que conté part de la clau per a la resolució de l'enigma que oculten aquestes sèries, l'acte de la tortura expressa, contràriament, la cohesió infrangible d'aquestes peces, la integritat davant el secretisme, la negació a l'atac corporal com a negació a la revelació de les incògnites. El cos expressat com a *mònada* leibziana es reafirma en la seva identitat i, des de la seva indivisibilitat, sosté la integritat d'allò que tanca en el seu interior: el secret. Precisament, la fragmentació corporal llegida des de la crítica literària psicoanalítica, apunta a la desintegració física com una metàfora de superació dels límits socials en tota la literatura fantàstica,

¹⁷⁸ Slavoj Žižek es refereix al seu article *El caballero de los muertos vivientes* als paral·lelismes entre la societat americana i els mètodes de tortura a la sèrie 24, que han assolit un nivell d'impunitat administrativament acceptada per lluitar contra el terrorisme: "Cuando la tortura se vuelve tan sólo una medida más de la lista de técnicas usadas contra el terrorismo, se pierde la conexión entre cada sensación y el horror que acarrea. Cuando en la quinta temporada de la serie 24 se revela que el estratega detrás de los ataques terroristas no es otro que el presidente de los EEUU, nuestra mayor expectativa era ver si el agente especial Jack Bauer emplearía con el "líder del mundo libre" su técnica estándar para el tratamiento de terroristas en posesión de secretos que pueden salvar las vidas de miles de personas. ¿Torturará al presidente? La realidad sobrepasó ahora a la TV. Porque en 24, la elección de Jack Bauer es presentada como un asunto cotidiano, como "business as usual". ŽIZEK, S.: "Der Ritter den lebenden Toten", a *Der Standard*, 14 d'agost de 2007.

especialment del segle XIX. La no desintegració, la preservació de la unitat i la resistència a la fragmentació s'entendria, des d'aquest punt de vista, com una censura a l'acostament cap a aquest terreny laminar que brinda, inevitablement, una font de coneixement¹⁷⁹.

En el moment en què Zizek fa les seves aportacions sobre 24, no contempla encara, per una mera qüestió cronològica, el que arribarà a la sisena temporada. En ella, Bauer s'enfronta a un dilema moral encara superior al que ha tractat amb les altres víctimes torturades. Després de descobrir que el seu germà Graem està implicat en les trames terroristes i que coneix el contacte de McCarthy, el contractista que ven les armes nuclears, Jack enceta una tortura al seu germà que, en realitat, es converteix en una autèntica autoinfllicció psicològica. Connectat a un detector de mentides, Graem rep com a punició per cada resposta inadequada un sèrie de mil·lilitres d'*hyoscina pentothal*, un inflamatori neural aplicat a la UAT, que provoca sofriment fins a la mort. El cos del germà de Jack, convertit en una màquina hermètica i rebel, capaç de suportar el sofriment fins a extrems insospitats, suposa per a Jack un dolor extrem; un dolor provocat pel debat entre servir a la seva família o a la Pàtria, i per generar tant de dolor al seu propi germà. En una abraçada que fusiona els dos germans, mentre Jack xiuxiueja a Graem a cau d'orella la necessitat que testifiqui, la tortura es converteix en una. L'únic que aconsegueix extreure és la tèrbola asseveració que Graem és la persona que ha ordenat les

¹⁷⁹ Leo Bersani desenvolupa un amplíssim treball sobre la fragmentació del personatge a la literatura. BERSANI, L.: *A Future of Astyanax: Character and Desire in Literature*. Columbia University Press, Toronto, 1976.

morts del president David Palmer, i dels seus companys Toni Almeida i Michelle Dessler. L'autotortura de Jack continuarà quan conegui la mort del seu germà, aparentment, per efecte de la injecció inflamatòria, tot i que, en realitat, ha estat propiciada a mans del seu pare, Phillip.



L'ús de la tortura en aquest tipus de relat sovint es desenvolupa, generalment, per dos motius: en primer lloc, la necessitat d'obtenir una determinada informació, que, al mateix temps, no és rotunda, ni tan sols necessàriament veritable, i gairebé mai definitiva; més aviat, resulta una balda més en la cadena de pesquises que componen el trajecte hermenèutic dels protagonistes.

El segon motiu pel qual s'exerceix la tortura obeeix a l'intercanvi, als traspàs de mercaderies físiques o psíquiques o al pacte entre les dues parts antagòniques del relat. En aquest sentit, l'exercici de la tortura es perpetra tant per part d'uns com dels altres. Totes les sèries redunden en la concepció utilitarista que la fi justifica els mitjans, davant la necessitat de cercar una justícia que s'imposi malgrat tot. Al capdavant de la figura torturada, Sara Tancredi exemplifica al llarg de la segona temporada la figura-bloc, hermètica, impenetrable, tancada en el seu secretisme. Ni el dolor físic ni l'amenaça vulneren la protecció de les informacions que posseeix. Des de la primera temporada, el fet que sigui còmplice de la fuga la converteix en un personatge sotmès a la pressió de les seves declaracions. La complicació ve quan Sara posseeix un secret a mitges o, més aviat, tan sols les pistes que permetrien desentrellar el jeroglífic. La doctora Tancredi no coneix el secret, no sap on són Michael i Lincoln. Simplement esdevé el mitjà per interpretar aquest secret: coneix les pistes, encara que no sàpiga com interpretar-les. Michael li ha enviat missatges codificats que ella mateixa ha de desxifrar. I, en aquest joc d'endevinalles, Kellerman vol fer-se amb les pistes.

El cos torturat, que apareix en totes les produccions analitzades en tantes ocasions que es fa innecessari citar-les, esdevé, a part de la figura que clou el secret, a part de la cosificació del mapa al qual ens referíem anteriorment, un cos suspès en l'espera. El temps que aquest cos trigui en lliurar el secret és un temps que condiciona l'obtenció dels objectius dels protagonistes i que sotmet

la narració a una postergació evident. De nou el cos, la resistència d'aquest cos com a peça única, capaç de sobreposar-se a l'amenaça externa en forma de dolor, és el que porta inscrit el signe del temps.

A la tercera temporada de *Prison Break*, la fuga de Michael es desenvolupa, per exemple, a través del temps d'espera de Sucre. Mentre els pròfugs esperen l'arribada del vaixell en el que el portoriqueny els ha de recollir de la platja, aquest es troba pres per la policia panamenya i sotmès a una forta tortura. La salvació dels protagonistes, per tant, no es dona, inicialment, per un element físic, això és, l'esmentat vaixell, sinó perquè el temps de la tortura de Sucre ha dilatat la seva recerca. El cos, en aquest cas, no fragmentat, ha ampliat les possibilitats de fuga dels protagonistes.

2.9. Autoimmunitats i pactes

El sacrifici, per altra banda, intervé com a element mediador per a l'establiment de la tranquil·litat de la comunitat, que, en realitat, mai pal·lia les seves culpes. Per això Jack Bauer reflexiona, esperant la mort encadenant a una una reixa, si la seva mort valdrà realment la pena. "That's the difference about to die for something or to die for nothing" (comprovar i capítol), comenta a Buchanan, el cap de la UAT, mentre arriben els terroristes que l'han d'exectar a canvi d'entregar Assad, el responsable de l'onada d'atacs massius que estan vivint els Estats Units. Però darrera la idea sacrificial,

plana sempre l'engany. La narració mostra que “morir per alguna cosa” es converteix ràpidament en “morir per no-res”.



Assad no és el nucli dels atemptats, com tampoc la mort de Peter Petrelli en un moment donat pot impedir erradicar l'impuls de l'amenaça. La fórmula és subvertir el sacrifici, aturar la mort per destruir, de manera individual, l'acord estipulat a través de l'acte sacrificial. Malgrat la condició màrtir que els herois accepten *a priori*, en ells actua una actitud revulsiva de supervivència i de servei a la comunitat no des de la mort, sinó des de la remota esperança que, individualment, poden resoldre el conflicte plantejat. L'actitud d'aquests herois recorda a les tesis sostingudes per Slotkin¹⁸⁰, molt properes en alguns aspectes a les desenvolupades per Girard¹⁸¹: no hi ha necessitat d'entendre la noció apocalíptica

¹⁸⁰ SLOTKIN, R.: *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Harper Collins, Nova York, 1993.

¹⁸¹ GIRARD, R.: *The Scapegoat*. John Hopkins University Press, Baltimore, 1965.

com una *revelació*, sinó que, més aviat, cal interpretar-la com una autoimmolació davant el fracàs de la comunitat; un fracàs especialment palès en la voluntat de regenerar la creença mítica que ha explicat amb profusió el corrent estructuralista.

De fet, partint de les reflexions sobre la interpretació del sacrifici que l'antropologia estructural ha plantejat en treballs com els de Bataille, el pensament postmodern ha recollit el discurs al voltant d'una societat *polimòrficament perversa*, marcada per una cultura *in extremis* i situada als límits de l'esgotament i de la pròpia implosió. D'aquestes consideracions, les lectures postmodernes extreuen un component nostàlgic de la Història, una decodificació gairebé mítica, dintre de la qual el sacrificat desenvolupa un paper fonamental. Apunta Christopher Sharrett: "We are inoculated from myths of blood sacrifice and patriarchal law by the numerous movies, television programs, and pop narratives that regularly transmogrify myth into critical text, thus destroying myth"¹⁸². El retorn a aquest estadi mític, doncs, no passa, d'acord amb el criteri d'aquests herois, per una sort de *crida epifànica* a la salvació a través de la mort, sinó per la instauració de l'ordre a través de la vida i mitjançant la seva força individual contra la devastació global. De nou, una mena d'Atlas suportant el món.

A la idea del sacrifici acompanya sovint el concepte d'autoimmunitat. *Immunitat* és, de fet, un terme sobreutilitzat a 24, que es pot fer extensiu també a les altres dues sèries que són objecte

¹⁸² SHARRETT, C.: *Afterword*, a SHARRETT, C.: *Op. Cit.*, pàg. 422.

d'estudi. La dinàmica negociadora entre els òrgans policials i les organitzacions terroristes obre la possibilitat d'obtenir informació no només a través de la tortura i la violència, sinó també, a través del pacte civil. I aquest pacte representa en alguns casos la promesa de la immunitat jurídica de persones implicades en delictes de gran magnitud. Però el propi relat, com el de *Heroes* i el de *Prison Break*, presenta un altre tipus d'*immunitat*, aquella que per a Derrida expressa les tendències autodestructives de modernitat i postmodernitat, o, el que és el mateix, la confrontació entre els actants per la pròpia fragmentació de la narració. A aquest tipus d'inoperància Derrida l'anomena *autoimmunitat*¹⁸³. Sens dubte, *24* porta a l'extrem aquesta col·lisió de forces quan assumeix la creació d'un univers que lluita per sobreviure fins a experimentar conseqüències extremes davant un enemic fracturat i a voltes invisible. Terrence Kelly copsa amb profunditat aquest esperit absurd en el seu article al voltant de la dualitat moderna/postmoderna de la producció: "The dramatic tension in *24* is fueled by the anxiety created by a new world disorder in which the modernist condines of the Cold War have been replaced by a threat that has gone postmodern. Jack Bauer personifies the auto-immunity of a increasingly frustrated modern hero who sacrifices his own humanity to fight an enemy that is fragmented, descentered,

¹⁸³ Derrida es refereix a aquest terme en el marc de les conversacions amb Habermas. BORRADORI, G., DERRIDA, J.: "Auto-Immunity: Real and Symbolic Suicides: A Dialogue with Jacques Derrida", a BORRADORI, G., ed., *Philosophy in a Time of Terror: Dialogues with Jürgen Habermas and Jacques Derrida*, University of Chicago Press, Chicago, 2003.

and, hence, never fully present. Jack's Sisyphean fate is a cautionary tale for those imagining a *was* on terrorism"¹⁸⁴.

El quart capítol de la sisena temporada (6x4, 9:00 A.M. - 10.00 A.M.) vertebrava la paradoxa d'aquest sistema contradictori en el que viu Jack Bauer, i, de fet, els altres herois de les sèries que tractem. Bauer ha escapat de la *immolació* a la que s'havia vist forçat com a intercanvi pel terrorista que, presumptament, dirigeix l'onada de violència que assetja els Estats Units. Però Hamri Al-Assad, el suposat líder de l'organització fonamentalista, resulta no estar involucrat en les massacres i col·labora estretament amb Jack per localitzar l'epicentre del nucli terrorista. Acabada la seva participació, Bauer lliura a Al-Assad un document d'immunitat legal, mitjançant el qual li són exonerats els delictes comesos. Aparentment, la situació no engendra més conflicte. No obstant, immediatament després d'acomiar-se d'Al-Assad, Bauer rep una trucada de Cloe, la seva ajudant a la UAT: l'agent Curtis, encarregat de portar Al-Assad al seu domicili, podria prendre venjança davant les atrocitats comeses per l'exterrorista, entre elles, l'assassinat d'alguns dels homes del propi Curtis. Efectivament, Bauer troba l'agent en el moment en què aquest està a punt de disparar Al-Assad i es planteja el dilema. Davant la negativa de Curtis de cedir en el seu impuls de venjança, Jack dispara certerament el seu company, que cau agonitzant a terra. El rostre de l'absurditat, el penediment potser, col·lapsa l'expressió de Bauer. Posseït pel torment d'una

¹⁸⁴ KELLY, T. "The cruel cunning of reason": the Modern/Postmodern conflict in 24", a WEED, J., DAVIS, R., WEED, R., ed.: *Op. Cit.*, pàg. 142-143.

culpa inevitable, vaga erràticament, dibuixant l'estela d'un camí que augura, malgrat el seu pesar, un retorn segur. Als peus d'un arbre, ofegat pels sanglots, respon la trucada telefònica del director Buchanan: "has fet el que havies de fer, no t'ha deixat alternativa", però Jack es desmunta, i en aquesta davallada, arrossega la paradoxa a la que ens venim referint: "no ho puc fer", respon a Buchanan, mentre aquest insisteix de nou en el seu ajut. De fons, els ecos d'una explosió nuclear al cor del comptat de Los Angeles posen en suspensió les consideracions de l'agent Jack Bauer.





Lluny de l'heroi existencialista en el que Bauer podria encaixar en primera instància, com també ho podrien fer Michael Scofield o Peter Petrelli, l'acció de l'agent com una peça més d'un sistema organitzat, burocràtic, coercitiu contra les pròpies llibertats dels que hi treballen, va esculpint en Bauer al llarg de les sis temporades una figura estoica, de ressonàncies modernes, que res té a veure a una figura individual i deslligada dels poders fàctics. Bauer és un més de l'engranatge d'aquest sistema alienant que funciona mitjançant una jerarquia infinita, però, al mateix temps, localitzable, aprehensible. Contràriament, l'enemic a combatre descosifica la seva imatge, la trenca en infinites figures, recòndites ombres d'un mal que resulta excessivament complicat d'ubicar i, per tant, de destruir. Aquesta *amença fantasma*, aquest *espectre* al que es refereix Derrida i per extensió Kelly en el seu article, respon als paràmetres d'un comportament postmodern. Per altra banda, la presència invisible d'aquest mal atomitzat resulta rotunda si es pensa en l'evanescència de les figures que l'encarnen, moltes de les quals es lliuren ràpidament a la mort en forma d'autoimmolació en nom de la seva causa. L'efecte és similar al que provoca el gran *mastermind* de la sèrie clàssica *El Prisionero*¹⁸⁵. Reiteradament, la

¹⁸⁵ ATV, 1967-1968.

producció britànica presenta un nou antagonista que es presenta com “el nou número dos”. Però, ¿qui és realment el número u?

Contrasta, davant la impossibilitat d’atènyer aquest món incopsable, l’opressió de l’organització que treballa per eliminar el terrorisme. Els elements que intercedeixen en ella són com aquells ciutadans diluïts en una forma estatal administrativa, que, en pro de l’efectivitat, sotmet els seus participants i els sostreu la pròpia llibertat. La literatura d’algunes de les veus de l’Escola de Frankfurt, especialment la de Weber, Adorno i Horkheimer, explica àmpliament aquesta idea, tot prenent la teoria de la carcassa d’acer (*stahlhartes Gehäuse* o també traduïda com a “gàbia de ferro”) com a imatge del resultat coercitiu d’un sistema més preocupat en els resultats econòmics que en les llibertats humanes. Sense abandonar la referència d’aquest corrent, Kelly assimila Bauer al mite odisseic que Adorno i Horkheimer aborden a la seva *Dialèctica de l’Il·luminisme*¹⁸⁶. L’Odisseu autorrepressiu, que es tapa les orelles aferrat al màstil, entregat a un treball que el condemna a la supervivència, però que li sostreu la felicitat. Mentre aquest Odisseu és capaç de superar els perills més extrems mitjançant la seva astúcia i el seu sentit de superació de les dificultats d’un univers hostil, sempre en favor d’un bé comú, es revela absolutament inhàbil de resoldre els seus conflictes personals; el resultat de les seves accions implica un desgast personal irrecuperable per a l’heroi. I, afegeix Kelly, la descripció d’aquesta figura es

¹⁸⁶ ADORNO, T., HORKHEIMER, M.: *Dialectic of Enlightenment*. Continuum Publishing, Nova York, 1997.

complementa perfectament amb les apreciacions que Plató fa d'ella quan parla del mite d'Er¹⁸⁷: si Odisseu pogués escollir la seva pròpia vida, seria un home *privat*, que s'ocupa simplement dels seus propis afers, un ésser anònim. I això és el que intenta Jack Bauer al final de la quarta temporada, desaparèixer, falsejar la seva pròpia mort i construir una nova identitat en un altre espai. Però el seu compromís moral dintre de la lògica utilitarista del propi personatge, no li permet ser anònim, malgrat el deteriorament que les seves accions, el pes de la culpa, i les pèrdues que arrossega el sotmeten a un estat de tortura personal i a un desgast més que evident temporada rera temporada. Efectivament, després de l'explosió nuclear als suburbis de Los Angeles, després de plorar l'execució d'un company i de renunciar a seguir treballant en la seva missió, com diria l'eslògan de la segona temporada, *Jack is back*.

La manca d'alineació en una constel·lació d'accions contra les que Jack lluita converteixen el relat en una dialèctica entre modernitat i postmodernitat. Darrera la cortina s'estén, per a Jack, un territori vacu i sense rostre, que implosiona en una sèrie d'encontres alternats entre l'heroi i els seus enemics, però que mai erradica totalment el problema, perquè la confrontació de Jack és, en realitat, una confrontació fantasmal. L'autoimmunitat a la que ens veníem referint, s'explica a través de la pèrdua progressiva dels enemics, que, al seu torn, es van reemplaçant sense fi. En la Odissea que Bauer travessa, Ítaca no és més que un miratge.

¹⁸⁷ PLATÓ, *The Republic*. Basic Books, Nova York, 1968.

D'una manera molt propera es desenvolupa aquest símil en les altres narracions. Michael Scofield entra en aquesta espiral odisseica que no albira final. La seva decisió és voluntària, però es veu impel·lida per el mateix sentiment de justícia que posseeix Jack Bauer. No obstant, el procés resulta, en alguns aspectes, invers. Darrera Scofield no hi ha una organització definida, almenys aquesta no és visible fins a la segona temporada, quan té l'ocasió de parlar amb el seu pare. I, com hem esmentat al capítol *Saturació*, la conspiració referent al president compta amb la mateixa essència espectral que a 24. Però el sistema policial, com el sistema penitenciari a la primera i a la segona temporada, estan impregnats d'aquesta mecànica burocràtica que, precisament, transforma l'antagonista de la segona temporada, l'agent Mahone, en la nèmese de Jack Bauer, un personatge que viu per la detenció dels presos de Fox River, sacrificant les seves relacions personals i familiars. L'habilitat d'Scofield és la d'aprendre a integrar-se en aquest sistema postmodern i crear, per ell mateix, el seu propi laberint.

El capítol *Scan* (2x3), al qual ens hem referit anteriorment, és una mostra de com Scofield desestructura la seva línia de persecució per crear confusió. El cotxe estavellat en el que, com a espectadors, creiem que ha mort algun dels presos perquè així ho informa la policia, és una falsificació de la mort del propi Scofield, de la mateixa manera que també és falsa l'adreça del magatzem en la que la policia espera trobar-los recollint tot el material per donar-se a la fuga (2x4, *First Down*). Scofield disposa elements aïllats i

contradictoris per generar aquest efecte d'enemic pluralístic, inaprehensible i fragmentat.

Però el relat es replega en si mateix. Aquesta estructura de poder que són la presó i la policia, extensió organitzada d'aquest règim modern, administratiu i eficient, compta amb massa escletxes. I, entre elles, es torna a veure el que no es veu: les diligències d'aquest enemic omnipresent i esmunyedís. Les superposicions entre policia i la representació de la política, sempre corruptes, sempre afectades per aquest virus amenaçant, fusionen les forces contra les que Scofield lluita, fins evidenciar que buscar qualsevol lògica a aquest caos requerirà travessar un llindar de secretisme inexistent, un llindar inaccessible, un llindar on, darrera, com a la porta que condueix a la seva llibertat, sempre hi haurà un mur.

A *Heroes* no hi ha cap idea d'organització governamental. La lluita és individual i desorganitzada i els poders dels herois, a diferència d'altres gestes corals, no contempen la unió dels protagonistes. D'aquí que desenvolupin una lluita aïllada, contradictòria, com la que dibuixen els seus mateixos enemics. Aquesta actitud exemplifica la percepció relativista i caleidoscòpica que afecta el relat: la manera d'entendre la moral es debat en múltiples possibilitats i defuig la clàssica concepció maniqueïsta de les narracions heroïques. Domina, en termes kantians, una mena de *jo patològic* desvirtuat, que s'expressa en la consciència d'estar

actuant per un bé comú, un bé que, paradoxalment, xoca en alguns casos amb inquietuds similars per part dels altres herois.

2.10. Amenaces corporals i invasions víriques

La conseqüència natural del malestar psíquic i el desgast que viuen els protagonistes de les sèries, en forma de trauma o de contradicció personal, es manifesta de manera directa a través de la somatització. Novament el cos es divisa com a receptacle de la inquietud que amaga la pròpia existència dels protagonistes. Resseguint les propostes que Susan Sontag fa a *Illness as Metaphore*¹⁸⁸, quan entén la malaltia a la literatura com una extrapolació de les dolències internes o les repressions socials, la infecció vírica que Mohinder Suresh està destinat a tractar a la Companyia expressa la inquietud postmoderna pel contagi massiu i la inevitable afecció a la desaparició, fins i tot quan es disposa de poders sobrenaturals com en el cas dels herois. La dimensió apocalíptica de la pandèmia no dóna lloc a alternatives i situa el cos com a element *per al* que lluitar, però també *contra* el que lluitar. Situat en aquesta paradoxa, l'actitud de la Companyia envers el tractament de la malaltia resulta extremadament dubtós. En qualsevol cas, la dolència esdevé una extrapolació del conflicte extern a l'interior.

¹⁸⁸ SONTAG, S. *Illness as Metaphore; and AIDS as Metaphore*. Picador/Farrar, Strauss and Giroux, New York, 1989.

No només Molly esdevé una víctima del virus que amenaça amb despoblar el món. Niki, probablement el personatge que ha portat la lluita interna fins a l'extrem a través del conflicte amb el seu *alter ego*, és diagnosticada com a portadora de la variant 138 del Shanti. En una frontal oposició amb Maury quan aquest pretén convèncer-la perquè assassini Bob, contrau el virus de forma accidental. El temps que discorre entre la detecció de la malaltia i la descoberta d'un paliatiu condemna Niki a una mort segura. L'única solució és la transfusió de la sang de Mohinder, a poder ser barrejada amb la de Claire, per poder-la guarir. Una mesura que no oblida les connotacions vampiritzants que desplega el relat en tota la seva estructura. L'entrada en el *regne de la malaltia*, com el defineix Sontag, canvia personalment Niki i sembla deslliurar-la de l'estat paranoic de la duplicitat. La lluita amb els dimonis interns sembla tenir una estreta connexió amb les crisis del cos; enterrada Jessica, la manifestació del desordre de personalitat multiple reapareix de nou, però és precisament en el moment en què Niki cau malalta que l'heroïna pot controlar les seves capacitats i utilitzar la seva enorme física per combatre els segrestadors que tenen capturada a la seva neboda Monica. La fòrmula de la crisi del cos evidencia una crisi social generalitzada, que serveix per mobilitzar un grup, generalment contagiats o possible víctima d'aquest contagi, cap a la lluita contra un poder corrupte, pervertit o conspiratori. En la seva anàlisi sobre la corporeïtat a *Deadwood*¹⁸⁹, Erin Hill plasma la metamorfosi del cos malalt com a ens individual al cos polític,

¹⁸⁹ HILL, E.: "What's afflictin' you?" a LAVERY, D., ed.: *Reading Deadwood. A Western to Swear by*. I. B. Tauris, Nova York, 2006.

constituït com a bloc homogeni per la pròpia epidèmia i derrocador de l'ordre establert.

A *Heroes*, no és rigurosament la presència pandèmica la que eleva la lluita particular a una batalla col·lectiva. Precisament, és l'ombra de l'amenaça el que serveix com a article mobilitzador dels humans evolucionats. Fins i tot, el virus no té una manifestació visible. Niki no presenta símptomes externs que delatin la seva contracció i Sylar, que també ha estat contagiats, ha retornat simplement al seu estat natural, sense poder practicar els poders absorbits a través de la mort d'altres herois. Al mateix temps, l'amenaça es concep tan invisible com contradictòria, una característica pròpia de tota la narrativa postmoderna. Contradictòria, en el sentit que aconsegueix dividir els herois, confondre'ls i lluitar entre ells per defensar les seves conviccions. En aquest sentit, Peter Petrelli representa la defensa de la recerca d'aquest virus, al temps que Mohinder Suresh es situa al costat de la Companyia com a defensor de les accions que aquests emprenen.

L'absència d'un enèmic diàfan, l'evidència que el cos contra el que lluitar és inaprehensible, fantasmagòric, obscur i inconcret, i, encara pitjor, el saber que les seves armes també ho són, fragmenta les posicions i matissa les conviccions morals dels protagonistes. Amb aquest estat de confusió, l'única realitat és que l'explosió de bones intencions no comporta necessàriament la instauració d'un bé comú i, encara més, no impedeix que l'amenaça segueixi estenent-se amb total aquiescència. El resultat és un exèrcit desacompassat i

confús, que es mou d'una manera feixuga i poc operativa. El paral·lelisme que estableix Sontag de la malaltia amb l'imaginari militar¹⁹⁰ accentua més l'alarma que la resolució.

Cal tenir també present, en aquest cas, que l'extensió vírica, com succeeix també en la tercera temporada de *24*, no és fruit d'una causa natural. D'aquesta manera, la lluita generalitzada, el cos polític, no es manifesta directament contra el poder representat per la ciència, per les hipòtesis sobre com guarir la malaltia, sinó que s'enfronta als elements que creen o que possibiliten la difusió d'aquesta malaltia, en un sentit real o en un sentit metafòric. En aquest segon aspecte, la difusió és una difusió mediàtica, que parteix de la manipulació política i que treballa en favor dels interessos del poder governamental. Entrem, doncs, en un àmbit plenament postmodern, on les pors cibernètiques, els virus que afecten a la comunicació, esdevenen, a la llarga, més perillosos que aquells que tenen una conseqüència directa sobre la pròpia salut.

Lluny de la idea que han treballat alguns novel·listes anglosaxons, com Eric Frank Russell¹⁹¹, en què la invasió del virus representa l'encarnació alienígena amb pretensions colonitzadores, l'extensió vírica, aquí, conjuga altres voluntats. La tercera temporada de *24* brega amb l'amenaça terrorista que, en realitat, és

¹⁹⁰ "... the effect of the military imagery on thinking about sickness and health is far from inconsequential. It overmobilizes, it overdescribes, and it powerfully contributes to the excommunicating and stigmatizing of the ill". SONTAG, S.: *Illness as Metaphor and AIDS and Its Metaphors*. Picador, Nova York, 2001, pàg. 67.

¹⁹¹ Pensem, entre altres, en novel·les com *Sinister Barrier* o *Three to Conquer*.

exactament el que representa l'alliberament del Shanti a *Heroes*. La variant oculta en aquesta versió és que la introducció del virus en territori americà es desenvolupa, com és habitual en *24*, a través del pacte condicionat. Si el cartelista mexicà Ramón Salazar no és alliberat de la presó en les properes sis hores, la població de Los Angeles patirà les conseqüències de l'amenaça viral. La intercepció de la mercaderia que amenaça la ciutat americana resulta, a mans de Bauer, una autèntica ironia. Perquè l'inici de la temporada presenta un heroi decadent, immers en una forta addicció a l'heroïna. De nou, el paradigma d'un heroi sacrificat, amb la capacitat d'aturar qualsevol amenaça externa per complicada que resulti, però incapaç de controlar els seus propis dimonis.

La dimensió vírica, al marge d'una lectura literal, observa també un caràcter metafòric, especialment a la sèrie *24*. El miratge especular que es divisa darrera d'alguns personatges, la inclusió d'un talp a la mateixa organització antiterrorista i, sobretot, la dramàtica conclusió que l'eliminació o l'arrest d'un focus de conflicte no bloqueja la metàstasi que expandeix l'amenaça d'atac a qualsevol racó es divideixen com una forma de contagi del *mal* a la societat americana. Prenent com a referència un dels autors literaris que més ha treballat la idea del virus al si dels Estats Units, William Burroughs¹⁹², la presència vírica, sempre lligada a l'entitat corpòria, desenvolupa quatre nocions fonamentals que extreu de diferents fonts: l'esementada presència alienígena a l'organisme a través de

¹⁹² Obres com *The Western Lands*, *The Soft Machine*, *Nova Express* o fins i tot la col·laboració entre Burroughs and Martin McNeill *Ah Pook is Here* travessen la temàtica de l'amenaça endèmica des de diferents perspectives.

la ciència ficció; el contagi, lligat a la subcultura de l'addicció a la droga; la malaltia, com a resultat de l'eclosió de la bomba nuclear; i les dades biològiques, extreptes dels estudis reals en virologia¹⁹³. D'aquests quatre elements, que indubtablement impregnen tant *Heroes* com *24* -i *Prison Break* si es té present el virus informàtic i la malaltia del protagonista-, aquesta darrera reconverteix la inoculació alienígena en la invasió, primer subtil, després descarnada, a la seu de la Unitat Antiterrorista. La UAT es constitueix com a cos i ment perturbada per l'afecció externa que tot ho contamina. Burroughs, per cert, coincideix en aquesta concepció orgànica del virus, que afecta, a parts iguals, no només el cos, sinó també la ment.

Però l'associació física en la temàtica del virus congrega un altre aliat que és també comú en tota la literatura de l'amenaça vírica, el de l'horror polític. Ambdues instàncies es confabulen per generar una dinàmica de pressió interna, que implosiona de manera paral·lela des d'un i altre cantó: les seues que representen el poder, la del candidat Palmer a la primera temporada, la de la Casa Blanca més endavant, albiren la figura de l'*altre* que pren l'espai, entès com a cos, per a pervertir-lo. Fins al punt que la cinquena temporada presenta el president Logan com la llavor de la trama terrorista.

¹⁹³ SEED, D.: *Brainwashing. The Fictions of Mind Control*. The Kent State University Press, Kent, Ohio, 2004, pàgs. 142-143.

3. SIMULTANEÏTAT

3.1. Telepresència i televigilància. Geografies en crisi

“...la peculiaridad de la enunciación televisiva reposa en [...] la simultaneidad de la existencia del enunciador o del enunciatario efectivos, dando lugar a la homodiegeticidad temporal de los actantes de la enunciación”. D’acord amb aquesta *homodiegeticitat* que Nadal¹⁹⁴ assenyala, el directe televisiu es diferencia de la resta dels discursos audiovisuals per aquesta confusió entre el temps dels propis fets narrats i el temps de l’enunciació, de manera que ambdós formen part d’una cronologia coincident. Narrador, relat i espectador comparteixen un mateix plànol temporal i desenvolupen una simultaneïtat que concreta la xarxa de significats de la pròpia narració, això és el *caràcter paradigmàtic* del que parlàvem anteriorment.

La compartició d’aquest temps reforça els mecanismes d’empatia i projecció que dominen els relats. Aquests creen un efecte de transmissió en directe en la que es confonen enunciadors i enunciataris, de manera més ostensible a 24 per la concepció en

¹⁹⁴ NADAL, J. M.: *La enunciación narrativa* a “Investigaciones Semióticas I. Consejo superior de Investigaciones Científicas, Madrid, 1986, pàg. 211.

temps real de la sèrie. D'acord amb aquests efectes, es produeix un discurs on hi ha diferents fonts emissores al mateix moment i una permanent idea de coincidència de tots els temps. S'apel·la constantment i de manera notable a aquesta simultaneïtat, reconstruint l'emissió del directe televisiu dintre de les pròpies històries i investint els propis protagonistes en enunciadors i enunciataris en múltiples ocasions.

Sens dubte, l'efecte de simultaneïtat és també conseqüència de l'explosió de l'efecte multitràma, i de les dinàmiques tecnològiques de descobriment que plantegen aquestes narratives hermètiques, inscrites en un univers postmodern i altament codificat.

Les sèries analitzades es caracteritzen, d'acord amb els trets abans descrits, com a narracions d'exploració on els diferents protagonistes ocupen progressivament un espai expansiu i extensiu *in crescendo* i el recorren vastament en un viatge tant intern com extern. El que és mòbil, esdevé l'essència del relat, allò que realment és permanent i constant. Fins i tot *Prison Break*, en la seva idea primigènia de reclosió, genera trames de mobilitat, com són les que es deriven de la investigació judicial de cas Burrows, fora de la presó. Per sostenir, en conseqüència, aquest interès pel viatge, les sèries que estudiem creen uns mecanismes de transportabilitat de les informacions. Perquè la representació del trajecte sigui a temps real és necessària una presència dels subjectes que realitzen el trajecte. De nou Virilio ho defineix d'aquesta manera:

[...] El trayecto, al igual que el tiempo, tiene tres dimensiones. El pasado, el presente y el futuro; la salida, el viaje y la llegada. No se puede privar al hombre de estas tres dimensiones, sea en relación al tiempo, sea en relación al trayecto, lo que hace que me dirija al otro, que me dirija al que está lejos. Ahora bien, la hiperconcentración del tiempo real reduce a la nada todos los trayectos: al trayecto temporal en beneficio de un presente permanente, y al trayecto del viaje –de aquí a allí, del uno al otro- en beneficio de un *estar ahí* que Michel Serres denomina *fuera de allí*¹⁹⁵.

L'ús del telèfon mòbil, de càmeres, faxos, *palms* i tecnologia de connexió informàtica en xarxa justifiquen aquesta comunicació telemàtica¹⁹⁶ que escurça les distàncies a favor d'aquest *estar allà* i atorga als moments de traspàs espacial la possibilitat de convertir-se en instants imprescindibles, precisament, perquè en moltes ocasions els elements citats són canals per on es vehicula la informació d'uns personatges als altres i s'integren sense dificultat en les intrigues de la trama com a elements amb múltiples possibilitats narratives. Són, al mateix temps, elements de codificació i decodificació de l'enigma, eines d'ocultació i alliberament d'informació que xifren el seu propi llenguatge.

A *Cartes a Milena*, Kafka distingeix aquestes dues sagues tecnològiques, tot matissant que unes podrien considerar-se com

¹⁹⁵ VIRILIO, P.: *Op. Cit.* 1999.

¹⁹⁶ Per *telemàtica* entenem la tecnologia integrada per un o varis ordinadors combinats en els que s'emmagatzemen bancs de dades o altres terminals amb pantalla, relacionats a través d'un sistema a distància com pot ser la via telefònica o l'hertziana.

tecnologies de comunicació-translació, i les altres, tecnologies de comunicació-expressió. Les primeres suposarien la conquesta de l'espai i el temps a través dels mitjans de comunicació. Les segones, materialitzades pels mitjans de comunicació en les seves diferents representacions futuribles, plantejarien una superació de les coordenades físiques i cronològiques i produirien un efecte de desviació i d'interposició d'un ens fantasmagòric. Kafka imagina la mescladissa i Deleuze veu en ella la comunió entre les imatges-afecte i les imatges-acció, la col·locació de les *màquines de fer fantasmes* sobre les màquines de translació¹⁹⁷. Una col·locació que, en aquestes sèries, no desmenteix, en part, les pors de l'autor de *La Imagen-Movimiento*, el temor a convertir les imatges-acció en un moviment gairebé militar, policial, que coagula i endureix els personatges; i les imatges-afecte en una impressió única de la por. Efectivament, es va esgrimint un moviment enfortidor que dibuixa una constel·lació de xoc i fugida, com havíem vist, però també de mecanismes de control i opressió, lligats tots ells a la lluita de forces antagòniques vers la resolució del secret últim. I, en paral·lel, el fantasma traspua pertot. Però, en aquesta coincidència de sèries d'imatges hi ha una voluntat de trasplantament i redempció, un intercanvi i una barreja que fa dels relats una recerca expressiva d'aquests fantasmes. El moviment que travessa l'expressió per trobar-se amb el fantasma.

Aquesta cruïlla, sobre l'efecte resultant del control, una

¹⁹⁷ DELEUZE, G.: *Op. Cit.* 1984, pàg. 156.

ampliació del concepte de panoptisme definit per Bentham¹⁹⁸. Des de qualsevol indret es pot veure i experimentar, al mateix temps, qualsevol situació. Com apunta Vitalis:

C'est dans ce contexte [els no-indrets dels que parla Marc Augé] que la vidéo tente de moderniser les dispositifs panoptiques. La fonction générale d'être vu sans jamais voir, jusqu'alors réservée à des espaces fermés, va être appliquée aux espaces ouverts fréquentés par des individus de plus en plus mobiles¹⁹⁹.

Mitjançant aquests instruments d'ampliació de la visió, que comporten lògicament una relació sovint recíproca de vigilància i intercomunicació, es pot produir un canvi en la relació espacial i en la posada escena de les sèries. Berko cita que la *nova vigilància* propiciada pels sistemes informàtics i videogràfics transcendeix d'igual manera allò temporal i allò espacial. Especialment en aquest darrer aspecte, genera una manera diferent d'entendre el context geogràfic:

In this dialectic between technologies of vision/surveillance (exemplified in the postmodern context by the cybernetic confluence of video and computer technologies) and power/space, between

¹⁹⁸ Entenem l'ampliació del concepte de *panoptisme* des del conjunt de la seva funcionalitat, com a eina de vigilància, i com a eina de poder. "It (el panòptic) is an important mechanism for it automatizes and disindividualizes power... In order to be exercised, this power had to be given the instrument of permanent, exhaustive, omnipresent surveillance, capable of making all visible, as long as it could itself remain invisible" FOUCAULT, M.: "The Eye of Power", a GORDON, Colin, ed.: *Power and Knowledge: Selected Interviews, 1972-1977*, Pantheon Books, Nova York, 1980, pàg. 152.

¹⁹⁹ VITALIS, A.: *Être vu sans jamais voir*, "Le Monde Diplomatique", març 1998, pàgs. 26-27.

seeing and being seen, that has served as a major motivation behind many of the immense changes which have come to characterize the geography of postmodernity²⁰⁰

L'ús d'aquest alt nombre de recursos tecnològics audiovisuals converteix les sèries en espais *multisistèmics*, és a dir, en narracions on conviuen diverses fonts d'imatge i so al mateix temps amb sistemes de representació i funcions molt diverses entre sí. La presència d'aquests recursos resulta, a tots els efectes, un suport per a la comunicació i, especialment, per a la connexió en el sentit més ampli. Connexió entre les persones, els espais, les trames i les pistes, i la cadena lògica de deduccions del misteri principal de la trama. Com a connectors, aquests recursos desenvolupen, corol·làriament, el paper de vincles entre els dos elements que uneixen, i, per tant, supleixen el buit que deixa la dispersió i la llunyania que existeix entre tots els fenòmens citats de les sèries. Sovint diversos elements es conjuminen a favor de l'acompliment d'aquestes funcions, de manera que la suma dels dos recursos satisfà aquesta manca de connexió.

L'indret nucleic des d'on parteix i a on arriba aquesta connexió coincideix amb l'espai al voltant del qual gravitava el viatge constant dels protagonistes. Des d'aquests espais, la UAT, la terrassa de *Heroes*, la presó de Fox River, s'assumeix no només la sutura entre trames i personatges, sinó també el deliri d'un control que trascendeix tota humanitat, una vigilància última que desenvolupa un rol vertebral dins el relat.

²⁰⁰ BERKO, L.: *Op. Cit.*, pàg. 243.

Anteriorment ens hem referit al terrat de l'edifici Deveaux, de *Heroes*, com el balcó que intercedeix entre la vida i la destrucció, el lliurar entre dos mons. Però l'espai atresora el sentit epicèntric de la narració serial, l'indret que reuneix els personatges. Des d'una perspectiva similar a la que ofereix la UAT a 24, tot erigint-se com l'atalaia des de la qual s'observen les relacions dels personatges i es maniobren determinades accions:

Isaac: *There is something about this roof.*

Simone: *You and I spent a lot of time up here.*

Isaac: *I mean, it's connected with what's happening. It's important somehow.*

Efectivament, com apunten Isaac i Simone a *Distractions* (1x14), l'espai exerceix com a punt referencial i genera una energia màgica en el relat; una energia avesada al control dels personatges, al seu domini. La confusió entre espai públic i privat d'aquest indret, entre la pertinença imprecisa a una estança interior o exterior, fa que concebem aquest indret com un espai d'interval, que retalla les distàncies entre temps i espai i entre realitat i onirisme. Justament l'escapada de Claude i Peter de Bennet quan aquest aconseguix veure'ls es pronuncia a través de l'aturada temporal de Peter, que aprofita el lapse cronològic per davallar del terrat, amb Claude entre els seus braços, i desfer-se de l'Haitià i de Noah (1x16, *Unexpected*).



L'assimilació entre l'espai públic i el privat apunta el que Mike Davis ha assenyalat hipotèticament en relació a les seves anàlisis sobre l'ecologia del terror a la ciutat de Los Angeles: una *privatització del reialme arquitectural públic* que és augmentada per l'espai electrònic i que restringeix l'accés a l'*àgora invisible*. No obstant, la confrontació espacio-temporal, l'estètica de la vigilància i la coerció, no desenvolupa matissos de disjuntives

socials o econòmiques d'una manera manifesta, com es derivaria de les anotacions de Davis, sinó que aquestes es limiten a les fronteres narratives. En tot cas, no obstant, el que s'observa és un moviment de l'espai vital de la ciutat cap a un *espai terminal*, que Scott Bukatman observa en *Blade Runner* i fa extensiu a les narracions de ciència ficció, així com Allan Cameron assenyala en el seu estudi sobre *Time Code*. De manera ostensible a *24* però subreptíciament també a *Heroes* i a *Prison Break*, aquest tipus de serialitat gesticula uns codis on la hipermediació circumscriu els personatges a un pla de dues dimensions; aquest espai bidimensional en el que es basa la representació de *locus* i *chronos*. Només així s'entén la proliferació de productes sucedanis d'aquestes sèries, com blogs alternatius, jocs d'ordinador, websodes, avatars, etc.

Allan Cameron²⁰¹ indica un cert sentit de recerca d'una identitat nacional en les narracions que treballen la idea de simultaneïtat, basant-se en el concepte de les comunitats imaginades d'Anderson²⁰² i probablement les implicacions polítiques de la sèrie *24* –també, més subtilment, de les altres dues produccions- i la voluntat d'atraure una audiència global tinguin a veure també en la construcció d'aquestes estructures. El *moment post 11 de setembre*, amb totes les seves implicacions, contribueix a una conceptualització d'un nou espai públic, extern i global que comparteixen aquestes sèries. La definició d'un *etnopaisatge*

²⁰¹ CAMERON, A.: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan, Nova York, 2008, pàg. 158.

²⁰² ANDERSON, B.: *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. Verso, Londres, 1991, pàg. 24.

transnacional inscriu les sèries, encara seguint Cameron, en una *estètica de la globalització*, on la discontinuïtat narrativa està vinculada al seguiment dels personatges en paisatges completament heterogenis i aparentment irreconciliables.

Allan Cameron²⁰³ de nou es refereix a la divisió que fa William J. Mitchell²⁰⁴ entre *urbs* i *civitas*. El primer concepte es referiria al territori de la formació civil, mentre que el segon al·ludiria a la unió de determinats col·lectius per una sèrie d'afinitats, de tipus familiar, religiós, polític, econòmic, etc. Mentre la serialitat tradicional s'ha mogut generalment per aquesta adhesió a la *urbs*, com a espai recurrent i revisitable, les ficcions que tractem desfan aquest concepte des de totes les seves extremitats. Produccions contemporànies, com *Alias*, ja dibuixen aquesta transició quan mostren com l'agent Sidney Bristow es trasllada a diferents ciutats d'arreu del món per atendre un conflicte global i com la simultaneïtat tecnològica trenca els patrons serials de l'adscripció dels personatges a un sol espai. Aquest tipus de sèries han desenvolupat un reguitzell de produccions cinematogràfiques derivades d'aquesta estructura global, el que Jameson ha anomenat *narratives de Simultaneïtat Monàdica Simultània (SMS)*²⁰⁵.

L'espai global, la ciutat simultània, es descomposa en un entorn que progressa cap a un estadi en què la circulació, per

²⁰³ CAMERON, A.: *Op. Cit.*, pàg. 145.

²⁰⁴ MITCHELL, W.J.: "Urban life, Jim – But not as we know it", a *e-topia*, MIT, Cambridge, Massachussets, 1999, pàg. 96.

²⁰⁵ JAMESON, F.: *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. Indiana University Press, Bloomington i Indianapolis, 1996, pàg. 116.

il·lusòria, i encara que exacerbada, resulta nul·la. “No longer is the city the site of circulation, motion, *action*: if it retains a monumental status, it has become monument to entropy”, assevera Bukatman²⁰⁶. És la conquesta entròpica el que degenera la mobilitat urbana i li usurpa el seu rol habitual, convertint-la en un *locus* inert, que depassa el sentit humà. Entenent aquest nou estat vegetatiu de la ciutat com una realitat *de facto* que es trasllada del gènere pur de la ciència ficció futurista a les sèries tractades, existeix una enorme contradicció respecte tot l'esmentat quan es pensa l'actitud dels personatges en el curs d'un viatge, la qual remou la possible consciència d'un espai *narratiu*. Com concebre l'itinerari del personatges en un indret que, d'acord amb el que propugna Bukatman, no respira?

Es tracta, resseguint les proposicions que Jameson fa al respecte²⁰⁷, de la creació d'un univers sense mobilitat, però únicament representat *en moviment*. Les connexions entre els diferents espais són arrencades d'aquesta *orgia de la moció*, que explora la descentralització espacial a través de solucions com la verticalitat de les accions: en nombroses ocasions apareixen helicòpters, terrats, persones que ascendeixen i descendeixen en estructures elevades. El cos s'absenta en aquest espai urbà sobreexposat, tal i com el defineix Virilio²⁰⁸, que transforma la

²⁰⁶ BUKATMAN, S.: *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press. Durham i Londres, 1993, pàg. 121.

²⁰⁷ JAMESON, F.: “Science Fiction as a Spatial Genre: Generic Discontinuities and the Problem of Figuration in Vonda McIntyre’s *The Exile Waiting*” a *Science-Fiction Studies*, vol. 14, 1987.

²⁰⁸ VIRILIO, P.: “The Overexposed City” a *ZONE* 1/2, 1984.

geografia en un indret *terminal*, assimilable al dels espais de circulació de les informacions.

“Helicopters and people jumping out of helicopters, people so in love they’d run to get on even when there wasn’t any pressure. Choppers rising stright out of small cleared jungle spaces, wobbling down onto city rooftops, cartons of rations and ammunition thrown off, dead and wounded loaded on”, Michael Herr narra a *Dispatches*, el testimoni periodístic en primera persona de la Guerra del Vietnam i un clar progenitor, per a Bukatman, del cyberpunk i la concepció simultània de l’experiència humana a la ciutat.

El trencament dels límits urbans experimenta exemples de notable estranyesa en el conjunt dels relats que tractem. La sisena temporada de *24* col·loca Jack Bauer i el seu pare al bell mig de la metàfora (6x10, 3:00 P.M – 4:00 P.M.). Cara a cara a les alçades Los Angeles, el seu diàleg prefigurarà el seu primer encontre, com en el duel d’un western interminablement postposat. Philip Bauer acaba d’assassinar el germà de Jack i segresta per primera vegada el seu nét Josh. Pare i fill es troben als terrats de la ciutat californiana, l’abisme entre ells, negociant l’alliberament de Josh. Un, des d’un edifici, telèfon en mà. L’altre, emmirallat en la mateixa postura, però situat a l’edifici del davant. El diàleg acusa el vertigen de la posada en escena i la ciutat es fragmenta al temps que s’uneix per vectors no relatius a l’espai, perquè la unitat urbana ja s’ha desfet irremeiablement als seus peus.



L'espai, en aquest cas, deixa de ser el que Manuel Delgado consideraria un *espai transversal*²⁰⁹, aquells indrets que dominen en aquests relats i que vindrien a definir els llocs per ser travessats. Podríem, més aviat definir-lo com un *espai isolat*, un tipus d'indret que es contraposarà al transversal i que concentrarà en els relats diverses condicions: la de punt neuràlgic de l'acció, a la qual moltes vegades el relat li és redundant i els fets retornen; la del confrontament amb un altre espai aïllat, al que s'arriba únicament a través dels mitjans de comunicació; i, finalment, la que estableix una dialèctica paradoxal entre el *dins* i el *fora*, que veurem més endavant.

²⁰⁹ DELGADO, M.: *Animal Público*, Anagrama, Barcelona, 1993, pàg. 36.

La dimensió mítica que adquireix l'espai en l'exercici serial per efecte de la seva connotació simbòlica i l'organització d'una posada en escena carregada de sentit defensa la singularitat sovint a través del contrast. Els pocs espais que són reconeixibles i redunden en la seva aparició, el terrat de Deveaux a *Heroes*, la UAT a *24*, contrauen una acció antagonica respecte als indrets vacus, mancats de memòria i allargats indefinidament. L'indret del qual es parteix i al qual es torna, tal i com conceben Balló i Pérez l'espai serial, esdevé finalment un espai més de pas, un espai que no pot retenir uns personatges en acció constant. No per la construcció èpica de les històries, sinó per la pròpia inconsistència d'aquest espai, per la crida dels altres i per la política de desconfiança estesa cap a qualsvol personatge i a l'espai com a protagonista en si. I és que els indrets fixes no deixen de ser, al mateix temps, espais amenaçats. L'edifici Deveaux conté el misteri de la presència ambígua, de les aparicions inesperades i del destí fatal, experimentat a través de les diferents vivències dels herois. Com també succeeix amb l'estudi de pintura d'Isaac Méndez. La UAT contempla l'amenaça en diverses ocasions. L'atemptat terrorista de la segona temporada, la inoculació del virus a la tercera o la irrupció de diversos terroristes enviats per Gedrenko i que salden la seva presència amb la mort de Milo Pressman a la sisena temporada, tots aquests atacs expliquen la vulnerabilitat d'un espai en crisi i dominat per nombroses tensions tant al seu interior com a l'exterior.

La devastació de la UAT, no obstant, no enterra totalment l'espai. Aquest es restitueix, renaixent després de l'agressió i ressucitant com si es tractés d'un dels personatges de la trama. Aquesta destrucció exuda un cert caràcter purgatiu; amb la seva anihilació o amb la seva parcial damnificació es regenera el teixit de l'edifici serial, per recuperar una nova espasa de Damocles sobre l'espai en sí. “La casa devastada en un episodio de cualquier ficción seriada puede suponer, en cambio, un momento de intensidad vivificadora, a partir de un proceso crítico de combustión previo a la recuperación cíclica de la armonía”²¹⁰. Però l'armonia falla, perquè l'aniquilació i la conseqüent reconstrucció de la UAT supura la inquietud del nou terror.

En paral·lel, l'altre espai estable de 24, la seu política, ja siguin les oficines del partit del candidat presidenciable o la mateixa Casa Blanca, es sotmeten exactament a la mateixa amenaça assassina. Des de l'intent d'assassinat de David Palmer, a la primera temporada, fins al del seu germà Wayne, al búnker presidencial. La reconstrucció citada ni tan sols es veu, forma part exclusivament d'un moment climàtic que res té a veure amb la voluntat de resarcir el text d'una situació límit. L'espai resulta un contenidor de tensions, però, al mateix temps, un imant preuat per a elles, perquè a través de la materialització dels conflictes destructors es justifiquen els girs en les accions dels personatges.

²¹⁰ BALLO, J., PÉREZ, X.: *Op. Cit.*, pàg. 52.

S'instaura, sobre aquest terreny àvid de conflictivitat, la ferida familiar que comparteixen tots els relats. Perquè en ells fecunden els símbols de comunicació d'uns personatges amb una vinculació de parentesc. Resulta significatiu que la filla de Bauer acabi treballant a la UAT. I que la seva dona sigui assassinada en els mateixos corredors laberíntics de la Unitat Antiterrorista. Els germans Scofield/Burrows, al seu torn construeixen la seva relació de fraternitat en torn a la idea de la significació de l'espai. La tanca de filferro que els separa a la tercera temporada, un dintre de la presó, l'altre, fora, escenificarà el seu desacord.

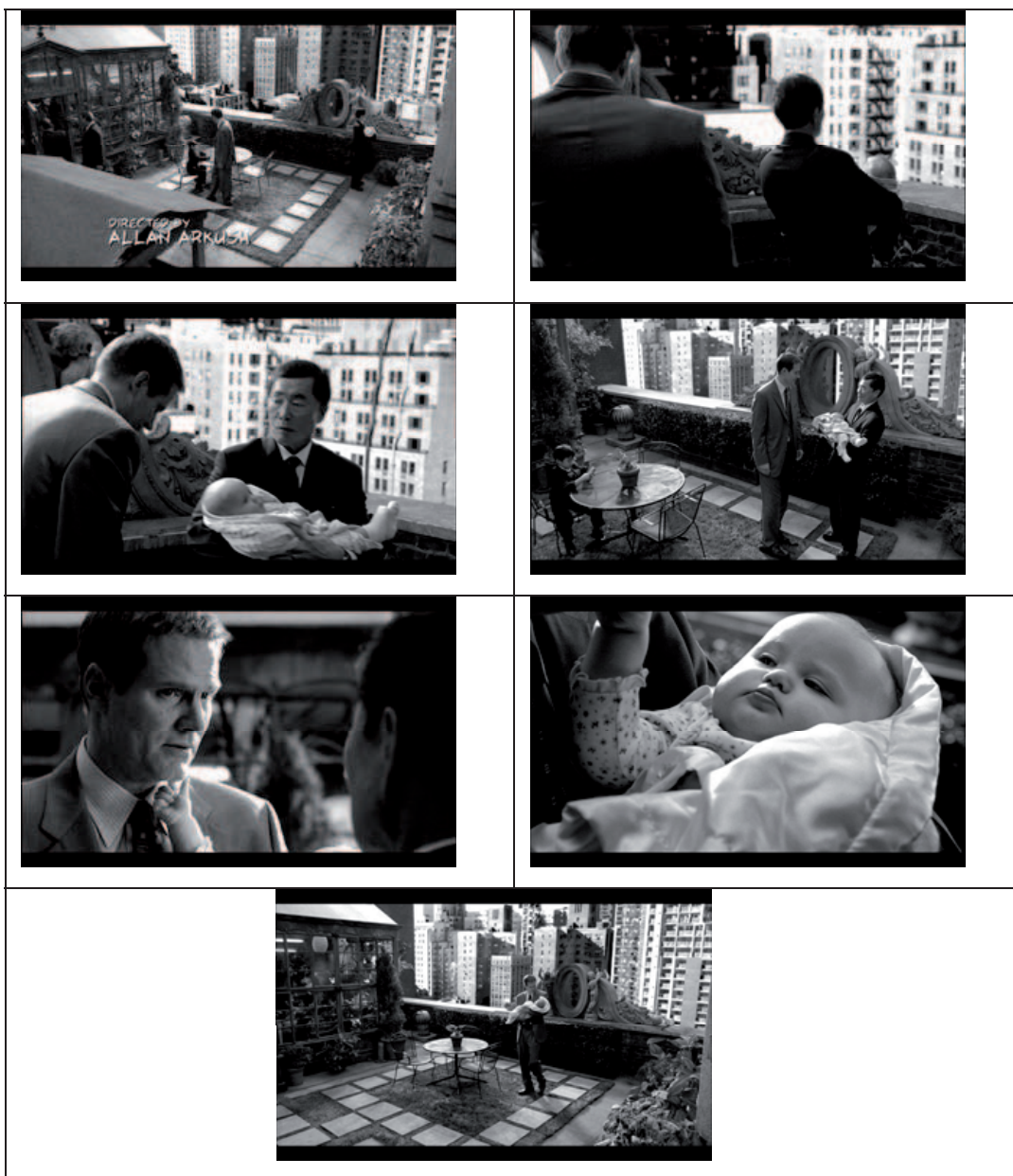


I el fet que, en el mateix terrat de l'edifici Deveaux, Noah Bennet rebi en adopció Claire, a mans de Kaito Nakamura en el capítol retrospectiu *Company Man*, il·lustra perfectament l'assumpció del control de la Companyia transportat a un àmbit familiar; la realitat manifesta de la tendència del serial televisiu a reincidir sobre el tema de les sagues familiars. L'espai fixe resulta ser un espai de *mediació simbòlica*, on s'intensifiquen les mecàniques de control del relat, perquè a ell s'extrapolen les complexes relacions de consanguinitat, i en ell es dissenya un territori de *simultaneïtat gestora*, en tant que les accions dels personatges s'organitzen simultàniament en resposta a unes motivacions professionals i al mateix temps familiars.

Reprenem l'episodi de l'adopció de Claire. En aquest moment retrospectiu, les qualitats de Claire romanen encara desconegudes, però es poden pressuposar del fet que el bebè ha sobreviscut l'incendi en què la seva mare, Meredith Gordon, va falsejar la seva mort per evitar ser localitzada per la Companyia. Aquesta presa de poder per part de Míster Bennet, lligam indeleble i definitiu de la vida familiar i el compromís laboral, reobre les consideracions que McLuhan entona al voltant de la *horse opera*²¹¹, tipificada com el *western* sovint serial on actua una sort de *cliffhanger* que expandeix les hipòtesis com hem anat veient. En la *horse opera* combaten dues forces que, en realitat, encarnen les tradicions més arrelades de l'imaginari de l'Oest Americà, la

²¹¹ McLUHAN, M.: *Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*. The Vanguard Press, Nova York, 1951.

senyalització de la frontera i la llar com a indret perenne i estàtic. Dos termes antònims que romanen separats de manera tràgica i que esquerden les imbricacions entre sentiment i acció, ente família i negoci²¹².



²¹² Per conèixer més sobre la figura de l'heroi tràgic al gènere *western*, consulteu la tesi doctoral *El héroe trágico en el western. El género y sus límites*, de Francesc Xavier Benavente.

Sens dubte, l'espai es va construir com un indret *ocular*, un lloc d'observació, càlcul i manipulació vigilant. Sigui per la seva situació privilegiada, sigui mitjançant l'artilugi tecnològic. Dos estatuts que s'encavalquen recurrentment i que funcionen com a metàfora reversible. Si l'experiència serial d'aquestes produccions amb l'instrument tecnològic desenfunda una nova manera d'entendre l'entorn és perquè permet que les seves narratives trepitgin el terreny reliscós de la idea d'espai, de límit, i del comportament de l'heroi en relació a aquest espai, com a concepte indissociable. Mentre Kierkegaard encamina una recerca de la sublimació a través del quotidià, pilar estabilitzador per als personatges, les sèries que tractem capturen el sublim des de l'espirit tecnològic. *Sublim tecnològic* és com Jameson es refereix a la transformació de l'estètica d'admiració de la majestuositat de la naturalesa, perquè, aquesta ha estat absolutament dominada per la tecnologia²¹³. La simultaneïtat global de la que gaudeixen els personatges a través dels aparells tècnics observa la contrapartida esmentada, la dissolució de les fronteres entre allò que forma part de l'esfera pública i el que remet a l'àmbit privat. Amb la dinamitació del privat es genera la controvèrsia en el propi heroi, que perd la noció del seu posicionament en un o altre costat de la línia divisòria. Això reobre esquerdes en la composició polièdrica dels personatges,

²¹³ Més enllà de Kierkegaard, altres autors com Burke o Kant han reforçat la idea de la sublimitat a través de l'entorn natural, mentre que, al costat de Jameson, Lyotard enalteix un sublim postmodern, emparat en l'al·legoria, l'exageració hiperbòlica i l'alteritat per representar l'irrepresentable, que comporta un sentit de l'horror i la complexitat del present. La contemporaneïtat serial ha sumit algunes de les peces desenvolupades en entorns naturals en aquesta impostació de la representació a través de la tècnica.

que perden la noció de sacrifici individual i l'interès col·lectiu. El lloc transformat en espai simbòlic no fa més que situar l'heroi *al llindar de*, i aquesta posició, indiscernible de la qüestió de l'espai, contempla, obertament, un component tràgic que els protagonistes assumeixen amb incomoditat²¹⁴.

El moviment constant dels personatges a la recerca de la superació d'aquests límits, la seva entrega tota a l'àmbit laboral, genera aquesta ostensible tensió; una tensió que es resol de manera dramàtica amb la inclusió d'un univers dins l'altre, amb l'erosió d'una i altra frontera fins a la seva fusió. No obstant, aquesta integració d'universos, sempre dolorosa, passa pels mecanismes que retallen les distàncies, per la proximitat alterada que resulta de la maquinària tecnològica contemporània. D'aquí que Bennet pugui controlar la seva filla a través de l'ordinador i penetrar en la seva vida privada. En el moment en què Claire és lliurada a Noah en un espai que pertany a la Companyia, d'on neixen les confabulacions de la generació precedent, la divisió entre un i altre univers és dissolta i la tradicional opció que la serialitat obre entre un i altre

²¹⁴ A *Animal Público*, Manuel Delgado refereix la posició al llindar com un estat d'incomoditat que porta habitualment al sacrifici: "El intercambio entre ambos mundos –el visible y el invisible; lo profano y lo sagrado– es hasta tal punto comprometido que aquellos que asumen llevar a cabo físicamente los tránsitos, los desplazamientos, la vulneración de la distancia brutal que los separa han de hacerlo atravesando o habilitando un territorio *de nada y de nadie* que implica la alteración absoluta de las identidades, el encuentro con una alteridad total, en una experiencia del máximo riesgo. El franqueamiento de esa frontera entre universos aparece protocolizado de distintos modos, según el momento histórico y la sociedad, pero se concreta en las técnicas rituales que la antropología religiosa designa como *sacrificio*". Més enllà de l'antropologia religiosa, considerem que aquest llindar de pensament i acció en el que es situen els protagonistes els condemna a un acte sacrificial que marcarà el conjunt de les sèries. DELGADO, M.: *Op. Cit.*, pàg. 101.

entorn esdevé part d'una manera evolucionada de concebre la ficció serial.

Tal és la intimació entre el que es produeix dins i fora dels límits ètics dels personatges per la confusió del personal i el laboral i els mecanismes de vigilància que permeten connectar un i l'altre, que Jack Bauer no pot deixar de sucumbir als seus efectes, per damunt de l'abandó de la seva missió principal. Quan Bauer descobreix l'existència de la seva parella, Audrey, donada per morta a la Xina durant la recerca del protagonista a una de les presons d'aquest país, les investigacions de l'agent suporten un gir radical en el seu habitual comportament. L'alliberament d'Audrey es converteix en l'obsessió de Jack, que interposa aparentment aquest interès a la seguretat de la nació, en muntar una trobada amb els seus segrestadors per intercanviar unes bombes nuclears per la seva parella. Bauer assajarà la següent estratègia: posar Audrey en llibertat i a recer de qualsevol perill, mentre fa esclatar les bombes en una zona desèrtica als afores de Los Angeles, immolant-se ell mateix i matant, amb la mateixa explosió, els terroristes xinesos. Per bé que la seva actitud guarda una intenció absolutament altruista, Bauer corre el risc que la seva missió no es produeixi com ell voldria i, d'aquesta manera, posa també sota perill a tot el país. Això és precisament el que succeeix. Després de saltar-se tots els protocols que s'enuncien al seu camí, el cap d'operacions, Doyle, aborta l'explosió en el moment en què Cheng, el líder dels terroristes, ja té el xip per crear armes nuclears com les que han esclatat al llarg de la temporada.

3.2. L'allargament de la mirada

El territori limítrof que situa els personatges en una diatriba personal compta amb la mirada atenta d'aquest control que teledirigeix les vides dels protagonistes. Seria impossible pensar en les implicacions d'Audrey en aquesta trama si no és perquè, darrera d'ella, existeix un sistema que connecta al mateix temps dos entorns que es presenten com a simultanis i indissociables. En aquesta situació, les *cellspace technologies* treballen en una direcció oposada a la videovigilància, però complementen la seva acció. Mentre que la videovigilància transforma l'espai físic i els seus moradors en dades, les tecnologies *cellspace* aporten dades a moradors d'un espai mòbil.

La peculiaritat del rastreig *fixe* a través de les xarxes telefòniques al que a *Prison Break* són sotmesos els personatges per a la seva localització explica aquesta diferència. La consciència d'ésser perseguits comporta que els trànsfuges es serveixin de cabines telefòniques, en comptes d'utilitzar aparells mòbils. El resultat és una recerca sobre pistes estàtiques, incrustades en l'espai i despreses dels propis personatges. Un efecte dissímil respecte al que es produeix en les altres sèries, on els personatges es converteixen directament en coordenada, en objecte. L'explicació es troba precisament en la voluntat d'escapar d'aquesta objectificació i de la inscripció dels personatges en el propi espai. De fet, la incrustració immòbil dels artilugis que possibiliten la simultaneïtat a

la topologia genera determinats conflictes, perquè reestructura la idea d'un espai ubicu, que permet la seva recepció en qualsevol indret, i reelabora sobre l'esclavatge a aquests aparells. Els desencontres entre Mari Cruz i Sucre, quan, per exemple, el pres no pot agafar la trucada d'una cabina pública perquè la policia està just inspeccionant la zona, o els que es produeixen de manera similar entre C-Note i la seva dona introdueixen aquesta reflexió. La immobilitat es contempla com un risc que amenaça amb el final de la trama, la cessió de l'acció i la impossibilitat de reconciliar-se amb un temps que mai flaqueja.

L'espai estanc, en aquest cas, la cabina telefònica, es queda en un terme mig, en què el seu usuari pot ser detectat i, per tant, convertit en objecte de cerca, i, conseqüentment, en un *cellspace*, que accedeix a les informacions que li passen des d'altres punts en relació als conflictes personals dels personatges, entenent que no documenten un espai mòbil, però sí un espai intermitent i discontinu que és precisament aquell que marca la diferent ubicació de les cabines telefòniques.

Robert Arp i John Carpenter es refereixen al fenomen de la utilització de determinats objectes amb la finalitat d'obtenir qualsevol cosa d'una persona com a *objectificació*. Destaca, entre aquests elements, el control remot i la teledirecció com a mecanisme que pren avantatge sobre els personatges i els domina completament. Walid, a la sisena temporada de *24*, esdevé un doble personatge objectificat, perquè serveix com a eina de l'FBI per

infiltrar determinades informacions i, al mateix temps, perquè la seva visualització a través de càmeres de seguretat que el guien i li demanen certes accions va definint en ell una naturalesa merament instrumental. Tal naturalesa pren consistència en aquest tipus de sèries contemporànies, en les que l'extensa coralitat, la complexitat narrativa i la impunitat amb la que s'assumeix la mort dels personatges permet una actitud àmpliament utilitarista en relació als actants de les sèries. La tortura i la degradació del cos humà, com a sucedani d'aquesta objectificació, són efectes col·laterals a la resposta justificada per l'ètica de l'obligació: davant la necessitat d'actuar ràpidament per la seguretat de l'estat i el sacrifici per al bé públic, es legitima qualsevol acció que serveixi a aquesta finalitat. L'excepció legal, en el sentit pràcticament estricte, com succeeix a *24*, o en un sentit més ampli, com és el cas de *Heroes* i *Prison Break*, pot atendre a través del control de les altes tecnologies les crisis que incumbeixen el conflicte general o la crisi externa, però minimitzen el conflicte intern, redueixen els personatges, engoleixen les seves preocupacions personals i els anihilen com a herois²¹⁵. El cos es desnaturalitza i cedeix a l'objectificació per damunt d'unes forces motores a les que ja no pot obeir, però l'ànim dels personatges es deu també a aquesta objectificació anorreadora.

²¹⁵ “By reducing people to instrumental objects, which are seen either as pawns to be manipulated or as receptacles of information that must be extracted, humanity is excised from the object and the subject, the interrogated and the interrogator. Paradoxically, such practices are done in the name of preserving their opposite: civil society, human rights, political accountability and democratic processes”. MONAHAN, T.: “Just-in-time Security. Permanent exceptions and neoliberal orders”, a PEACOCK, S.: *Reading 24. TV against the clock*. I.B. Tauris & Co, Nova York, 2007, pàg. 112.

Efectivament, d'aquest procés emergeixen les zones d'indistinció a les que es refereix Agamben²¹⁶ quan parla de l'assimilació entre l'acte en potència i l'acte real. En un estat indeterminat i excepcional, algunes accions inimaginables en condicions habituals es manifesten ara de manera natural. Una manifestació que desemboca en una mirada sobirana i controladora. L'estat d'excepció al que fa referència Agamben convida a una mirada alterna a la que resulta impossible escapar. En les ficcions televisives futuristes, com també en aquelles relatives a l'espionatge, el retall espacial, la proximitat del *locus*, s'anuncia mitjançant la intercomunicació localitzada i quirúrgica de l'objecte/subjecte i, generalment, una voluntat de no manipulació del mateix (el cas peoner de *The Prisoner* tornaria a il·lustrar aquesta afirmació.) El poder de la mirada sobirana s'exerceix de manera concentrada, sobre un espai de reclosió, sobre indrets *experimentals*. Però es va ampliant a mesura que aquest tipus de sèries maduren amb el temps. Només cal recordar experiències de sèries contemporànies, que situen aquest espectre vigilant darrera d'un ordre sobiranista i manipulador. *Lost* formula la construcció d'un règim teletòpic, on *the Others* i, especialment, la seva figura líder, Benjamin Linus, controlen a través de tota una maquinària d'observació edificada en un entorn aparentement verge les evolucions del grup de supervivents de l'illa. Mitjançant aquesta mirada permanent i ubíqua, oculta sovint en els diferents búnkers

²¹⁶ AGAMBEN, G.: *State of exception*. University of Chicago Press, Chicago, 2005.

soterrats a l'illa, el *sobirà* controla les vides dels protagonistes, enregistrant tota la seva trajectòria personal en diferents dossiers.

Aquest poder d'observació i localització dels personatges en l'espai concorda amb el que s'ha denominat *realitat augmentada*, per oposició a la *realitat virtual*. La diferència és abismal. Mentre a la *realitat virtual*, qualsevol treball conflueix en un espai recreat o simplement creat, però inexistent, perquè la fisicitat resulta innecessària i es bloqueja, la *realitat augmentada* ajuda l'usuari a treballar en un espai físic reconeixible que va creixent amb informació addicional. Una característica, per cert, que té a veure amb el consum de les pròpies sèries. Les webs dels personatges, els podcasts, els websodes, fòrums, blogs, etc. contribueixen a la creació d'un espai creixent instal·lat en la recepció de la mateixa manera que s'instal·la en la pròpia història. Així mateix, la realitat augmentada dels personatges dintre de la ficció serial delibera una funció il·lusòria, hipotètica. El creixement de la informació amplia les distàncies dels mons que habiten els personatges i l'espai que media entre elles acaba resultant intuïtiu, però mai un terreny abarcable, segur i clarificador. L'excés informatiu resulta, absolutament atordidor i genera més dubtes que solucions.

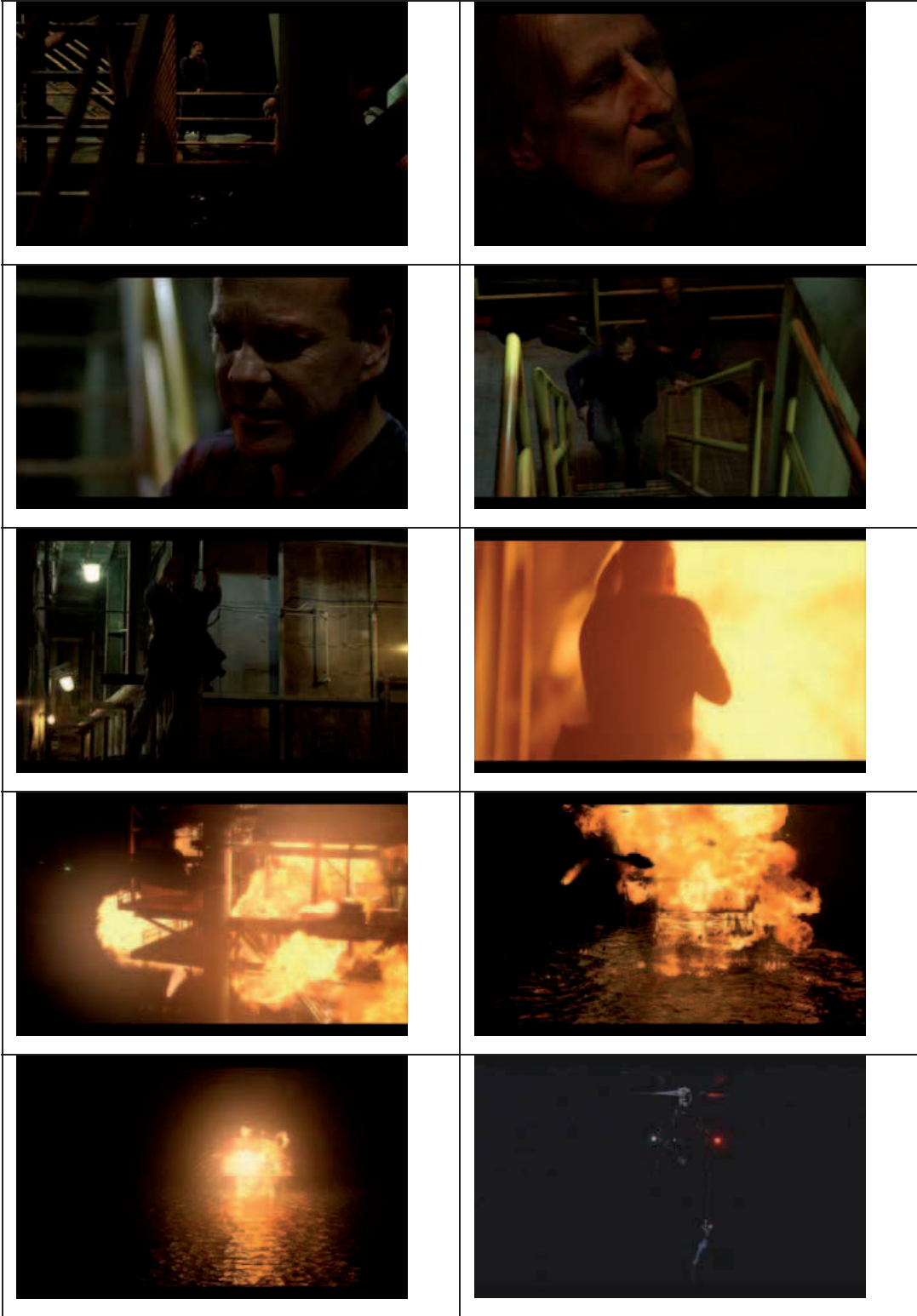
La màxima confusió de l'espai fins a la separació i desconexió respecte a altres personatges, o bé el contrari, la impossibilitat de replegar informació sobre l'indret on es troben els protagonistes procedeix a la desarticulació de la trama narrativa. Això es manifesta notablement a la segona temporada de *Prison*

Break. El moment en què un personatge és capturat representa el final de la seva línia argumental, especialment per l'associació entre el final del trajecte i l'assassinat del personatge. L'únic cas en el que no s'aborta la línia d'acció del personatge un cop arrestat és el de C-Note, però la seva intervenció sobre la trama principal es minimitza progressivament fins al punt que la tercera temporada prescindeix totalment del personatge. El dret a aturar-se resulta una assumptió d'unes llibertats que no són comunes als personatges de la sèrie i l'obligació a la mobilitat dinamita els fonaments d'una simultaneïtat que els personatges necessiten mantenir per aliar-se en contra de les dificultats.

Efectivament, l'espai finit es revela com un espai inservible, artificial, que mena a la deserció dels personatges en les seves diferents accepcions. Trama i espai es confabulen en aquesta operació, perquè l'espai que no és reproductible, que no pot anar més enllà en la connexió de trames, esdevé inert. Els darrers minuts de la sisena temporada de *24* estableixen un diàleg invers amb aquesta descripció. Philip Bauer, el pare de l'heroi de la sèrie, porta Josh, el seu nét que ha segrestat a una base petrolera al mig del mar. Els objectius del patriarca de la família Bauer són emigrar a la Xina a través del traspàs governamental i la concessió de la immunitat dels Estats Units i oferir allà una millor vida per a Josh. Com sempre hi ha un element a intercanviar: la possessió de la tecnologia nuclear per fer esclatar les bombes als Estats Units. En aquesta tessitura, el govern de Wayne Palmer decideix atacar la

plataforma petrolífera i sacrificar la vida de Josh, per salvar la de milers de persones al llarg de Nordamèrica.

Però Jack, compromès a rescatar el seu nebot, intervé personalment en l'operació. Ajudat per Buchanan, accedeix a la plataforma a través d'un helicòpter i es situa davant del seu pare per mantenir un diàleg amb la destrucció: Philip Bauer encarna la perversió humana, la desfiguració del sentit de l'ètica, adulterada únicament per una ambició sense límits. La conversa intergeneracional, condemnada per la imminència de l'explosió, es desenvolupa de manera absurda en aquest espai aïllat, on la construcció humana ha guanyat terreny a la natura. No hi ha res a dir-se. El temps, per sempre impertinent, no deixa massa marge. I Jack es dedica simplement a relatar el que passarà un cop abandoni la plataforma... L'explosió es produeix moments després, Jack sobrevolant l'oceà, penjat dèbilment d'una corda que emana de l'helicòpter de Buchanan; la corrosió, el foc ardent, uns quants metres més avall. A les proximitats de la costa, l'heroi es llença al buit, inicialment, sense prevenir Buchanan. L'aigua del Pacífic, prop de la vora del mar recull el seu cos esgotat, un cos que es retroba amb la natura i es recull de la intensitat de la jornada abandonat a la sol·litud i apeant-se de l'activitat incessant. Un cos que abandona.





Bataille recolliria aquest retorn als orígens sota un caràcter sacrificial, detall que intervé en el nostre discurs en tant que imbrinca la dimissió personal amb la renúncia al laberint urbà, al caos interconnectat i assetjador i a la renúncia al fet serial; el que és el mateix, l'assumpció de l'aturada. Aquest argument confronta la visió nihilista que Bataille aborda amb el desenvolupament de la

idea de recollir-se en allò primitiu. Interpretar les línies de l'autor francès amb aquesta voluntat nietzscheana il·lumina les consideracions que alguns autors com Sharrett²¹⁷ han elaborat en relació als impulsos suïcides de la consciència mítica oriental. La institució del sagrat, l'intercanvi sacrificial, és el que marca l'origen i el final de la societat; de manera simultània, resol el benefici i la destrucció i, per tant, exhuma un patetisme ostensible. En ell es reconeix l'instint autodestructiu, el descens a l'orgia de la anihilació, perquè la conscessió de l'heroi és una conscessió a la jerarquia i la classe política, al benefici comú i a la destrucció personal²¹⁸. El que vindrà a continuació a la sèrie 24 serà la manifestació clara d'una deserció. No només professional. Sinó, per damunt de tot, vital. Una deserció que deixarem per més endavant en el nostre discurs.

Com l'espai finit que condueix els herois a aquest abandó, l'espai cec també es demostra absurd en aquest tipus de relats. El trajecte a una nova realitat (televisada), doncs, que Virilio entén, prenent la comparació que Maupassant fa entre viatge i somni, com una revisitació gastada i coneguda, explora ara ferotgement qualsevol terreny, s'infiltra per qualsevol escletxa i ho fa de manera inevitable, perquè revela un univers on tot està connectat i no hi ha

²¹⁷ SHARRETT, P.: *Op. Cit.*, 1999, pàg. 428.

²¹⁸ La situació patètica que deriva del sacrifici combrega amb l'antiutilitarisme de Marcel Mauss i el concepte de *potlacht*, pel qual, a qualsevol do no remunerat, correspondria un antidó que genera amb seguretat conflictes en la jerarquia de poder. Això és el que succeirà a Jack Bauer quan demani, al final de la sisena temporada, que se li retorni la pròpia vida. Per més informació sobre el concepte de *potlacht*, consulteu HUBERT, H., MAUSS, M.: *Sacrifice: its nature and function*. The University of Chicago Press, Chicago, 1964.

possibles punts cecs: “with the state of emergency in time distances, that dream fades soon to be replaced by the *telex* or by immersion in virtual reality. Everything is *déjà vu* or at least *déjà exploré*: been there, done that. The impossibility of seeing is followed by the impossibility of not seeing, of not foreseeing”²¹⁹.

La presència d'un possible punt cec implica no només la pèrdua de visió, sinó la pèrdua de l'indici que constel·la tota la cadena epistemològica per resoldre la incògnita de la sèrie. A la sisena temporada de la sèrie *24*, per exemple, després de capturar el terrorista Abu Fayed i sotmetre'l a diferents tortures, l'única manera d'esbrinar on guarda les bombes nuclears és simulant un fals rescat per al propi Fayed, amb l'objectiu que aquest, en un ambient favorable, els condueixi fins on són els artefactes. L'organisme de rescat munta Fayed a una furgoneta amb un control ocult de videovigilància, que permet seguir de prop les negociacions entre el terrorista i els membres de la UAT, camuflats com a membres de l'organització que prepara els atacs. Malgrat que Fayed ignora tot aquest dispositiu, diversos indicis el porten a desconfiar de la situació i demana tenir una conversa amb el seu cap, qui, al mateix temps, ha estat capturat per les autoritats. A tot arreu i enlloc, la conversa es desenvolupa a quatre bandes: la furgoneta en qüestió, la seu on el cap de Fayed, el general Mohmar Habib, roman pres, la UAT, que tradueix la conversa de l'àrab a l'anglès, i el vehicle amb el que Bauer i el seu company Doyle segueixen el terrorista. El diàleg transcorre sense incidents fins que Nadia, la traductora de la

²¹⁹ VIRILIO, P.: *Open Sky*, Verson, Londres, 1997, pàg. 65.

UAT, interpreta que una de les frases que Habib ha utilitzat en la seva conversa amb Fayed és un senyal d'alerta per avisar-lo del parany en el que es troba. Advertit d'aquesta eventualitat, Jack tracta d'avisar l'agent Jamal, que acompanya Fayed, a fi de canviar el rumb de la situació, però l'entrada en un túnel eclipsa la visió de la pantalla i talla la comunicació per mòbil entre Bauer i Jamal. Finalment, quan Jack i Doyle troben la furgoneta, enmig del pas soterrat, els agents de la UAT apareixen morts i Fayed ha desaparegut. La manca de contacte visual sotmet els personatges a un estat d'inexistència, l'aparença s'equipara a la pròpia existència.





Els recursos tecnològics, que intercedeixen espai i temps, esdevenen també preuats perquè articulen un joc de veus dintre de les narracions. La constant presència d'aquests recursos, especialment de les càmeres, duplica i combina, més enllà del joc estètic, la veu del propi narrador de cada sèrie, de manera que es pot observar una segona instància que explica la història d'acord amb el que s'observa en aquestes pantalles o en les mirades espies que poblen els relats. De la mateixa manera, l'efecte de multicàmeres del qual participa l'espectador, a través de la pantalla partida a 24, es trasllada en alguns moments als personatges, perquè ells mateixos observen la seva realitat a través de la visió que els ofereixen diverses càmeres al mateix temps. En aquesta estructura d'intercomunicació i videovigilància, molts personatges adopten un paper d'enunciadors, dirigint-se directament a la càmera per parlar, alhora, amb el seu interlocutor a la ficció i amb el propi espectador. L'experiència del directe es manifesta, doncs, també des d'aquest aspecte i la polifonia bajtiana, que ja tenia tenia ressorts que

impulsaven el funcionament coral i els microfragments dels muntatges, es fa més que evident.

3.3. La imatge polifònica

Aquesta canalització de la comunicació entre els personatges és, en certa mesura, la manifestació, des de les pròpies sèries, de la veu també polifònica de la televisió en l'acte enunciatiu. La seva estratègia passa per una multiplicació de narradors o enunciadors per l'efecte de la presència dels mitjans tecnològics que hi apareixen, magnificant la idea de simultaneïtat. Zunzunegui cita a Greimas i Courtés en el moment de referir-se a aquesta polifonia quan fa referència a la utilització de *débrayages*, això és operacions mitjançant les quals es projecten, en l'enunciació, les categories de persona, temps i espai que constitueixen el relat. La combinació constant d'aquests *débrayages* provoca “variados simulacros de máscaras, dialoguismo de los discursos, diversidad de las prácticas semióticas, siempre susceptibles de ser recuperadas vía un *émbayage* globalizador”²²⁰.

24 articula aquesta polifonia amb intencions diverses d'acord a la coralitat del relat; destaquem el moment en què Nina, companya de Jack a la UAT, enregistra amb una càmera de baix format un qüestionari que se'ls està fent a la filla i la dona de Jack, Kim i Teri respectivament. En aquesta seqüència, a més, les imatges

²²⁰ ZUNZUNEGUI, S.: *Op. Cit.*, 1996, pàg. 209.

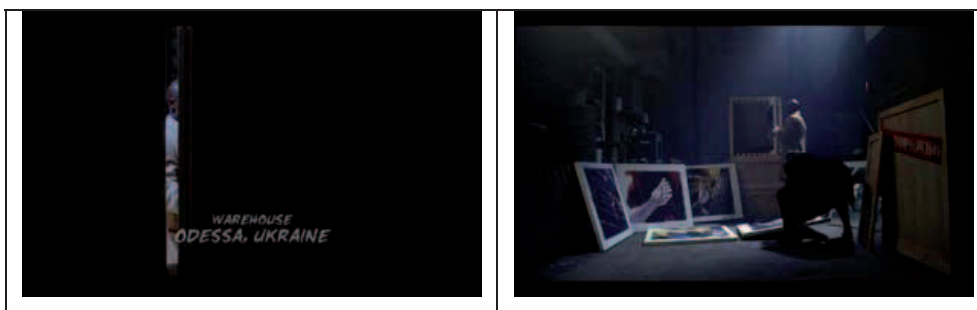
que es mostren a través de fotografies ajuden a il·lustrar uns fets que l'espectador ja coneix, però que són encara desconeguts per als personatges. El mecanisme de representació de la filmació és mostrat aquí de manera ostensible i no s'oculta en cap moment la mirada mediatitzada que separa els personatges entrevistats, de l'entrevistadora. La mostració de les entrevistes de Kim i Teri es fa, per tant, des de la mirada de Nina, des de l'objectiu del que enregistra la càmera i des de la mirada del propi espectador, que representa la posició del públic mentre Teri s'adreça a Nina, que està dreta. Tres punts de vista convergeixen en la mateixa seqüència i, de fet, dues maneres d'explicar el mateix contingut, a través del propi narrador i a través de la càmera posada *ad hoc* per narrar-ho a través dels personatges. La càmera, el propi narrador, passeja per un i altre punt de vista a través de panoràmiques o simples moviments de càmera.



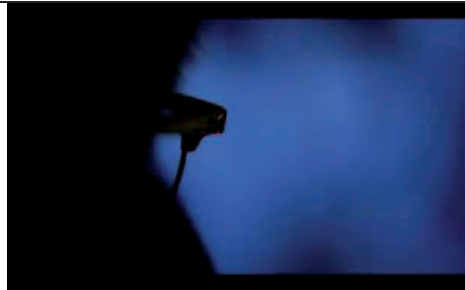
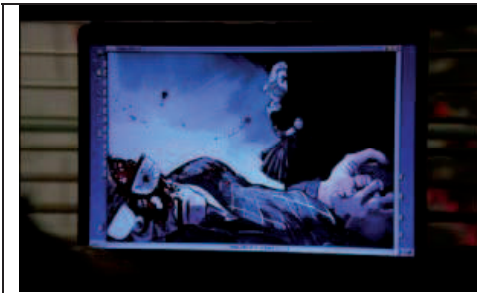
D'aquesta manera, integra en un sol pla les dues instàncies narratives, les inclou i formula un discurs desdoblant. La mirada de Kim –que es situa a la mateixa posició que Teri a les figures mostrades- o de la mateixa Teri a càmera és, doncs, al mateix temps, la interpel·lació a Nina, la interpel·lació a un espectador potencial de la cinta i la interpel·lació a l'espectador real de la narració, parlant-li de tu a tu i explicant-li una part de la narració que ell ja coneix. Precisament perquè ja la coneix, aquesta narració, es permet deixar el relat en punts suspensius i, al mateix temps, derivar tota la seqüència cap l'artifici d'aquest joc de mirades simultànies.

Tot aquest artilugi de dispositius d'imatge que traça l'estètica *tecnològica* a la que ens venim referint acaba desvetllant fàcilment una cal·ligrafia metalingüística de la representació dins la representació. Serveixi el següent exemple per il·lustrar-ho: si hi ha algun element que representi de manera metonímica la mirada espia a *Heroes* aquest és, des del principi de la sèrie, les ulleres de Noah Bennet; no endebades, el personatge és inicialment anomenat HRG (*Horn-Rimmed Glasses*). L'escorç de les seves ulleres es filtra en nombrosos plans, especialment, aquells que fan referència a les investigacions de Mohinder. Darrera d'elles, es delata la figura tèrbola i allargada d'aquest organisme sense rostre al que ens hem anat referint. Aquestes ulleres prenen un caràcter simbòlic que es remet a aquesta omnipresència quan apareixen, en alguna ocasió, desvinculades del seu propietari: al capítol inicial *Genesis*, la seva

petja es deixa entreveure en el moment en què Mohinder descobreix aquestes ulleres a sobre de l'escritori del seu pare, a Chennai. Unes ulleres que, en certa mesura, són una extensió del mecanisme espia de Bennet, l'ordinador. A través d'ell, aquest personatge exerceix el seu plaer escopofílic que li permet visualitzar i controlar tot allò referent a la companyia, però, especialment, el que atany a la seva filla, Claire. Aquest aparell de visualització l'alertarà de la seva pròpia mort. En realitat, l'ordinador portàtil de Bennet serà l'eco de la primera visió del seu decés. A partir d'aquí, aquesta ressonarà al llarg de la segona temporada com un recordatori del seu fatal destí. Després de viatjar a Ucraïna per desfer-se d'Ivan Spektor, responsable de l'entrenament d'agents a la Companyia, Bennet i l'Haitià accedeixen al magatzem personal d'Ivan, on troben vuit quadres pintats per Isaac Méndez. Entre ells, es troba la premonició de la mort de l'home de les ulleres de montura de punxaguda a mans de Mohinder. Obsessionat per aquest esdeveniment, a partir d'aquest moment, la imatge s'anirà repetint a l'ordinador de Bennet. I la veu narradora serà un eco constant a través de la imatge mediatitzada.









En la mateixa tònica del joc de representacions dins la representació, el candidat a la presidència de 24, David Palmer, protagonitza una altra seqüència on es mostra de nou tot l'artifici de les càmeres davant una roda de premsa. A través d'una panoràmica la mirada del propi narrador es va situant al mateix nivell que la d'un personatge que porta la càmera. Però aquesta vegada, hi ha un doble joc de mediatització: des de casa seva, Carl, l'assessor de Palmer que l'acaba de trair, segueix totes les declaracions i a la seu del partit del candidat a la presidència, la resta de la seva família, Sherry, Keith i Nicole, veuen el seu pare fent la roda de premsa. La tercera mirada està absolutament filtrada per l'emissió a distància i els personatges que observen David Palmer s'assimilen a l'espectador en qüestió de percepció. Finalment, la mediatització de la mirada es veu suplida per una altra mediatització, la del televisor del propi espectador, que reuneix en un sol pla, a través de la pantalla partida, el contraplà de Palmer i dels membres de la seva família, anul·lant per complet la distància entre ambdós a través d'aquest sistema d'interconnexió.



En un evident escurçament de les distàncies propiciat per la mediatització del moment, els personatges dialoguen d'un espai a l'altre per un procés de pla contraplà a través de la pantalla de televisió, exactament la mateixa fórmula per la qual l'espectador dialoga amb els protagonistes quan aquests parlen directament a càmera en determinats moments, esdevenint la càmera física i representada a la sèrie la mateixa que la real, la que fa arribar la història a l'espectador de la sèrie.

Si la interposició de la càmera entre els cossos dels protagonistes contribueix a la confusió del *propietari* dels discurs, l'articulació en aquest sistema de representacions manierista, derivació natural del *débrayage* que esmentàvem anteriorment, acostava *24*, *Prison Break* i *Heroes* en algun moment al subrelat²²¹ quan fa, per exemple, que intervinguin càmeres de seguretat per explicar determinats esdeveniments. El meganarrador²²² exposa quines imatges està veient el personatge que està darrera de les càmeres i que, per tant, s'erigeix com a narrador del directe. El discurs d'un i altre narrador s'alternen i formen part d'un mateix discurs o narració. Es dona, per tant, en paraules de Gaudreault i Jost, una "identitat entre els materials semiòtics d'allò narrable i els materials semiòtics d'allò narrat"²²³.

Una subtrama que s'estén al llarg de varis capítols a *24* escenifica perfectament aquest joc de veus on la realització dins la realització articula una xarxa de subrelats. En aquest moment de la sèrie, el principal cervell de l'atemptat de David Palmer, Ira Gaines, contacta per sorpresa amb Jack Bauer perquè desenvolupi una sèrie d'accions, el resultat de les quals es van desvetllant de mica en mica. Aquesta operació té lloc a través d'un muntatge de càmeres i d'un circuit intern de realització. En aquest cas, Ira Gaines no actua exclusivament com a operador que recull la realitat tal i com succeeix. La seva actitud es deslliura d'un paper exclusivament

²²¹ GAUDREULT, A., JOST F.: *Op. Cit.*, pàg. 59.

²²² Adoptem aquí la nomenclatura de Gaudreault i Jost per referir-nos a la instància narrativa extradiegètica que condueix la història. *Ibid.*

²²³ *Ibid.*, pàg. 60.

voyeurista i, per tant, es desvincula d'una motivació únicament espia de l'acció. Juntament amb aquesta funció que a compleix la seva mirada i que, en definitiva, caracteritza tota la sèrie, hi ha una funció prioritària que és l'orquestració dels moviments de Jack Bauer i, per tant, la construcció dels esdeveniments i de la trama. El personatge de Gaines passa, per tant, de tenir un paper passiu com a mer espectador dels successos, a desenvolupar un paper plenament actiu, en tant que és constructor dels esdeveniments. D'espectador a prestidigitador d'un joc que sembla dominar el propi relat. Aquesta és, segons Berko, la naturalesa de la superació de la concepció clàssica de les tècniques de videovigilància, la de donar al que observa la possibilitat no només d'observar, sinó també de dirigir i orquestrar:

...the postmodern panopticon moves beyond Bentham's model, which allowed individuals to exercise control only through a process of *interiorization in which the individual becomes his own overseer*, to a postmodern model in which individuals enjoy the possibility of becoming the owners and operators of personal and professional seeing machines, minivideographic systems, producing their own minipanopticons as they go along. Challenging the power of the official panoptic gaze of the invisible "Other".²²⁴

Per a Vitalis, "la vidéosurveillance est un commandement des comportements. L'important est que le vidéosurveillé sache qu'il fait l'objet d'une surveillance. C'est cette connaissance qui établit la relation disciplinaire et amène l'individu à adopter la

²²⁴ BERKO L.: *Op. Cit.*, pàg. 225.

conduite qu'on attend de lui²²⁵. D'aquesta manera, Gaines exerceix un rol de poder absolutament coercitiu per a Bauer, el qual, en sentir-se vigilat per les càmeres, actua totalment condicionat i sotmès al tipus de comportament que li exigeixen.

En aquest sentit, s'exhibeix una reflexió sobre la idea de la realització en directe i sobre la tasca d'organització que aquesta suposa, tractant-se no només d'una feina merament descriptiva, sinó també electiva:

...el directo participa también de una actividad *electiva* e *interpretativa* ejercida sobre la realidad. Eco (1968, 338) recuerda cómo todo lo que aparece en la pantalla es el fruto de una operación de *selección* (entre tres o cuatro imágenes alternativas, no pocas veces), lo que implica un montaje que no por ser *simultáneo* con el acontecimiento, y más o menos *improvisado*, deja de participar de la escena organizadora de tal operación²²⁶.

En aquest exercici d'elecció i reorganització es torna a posar de manifest tot l'artifici de les càmeres. A mesura que es va desenvolupant l'acció, Bauer va descobrir tots els ulls que l'espien. Fins i tot s'insisteix en la significació de la sala des d'on Gaines parla i veu les imatges. Aquesta finestra des de la qual es poden veure i articular tots els moviments del protagonista de la història té notables similituds amb un control de realització. Les imatges que Gaines pot anar visualitzant són les que li ofereixen les càmeres de

²²⁵ VITALIS, A.: *Op.Cit.*, pàg. 25-26.

²²⁶ ZUNZUNEGUI, S.: *Op. Cit.*, 1996, pàg. 199.

seguretat configurades com si es tractés del sistema multicàmeres d'una *régie* televisiva. A partir d'aquí, pot anar accedint a totes les passes que fa el protagonista de la història des de al commutació d'unes càmeres per unes altres.



L'escisió de la pantalla de Gaines en quatre, a banda de ser aquesta metonímia de la pròpia sala de realització de televisió, dialoga directament amb una de les icones visuals de la sèrie, que és la de la imatge fragmentada, la de la mirada que està a tot arreu. Les quatre pantalles en les que es divideix el monitor de Gaines són, en realitat, les pantalles múltiples que veu l'espectador cada vegada que es reuneixen les diferents trames de la sèrie abans de la publicitat o al final del capítol a través de la *split screen*. Es dona, per tant, una analogia entre els dispositius de representació i el representat que obliga a pensar en una representació de la imatge dintre de la imatge.

Santos Zunzunegui atribueix la qualitat autorreferencial de la televisió a la “peculiar virtualidad de entregar al espectador un discurso inmediato de la realidad, con lo que esto supone de afirmar

implícitamente la capacidad de aquella para hablarse a sí misma”²²⁷. Juntament amb l’especificitat de la televisió que addueix a la realització de programes en directe, existeix aquesta dimensió *metalingüística*²²⁸ que aquestes sèries exerceixen en diverses ocasions en seqüències com la descrita. En aquest sentit, per a Zunzunegui, la televisió funcionaria com una mena de *trompe-l’oeil* de l’edat tecnològica.

Per altra banda, aquest joc de la realització, torna a confondre les instàncies enunciadors del relat. En determinats moments és difícil determinar qui està explicant què, i la mirada de Gaines a 24 es confon amb la dels mateix narrador de la sèrie. Això és especialment evident en la seqüència en la que Gaines demana a Bauer que mati Palmer. Tota la seqüència es compon d’un joc d’intrigues potenciades, per una banda, per les informacions dosificades que va donant Gaines, i, per l’altra, per la incertesa de Bauer i del propi espectador al voltant de què depararà aquell moment. Però a l’augment exponencial de les intrigues es suma la imprecisió del que s’està assenyalant a través de la càmera i de qui ho està mostrant. La combinació entre la mirada de l’espectador, de Gaines i de Jack provoca determinats contrastos que ajuden a generar certa angoixa.

D’un cantó, l’espectador sap que Bauer s’ha de trobar amb

²²⁷ ZUNZUNEGUI, S.: *Íbid.*, pàg. 201.

²²⁸ Prenem el terme *metalingüístic* referint-nos exactament a la classificació que fa Jakobson de les funcions del llenguatge, això és, com a referència al *codi* televisiu del qual parlen tant els personatges de la sèrie com la pròpia sèrie en sí en mostrar tot el seu funcionament.

un personatge que li donarà un objecte. A mesura que avança l'acció, es pot presumir que aquesta persona és Jonathan, un franc-tirador que ha suplantat la personalitat del fotògraf Martin Belkin, acreditat per estar a la roda de premsa del president Palmer. De l'altre, Jack no coneix a aquest personatge que el públic ja ha vist i l'encontre genera una tensió entre la informació que té el públic i el que desconeix Jack. Sobre aquest desavantatge en el coneixement del personatge principal, s'opta per mostrar diverses mirades. La primera és la de Gaines, amb unes possibilitats més reduïdes de visibilitat, però, en canvi, amb un control absolut de la posada en escena i dels moviments dels personatges dins de l'espai. Per altra banda, hi ha la mirada de Jack, un punt de vista més parcial, que especula constantment a on porten les ordres que li estan donant. Finalment, la mirada del narrador reuneix les dues anteriors mirades i explica a l'espectador quines són les relacions de les seqüències. Paral·lelament, des de la UAT estan veient també tota la seqüència a través d'una *wall screen*. Aquest fet ressalta la idea d'una societat interconnectada, on tot s'esdevé al mateix temps i en directe.

Prèvia a aquest moment es desenvolupa una altra seqüència de confusió en relació als segons narradors que matissa els resultats d'aquest efecte; és el moment en què Jack mata aparentment a Nina sota les ordres de Gaines. Com en les seqüències anteriorment descrites, aquest darrer personatge està seguint les accions de Jack a través d'una sèrie de microcàmeres que arriben a les pantalles que té instal·lades al seu centre d'operacions. Però aquestes microcàmeres

no tenen, pel paper que desenvolupen al relat, una visió especialment privilegiada de tot el que està succeint. L'única excepció és el moment en què Nina cau després que Jack li hagi disparat el tret: en una refineria de petroli, Jack dispara un tret a Nina, que cau per un terraplè. Jack té darrera uns cotxes que l'estan seguint i que transmeten les imatges dels fets al propi Gaines. Però resulta poc creïble que Gaines pugui veure, a través de les seves microcàmeres i amb una panoràmica de seguiment, la caiguda de Nina. Tot i així, aquesta acció es veu perfectament des dels monitors del control de realització de Gaines potenciant la doble mirada: Gaines mirant la mort de Nina i l'espectador veient com Gaines està observant aquesta acció. Aquest resulta un moment de transcodificació dels dos relats, el que arriba a l'espectador a través d'un narrador implícit i el que arriba a través de la selecció d'imatges que fa el personatge de Gaines. La combinació, al llarg de tot el relat, d'ambdós estils per explicar una mateixa acció porta ara la confusió d'identificar un estil amb l'altre.



El factor de la imprevisibilitat del directe es mostra en una seqüència similar, en què es descobreix que una de les ajudants en la campanya de David Palmer, Elizabeth Nash, manté una relació

sentimental amb Alexis Drazen, el fill menor dels terroristes de l'ex-Iugoslàvia. Des d'aquest moment, a fi d'extreure informació a través d'aquesta relació, els membres de la UAT preparen un encontre entre els dos personatges. Aquesta trobada és, precisament, una realització televisiva. Els realitzadors d'aquesta situació, Jack i Nina, recullen la realitat que succeeix dins l'habitació. El seu nivell d'intervenció és mínim, només al final, en què Bauer truca a Elizabeth en una estratègia ja pactada, a diferència de la seqüència comentada anteriorment, on Gaines manipulava tots i cadascun dels moviments de Jack Bauer. La narració és compartida. Per una banda, el que retrata el narrador de la sèrie.



El curs de la realitat, però, sorprèn els propis protagonistes de la història: Elizabeth Nash no agafa una trucada pactada amb Jack per detenir Alexis i decideix assassinar el seu amant. S'articula el factor de la imprevisibilitat no només en les expectatives dels personatges que han ideat tota la trama, sinó també dels espectadors, que veuen, des del punt de vista de Jack i Nina, com Elizabeth està a punt de perpetuar l'assassinat.

Els personatges recullen doncs, una realitat que és la seva

pròpia realitat, que per ells existeix i és en directe. La prova més evident d'aquest directe és la imprevisibilitat dels fets que col·lisiona amb l'efecte atzarós al que ens hem referit. Juntament amb això, l'espectador percep també aquest directe com a tal. No només perquè comparteixi un mateix temps, sinó perquè conviu, amb els personatges, la construcció d'una història, amb tot el seu artifici, recollida pel multicàmeres i per tot l'aparell televisiu. La mediatització dels esdeveniments i, sobretot, la consciència de la seva mediatització reescriu la idea de directe que caracteritza la sèrie, encara que ho faci de manera simulada. L'imprevisible per als espectadors es mostra també imprevisible per als personatges de la sèrie, fins al punt que espectadors i personatges són testimonis no únicament d'un mateix instant, sinó també d'uns esdeveniments que els són, aparentment, sobrevinguts. Aquest traç improvisat sembla tenir un pòsit de realitat, per bé que sigui absolutament falsejada.

Ya vimos como Umberto Eco (1968) puso de manifiesto en su momento el carácter mediatizado del *directo*. E indirectamente su falacia al autodesignarse como un discurso obra de *nadie* y por tanto, capaz de facilitar un acceso no mediado a la realidad. Y si bien es cierto que toda transmisión en directo integra como posibilidad *lo imprevisto*, no lo es menos el que esa apariencia de inmediatez surge, fundamentalmente, de ciertos aspectos predicables de una realidad pretelevisiva que sería respetada por las técnicas de emisión.

Lo que es importante, tras tomar buena nota de lo anterior, es hacer ver que el *discurso del directo* puede ser caracterizado como un discurso que en su *manifestación* se presenta como no existente – nadie habla, la realidad se expresa por sí misma- sin que por ello deje

de serlo”²²⁹.

Més que de segons relats, expressió que vindria a designar la narració dins de la narració, es podria parlar de segones maneres de visualitzar els esdeveniments. En el cas del segons relats, hi ha o hi pot haver, un discurs textual atribuït a un personatge i que es desvincula, com a conseqüència, del discurs del meganarrador. Dins dels exemples exposats el que hi ha és una mirada del mateix fet que està relatant el meganarrador, atribuïble a un personatge. Però es tracta d’una mirada no necessàriament subjectiva, perquè sovint retrata al propi personatge mirant, sinó que és una mirada mediatitzada a través de les pantalles i construïda pel propi personatge a través de la seva elecció, com si es tractés d’un segon realitzador.

Precisament les pintures d’Isaac a *Heroes* situen no només el quadre dins el quadre, sinó també el temps dins el temps. Els còmics que el mateix artista executa esdevenen una guia en el laberint que esmentàvem anteriorment. A través d’ells es pot llegir la sortida d’una situació i aventurar un esdeveniment de futur que permet clarificar determinades postures. En certa mesura, la presència d’aquest còmic es remet a la categoria deleuziana de *gensign*, dintre dels cronosignes, com a expressions topogràfiques de la relació interna del pas del temps. Ells expressen una simultaneïtat temporal en la qual es divisa una simultaneïtat d’un

²²⁹ ZUNZUNEGUI, S.: *Íbid.* pàg. 210.

“present of past, a present of present and a present of future”²³⁰. Això significa que el present és constituït per l’acumulació d’un temps passat, condensat i portat a un únic punt. El present s’integra de la simultaneïtat d’elements del present, sense trencar la idea de successió. Els còmics, per altra banda, representen l’autoconsciència postmoderna, la intertextualitat reflexiva de la sèrie, tenint present que discorren de manera paral·lela a la producció, ampliant-ne els seus recursos i significats.

L’autorreferencialitat de la imatge és, tal i com explica González Requena, resultat de la preeminència de la funció fàtica del discurs televisiu, és a dir, d’aquella orientada al contacte entre emissor i receptor:

El predominio de la función fática y del contexto espectacular, en el marco de una emisión ininterrumpida e incesante, conduce pues, necesariamente, a una *progresiva autorreferencialidad*: el discurso televisivo dominante, erigido en universo autosuficiente, tiende, necesariamente, a no hablar de otra cosa que de sí mismo”²³¹.

En aquest exercici de senyalització constant del propi mitjà, s’experimenta una representació manierista de la pròpia posada en escena fins al punt de produir-se una relativa pèrdua del missatge que hi ha al final de tot l’artifici. Segueix Requena:

La presencia de monitores en imagen, en una disposición en abismo

²³⁰ DELEUZE, G. *Op. Cit.*, 1989, pàg. 118.

²³¹ GONZÁLEZ REQUENA, J.: *Op. Cit.*, 1988, pàg. 96.

que recuerda los inquietantes espejos de las peluquerías de nuestra infancia, es, quizá, la más expresiva imagen de esta extrema autorreferencialidad del discurso televisivo, de este discurso que, queriéndose total, devora, fagocita su intertexto: una vez más, sólo el espejo se descubre en el interior del espejo, algo semejante a lo que le sucede al amante que quiere ver tanto y tan de cerca el ojo de su amado que termina, finalmente, por no ver otra cosa en él que su propio rostro reflejado²³².

Però, per altra banda, es dóna l'evidència que la imatge que dóna el narrador s'allunya en alguns moments del pur joc visual, o, almenys, més del que apuntàvem en el cas de les declaracions de Teri i de Kim a 24. Si abans el narrador ocupava el mateix espai de recepció de la mirada i, per tant, amb la simple panoràmica o moviment de càmera podia reunir i incloure les tres mirades citades, en aquesta ocasió, donat que els personatges a qui s'adreça el discurs de Palmer estan en un altre espai, el narrador es veu obligat no només a recórrer a aquest joc a través del moviment de càmera, sinó que a més, ha de fer ús de la seva omnisciència per retratar el que passa en un altre espai.

D'aquesta manera,

Se desarrolla de esta manera lo que Gubern (1987) denomina *tecnocultura interfacial*, en la que el cara a cara comunicativo es sustituido por la experiencia vicarial obtenida con la interfacialidad de los aparatos. Este declive del contacto personal no mediado es fruto del hecho de que las nuevas tecnologías potencian la

²³² GONZÁLEZ REQUENA, J.: *Íbid.*, pàg. 97.

comunicación informativa, pero debilitan sustancialmente la *comunicación sensorio-afectiva* (Gubern, 1987, 181). De idéntica manera la telemática es capaz de generar una importante *deslocalización* (separación geográfica del centro de trabajo) pero no es seguro que contribuya a una efectiva *descentralización* (diversificación de los centros de decisión y control) (Richieri, 1982)²³³.

La pèrdua del contacte personal, o la mediatització sobre aquest contacte, suposa un replantejament de la representació del cos i la identitat dels personatges que habiten les sèries. Darrera dels dispositius tecnològics que, efectivament, *produeixen per a la reproducció*, s'obre una particular geografia en el que la presència de la figura humana ocupa un espai inaprehensible, perquè es localitza en un temps determinat, però no en un indret determinat. I, al mateix temps, es dibuixa un cos imprecís, que pot ser simplement el miratge de la presència real dels protagonistes. En paraules de Virilio:

La cuestión de la telepresencia deslocaliza la posición, la situación del cuerpo. Todo el problema de la realidad virtual es, esencialmente, negar el *hic et nunc*, negar el *aquí* en beneficio del *ahora*. [...] ¡ya no existe el aquí, todo es ahora! La reapropiación del cuerpo, para lo que la danza supone la resistencia máxima, no es simplemente un problema de coreografía sino un problema de sociografía, de relación con el otro, de relación con el mundo. De otro modo, es la locura, es decir, la pérdida del mundo y la pérdida del cuerpo. Los retrasos tecnológicos que provoca la telepresencia tratan de hacernos perder

²³³ ZUNZUNEGUI, S.: *Op. Cit.*, 1996, pàg. 102.

definitivament el cos propi en benefici del amor inmoderat per el cos virtual, per este espectre que apareix en el *extraño tragaluz* y en el *espacio de la realidad virtual*. Ello entraña una considerable amenaça de pèrdua del altre, el ocaso de la presència física en benefici de una presència immaterial y fantasmagòrica²³⁴.

A *The Limits of Control*²³⁵, Burroughs assenyala la paraula com a principal instrument de coerció, per damunt de la tecnologia. Aquesta és un aspecte que volem centrar en la referència a la reinterpretació de la presència/absència que construeixen les sèries. En tot cas, la paraula resulta dependent de la tecnologia i no només s'estableix com a mecanisme controlador, sinó també com element de demostració d'un determinat argument. La negació de la conspiració, la plasmació de la realitat, necessita d'un procés de mediatització per ser entès com una veritat; només la qualitat reproductiva permet entendre la presència immaterial i fantasmagòrica com una presència testimonial real, que atorga a la paraula el rigor de l'haver *succeït* –no necessàriament haver existit. I, a tots efectes, és un *haver succeït* en present.

En la zona liminar que és aquest peculiar estat d'excepció, on determinades accions es justifiquen per un concepte ideal de *necessitat*, el llindar gnòsic es travessa, doncs, un cop s'apareix en televisió, on la presència del cos i la paraula pretenen testimoniar una sort de veritat. La segona temporada de *Prison Break* ho

²³⁴ VIRILIO, P.: *Op. Cit.*, 1989, pàgs. 46-47.

²³⁵ BURROUGHS, W. S.: *The Limits of Control*, dins *The Adding Machine: Collected Essays*, John Calder Editorial, Londres, 1985, pàgs. 116-120,

corroborar. El capítol es titula eloqüentment *The Message* i presenta sorpresivament una situació que canviarà el rumb de les investigacions de Mahone respecte la recerca dels fugats de Fox River. Mentre l'agent explora les possibilitats de trobar-los a l'Estat de Montana davant el mapa que contempla a la seva oficina, el seu equip es recull davant el televisor. "My name is Lincoln Burrows and I'm innocent", enuncia el pròfug apel·lant directament a l'espectador en una gravació domèstica. Paral·lelament, Sara escolta el mateix missatge asseguda a l'habitació del seu hotel. La càmera convida lentament la figura de Michael, qui completa els detalls referits a l'afer que implica el seu germà en l'assassinat de Terrence Steadman. Kim, per altra banda, segueix atentament l'emissió des de la seva oficina i ordena ràpidament la retirada de la cinta de les televisions pel mitjà que estigui a l'abast dels seus ajudants. Michael prossegueix explicant la perpetració de l'assassinat de John Abruzzi i David Apolskis a mans d'Alexander Mahone, al temps que revela que el mateix agent és l'homicida del fugitiu Oscar Shales. El missatge es descomposa progressivament, es desvincula del temps real, i és repetit per diferents vies pels personatges que l'analitzen. Mahone, Kim, Sarah, Bellick quadripliquen l'essència de la gravació, la descomposen, la trenquen simultàniament per trobar-ne una interpretació lògica. Una interpretació que amaga dues informacions; la primera, un missatge en Morse executat per Michael, sense cap sentit, i amb la voluntat de guanyar terreny sobre la investigació; la segona, una frase del llibre de l'associació d'Alcohòlics Anònims, on s'amaga l'adreça d'un hospital d'Ohio on Michael cita, indirectament, a retrobar-se amb Sara.





La decodificació d'aquest missatge, que efectivament, passa per aquesta tasca deconstructiva i simultània, permet a l'espectador enfrontar-se a una hermenèutica simbòlica des de diferents perspectives, d'acord, de nou, a la coralitat de la sèrie. I, al mateix temps, suposa un interessant joc on, la comunicació mediatitzada que protagonitzen els dos germans dirigeix un missatge global, explicant la veritat dels esdeveniments, i, en paral·lel, un missatge concret, adreçat a la doctora Tancredi; un missatge que sembla negar aquesta veritat en tant que perpetua el sentit de la clandestinitat en el que viuen els personatges i que fa pensar en l'escassa fe que tenen els personatges en un sistema corrupte i alterat. El missatge té, doncs, una voluntat de compartiment del secret dels protagonistes per posar-lo en mans de l'esfera social, en qui es confia més que en les institucions que ostenten el poder.

3.4. Escenes fonamentals

De fet, la pressió que exerceix en un moment donat la maquinària conspiratòria genera en tots els casos la necessitat del comunicat públic mediatitzat i en directe, que il·lumina la dialèctica entre l'espectador real de la sèrie i aquell que observa aquesta roda

de premsa com a personatge intern. Al mateix temps, aquesta mecànica porta al paroxisme el concepte de simultaneïtat que les sèries posen en circulació, amb una intervenció transversal sobre totes les trames. Aquest moment reviu la posada en escena del saboteig del temps real i l'amenaça de la sorpresa incamuflable. L'assassinat de John Fitzgerald Kennedy reuneix conspiració i incursió sincrònica sobre el moment present en un sol instant, una *nova experiència en la recepció*, com ho defineix Jameson²³⁶. D'acord amb aquest autor, DeLillo²³⁷ considera aquest fet com una mera còpia incessant d'un instant cíclic, una *escena fonamental de la postmodernitat*²³⁸. A l'ombra d'aquest homicidi, les sèries en qüestió reproduïxen reiteradament aquesta posada en escena, sovint amb intent d'assassinat inclòs.

La segona temporada de *Heroes* tanca amb una roda de premsa en directe on Nathan Petrelli es disposa a fer públiques les seves habilitats per impedir les accions de la Companyia (*Powerless*). El discurs circula aparentment sense entrebancs fins que arriba a la seva conclusió; quan Nathan es disposa a confessar la seva condició, en un pla mig que adreça la intenció del missatge vers un espectador televisiu, Nathan emmudeix i cau desplomat després de rebre dos trets al pit. La imatge del polític, acomodant la mort en braços del seu germà Peter, manifesta la impossibilitat

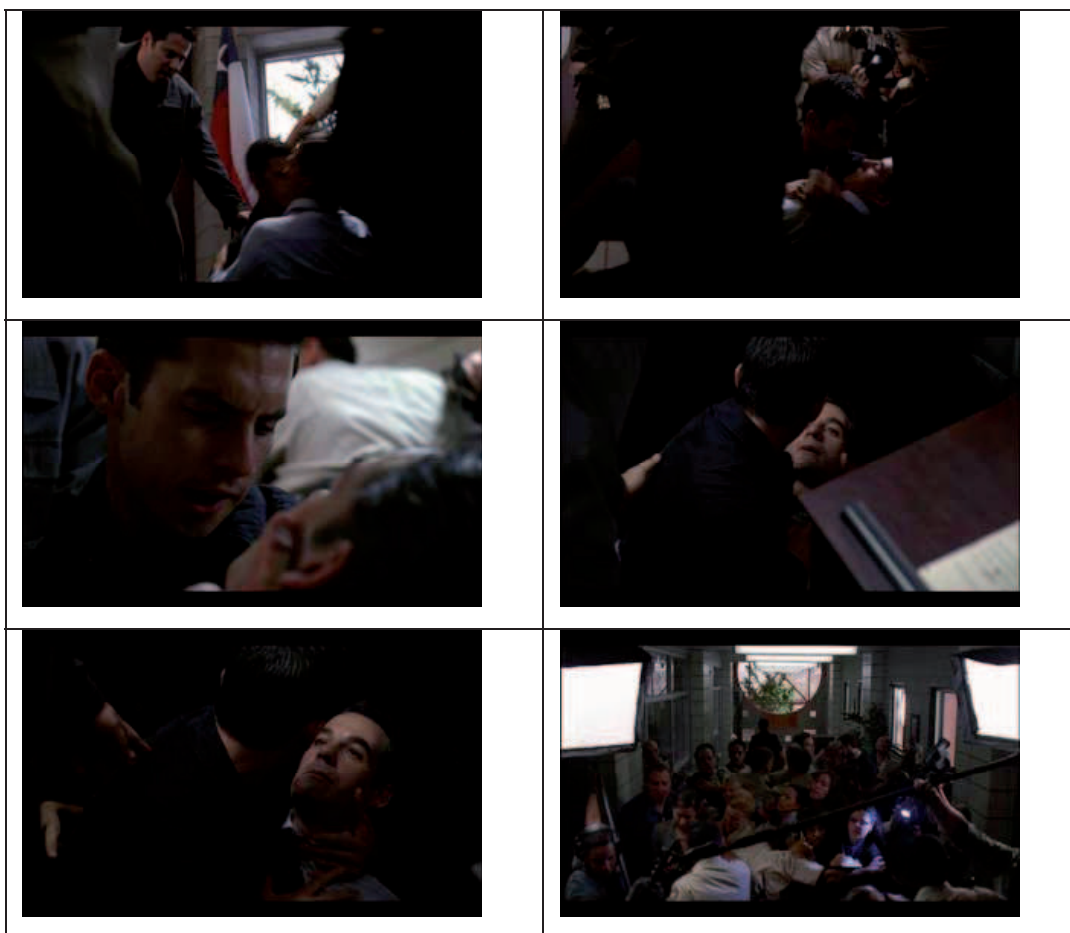
²³⁶ JAMESON, F.: *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Verso, Londres, 1991, pàgs. 354-355.

²³⁷ DeLILLO, D.: *American Blood*.

²³⁸ Peter Knight dóna aquest títol a un dels seus capítols referits al dispositiu de posada en escena de la mort de Kennedy, sens dubte, una imatge icònica de la televisió en directe. KNIGHT, P.: *Conspiracy Culture. From Kennedy to the X-Files*. Routledge, Londres, 2000. Pàg. 112.

d'escapar del secretisme: travessar les fronteres mediàtiques suposa facilitar el coneixement, revelar els enigmes, trepitjar els terrenys inhòspits d'una certa *veritat*, per bé que sigui construïda i, naturalment, subjectiva. I això és quelcom que les trames conspiratòries no estan disposades a consentir.



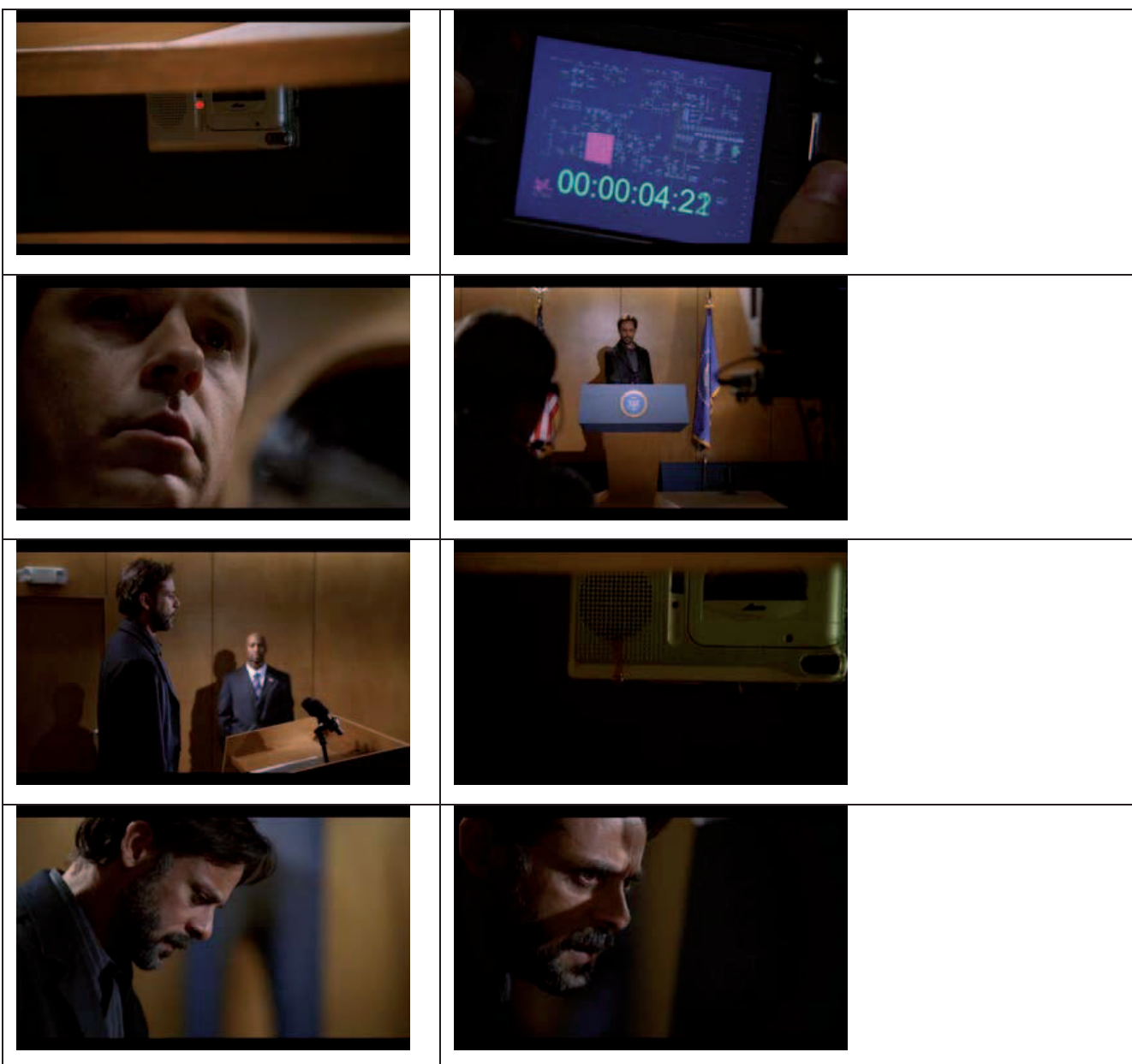


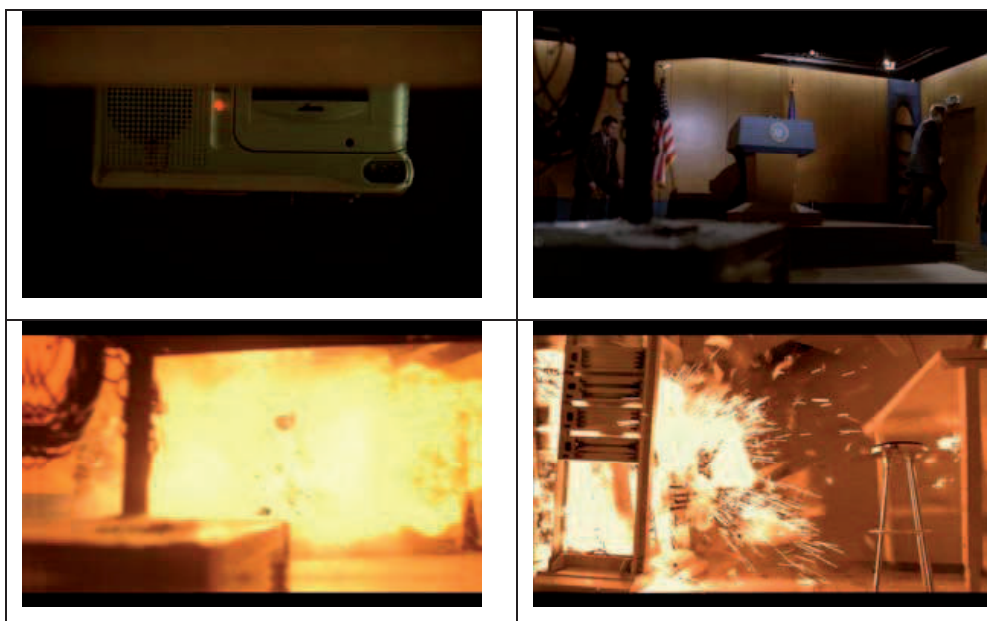
De manera similar es planeja l'atac al president Wayne Palmer a la sisena temporada de *24* (6x11, 4:00 P.M. - 5:00 P.M.). Hamri Al-Assad, l'ex-terrorista que ha col·laborat amb Jack Bauer per localitzar la cèl·lula que està provocant l'onada d'atacs a Los Angeles, rep una proposta del president Palmer: comparèixer en roda de premsa amb la finalitat de fer una crida a la comunitat musulmana d'arreu del món per ajudar a localitzar la xarxa de contactes del cap terrorista Abu Fayed. Tot i que inicialment es mostra contrari a la iniciativa, considerant que aquesta pot fomentar un efecte contrari al desitjat, Assad accepta finalment la missió i col·labora en l'escriptura del discurs, mentre, paral·lelament, es va gestant la conxorxa contra el president. *24* mostra els mecanismes

interns de la conspiració des del primer moment i marca una clara línia de suspens al respecte: Tom Lennox, assistent de Palmer i principal opositor a les seves iniciatives, ha estat segrestat pel seu secretari Reed Pollock, qui pretén col·locar una bomba a la sala on trindrà lloc la roda de premsa per eliminar el President i evitar, segons ell, una decisió errònia per salvar el país²³⁹. El moment es planeja com un homicidi en directe que tindrà lloc quan Palmer s'uneixi en el seu discurs davant les càmeres a Assad. La càmera reposa tancant el pla sobre el podi de la sala de premsa, on resta col·locat l'artefacte explosiu. Els preparatius de la posada en escena televisiva emmirallen el compte enrera que la bomba va assenyalant de manera implícita. Abraçats els dos mecanismes, dibuixen el trajecte a l'abisme d'una maquinària sense retorn: l'enunciació del missatge, la delació del secret, (per bé que en aquest cas resulti, més que un secret, el comunicat d'una empremta política), determina també una explosió metafòrica. En aquesta dialèctica, transita la voluntat de dissociació dels dos mecanismes, la intenció de separar un de l'altre perquè el comunicat de premsa no acabi en explosió. I Assad troba literalment l'estri per fer-ho. Sota el faristol que sosté el seu discurs, observa el vessament rítmic d'un líquid vermell que assenjala un cable, seguint el curs del qual aconsegueix palpar una cinta de casset i deduir el contingut d'una bomba. L'anunci de la

²³⁹ Autors com Mark Fenster detallen el fet conspiratori com una mirada nostàlgica cap a formes utòpiques de la representació política. Darrera d'ell s'amaguen voluntats altruistes i de lloables ideals que, portades a la pràctica revelen una falla moral i una subversió de les lleis ètiques i civils. En qualsevol cas, alberguen les aproximacions a una presa del poder des d'intencions polítiques no validades des d'un punt de vista legal. FENSTER, M.: *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999.

mateixa no deixa temps per a l'evacuació de la sala i, finalment, l'artefacte acaba explotant al mateix espai. Assad resulta mort i el president Palmer ferit de gravetat. Finalment, el missatge governamental no ha estat comunicat, però tampoc ho ha estat el missatge alternatiu, perquè, finalment, la bomba s'ha avançat a la retransmissió del directe.



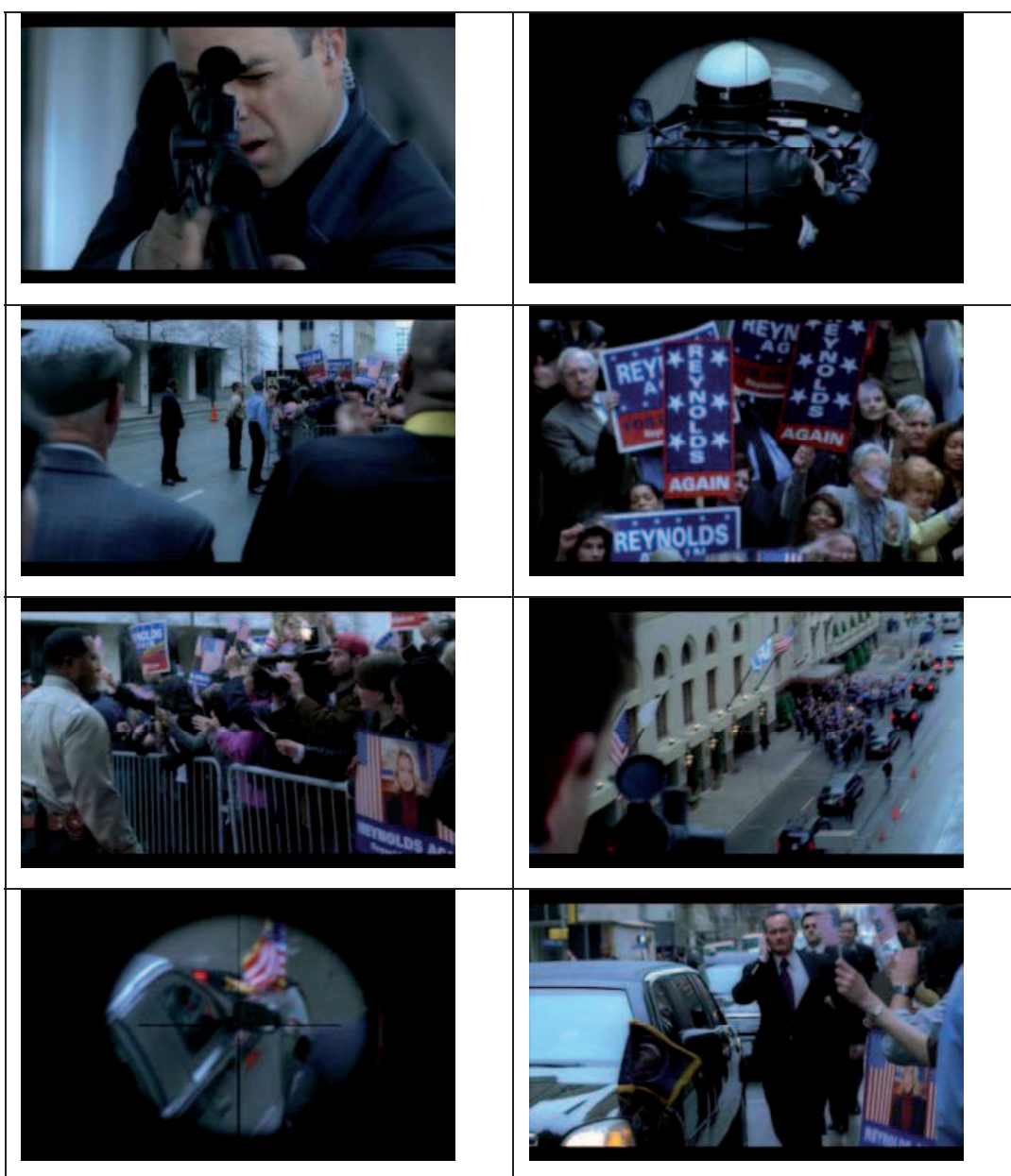


És la sorpresa manifesta, (doble per a l'espectador de la sèrie, simple per al personatge que contempla la litúrgia d'aquesta *escena fonamental*), el que domina la seqüència de la roda de premsa de la presidenta Reynolds a *Prison Break*. Els precedents han estat ja despleats: una cinta, en possessió dels germans Borrows/Scofield, que nega l'homicidi de l'ex-president Steadman i insinua la relació incestuosa entre Reynolds i Steadman. La cinta no pot provar que l'ex-president va ser assassinat a mans de Lincoln, perquè no hi ha noció del moment de la gravació i, especialment, perquè el cos del suïcida Steadman, mancat de les dades que podrien confirmar la seva identitat, no desmenteix l'homicidi de Borrows. Però la conversa enregistrada permet, com a mínim, engegar una trama de xantatge contra la presidenta. Col·lisionen, aleshores, aquests propòsits, amb l'instint de venjança de l'agent Kellerman, que s'ha sentit desplaçat i traït per la presidenta. D'aquesta manera, es presenta la situació ideal per construir una posada en escena de les característiques que havíem suggerit:

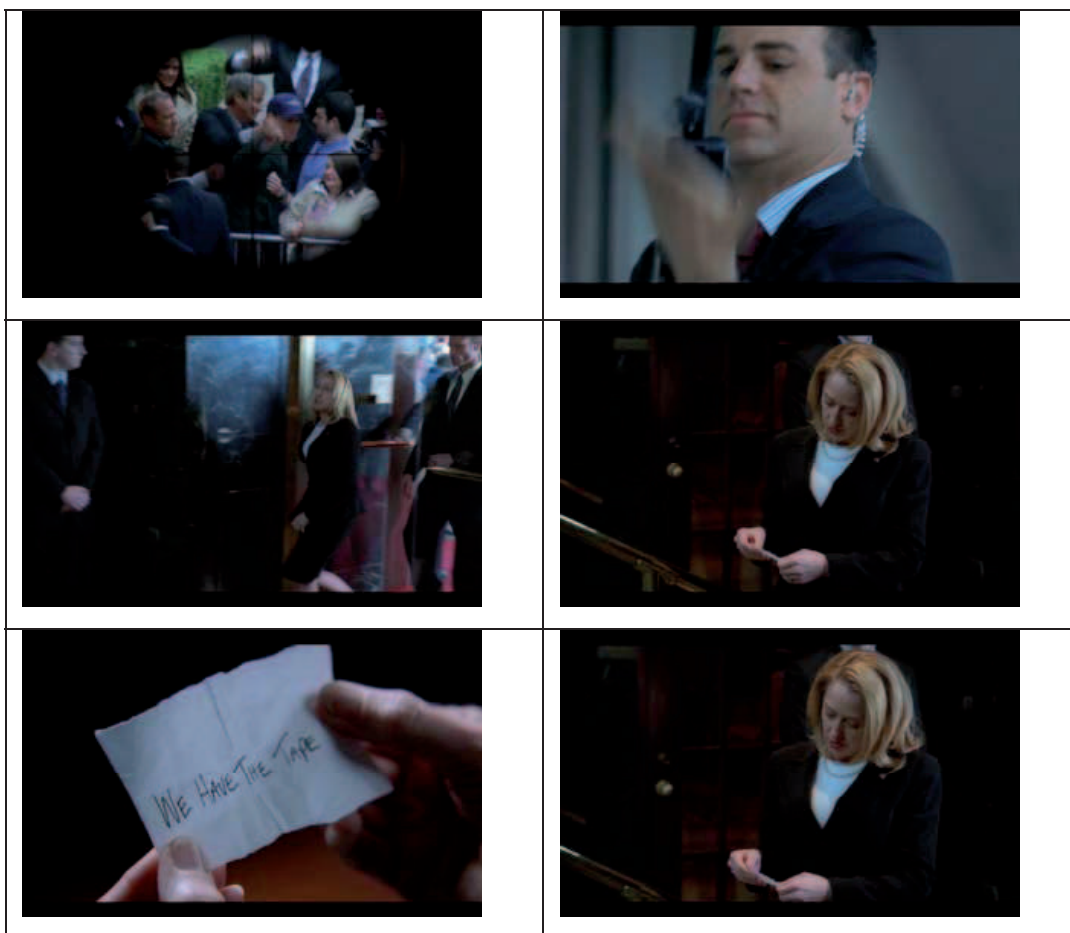
l'assassinat de la figura presidencial enmig de la celebració d'un acte cobert mediàticament. El motor de l'assassinat és la venjança, no el silenci d'una informació determinada.

Però el funcionament és similar. Reynolds abandona el cotxe presidencial enmig de la multitud. El següent pla substitueix l'objectiu per l'espill d'una arma furtiva, que captura finalment la imatge de la presidenta, fracturada pels cossos de seguretat que s'interposen a la visió. Un desordre general s'instal·la al centre de la seqüència. Sobtadament, la mirada de la presidenta s'atura per un instant en la persona que l'acaba de saludar; una panoràmica descobreix Michael Scofield, a qui la realització subratlla amb un breu zoom, posant-se lentament sobre el rostre del protagonista, assenyalant l'instant primer que insinua l'amenaça per a la presidenta. I, a continuació, és de nou la visió de l'objectiu de l'arma qui ens ensenya indiscriminadament com les forces de seguretat detenen Michael. En un racó, la presidenta llegeix el paper que el pròfug li ha passat en saludar-se: "We have the tape". L'intent d'assassinat es converteix en aquest moment en un intent fallit, però la roda de premsa reserva encara la sorpresa a la que ens referíem. Asseguts a les cuines de l'hotel de Chicago on ha de tenir la conferència de Reynolds, la presidenta i Michael pacten el seu perdó públic, a canvi de no fer sortir a la llum els continguts de la gravació entre ella i el seu germà. Reynolds ho anunciarà públicament en roda de premsa, malgrat les amenaces del seu col·laborador, Kim. Però, finalment, la mentida de Reynolds, la dimissió per una suposada malaltia terminal, suposarà guardar el

secret des d'una altra perspectiva: no és la mort de la presidenta la que fa que l'escàndol no es reveli, sinó la inutilitat d'utilitzar una plataforma pública tenint present que ha de tenir una repercussió nul·la sobre Caroline Reynolds.





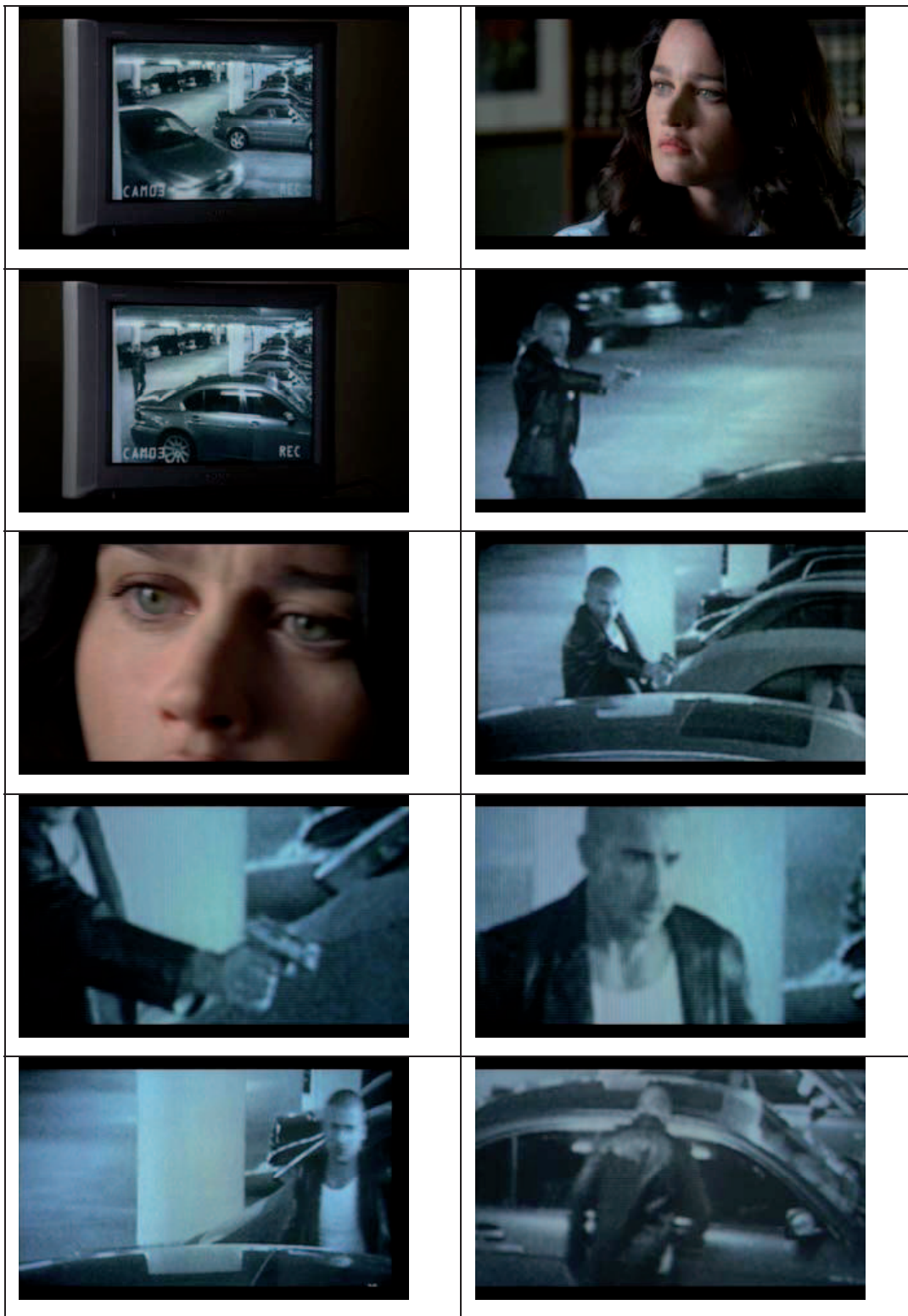


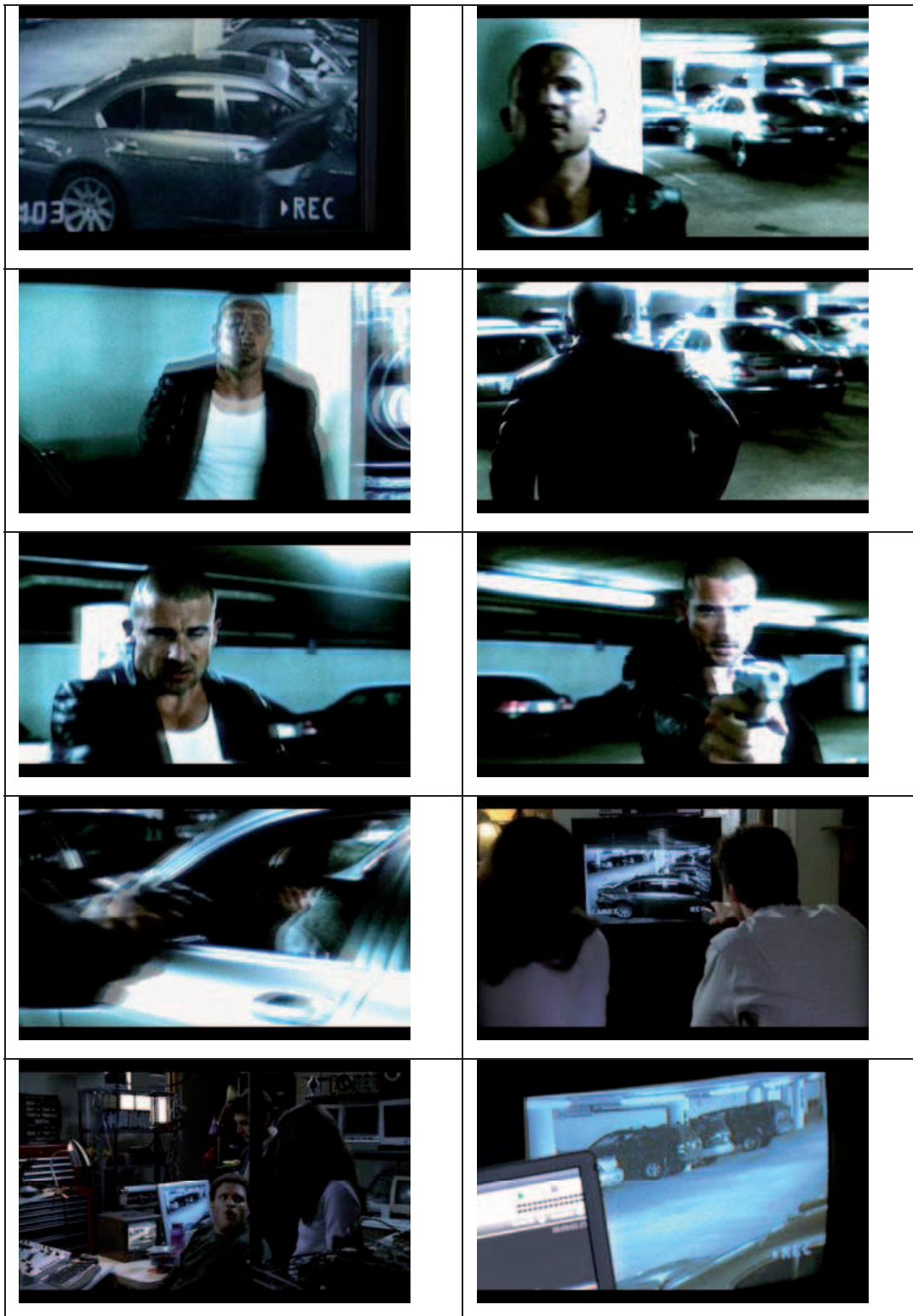
Tot *Prison Break* reposa sobre la composició d'aquesta posada en escena. En el cor de la sèrie habita la visualització televisada de l'assassinat del Terrence Steadman en un garatge privat. Les imatges provenen d'una càmera de seguretat i evidencien com Lincoln Burrows s'acosta al cotxe del germà de la presidenta i elimina Steadman a cop de pistola. No es manifesta inicialment per a l'espectador la innocència de Burrows. Malgrat la convicció amb la que el germà assimila la seva exculpació, la possibilitat que Lincoln sigui l'assassí d'Steadman segueix essent possible. Però el capítol 1x5, *English, Fitz or Percy* mostra en muntatge paral·lel com la seqüència de l'homicidi resulta una posada en escena fictícia i manipulada. *L'escena fonamental,*

cíclica, reiterada, aprèn les regles de composició fins a convertir-se en un fals esdeveniment en temps real, amb l'estètica d'un directe.

El capítol mostra com Burrows, decidit a posar fi a la vida d'Steadman, s'aproxima sigilosament al seu vehicle, pistola en mà, empès per la necessitat de cometre l'homicidi. A l'alçada del seient del conductor, on Burrows espera trobar la seva víctima, Lincoln l'encanona amb la seva pistola. El moviment es suspèn en aquest gest. La sorpresa revelada en l'expressió de Burrows congela la seva acció en descobrir que Steadman jau sobre el volant, mort de varis trets al crani. Algú s'ha avançat a les seves intencions. Paral·lelament, la clarificació d'aquest episodi situa en contrast el muntatge que Kellerman, per ordre de l'aleshores vice-presidenta Reynolds, duu a terme: la càmera de seguretat afavoreix únicament el pla de Burrows i situa en els punts morts la figura d'Steadman, de manera que resulta impossible veure que el cos ja roman sense vida i com Lincoln ni tan sols el dispara. El muntatge segmenta múltiples vegades l'escena. El pla general en que es contempla tota l'acció es converteix en una seqüència disseccionada, a la que es dibuixa el circuit de l'acció homicida de Burrows. El resultat desborda momentàniament l'ull. Plans extremadament curts, disminució enfàtica de l'enquadrament sobre els trets que surten de la pistola, acció súbita i la mirada ara en pla curt de Lincoln buscant l'angle per disparar. Ni rastre del gest sorprès, ni una sola al·lusió al temps suspès, a la paràlisi, al que no ha ocorregut. La realitat s'omple. El fluxe real del temps, s'esquinça i reproduceix una altra realitat, una realitat reconstruïda en una situació falsejada, que afegeix altres

elements i que, naturalment, té més validesa que qualsevol altra prova i que la pròpia paraula.





En realitat, la seqüència descomposa el que Ken Morrison denomina *tecnologia de l'homicidi*, aquelles tècniques que permeten arribar a la veritat després de l'execució d'un

assassinat²⁴⁰. Entre elles, es troba el que podríem considerar una extensió el mapejat cognitiu que Jameson ofereix i que podríem anomenar *mapejat facial* seguint la nomenclatura jurídica de Michael Bromby²⁴¹. Morrison assenyala, a més, quatre elements que van afavorir el sorgiment de la literatura de l'assassinat com a gènere. El desenvolupament d'un nou mapejat urbà, les noves polítiques de vigilància aplicades a aquesta actual topologia, les tècniques per a l'observació individual com a resultat de la individualització del criminal i de la consideració de la ciutat com a espai pervertit, corrupte i perillós, i, finalment, el tractament científic de l'acte de la violència i els elements per investigar l'homicidi des del punt de vista de la ciència. En aquest context, el darrer d'aquests ítems es fa servir amb efectes contraris, precisament per reconstruir l'assassinat. No és casual, per altra banda, que s'obti per aquesta mesura a fi d'explicar el context en el que es desenvolupa l'homicidi: precisament, la sèrie treballa amb la idea d'impossibilitat de demostrar la innocència dels protagonistes, de manera que revela la ineficàcia d'aquesta tecnologia o, més eviat, l'eficàcia a l'hora de subvertir-la. De fet, aquesta complicitat entre el relat que pertany a la novel·la criminal i la ciència ficció de base tecnològica redunda en la idea d'hibridació que hem anat expressant, tot i que d'una altra perspectiva. Scott Bukatman ho explica amb aquests termes: “Now the *noir* narrative is mapped onto the invisible but experimentally real spaces of electronic

²⁴⁰ MORRISON, K.: “The Technology of Homicide. Construction of Evidence and Truth in the American Murder Film”, a SHARRETT, C.: *Op. Cit.*, 1999, pàg. 305.

²⁴¹ BROMBY, M.: “To Be Taken at Face Value? Computerised Identification”, a *Information and Communication Technology Law*, vol. 11, 2002, pàgs. 63-73.

culture. The task of narrating this fundamental urban separation then, once exclusively the province of the detective genre, now falls to that hybrid of science fiction and urban crime narrative known as *cyberpunk*”²⁴². Les formes d’aquesta arquitectura *cyberpunk* permetran complementar la investigació policial a través de mecanismes de reconstrucció, però la recreació, la pura síntesi, pot generar determinades ambigüitats al servei dels personatges o, ben al contrari, en contradicció amb els seus propis propòsits.

Amb el reflexe encara que emana de les llampades de l’*escena fonamental* en tots aquests textos, hom es demana com es sobreviu al secret un cop executat l’acte de l’atemptat, testimoniats en directe a nivell mundial. Malgrat que s’ha apaivagat momentàniament la font que ha de desvetllar la incògnita, el ressò general no permet tancar les escletxes que aquesta ha obert. D’on emana aquesta informació? La ressurrecció de Nathan Petrelli a la tercera temporada de *Heroes* presenta una situació evolucionada que no contempla un retorn al punt en què es va produir l’atemptat: Nathan explora el món dels morts i encamina un trajecte lisèrgic on l’oníric i la realitat resulten indistingibles. Aquest viatge deforme reimpulsa les seves aspiracions per ascendir a la Casa Blanca, després de comprendre, en un missatge absolutament epifànic, que està cridat a la missió de millorar la raça humana. En qualsevol cas, l’impacte sobre el personatge el situa en un grau zero, en el que la revelació del saber ja no té sentit.

²⁴² BUKATMAN, S.: *Op. Cit.*, pàg. 143.

En una dinàmica formalment diferent, però molt similar a nivell de resultats, Wayne Palmer es reincorpora al gabinet de crisi hores després del seu atemptat, despertat del coma per la seva assistent, Karen Hayes, amb la voluntat d'aturar les accions que el vicepresident Daniels està duent a terme. El curs de les accions resulta tant vertiginós, que quan Palmer retorna a la presa del seu càrrec ha d'afrontar una sèrie de problemes lleugerament diferents als que estava tractant abans del seu intent d'assassinat. El rastre del secretisme queda diluït enmig d'una voràgine de confusió que engulleix els viaranys de la conspiració.

Com apunta Timothy Melley²⁴³, les conspiracions han de ser, en primer lloc, hermèticament segellades, meravellosament eficients i virtualment indetectables; a continuació, han d'establir la relació entre cossos individuals i amplis cossos socials; i, per últim, la conspiració és una estructura que redueix la individualitat, que és antitètica a l'individualisme. D'aquesta manera, el compacte social que busca qualsevol cos conspiratori vertebrava una força d'acció que supera la força individual i que el depassa en el temps perquè, com a figura única, no pot sobreposar-se a l'acció grupal d'un col·lectiu inidentificable, controlador i dispers. Això és el que succeeix a les seqüències descrites; el que segueix a l'atemptat és la reincorporació a la lluita des de perspectives que declinen la compareixença pública, perquè aquesta es fa inútil davant la força global del cos conspirador.

²⁴³ MELLEY, T.: "Agency Panic and the Culture of Conspiracy", a KNIGHT, P., ed.: *Conspiracy Nation, the Politics of Paranoia in Postwar America*, New York University Press, Nova York, 2002, pàg. 60.

En qualsevol cas, en l'*escena fonamental* reposa la convulsa emanació d'una realitat devoradora i irreversible que consumeix l'edat innocent del protagonista i el desperta del seu estat d'idealisme. Un símil amb la irrupció cínica i violenta de l'americana dècada dels 60 després de l'assassinat de Kennedy, on els ideals de construcció nacional per part del polític van topar amb la sòrdida oposició d'un país fragmentat i amb notòries fisures. De fet, molta de la ficció relativa al destí americà s'ha referit a aquest fet com el paradigma de l'expressió d'irreversibilitat, de nostàlgia, penediment o pèrdua. Només cal situar-se en novel·les com *Timescape*, de Gregory Benford, davant les assimilacions que Oliver Stone formula a *JFK* (1991) entre el famós assassinat i la Guerra de Vietnam, o en la pel·lícula *In the line of Fire* (1993), de Wolfgang Petersen per entendre el sentiment de decepció d'una societat abocada necessàriament a la lluita i recelosa dels antics ideals ara ja apaivagats i remots.

3.5. Assaltant la ment. Del control del temps i l'espai, al control mental

La penetració de la imatge com a mecanisme de control o de difusió a qualsevol espai implica necessàriament la confusió de l'espai privat i el públic. Es dibuixa amb aquesta múltiple presència digital una cosmologia en la que dins i fora resulten termes confosos, a voltes equivalents, a voltes desprovistos de sentit. I

l'enigma en forma de laberint travessa aquests espais descobrint-se i amagant-se a parts iguals. A *Viatge al voltant de la meva cambra*, Xavier de Maistre emprèn, des de l'obligada reclosió, un recorregut immòbil, fora de l'espai i del temps. En ell deixa de tenir sentit la paret, el mur que distingeix l'exterior de l'interior. Perquè en aquesta bombolla es desenvolupa la capacitat de veure més enllà, de donar plena capacitat al coneixement. Fins al punt de raonar que aquest espai i temps laberíntic es troba, en realitat, dintre de la ment. No casualment, el text de De Maistre ha donat, entre les nombroses successions que s'han escrit, *Viatge al voltant del meu crani*, de Frigyes Karinthy. Amb aquest estat de les coses, l'única manera d'intervenir sobre l'enigma és assaltant les ments.

La idea de l'escapada física i psicològica resulta inherent a les sèries que tractem. Sense ella no s'entén per què la resolució dels conflictes dels arguments no és només una conquesta del temps, sinó també de l'espai. La fuga requereix indubtablement el coneixement dels bastiments del propi recinte carcerari²⁴⁴, com evidencia *Prison Break*. Al capítol 1x19, 0'7%, Matt Parkman, Noah Bennet i Ted Spargue romanen individualment reclosos a les cel·les de la Companyia, esperant ser executats per Thompson quan aquest rebi l'ordre per fer-ho. Fent ús de la capacitat telepàtica de Parkman, Noah, que coneix els viaranys de Primatech Paper, guia el policia per escapar fins i alliberar tot seguit Spargue. D'aquesta

²⁴⁴ No és casual que *Heroes* presenti un personatge com D.L., que pot traspasar les parets i, per tant, escapar sense necessitat d'explorar prèviament els espais que ocupa. De la mateixa manera i per absorció de poders, Peter Petrelli aconsegueix escapar de la presó de la Companyia i rescatar Adam Monroe per endur-se'l amb ell.

manera, Parkman aconsegueix entrar en la ment de Bennet i llegir les coordenades de sortida de l'espai que els empresona.



Utilitzant la mateixa tècnica, Parkman intenta penetrar en els mecanismes que han de revelar l'entramat de control sobre les vides dels herois. Per això s'enfronta a Angela Petrelli en l'interrogatori sobre la mort de Nakamura (2x2, *Lizards*) mitjançant la seva capacitat de lectura de la ment; una capacitat, per altra banda, que no pot exercir apropiadament, perquè Angela coneix a la perfecció les possibilitats del policia i bloqueja el seu accés. És aquesta habilitat de lectura de la ment la que substitueix determinades escenes de tortura. L'artilugi es pot concebre com una tècnica de *brainwashing* emprada en altres relats, a la qual es dona simplement la forma màgica d'una extracció de la informació sense un reconeixement de la violència. El cervell, el coneixement, la memòria i el propi cos es conceben també com a espais a explorar, espais que es debaten entre el dins i el fora, i que es sotmeten la informació dels personatges a les mateixes estratègies de control i vigilància que a les pròpies persones.

El terme *brainwashing*, en voga durant les dècades de 1950 i 1960, ha deixat nombroses imatges en televisió i cinema. Prenent com a referència *The Manchurian Candidate*, la idea de donar forma a la ment a través de diferents tècniques ha poblat l'univers de la ciència ficció. A *Star Trek, the Next Generation*, per exemple, l'enginyer Geordi Laforce és abduït per les forces enemigues i *reprogramat* per assassinar un ambassador. O, a l'episodi *Enemies*, de la sèrie *Stargate SG1*, Teac'1 és també víctima d'un procés de rentat de cervell a mans, ni més ni menys, que del

seu antic mestre alienígena Apophis per aconseguir el seu favor a la quarta temporada de la sèrie. En qualsevol cas, el rentat de cervell permet als personatges no només reconstruir la seva identitat, com esmentàvem al capítol anterior, sinó sucumbir als mecanismes de control per formar-ne part d'ells.

Clarament, el segon arc dramàtic de la sisena temporada de 24 mostra un exemple de com el rentat de cervell pot bloquejar el procés per obtenir una informació i mantenir l'hermetisme de l'enemic. Després de l'aturada de les accions d'Abu Fayed, Bauer rep la trucada de Cheng, el cap terrorista xinès que va torturar Jack (6x17, 10:00 P.M. – 11:00 P.M.). El líder xinès anuncia a Jack que Audrey no és morta, tal i com li han fet creure, i que la retornarà a canvi de disposar dels codis científics per desenvolupar bombes nuclears com les creades pels russos. Fet l'intercanvi, el protagonista descobreix una Audrey en un estat esquizoide, incapaç de reconèixer-lo, malgrat implorar constantment el seu nom. Des d'aquest moment, l'obsessió de Jack serà alliberar la informació presa a la memòria d'Audrey, bloquejada pel trauma, guardada per no enfrontar-se amb el perill. A la UAT, amb Nadia com a cap d'operacions, Jack és arrestat i Audrey sotmesa a les controvertides tècniques de recuperació de la memòria del doctor Bradley, qui aviat serà apartat de la responsabilitat de guarir la malalta: Bauer es desfarà dels seus vigilants i irromprà a la sala on tracten a Audrey per endur-se-la a un indret privat, on pugui arrencar del seu inconscient la informació que ha tancat per a si. En la penombra dels corredors de la UAT, mentre l'equip de Nadia es disposa a

obrir la porta de l'espai on Bauer i Audrey es troben, Audrey entrega només un gest d'estranya complicitat a Jack i, amb ell, la paraula Bloomsfield, que servirà com a clau per seguir buscant l'organització terrorista xinesa.



La derivació lògica del *brainwashing* podria ser sens dubte el *bodywashing*, tenint present la importància que el cos

desenvolupa en aquests relats. La icona que millor ha representat i explicat *Prison Break* es desfà en aquest procés de rentat corporal, de canvi de pell que protagonitza Michael Scofield als albors de la quarta temporada. I la sèrie es redefineix de nou i allibera el seu personatge principal. El primer capítol d'aquesta temporada (4x1, *Scylla*) que centra inicialment l'objectiu de Michael en la venjança contra Gretchen per la mort de Sarah, condueix l'heroi de nou a la presó després que Whistler hagi estat assassinat d'un tret per un dels membres de la Companyia en presència d'Scofield. Des de la seva condició de pres, accepta la missió, novament submergida, de l'agent Don Self, desfer l'organització per vies alternatives a la institució policial. Per evitar que Michael pugui ser reconegut, es sotmet a un procés d'eliminació dels tatuatges gravats al seu cos. La seva pell rep l'impacte del làser amb enorme ferocitat; la seqüència captura Michael a una butaca experimentant, amb dolor, una experiència de retrocés. Amb l'esborrament del laberint inscrit a la seva pell, Michael recupera l'estat de la seva vida anterior. L'alliberament de la seva carcassa el fa lliure també de la vigilància policial, tot establint-se com a col·laborador de les autoritats. El *bodywashing* suposa el final d'una etapa per a Scofield i el retorn circular al seu punt d'origen, el retrobament d'un temps que encasta perfectament malgrat tot el que ha succeït entremig. Les cicatrius, però, restaran per sempre surcant la seva pell.

L'objectiu de Michael, després d'aquest procés i de la trobada infructuosa amb Gretchen, serà un altre: procedir a la desintegració de la Companyia amb l'ajut dels membres reclutats

per Self. Com els documents Rambaldi a *Alias*, l'enigma es concentra en un objecte, que, en aquest cas, és Scylla, un McGuffin, un document electrònic que recull totes les informacions sobre la Companyia i, consegüentment, les incògnites de la quarta temporada de la sèrie. El dispositiu, però, es divideix en sis targetes electròniques que escindeixen hexagonalment la lluita d'Scofield. La fragmentació de la informació, clarament assimilable a aquella foto que observàvem dels membres fundadors de la Companyia de *Heroes*, recupera una forma simultània, que dibuixa processos paral·lels d'extracció de la documentació i que requereix una decodificació tecnològica per a la seva lectura. Per aquest desencriptomament, Don Self inclourà a l'equip Roland Glenn, un altre pres expert en enganys informàtics que construirà un aparell per copiar les targetes i extreure'n tota la informació. Precisament la tarja dividida suposa un pòsit esqueixat de la memòria, que roman en un espai inaprehensible i que no es troba ni tan sols en els dominis del cos. Aquesta inclusió dintre d'un espai virtual permet, al mateix temps, un bloqueig i un accés múltiple. El fet que el coneixement, la documentació, estigui dipositada en un indret concret, fora del que els personatges retenen, el fet que l'enigma s'objectualitzi, es pugui dividir, fragmentar, falsejar i fins i tot destruir, endinsa la sèrie en un paradigma on la consistència de la narració es basa en la pròpia inconsistència. L'objecte a prendre resulta objectivable, però està mancat de l'experiència humana i, per tant, resulta més vulnerable a l'adscripció a aquesta forma de virtualitat que el fa inconsistent i inabastable, tan sols visible com a finalitat, mai com a fi en si mateix.

El canvi de rumb en la línia argumental de *Prison Break* suposa l'acceptació de la infiltració dels propis protagonistes de la sèrie en el cos de vigilància secret i soterrat de la policia, fet que no només redunda en el sentit paranoic de la pròpia sèrie, sinó en el concepte de la mera hipèrbole. La paradoxa del contraespionatge executat pel grup que acompanya Don Self és que la seva condició no pot ser la d'infiltrats, perquè la Companyia els reconeix perfectament, i, al mateix temps, no poden mantenir una lluita frontal, emparada per la legalitat, perquè tots ells segueixen sent encara fugitius de la justícia. L'argument, per tant, desenvolupa mecanismes de control i vigilància alternatius, sustentats en altres estrats, de manera que edificuen uns horitzons desmesuradament complexos a l'hora de catalogar la confrontació i la tensió antagònica entre tots ells.

Però el control mental i la conspiració que d'ell es deriva, les seves portes impossibles de depassar, els seus murs infranquejables, despleguen a *Heroes*, com succeix amb *24* i a *Prison Break*, una caixa de Pandora observada per primera vegada amb la forta potència serial a *The X-Files*. La producció de Chris Carter reinterpreta progressivament els seus capítols en una espiral que s'autoqüestiona constantment i que desplega, episodi per episodi, una força conspiratòria major que sembla no tenir fi. L'estructura capitular que ofereix la sèrie permet que aflori un sentit lògic de la contradicció entre les hipòtesis que van formulant-se, una idea que recullen les sèries que tractem. Això condueix al fet que, com a

complot sublimat i infinit, el misteri principal sostingui la presència d'universos paral·lels, que confonen les informacions per la col·lisió d'accions simultànies. Tota la segona temporada de *Heroes*, amb la participació incondicional de Mohinder Suresh en els propòsits de la Companyia i el guariment dels herois que han estat afectats pel virus, eleva les sospites sobre el perímetre que tanca els personatges. ¿És encara un mecanisme de control o resulta, més aviat, una fórmula de rehabilitació per lluitar contra el control exterior? Dins i fora es segueixen confonent encara en un circuit circular d'hipòtesis, motor de la inestabilitat de les conviccions dels personatges de la sèrie.

En el ventall de possibilitats de gènere que ofereix la fortalesa carcerària, a 24 apareix en determinats moments com un doble aparell de control i eleva la seva funció a la ficcionalització de determinades situacions o a un sentit de la manipulació de les accions. Resseguim un dels moments de la sisena temporada (6x3, 8:00 A.M. – 9:00 A.M.). Membres de l'FBI irrompeixen a la seu de l'Aliança Islàmico-Americana, un grup d'advocats dedicat a la defensa de determinats aspectes relatius a la vida musulmana als Estats Units. Entre els advocats del gabinet, es troben Sandra Palmer, la germana del President, i Walid Al-Rezani, el director regional de l'empresa i parella de Sandra. El motiu de la incursió és trobar documents que poden provar la implicació d'alguns dels clients del bufet amb els atemptats del país, una inspecció a la que Sandra Palmer s'oposa, esborrant-ne tots els arxius. La reacció provoca l'empresonament de Walid i de Sandra, tot i que

immediatament aquesta és posada en llibertat per ordre del seu germà. Entre els interns de la presó, Walid escolta una frase clau que traspasa a Sandra: els *cinc visitants*, les cinc bombes nuclears que amenacen ser detonades, són ara ja en mans del terrorista Abu Fayed. En aquest moment, el pres es converteix en un estri de l’FBI, un infiltrat que seguirà les instruccions del cos policial per extreure informació sobre els atemptats terroristes. El seu cos-ocular condueix les imatges cap a una sala de control on Sandra i l’agent que dirigeix l’operació segueixen tots els seus moviments. Resguardat de la visió de la resta de presos, tres agents de l’FBI simulen una violenta interrogació a Walid mentre li col·loquen tots els operatius d’espionatge. La implicació de l’advocat és progressivament major, fins al punt en què descobreix que un dels reclosos opera des d’un telèfon mòbil que ha aconseguit entrar a la presó.



De manera similar al que succeeix a *Prison Break*, el telèfon es converteix en una eina fonamental de rastreig. Per aquest motiu, Walid s'ha de fer amb aquest aparell per passar tota la informació que conté a la UAT. L'espionatge com a alternativa a la tortura a l'hora d'obtenir una informació resulta fonamental en aquest tipus de relat, que contempla en cada temporada la idea del traïdor.

3.6. La tècnica al servei del control

En alguns casos, l'ús d'aquests recursos de tecnologia punta pot inclús escenificar una narració amb ànims de dibuixar un escenari *futurista*, especialment en el cas de *Heroes*, per les característiques del seu gènere. No obstant, hi ha, en realitat, un allunyament respecte les formes d'ambientació clàssiques d'una sèrie futurista. De fet, com apunta Jameson, en aquestes sèries, aquesta ambientació no es dóna per una actitud *productiva* dels elements que apareixen en escena, sinó més aviat per una actitud *reproductiva* i això canvia aquesta concepció tradicional de la representació *tecnològica/futurista*.

Such machines are indeed machines of reproduction rather than of production, and they make very different demands on our capacity for aesthetic representation than did the relatively mimetic idolatry of the older machinery of the futurist moment, of some older speed-and-energy sculpture. Here we have less to do with kinetic energy than with all kinds of new reproductive processes ; and in the weaker productions of postmodernism the aesthetic embodiment of such

processes often tends to slip back more comfortably into a mere thematic representation of content –into narratives which are *about* the processes of reproduction, and include movie cameras, video, tape recorders, the whole technology of the production and reproduction of the simulacrum²⁴⁵.

Com es concep, però, en aquest estat de *simultaneïtat reproductiva* un text indeturable, de continuïtat i successió preeminent? 24, així com *Prison Break* i *Heroes*, representa la seva estructura modular d'una manera tensa pel que fa a la relació entre els canals temporals organitzats sincrònicament i el grup de segments distribuït diacrònicament. Aquesta dinàmica d'excés i linealitat al mateix temps reconcilia de nou els conceptes de simultaneïtat i successió a través de la mediació tecnològica. La mediació, la interfície de telecomunicacions ingressada en una narrativa convencional, constitueix el que Bolter i Grusin denominen una estètica de *remediatització*, la qual es caracteritza pel vincle interdependent entre la hipermediatització i la immediatesa. És precisament aquesta estètica de la vigilància el que permet unir els universos de la simultaneïtat i la successió.

Les narratives de Simultaneïtat Monàdica Simultània vénen a expressar una idea esboçada ja al primer capítol d'aquest estudi, la d'un efecte *providencial*, atzarós, que vincula la coralitat dels personatges de manera artificiosa i els fa compartir aquest temps únic. Jameson posa dos exemples que il·lustren perfectament l'actitud de la pluralitat de figures en aquestes sèries. Es tracta de

²⁴⁵ JAMESON, F.: *Op. Cit.*, 1996, pàg. 72.

dues novel·les, *Tom Jones*, de Henry Fielding, i *Les Faux-Monnayeurs*, d'André Gide. En la primera, el romanticisme anglès del segle XVIII planteja l'efecte simultani de la coincidència a través d'un misteri derivat de la genealogia, del propi naixement dels personatges; en la segona, el salt postmodern deriva en un posicionament nostàlgic en la que la dinàmica de la simultaneïtat, l'encontre casual o la connexió tecnològica amaga una enorme alienació barrejada amb un cert sentiment de plaer contradictori. Aquesta sensació és precisament la que té l'espectador quan segueix aquest tipus de sèries: el públic assisteix a l'encontre casual de personatges que apareixen amb la mateixa facilitat que desapareixen. El caràcter efímer amb el que els protagonistes contribueixen a la trama dista també de la vinculació que els personatges tenen en sèries precedents, on la supervivència al llarg de totes les temporades és la tònica general.

Heroes va més enllà amb la idea de la sincronicitat. En ell es mescla una temporalitat definida pel fluxe continu i inalterable, que es reflexa amb la vivència de situacions paral·leles, per la metàfora de l'eclipse que regna sobre tots els personatges de la mateixa manera, amb una noció cismàtica de la mateixa cronologia, on la percepció dels esdeveniments per part dels que els observen contempla una temporalitat especial adaptada a la visió d'aquests protagonistes. La seva simultaneïtat obeeix a regles de repetició, a la recursivitat en el temps, a la confusió entre passat i futur i a la reconstrucció dels mateixos. Aquesta idea separa lleugerament determinats supòsits establerts des de la literatura i el pensament de

la modernitat, que conceben la simultaneïtat de l'era digital com una marxa lineal i un temps racional.

Paradoxalment, a la idea de sincronicitat es suma el concepte d'asincronicitat, facilitat per artilugis també electrònics, com l'e-mail, els fòrums d'internet les gravacions d'arxiu o fins i tot la bústia de veu. Tots ells, com apunta William J. Mitchell es transformen en una mena de *soroll blanc*, que confon les temporalitats sincròniques del ritme urbà i que permet la creació d'avatars irreals, vides paral·leles que en realitat no existeixen. Això és exactament el que succeeix a la segona temporada de *Prison Break* entre Michael i Sucre. La seva comunicació en la distància s'estableix pels missatges dipositats en un fòrum sota el nom d'usuari *European Goldfinch*. Després de la captura de C-Note, però, l'agent Mahone obté la informació d'aquest mètode de posada en contacte, de manera que utilitzarà el pres per suplantar la identitat de Sucre i, més endavant, ho farà ell a través de la seva *blackberry*. D'aquesta manera, l'aparell tecnològic genera una identitat nova, suplantada, d'un altre temps i espai (2x20, *Panama*).

Allà on es podria trobar una estètica de l'excés per la proliferació informativa a través de la tecnologia, *Prison Break* resol, doncs, amb l'estètica de l'absència. Les formes tornen a un estat primigeni i la comunicació es detecta complexament codificada, però simplement manifesta. L'ànec de papiroflèxia que Michael ha moldejat recorre els passadissos laberíntics de la presó a través de les clavegueres, paral·lelisme evident amb les cartes que

envia a Sara, encriptades i signades per la mateixa figura rebregada com el propi jeroglífic que acompanya. Altres formes serials conjuguen la idea de l'enigma ocult en forma jeroglífica i la comunicació altament codificada. *Numb3rs* basa les seves trames en el desvetllament de les incògnites per un sistema inductiu numèric. A través de regles i fòrmules matemàtiques que el matemàtic Charlie aplica, el seu germà Don, al servei de la FBI, aconsegueix resoldre diferents casos delictius. En una línia similar, fent ús de l'artilugi pitagòric, Michael utilitza les tecles dels números d'un telèfon mòbil per escriure un missatge usant diferents combinacions corresponents a les lletres atribuïdes a cada número (2x1, *Manhunt*).

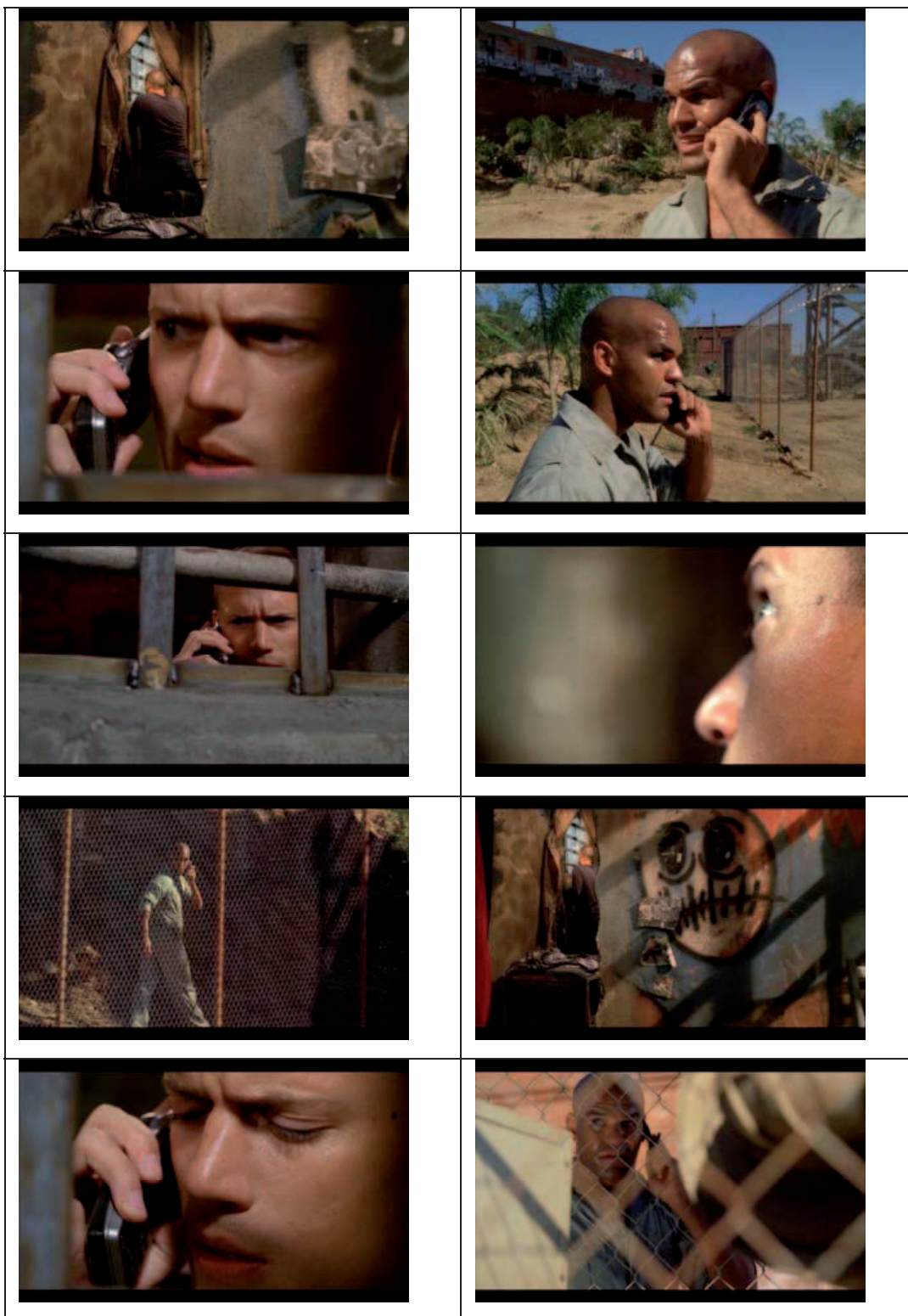
La tecnotemporalitat que s'exhibeix com a resultat dels mitjans de comunicació utilitzats decodifica, com hem observat, algunes de les mancances que l'exploració espacial de la memòria, com a estructura modular per recuperar el passat, no permet. Els artilugis tecnològics supleixen aquestes mancances retrotraient les informacions enregistrades. I, al mateix temps, resulten un element de recuperació del present, en tant que reubica les trames, les interconnecta i les situa una al costat de l'altra, especialment, quan es dona l'efecte de la pantalla partida a 24. Però, com succeeix amb l'exploració del passat, determinades disjuntures il·lustren un defecte per excés. La sobresaturació a la que ens referíem al primer capítol genera escletxes en les relacions espaciotemporals i en les connexions. Per altra banda, l'evidència de la pantalla partida a l'hora de crear la sincronicitat i la pluralitat d'elements d'interconnexió que s'observa a 24 marca una diferència respecte

Prison Break i *Heroes*, que observen aquest tipus de simultaneïtat d'ordre assincrònic, on l'efecte sobre l'espectador és el d'unir totes les peces que es despleguen al voltant de la interconnexió dels personatges.

A *Prison Break* és precisament la disjuntiva entre la necessitat de comunicació i, al mateix temps, la necessitat de romandre incomunicat el que tensa el relat. Els personatges establiran alternatives per generar codis comunicatius clandestins, que no possibilitin la seva localització a través de l'espai sobremediatitzat de la policia. D'aquí que Michael utilitzi els jeroglífics que envia a Sarah a la segona temporada o que es faci servir l'esmentat fòrum per contactar Sucre. A la tercera temporada, Michael aconsegueix fer-se amb el telèfon del Lechero per contactar amb l'exterior i planificar la seva fuga. La posició de la seva cel·la li serveix d'atalaia per fiscalitzar l'extensió vigilada que s'obre al voltant del centre penitenciari de Sona i que constitueix l'autèntica presó. A través del cel·lular, Scofield va guiant les passes de Sucre perquè aquest pugui accedir a obtenir el codi del generador que permetrà deixar Sona a les fosques el temps necessari per poder escapar (3x11, *Under and Out*).

Precisament aquesta seqüència executa el posicionament d'accions dels personatges i la dinàmica de mediatització que s'estableix en aquestes sèries, la qual marca indefectiblement una estètica. Paradoxalment, Michael és convertit en el vigilant, ancorat a la *torre de control* que suposa la seva cel·la, mentre Sucre resulta

el personatge en moviment, que rep les instruccions mitjançant el mecanisme auricular del mòbil i amb la mirada prestada d'Scofield.



El funcionament de la televigilància resumeix, de fet, una dialèctica basada en la mobilitat i l'estabilitat. Mentre el control s'assumeix des de la posició estàtica, la recerca o bé l'escapada es lliura a un incessant ordre dinàmic. Els moments en què la mirada vigilant es transforma en una imatge mòbil són pràcticament inadvertits, mentre que el que domina en aquest tipus de control és una auricularització mòbil. En algunes ocasions, fins i tot, la vigilància no crea un sentit de la mediatització necessàriament, una experiència de directe. Sinó que s'utilitza com a element d'emmagatzematge d'informació. L'ordinador de Noah Bennet, per exemple, des d'on controla diverses experiències de la vida de la seva fillastra Claire, no serveix a l'efecte de la retransmissió, de manera que aconsegueix una funció de temporalitat assincrònica, diferent a la que s'observa en altres fragments de les sèries.

En un context de velocitat i simultaneïtat, aquesta relació paradoxal entre asincronia i estatisme troba sentit en la consciència de la pròpia rapidesa. Virilio²⁴⁶ apunta a aquesta consciència i a una *il·lusió d'inèrcia* quan el moviment es desenvolupa de manera simultània i a la mateixa velocitat, com quan dos trens avancen a la mateixa rapidesa i es perd la noció de moviment. Les sèries en qüestió persegueixen un estadi en què temps i espai recorren a la mateixa velocitat per tots els personatges, de manera que roman una sensació de paràlisi, en la que la trobada resulta impossible. Però existeixen ritmes de moviment absolutament heterogenis que

²⁴⁶ VIRILIO, P.: *The Aesthetics of Disappearance*. Semiotext, Nova York, 1991.

sospesen la idea d'il·lusió d'inèrcia. Són els moviments de les accions i els conflictes, que funcionen de manera heterogènia i que necessiten dels mitjans de comunicació per unificar-se. Bolter i Grusin²⁴⁷ insisteixen en la tendència dels mitjans a redundar sobre ells mateixos; no com una nova forma d'expressió, sinó com com una característica pròpia de la seva naturalesa. D'aquesta manera, s'enfronten amb el passat amb la voluntat de remediare, redefinir i revitarlitzar-se ells mateixos a través de la presència d'altres mitjans. No entenen, en realitat, cap mitjà com un sistema isolat, sense la necessitat d'una repercussió en forma d'eco. La ràdio i, en segon terme, la televisió, a *Prison Break*, atresoren aquesta funció. A través de la primera, els presos fugats coneixen la sort dels seus companys. Inicialment, s'assabenten de la mort d'Abruzzi (2x4, *First Down*) i més endavant de la captura de Tweener (2x6, *Subdivision*). No obstant, aquest instrument servirà també per canviar les seves rutes o per prendre determinades prevencions en el seu intent de fugida.

Kay Young remarca la tendència a representar diferents manifestacions de l'*estar present* o de l'*estar al present*, com una derivació lògica de la presència de diversos futurs o futurs alternatius²⁴⁸. A diferència de films que tracten el curs simultani de dues realitats contemporànies distingides, com *Melinda and Melinda* o la comèdia romàntica *Sliding Doors*, les sèries que tractem no constitueixen un univers present paral·lel, on els

²⁴⁷ BOLTER, J. D., GRUSIN, R.: *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1999.

²⁴⁸ YOUNG, K.: "The Fabric of Times", a *SubStance* 31 (1): 115-118.

personatges viuen esdeveniments similars afrontats amb actituds divergents. En elles els protagonistes participen d'un present comú i global que ha deixat de ser una experiència d'univers present paral·lel, per constituir-se en un present universal únic amb vivències i percepcions paral·leles. Aquest locus d'experiència real abraça una extensió infinita i defineix un sentit homogeni de la recepció del moment present. Mentre les narratives literàries modernes, invoquem aquí inevitablement *Mrs. Dalloway* i l'*Ulisses* de Joyce, converteixen aquesta simultaneïtat en una recepció heterogènia, afavorida per la presència del monòleg interior i l'escenificació lingüística d'unes velocitats, d'uns ritmes distints, la manca d'un aprofundiment en la subjectivitat dels personatges i la multipresència de la infraestructura tecnològica unifiquen el patró de simultaneïtat. Allan Cameron²⁴⁹ al·ludeix a l'estudi de Benedict Anderson²⁵⁰, que situa el canvi de la percepció temporal des de l'època medieval a l'alborada del nacionalisme després del segle XIX: mentre temps medieval discorre sense distinció entre present i passat, a partir de la industrialització de les ciutats la temporalitat pren una dimensió transversal, marcat per la coincidència que determina el rellotge i el calendari. Això es deu al consum de la novel·la i el diari, que permet la creació d'un imaginari col·lectiu comú i universal i un accés a aquest imaginari com a espai virtual al que assisteixen els individus particularment i dispersa. La tecnològització de les ciutats empeny, per tant, la consciència d'un temps compartit i la hipertecnològització, l'assistència a un temps

²⁴⁹ CAMERON, A.: *Op. Cit.*, pàg. 143.

²⁵⁰ ANDERSON, B.: *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. Verso, Londres, 1991.

virtual, un espai de síntesi, que camufla la realitat i el fenomen de l'existència per constituir-lo merament com a aparença. En certa mesura, la hipertecnologització condueix, en algunes ocasions, a un nivell del que podríem anomenar hiporrealitat, el succés creat, falsejat, que aprehèn existència amb el directe i la mediatització, però que no té existència per ell mateix, perquè, senzillament, ha estat creat *ex professo*, com vèiem anteriorment amb el cas del vídeo de l'assassinat d'Steadman a *Prison Break*.

3.7. Màquines de mirar

Aquesta hiporrealitat respon a una idea d'impostació de la gènesi de l'acte real, d'allò que es produeix sense mediació ni artifici. Tal impostació deriva en diverses formes: la teledirecció de les accions dels personatges, el seu control, i la manipulació de la visió i, per tant, de les causes que motiven els nuclis narratius del relat. És significatiu com els personatges actuen a través d'aquesta mediatització dels elements tecnològics, substituint la visualització del narrador de la sèrie per la que pot oferir algun determinat aparell. Es produeix, en aquest sentit, al llarg de les darreres seqüències del final de la primera part de la sèrie *24* en la seva primera temporada (1x13, 12:00 P.M. – 13:00 P.M.), un procés divergent o de fugida entre el protagonista de la sèrie, Jack Bauer, i el seu antagonista que el persegueix, Ira Gaines. Més endavant, però, aquest procés s'invertirà per produir-se un desig de convergència i trobada entre aquests dos mateixos personatges, però amb la intenció d'enfrontar-se en un duel final. La primera part és,

conseqüentment, un breu períple de fugida. Però resulta una fugida que procura, més que l'arribada a un punt determinat, l'allunyament de Jack respecte Gaines. El desconeixement de l'espai per part dels personatges protagonistes i, especialment, de la ubicació dels seus captors, genera la principal angoixa i el signe dubitatiu que domina la seqüència. Cal escapar, però es desconeix cap a on.

En aquest procés de desubicació que és també efectiu per a l'espectador i que afavorirà en tot moment les seves sorpreses²⁵¹, varis elements ajuden al posicionament dels personatges i, per tant, a la intercomunicació i la visualització: el GPS i el walkie-talkie tenen especial interès. El GPS es constitueix com a element que rerprodueix la mirada no només de l'espectador, sinó també dels protagonistes. A través d'ell, tenen un mapa exacte de l'espai per on es poden moure²⁵². Per altra banda, el walkie-talkie dóna informacions sobre l'indret en el qual es troben els seus antagonistes de manera que, a través de les fonts de so, poden reconstruir a la perfecció tots els elements que accionen dins el terreny per on es mouen.

²⁵¹ Calabrese apunta la inevitable pèrdua de la visió en aquest tipus de relats d'estructura laberíntica, de manera que és necessària la presència d'altres elements que ajudin a crear coordenades per reestablir la visió: "También aquí [a les estructures laberíntiques] encontramos el mismo principio de pérdida de una visión global de un recorrido racional y del ejercicio, al mismo tiempo, de una inteligencia aguda para encontrar el *desenlace* final, es decir, el reencuentro de un orden". CALABRESE, O.: *Op. Cit.*, pàg. 147.

²⁵² Per a Baudrillard, la idea de l'*ull de la Televisió* ha deixat de ser la font d'una mirada absoluta i la idea de control ja no té per què ser transparent. Ara pressuposa un espai objectiu i la omnipotència d'una mirada despòtica que aconsegueix la funció de *mapejat*. Precisament en aquest punt de la narració s'evidencia la presència d'una mirada que està per sobre dels personatges amb aquesta voluntat de situar-los en l'espai. Cfr. BAUDRILLARD, J.: *Simulacra and Simulation*. Michigan, University of Michigan Press, 1994.

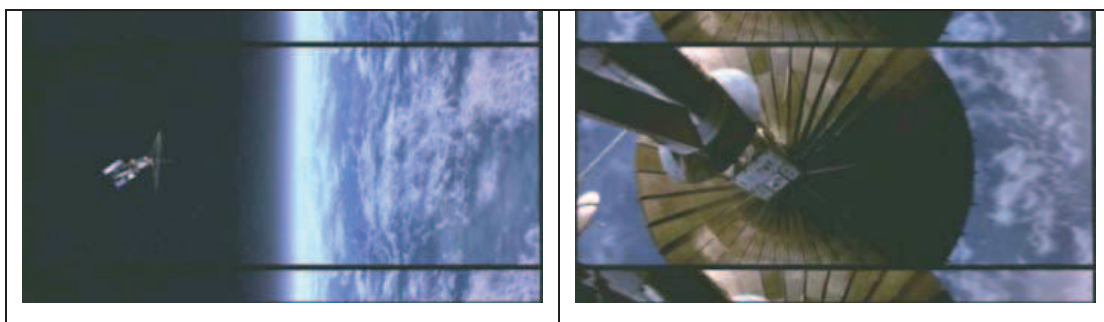
En un altre ordre de conceptes, el control que s'exerceix sobre els humans desenvolupats respon a *Heroes* a la conversió dels protagonistes en coordenades de rastreig similars al dels dispositius tecnològics que esmentàvem, extensió del que suposen els telèfons mòbils per a la decodificació de les diferents ubicacions dels personatges a *Prison Break* i a *24*. El cos s'assimila a l'antena de recepció a través de la qual interpretar les distàncies i teledirigir les accions. En aquesta metamorfosi, la figura humana revela la pressió d'una coerció inesborrable, l'alliberament de la qual implica la destrucció prèvia del cos. El procediment resulta denigrant a nivell humà: els herois són marcats mitjançant un isòtop que permet tassar-los i posteriorment seguir-los a través d'un satèl·lit²⁵³. No obstant això, la maquinària que condueix aquesta recerca resulta, a ulls de l'espectador, completament invisible i suposa un dels interrogants que accentua la paranoia dels personatges. Herois com Matt o West, que ha experimentat l'acció de la Companyia a una edat prematura, conserven un record tèrbol i indeterminat d'aquest procés i han oblidat especialment les proves a les que han estat sotmesos al recimpte de la societat coercitiva. El cos penetrat esdevé un cos abjecte²⁵⁴, mutat i invadit pel trauma. El moment en què el cos és penetrat, fins i tot a uns nivells que aprofundeixen en

²⁵³ Malgrat que a la novel·la gràfica Hana Gitelman es sacrifica fent ús de la seva habilitat per comunicar-se electrònicament per la destrucció del satèl·lit (Part I de *The Death of Hana Gitelman*), existeixen encara altres sistemes de rastreig indefinits que apunten especialment a l'existència d'aparells de recerca a través de via hertziana.

²⁵⁴ En el sentit en què l'entén Kristeva, com a disrupció de l'ordre simbòlic, en aquest cas, l'ordre de l'estabilitat emocional. KRISTEVA, J., ROUDIEZ, L.S.: *The Powers of Horror: an Essay of Abjection*. Columbia University Press, 1982.

el que està amagat per a la persona que constitueix aquell cos, distorsiona la seva naturalesa. Apunta David Callahan: “As human being in general, it may be that the abject penetrability of the body constitutes a traumatic potencial that we are similarly unable to *know*, developing strategies of displacement and denial so as to be able to get on with our daily lives”²⁵⁵.

Sigui com sigui, la referència a aquesta mirada localitzadora i controladora és una referència a un punt de vista *superior*, en tant que remet a una observació que és fora de l’abast de l’ull humà, equivalent a la d’un prestidigitador. És la mirada feta en un pla que està per sobre de la potencialitat dels personatges i que els afavoreix en la trobada d’una sortida en l’espai desconegut i laberíntic on es troben. En certa mesura, aquesta mirada remet al pla que mostra, al primer capítol de la sèrie *24*, un satèl·lit donant la volta a la terra. En aquest moment, la mirada del realitzador és també una mirada externa i fora de les seves capacitats, surt de la narració per mostrar elements perifèrics a la localització.



²⁵⁵ CALLAHAN, D.: “DNA, Surveillance and Bodily Realities in *CSF*”, a BARKER, A.: *Television, Aesthetics and Reality*, Cambridge Scholars Press, Newcastle, 2006, pàg. 162.



A la segona part d'aquesta subtrama en què es dona l'aproximació dels dos personatges antagònics, tant Ira Gaines com Jack Bauer participen d'una voluntat de trobar-se mútuament per tenir el duel final, però aquesta trobada ha d'oferir-se per sorpresa. L'enfrontament cara a cara no aprofitaria l'avantatge que pot tenir per cadascun dels dos personatges sorprendre l'altre (1x13, 12:00 P.M. – 01:00 P.M.). Per tant, malgrat que, estrictament, els personatges es mouen en un sentit convergent, tot buscant-se, hi ha el mateix desig de no ser trobats. L'eina d'apropament, en aquest cas, és el walkie-talkie, a través del qual s'engega, en primer lloc, el duel verbal. Però ja no cal situar-se per damunt de la mirada que pot donar el personatge per mostrar la localització dels personatges com succeïa amb el GPS, sinó que predomina la proximitat i, amb ella, els recursos visuals no són ja suplantats sinó que són els que corresponen, en realitat, a la mirada dels personatges.

El camí tortuós que han de recórrer per trobar-se, no obstant, no s'elimina. Igualment, els personatges es troben absolutament desubicats i amb aquesta desubicació es desorientarà finalment l'espectador quan vegi aparèixer per sorpresa a Bauer a l'esquena de Gaines. El recorregut que porta a Jack cap a Gaines torna a ser

aquell cordill metafòric del laberint d'Ariadna. En aquest cas, es manifesta en forma del rastre de sang que Gaines va deixant després d'haver estat ferint per l'arma de Bauer.



La posada en escena d'aquest tram de la narració es

desenvolupa evidenciant l'ocultació i evitant en tot moment la mostració real de la situació dels personatges. Es dona una realització fragmentària que aïlla els personatges i els relaciona exclusivament per unes mirades de recerca mútua i del so del walkie-talkie –o bé per la pantalla partida, com indica la *figura 29*. Precisament és aquest so és el que revela la proximitat de Bauer respecte Gaines i el que provoca la sorpresa de l'espectador en el moment de l'encontre: de sobte, la veu de Bauer sobre el pla de Gaines, que sonava a través de l'auricular de l'aparell se sent ara en primer terme. La càmera descobreix, a continuació, la figura de Bauer apuntant amb un revòlver Gaines. La mirada, a tota aquesta seqüència, s'està substituint per un recurs sonor i per un de visual (la sang i les mirades fragmentades dels dos personatges) que es constitueix com una metonímia del que s'hauria de veure realment.

Contràriament a aquest exemple, les sèries admeten determinats moments de suplantació de la no-visió. Una suplantació que, de fet, suposa una forma més de la hiporrealitat a la que ens venim referint. Encara a la primera temporada de *24*, els agents de la UAT, Tony Almeida i Nina Meyers, detenen Jamey, un dels talps de l'organització. Inicialment, els membres de la UAT no poden desenvolupar aquesta detenció, perquè el circuit intern de càmeres de seguretat de la Unitat Antiterrorista té una connexió amb el control de realització espia de Gaines, en aquesta cas, cap de Jamey. Per això, per detenir-la sense que Gaines en tingui coneixement, Tony i Nina han d'aprofitar els 20 segons en què les càmeres de seguretat canvien de torn per fer la captura. D'aquesta manera,

Gaines no podrà veure com la seva còmplice és detinguda. (1x8, 7:00 A.M. – 8:00 A.M.).

En aquest cas es manifesta la substitució de la imatge que veuen els personatges, per la imatge que veu el narrador: es mostra a través de la realització de la sèrie, el que no es veu a través de les càmeres²⁵⁶. Es tracta d'un valor substractiu dels recursos tecnològics de 24. En lloc de prestar les imatges a tots els personatges, les amaguen, les sostreuen, a fi que no tothom rebi la mateixa informació. L'espectador, però, és còmplice del que veuen els personatges que preparen el parany, i això s'aconsegueix a través d'una focalització externa²⁵⁷ que ensenya com Tony deté Jamey, mentre Gaines no se n'adona.



²⁵⁶ Assistim aquí a un joc en l'ocularització interna dels personatges. Primer visualitzem a través dels personatges (*ocularització interna primària*) la no-presència de Jamey als lavabos de la UAT i, a continuació, la presència des d'una *ocularització zero* la posició de Jamey a través de la mirada del realitzador. Per més informació sobre l'*ocularització* veieu GAUDREAULT, A., JOST, F.: *Op. Cit.*

²⁵⁷ Ens referim a la posició del narrador com a espectador a la que fa referència Genette. GENETTE, G.: *Figuras III*. Lumen. Barcelona, 1989.



Si el càlcul sobre la imatge pot fer desaparèixer els cossos, la manipulació tecnològica pot convertir-se en una presència fantasmagòrica, en un esdeveniment irreal que passa per una acció ocorreguda i provada davant del testimoni de diversos dels personatges: després d'haver estat torturats pels membres del grup terrorista Second Wave a la segona temporada de *24*, Bauer i Kate Warner aconsegueixen trobar la pista de Syed Ali i capturar-lo per extreure'n determinades informacions rellevants. La resistència d'Ali davant la violència de l'agent de la UAT condiciona una de les mesures més dràstiques que Bauer ha perpetrat a la sèrie (1x12, *7.00 P.M. - 8.00 P.M.*). El protagonista mostra al terrorista, a través d'una càmera, com la seva dona i els seus dos fills han estat agafats per la cèl·lula antiterrorista i romanen captius a les ordres dels serveis policials nordamericans. Els termes de la negociació són els següents: si Ali no dóna la informació la detonació de la bomba nuclear a Los Angeles, els agents de la UAT mataran a un membre de la seva família. Des de l'espai on el terrorista es debat entre l'amor cap a la seva família i la fe acèrrima a la seva religió, Jack

Bauer dirigeix totes les operacions i ordena a les forces de seguretat que retenen a la família executar les accions que vindran a continuació. Finalment, el fonamentalisme d'Ali, a pesar de l'horror que el personatge viu davant el dilema, resulta inamobible, el terrorista no respon a les amenaces i es nega a donar cap informació, fins i tot sabent que la vida del seu fill corre perill. En aquest moment, Bauer demana l'execució del primogènit, Asad, que es duu a terme sense reticències. Lògicament, Ali presència en directe de manera televisada l'assassinat del seu fill i respon a una segona amenaça, l'assassinat del fill menor, Fareed, que encara resta en vida. Malgrat que Ali demora la resposta fins a l'últim moment, quan l'homicidi de Fareed és a punt de produir-se, el terrorista acaba explicant tota la informació que té sobre la bomba. Moments després, quan es dona per finalitzat l'interrogatori al terrorista, la narració desvetlla el muntatge: l'assassinat d'Asad ha estat simulada i manipulada per generar un efecte de veracitat. El que ocorre davant la pantalla s'assumeix amb una innegable verisimilitud. Aquest joc de falses aparences, emergides del no res i elevades a una realitat totalment sintètica, contamina la totalitat del capítol: la gravació realitzada a Xipre entre tres països del Pròxim orient per detonar una bomba en territori americà és també una mera construcció (2x7, 2.00 A.M. -3.00 A.M.). En qualsevol cas, demostra que les sèries que ens ocupen s'apropen a un coneixen fenomenològic on l'única mostra de realitat és allò televisat. Fora d'allò, no existeix res. La imatge suspesa sobre la runa, com apuntaria Didi-Huberman, es substitueix en pro d'una imatge

suspesa sobre la virtualitat, mera contemplació digital²⁵⁸.

El paroxisme d'aquesta situació és la invisibilitat pura. Per aquesta llei de proximitat que ofereix la càmera a l'ull, el subjecte visualitzat es miniaturitza en un objecte televisual, virtualitzat, que contempla la seva existència en un entorn recreat i renovat, el de la representació de la imatge. Aquest progressiu minvar celebra un ritual de desmaterialització. De manera que, en el cas de Peter Petrelli, de *Heroes*, la paradoxa resulta encara més interessant: l'heroi descomposa la seva figura per esdevenir invisible, tot perdent les coordenades espacio-temporal; però l'artilugi que el retorna d'aquest univers paral·lel, el que el fa reaparèixer, el concep en una realitat ja diferent, una realitat televisualitzada, alterada per la imatge de la pantalla. El mecanisme és la metàfora de la *fantasmització* del mitjà, la reproducció sense cossos, la visió del que no existeix i es crea sintèticament. Per altra banda, hi ha casos en què aquests recursos tecnològics mostren imatges amb una relació equitativa respecte al que mostra el realitzador de la sèrie. Són aquelles ocasions en què el sistema multicàmeres està ensenyant exactament el mateix que el que veuen els personatges a través dels monitors i, per tant, la mirada dels *segons narradors* es combina amb la de la instància enunciativa, amb la mirada del realitzador de la sèrie. En aquests casos no hi ha substracció de la mirada, sinó que la mirada del narrador de la sèrie i el que van veient els personatges a través dels recursos tecnològics és

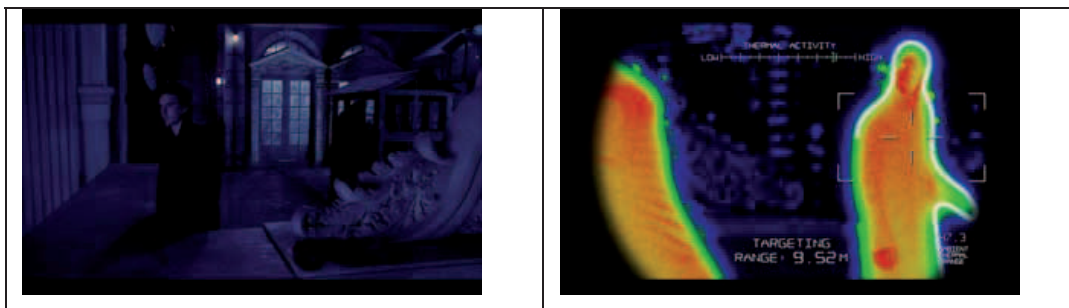
²⁵⁸ DIDI-HUBERMAN, G.: *Lo que vemos, lo que nos mira*, Manantial, Buenos Aires, 1997.

equitativa. Fins i tot s'arriben a confondre en moments puntuals. Els exemples explicats sobre Gaines ordenant a Bauer que mati el senador Palmer (1x8, 7:00 A.M. – 8.00 A.M.) o la trampa que posen a Alexis Drazen a través d'Elizabeth Nash (1x17, 4:00 P.M. – 5:00 P.M.) són dos casos en què conviuen a parts iguals les imatges que ensenya el narrador i les que veuen els personatges.

També en clara oposició als mecanismes d'ampliació de la visió, els poders de determinats herois *d'Heroes* generen vàlvules d'escapament a la percepció. Que entre les habilitats que Peter exhibeix es trobi la invisibilitat resulta comprensible en un univers en què les connexions dels personatges es regeixen per tres mecanismes: el destí, la xarxa informàtica que documenta el llistat dels humans desenvolupats, i l'observació, des de la llunyania, dels herois. La invisibilitat de Peter, assumida pel contacte casual amb l'antic col·laborador de la Companyia, Claude Rains, abraça el retrobament del personatge amb la intimitat, amb un anonimat inusual des que és conscient de les seves habilitats. La desintegració absoluta, la manca d'identitat, situa el personatge en un estadi marginal. És d'aquesta manera que pot enfrontar-se a l'univers distòpic de la ciutat que habita encaixat entre els espais buits, testimoni de mirades que mai li seran retornades. El cos es camufla entre la matèria i ingressa, potser, en una cosmologia diferent. Diu Novalis, precisament en una relectura del llibre de la Gènesi, que aquest capítol representa una metamorfosi de la vista, en tant que el cos travessa un estat de pas, un estat comunicatiu, que l'autor fa coincidir amb el cos de l'estimada, i que situa el cos en un estadi de

camuflatge discret. En certa mesura, la figura de Peter experimenta literalment la metàfora *picnolèctica* a la que Virilio fa referència: l'absència patològica d'un espai per pura abstracció, que acaba alterant les relacions temporals i anul·la el subjecte²⁵⁹.

Efectivament, Peter escapa a temps i espai a través de la seva transformació immaterial. La seva construcció fantasmal, apresada progressivament pel contacte amb Claude, dinamita les coordenades de localització i possibilita una vida submergida, que discorre a un ritme diferent. Però Noah coneix el mètode per descriptar aquest altre tipus de *flanêur invisible* que suposen Claude i Peter en el seu estat de dissolució en mig del paisatge urbà (1x16, *Unexpected*). A través d'una màquina de raigs infrarojos aconseguix captar la presència dels dos humans desenvolupats a la terrassa de l'edifici Deveaux i convertir el buit en matèria per provar d'apresar-los i controlar els seus records. L'artilugi optoelectrònic utilitzat no és més que un mecanisme de precisió que permet traduir l'aparença en aparició, o en aparença renovada per efecte del retorn a l'univers visible.



²⁵⁹ VIRILIO, P.: *Op.Cit.*, 1991.



En certa mesura, el sistema per trobar-los deriva del poder visionari d'Isaac. La invisibilitat sucumbeix davant la capacitat del pintor per reproduir qualsevol dels detalls que concerneixen als herois. Mitjançant aquesta capacitat, un dels seus quadres permetrà mostrar a Bennet les petjades d'un cos invisible sobre una bassa, element que farà sospitar l'home de la Companyia de la nova habilitat absorbida per Peter (1x14, *Disctractions*). Els ulls d'Isaac, com les imatges que es posaran sobre l'imaginari de Meredith quan intenti localitzar persones a través de la seva habilitat, revelen una condició espia i d'existència simultània que, en altres contextos, apareix inserida i fusionada amb la maquinària tecnològica. El cos en trànsit del pintor s'observarà, paradoxalment, com una extensió

de l'aparell de la vista per arribar als indrets més recòndits. Però, sobretot, la possibilitat d'encarnar qualsevol situació en la llunyania destrueix les lleis de la proximitat, alterades ja de per si a la narració d'*Heroes*.

En darrera instància, hi ha determinats moments en què es dona un valor additiu dels mitjans tecnològics, en tant que mostren esdeveniments ja ocorreguts i que s'han ocultat a l'espectador per més endavant desvetllar el misteri que els envolta. Són *flashbacks* executats mecànicament a través dels magnetoscopis, que ensenyen les accions passades per reconstruir els fets.

3.8. Tecnotemporalitat. *Flashback* i *rewind*

En un argument que es compona precisament de diverses incògnites i, per tant, de determinats fets a resoldre que provenen d'un passat, la no retroactivitat del temps per la cursa contrarellotge davant la resolució apocalíptica és una dificultat per explicar a l'espectador alguns esdeveniments, i encara més, perquè els pugui visualitzar. Aquest fet no deixa de ser una metàfora del propi funcionament de les sèries. El seu passat distorsionat i opac és pràcticament impossible de recuperar. El record no existeix o es dona únicament en la ment dels personatges, amb la multiplicitat d'interpretacions que això implica. L'espectador no és còmplice d'ell i l'ha de reconstruir a través de les mínimes informacions que es van donant i dels diferents punts de vista dels personatges, a

excepció del capítol 1x16, *Brother's Keeper*, de *Prison Break*, on l'explicació de la *backstory* dels protagonistes ocupa tot l'episodi. Com afirma Bordwell “seguir fielmente el orden de la historia centra la atención del público en los acontecimientos futuros, creando el efecto de suspense que es característico de la mayoría de filmes narrativos”²⁶⁰.

Així és. El suspens de 24, *Prison Break* i *Heroes* funciona en bona mesura sobre aquestes hipòtesis de futur, però en cap moment nega el passat del qual parlàvem i, per tant, unes incògnites a recuperar²⁶¹. De fet, el progressiu desenvolupament de les sèries, que es conceben en el seu origen des del present absolut de l'acció en discòrdia amb un futur instant, porta, de manera gairebé inconscient per als personatges, a la investigació sobre els fets passats. La mateixa estructura de la sèrie i, especialment, la naturalesa dels seus personatges, apunta un *background* que, necessàriament, ha de formular en algun moment un retrocés en les informacions que es donen als espectadors.

...des éminences grises, conspirateurs, des terroristes, des politiciens, des espions, des traîtres –autant de créatures qui habitent les temporalités intérieures de l'anticipation, du calcul, du mensonge, etc. Sur la surface du direct se projettent ainsi les ombres du différé et du *preview*, les reflets changeants de desseins mûris depuis plusieurs mois ou de stratégies que le long terme seulement rendra compréhensibles. Fascinante multiplicité d'horloges individuelles,

²⁶⁰ BORDWELL, D.: *Op. Cit.*, 1996, pàg. 78.

²⁶¹ Veieu PÉREZ, X.: *El suspense cinematográfico*. Barcelona, Pòrtic, 1999.

dont la distribution, loin de s'afficher dans la clarté d'un découpage bien ordonné, est d'abord l'affaire de perceptions troubles, de gros plans torves, de visages confusément saisis dans les instants les plus intenses d'une concentration dont la caricature, lèvres pincées et tempes fumantes, semble en ce sens difficilement évitable. C'est aussi que cette multiplicité s'offre en priorité à votre imagination de téléspectateur, vos obligeant à la gymnastique éprouvante de supposer mille *flash-back* ou *forward*, mille temps diversement pliés dont celui dit réel n'est que l'infime point de croisement²⁶².

Per aquests motius, en els casos en què és absolutament necessària una explicació o, fins i tot, una visualització dels esdeveniments passats, les sèries opten per diferents alternatives al *flashback* sense desvirtuar la seva proposta de no descomposició de l'ordre temporal. De nou els recursos electrònics serveixen, especialment en el cas de *24*, per mostrar tot allò que no s'ha pogut veure i que requereix una explicació per a l'espectador i per a alguns dels personatges de la sèrie²⁶³. Un dels primers moments en què es fa ús d'aquest recurs és la situació en què Jack Bauer escapa amb Pentikoff, un dels terroristes implicats a la trama de l'atemptat, de la presó on aquest es troba captiu (1x5, 4:00 A.M. – 5.00 A.M.). L'espectador té nocions de com s'ha produït aquesta fuga, però en cap moment ha tingut la certesa d'haver-la presenciada. Per altra

²⁶² BURDEAU, E.: *Op. Cit.*, pàg. 31.

²⁶³ Chambat-Houillon veu en aquesta repetició dels fets una forma de *citació-representació* del discurs televisiu. A través d'ella assistim a la reproducció d'un text que té per objectiu repetir els fets succeïts. Donat que l'exactitud amb què aquests s'han produït no és coneguda per l'espectador, aquest tipus de citació admet una re-creació de la literalitat dels fets. Cfr. CHAMBAT-HOUILLO, M. F.: *La Répétition Citationnelle dans le Discours Télévisuel*, a BOURDON, J., JOST, F., ed.: *Penser la Télévision*. Institut National de l'Audiovisuel, Paris, 1998.

banda, els altres personatges de la sèrie, els que els estan buscant, tampoc l'han vist. A través de les imatges d'un radar, Mason, el cap del districte policial que ha tancat Bauer a la presó, aconsegueix esbrinar com han escapat i quant fa que han fugit. El procés és en realitat una manipulació del temps per part del propi Mason, com si aquest fos el narrador de la pròpia història. Mason, a través d'uns auriculars i un micròfon, manipula les imatges d'un radar endavant i endarrera en el temps per saber totes aquestes informacions. La pantalla del radar fa, per tant, dues exploracions: la primera, en el temps, cercant el moment en què els dos personatges han fugit concretament; la segona, en l'espai, elaborant un rastreig en profunditat de la pantalla, augmentant-ne la resolució a través del zoom, en una clara al·lusió al que el propi realitzador de la sèrie *24* fa amb els seus zooms, especialment des de les vistes aèries per focalitzar l'atenció d'un element dins la globalitat d'un pla que ha servit gairebé de mapa, i de la pantalla partida.



Un segon exemple del recurs de *flashback* per mitjà dels

diferents instruments audiovisuals que tenen a l'abast els personatges és el retrocés en les cintes d'arxiu que tenen les càmeres de seguretat de 24. El primer exemple en aquest sentit és un gir que es dona a la trama i un engany per a l'espectador a la primera temporada (1x7, 6.00 A.M. – 7.00 P.M.). Jack ha disparat Nina i l'espectador l'ha vist caure a terra morta per l'impacte de la bala. El públic té pràcticament la seguretat que Nina és morta. Pràcticament, perquè, malgrat l'ambigüitat dels personatges i el fet que Bauer sempre es mogui al marge de la llei, resulta impensable que el protagonista de la sèrie mati a una altra de les protagonistes que precisament està ajudant-lo en els seus objectius. L'espectador pot especular amb una possible resurrecció pròpia del model de la *soap opera*. I efectivament això es produeix d'aquesta manera. En el moment en què Nina cau morta, Tony està mirant unes cintes de vídeo que mostren les imatges enregistrades per les càmeres de seguretat de la UAT. En elles es veu com Jack posa una armilla antibales a Nina just abans de sortir. Produït aquest gir, l'espectador necessita ara només la comprovació que el que ha vist Tony és cert, no n'hi ha prou amb les imatges del vídeo, cal que el narrador les ensenyi perquè agafin entitat com a tals i es puguin fer creïbles. A continuació, doncs, vindran les imatges de Nina aixecant-se i mostrant a l'espectador l'armilla antibales que ha permès que Jack no la matés.



Seguint amb 24, Jack confirma, també a través d'una gravació de les càmeres de seguretat, com Nina mata l'agent Jamey, que aparentment s'havia suïcidat, i, per tant, que Nina és el veritable talp de la Unitat Antiterrorista (1x24, 11:00 P.M. – 12 A.M.). El resultat del flashback apareix aquí en plena simultaneïtat. Es tracta d'una informació de la que els espectadors ja tenen notícia, perquè han vist com Nina trucava als Drazen per informar de la situació, però que els altres personatges encara desconeixen. El visionat d'aquest moment suposa el retorn a uns fets passats als que de cap manera l'ordre temporal de la sèrie s'hi podria sotmetre. I el retrocés no es produeix, doncs, a través del propi narrador de la història, ni s'inclou com un record o un relat d'alguns dels personatges. L'ocularització segueix sent externa i el retrocés és una acció desenvolupada pels propis protagonistes. Els efectes d'aquest *flashback* difereixen del desvetllament del misteri a través de fòrmules clàssiques d'algunes sèries que fan del suspens i la resolució d'un enigma la seva essència. En aquest tipus de sèries, sovint es recorre a una reconstrucció dels fets a través de l'enunciació d'un dels personatges o del propi narrador. En aquesta ocasió hi ha un element de la posada en escena que és qui facilita aquesta explicació.

Però, per altra banda, es tracta d'una retrospectiva concebuda des de la simultaneïtat. Són unes imatges que estan veient diversos personatges: Jack des de l'aparell del seu cotxe i Mason des del seu despatx.



En aquest sentit, el resultat és el mateix que obtenen les imatges passades al propi mitjà televisiu: la difusió diferida de determinats esdeveniments adquireix un caràcter de temps real per les seves condicions de simultaneïtat i perquè l'espectador s'apropia del temps de les imatges i les adapta al seu temps de recepció. Jack i Mason, veient al mateix temps les imatges, des de llocs i aparells

diferents, atorguen al temps passat d'aquestes imatges el valor d'un temps present i al·ludeixen directament al propi funcionament de la televisió.

Segons Paul Virilio, el temps diferit admet, en la seva naturalesa, el temps real de la narració, que és el que succeeix exactament en l'exemple exposat:

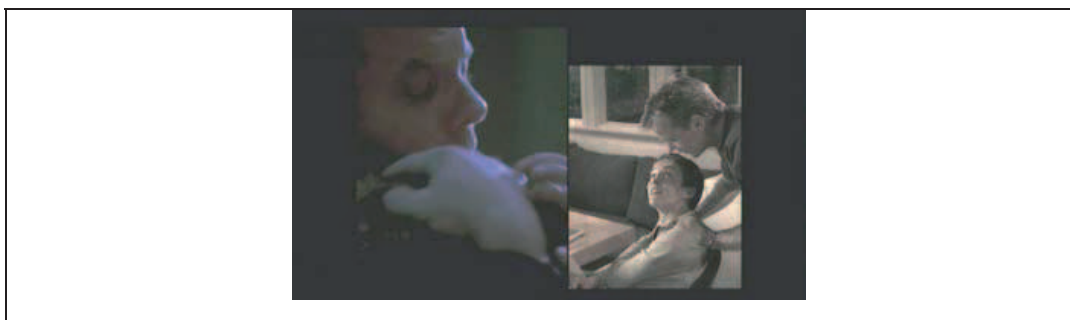
En los tres tiempos, pasado, presente y futuro, de la acción decisiva, se sitúan subrepticamente dos tiempos, el *tiempo real* y el *tiempo diferido*. El porvenir, pues, ha desaparecido, por una parte en la programación de los ordenadores y, por otra, en el falseamiento de ese tiempo pretendidamente *real* que contiene a la vez una parte del *presente* y una parte del *futuro inmediato*. En efecto, cuando se percibe, en el radar o vídeo, un ingenio que amenaza *en tiempo real*, el presente mediatizado por la consola contiene ya el futuro de la llegada próxima del proyectil a su blanco.

Igualmente, la percepción del *tiempo diferido*, el pasado de la representación, contiene una parte de ese presente mediático, de esa *telepresencia* en tiempo real, el registro del *directo* que conserva como un eco la presencia real del acontecimiento²⁶⁴.

Les tres sèries que treballem amaguen, però, en la trajectòria de la seva cronologia, una eternitat. Les seves estructures dibuixen un cercle en el que els temps es confonen. La darrera imatge de la primera temporada de *24* parla precisament d'aquest fet. En ella, es veuen, en pantalla partida, dos temps de la narració que conviuen entre ells. A l'esquerra (*figura 47*), el temps present, amb Jack

²⁶⁴ VIRILIO, P.: La máquina de visión, Cátedra, Madrid, 1989, pàg. 86.

sostenint Teri en braços (1x24, 11:00 P.M. – 12:00 A.M.).



Al costat, el temps passat, diversos moments del primer capítol en què es veuen les relacions familiars de la família Bauer. La diferència entre els dos temps s'agreuja per la representació de l'espai present en color i pel passat en blanc i negre. I, certament, entre ambdues imatges sembla distar una eternitat. Les hores que les separen, no obstant, són únicament vint-i-quatre, les imatges del passat corresponen als primers minuts del primer capítol de la sèrie. Malgrat que tota la trama s'articula en funció d'una sensació de temps real, i, per tant, d'una compartició del temps del propi narrador amb el temps dels personatges, es té una percepció que aquest temps inclou molts més esdeveniments del que en realitat aquestes hores podrien admre. La trepidància de la sèrie fa pensar que el temps passa, paradoxalment, més lent per als protagonistes, perquè els permet desenvolupar un nombre d'accions com si en realitat haguessin passat moltes més hores de les que han passat, com succeeix també amb *Heroes* i *Prison Break*.

Resulta també paradoxal la idea de la circularitat del temps d'acord amb tot el funcionament de les sèries. Si aquestes produccions funcionen mitjançant la trama oberta i un temps que

mai retrocedeix, tot el contrari, que avança com a amenaça per als protagonistes, sembla una contradicció parlar d'una concepció circular d'aquesta temporalitat. Aquest fet, suposaria, precisament, la retrospecció que les sèries procura evitar en tot moment. La imatge final de la convivència del temps d'inici i el temps de final a 24 no deixa clar si el record en blanc i negre pertany al propi protagonista de la història o als espectadors. Probablement sigui un recurs que permet il·lustrar les dues postures, però, sobretot, és un element que ajuda al narrador a parlar, precisament, de la no repetició de les accions, de la idea que cada esdeveniment es desenvolupa aïllat i no es torna a repetir en el temps. El discurs d'aquestes imatges evidencia, d'afegit, la idea que tot passat ha estat present i que tot futur serà també passat. La vulnerabilitat del temps, que s'ha estat ressaltant al llarg de les sèries, troba en aquesta imatge la seva màxima representació.

3.9. La mirada espia

3.9.1. La càmera que oculta: el fora de camp, la interposició d'elements en primer terme i el clarobscur

El poder d'allò que és imprecís i escassament diàfan en tot el que respecta a la narració de les sèries analitzades és el de generar una percepció decididament encuriosida i dominada per la voluntat de superar els obstacles imposats a la vista. L'objectiu és assolir una percepció nítida, còmoda, inequívoca i certera del que s'està

narrant, de manera que qualsevol petita ocultació resulta un element d'intriga per al relat i impulsa l'interès cap a les incògnites del relat. *24, Prison Break* i *Heroes* abunden en un registre que deixa exigües possibilitats a la transparència del quadre, de manera que convoquen, amb la seva obscuritat, la intranquil·litat de saber què hi ha darrera d'aquesta foscor. Motiu de part de la tensió de les sèries, el repertori d'efectes provocadors d'aquesta sensació es concentra principalment en tres estratègies, malgrat que, atenent a l'elevada casuística, aquestes es donen amb un seguit de variants.

En primer lloc, una de les característiques que generen la intranquil·litat del desconegut és l'explotació del fora de camp. Allò que succeeix més enllà dels marges del quadre i que no està a l'abast de la mirada de l'espectador perpetua la intriga de la trama fins que realment és observat. A les sèries en qüestió es treballa en nombroses ocasions perquè la mirada de l'espectador no arribi fins a tenir la resposta a tot allò que se li està plantejant. Més enllà del que es veu, el que no es manifesta genera el dubte i la desconfiança. A diferència d'altres relats, on la narració s'assumeix des de la transparència i l'absoluta claredat, aquestes sèries subverteixen alguns dels elements d'aquesta transparència per convertir la narració en un relat molt més barroc en els seus plantejaments. Tal i com s'ha anat desenvolupant, a *24, Prison Break* i *Heroes* la mirada dels protagonistes i les del propi enunciadore no coincideixen en algunes ocasions i, fins i tot, aquesta no concurrència dels mateixos llocs de trobada és la que provoca la tensió a l'espectador, perquè el saber entre el públic i els personatges no té un caràcter coincident.

Però al marge de la qüestió del saber, que té cabuda també en el debat de la mostració de la càmera, però que amplia les seves connotacions a altres aspectes, s'erigeix, el fora de camp, com un dels efectes que boicotegen la transparència narrativa de la que fèiem ressò.

A través del fora de camp es nega sempre a l'espectador la possibilitat de saber què està succeint en una determinada situació. Aquesta absència de saber no té perquè donar-se paral·lelament a una nul·litat d'informació dels personatges, sinó que aquests sí que poden ser còmplices d'allò que s'està mostrant més enllà del quadre. Però la idea de la intriga és en realitat una idea de retard, d'endarreriment. En general, les sèries acaben mostrant gairebé en totes les seves formes d'expressió, precisament perquè es constitueixen des de l'efectisme, on molts detalls es visualitzen en virtut de l'eclosió de l'interès i la morbositat de la mirada. Precisament per aquesta tendència s'explota la idea d'ensenyar tot amb cert decalatge respecte el que està succeint. El decalatge en qüestió és sempre una mirada d'un narrador que pretesament vol arribar tard a la posada de manifest perquè prefereix jugar amb la suggerència i la deducció, entenent que, al mateix temps, està jugant també amb la intriga del propi text. Jacques Aumont manifesta la mesura temporal que aporta el fora de camp a la narració i que explicaria el decalatge que explicàvem a l'hora de mostrar el que no apareix en pantalla:

Corolariamente, el encuadre es lo que instituye un fuera de campo,

reserva ficticia de la que el filme extraerá, cuando sea necesario, los efectos necesarios para su reactivación. Si el campo es la dimensión u la medida espacial del encuadre, el fuera de campo es su *medida temporal* y no sólo de forma figurada: los efectos del fuera de campo se despliegan en el tiempo. El fuera de campo como lugar de los potencial, de lo virtual, aunque también de la desaparición y del desvanecimiento: lugar del futuro y del pasado, mucho antes de ser del presente²⁶⁵.

En aquest sentit, resulta absolutament necessària la implicació del so com a element vital per a aquest nivell suggestiu. I així mateix, la focalització i atenció sobre els elements que no es veuen en el pla, marcada per la direcció dels actors, pel moviment de la càmera, per la il·luminació, etc.

Un altre dels elements que actua com a obstaculitzador de la mirada i que per aquesta mateixa característica condiona el relat en la seva percepció és la intromissió de diferents elements en primer terme que retallen part de la imatge que es veu en pantalla. És un dels recursos que aquestes sèries exploten amb major abundància i que constitueix una de les seves petges d'identitat. Considerada una mostra més del barroquisme i del caràcter fragmentari que domina les sèries, aquest recurs, no només estètic sinó preferentment expressiu, consisteix a avantposar objectes i/o persones davant de la imatge amb la finalitat que el pla que té interès per al relat resulti dificultós en la seva lectura i insinuï, en la

²⁶⁵ AUMONT, J.: *El Ojo Interminable. Cine y Pintura*. Paidós, Barcelona, 1997, pàg. 30.

majoria de casos, la presència d'una tercera persona que espia l'acció. Aquest efecte és, doncs, el de cosificació de la càmera, amb notables moviments, com si el narrador ens estigués explicant la història a través d'imatges robades, amb correccions de focus i òptiques incloses, i establint certa reminiscència amb la realització periodística o documental.

Precisament la possible presència de terceres persones és un dels fets que més pot incomodar l'espectador i que pot resultar font d'aquesta intranquil·litat respecte l'esdevenir de la trama. Es tracta d'una cosificació que insinua que algú està vetllant aquelles imatges i que posiciona l'espectador en el punt de mira d'un ull narrador que delata algunes de les marques de la ficció. S'aconsegueix, per tant, un cert distanciament, en tant que contínuament s'està assenyalant una mirada, però al mateix temps, s'assegura la identificació entre la mirada de l'espectador i el del que explica la història²⁶⁶. Per altra banda, la mobilitat de la càmera poc pròpia a la ficció, especialment amb aquesta vehemència, inscriu la realització, com es deia, en un gènere pseudo-documental i aquesta idea, conjugada amb la de la narració en temps real o simulant aquest temps real, aporta un afany de verisme que fa viure a l'espectador la ficció amb molta més intensitat. En realitat, l'ocularització, generalment, és zero, però per efecte del fals documentalisme, té un aspecte d'ocularització interna

²⁶⁶ Aquesta assimilació és la que genera inquietud en l'espectador en associar-se una mirada aparentment omniscient a un origen localitzat en el temps i en l'espai. Per a Edward Branigan, la omnisciència en el relat està desprovista d'un origen i es situa en un temps i un espai aliè a la diègesi. En aquest cas, la imatge cosificada, per bé que no pertany a un punt de vista subjectiu, es mostra formalment sota aquestes característiques. BRANIGAN, E. *Op. Cit.*, 1984, pàgs. 43-46.

primària, és a dir, de càmera subjectiva²⁶⁷.

La immersió del propi realitzador dintre de la narració, en aquest procés de cosificació de l'aparell de filmació, es beneficia plenament de l'enregistrament de les sèries en monocàmera. Aquest fet, que aparta de nou les sèries de les *soap opera* clàssiques, realitzades amb més d'una càmera al mateix temps, provoca que el narrador pugui traslladar el seu propi punt de vista a l'espectador. La càmera envaeix plenament l'escenari i genera la sensació de quarta paret impossible als sistemes multicàmera. La seva ubicació el situa de ple sobre l'eix de la z, aportant una enorme sensació de profunditat. A més, la intromissió de termes davant de la càmera no actua exclusivament com un fenomen obstaculitzador de la visió i, per tant, acreixentador de les intrigues de la narració, sinó que crea diferents termes de profunditat.

Igualment, la citada profunditat es fa evident en el moment en què la càmera rastreja, pel mateix efecte documentalista, altres indrets del decorat que ocupa. La intenció de girar-se en molts moments per mostrar un contraplà, un personatge que entra des d'una direcció oposada o qualsevol altre element, implica una sensació major de creixement d'aquest vector de profunditat, perquè demostra que el camp d'acció es fa extensiu per darrera de la presència de la càmera. Això mateix succeeix quan el propi operador descobreix la presència de nous personatges a través de

²⁶⁷ Prenem aquí la terminologia emprada per Jost. JOST, F.: *Op. Cit.*, 1987, pàg. 26.

zooms, enfocs i desenfocs. Sobre un pla fixe, Nina, a la primera temporada de *24*, s'aixeca per sorpresa d'un descampat després de creure-la morta (*1x7, 6:00 A.M. – 7:00 A.M.*).



L'ocupació del pla la fa de baix de la pantalla a dalt, emergint literalment a la imatge i afavorint la idea, poc freqüent en televisió, que la imatge es troba immersa al decorat. Però els casos que proposàvem anaven més enllà i, efectivament, es referien a determinats moments en què algun moviment òptic de la càmera evidenciava que darrera seu, hi ha algú. Això succeïa, per exemple, a través de zooms o de moviments focals, com el moment en què Victor Drazen participa en una discussió amb Jack Bauer (*1x21, 8:00 P.M. – 9:00 P.M.*), mostrat a través d'un joc òptic, pel qual, amb el desenfoc de Bauer, la lent guanya camp i mostra en primer terme la figura de Drazen, fins aleshores amagada.



La càmera, per tant, té tanta proximitat amb els propis personatges i objectes que acaba interposant-se entre ells, ocupant un lloc enmig de la seva presència. No hi ha prosceni, l'escenari forma part d'un tot i la càmera s'integra perfectament en la seva condició d'espai únic per al que es filma i per al que és filmat. Això permet també que els actors puguin disposar, en els seus moviments, d'un decorat sense divisions, especialment en determinats espais, com UAT a *24*, el loft de Isaac a *Heroes*, o el pati de la presó de Fox River a *Prison Break*, on pràcticament no hi ha parets o mòduls separadors²⁶⁸. Indubtablement, la llibertat de moviments i de disposició provoca una sensació d'*escapisme* d'aquests mateixos personatges.

²⁶⁸ En termes geomètrics, Herb Zettl parla d'un moviment no exclusivament sobre l'eix de les x (de costat a costat de la càmera), sinó també sobre l'eix de les z (des de davant cap a darrera), fins i tot superant el punt de situació de la càmera. ZETTL, H.: *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*. Wadsworth, Belmont, Califòrnia, 1999.

3.9.1.1. La relativitat del dins i el fora

De fet, no és casual que tal disposició de la posada en escena plantegi el diàleg entre l'espai tancat i l'obert, la coerció i la llibertat, l'horitzó i la presó. Sobre aquesta *mirada de llindar* es situaran totes aquestes sèries. Didi-Huberman concep aquest *motiu* de la següent manera: “En esta situación, estamos a la vez verdaderamente obligados a un pasaje que el laberinto ha decidido por nosotros, y desorientados frente a cada puerta, frente a cada signo de la orientación. Estamos claramente *entre un delante y un adentro*”. Un davant i un endins que no escapa el desconcert dels protagonistes i que els fa presos fins i tot d'allò que miren, perquè és l'espai que es constitueix com el seu horitzó²⁶⁹.

Les instal·lacions de Primatech Paper a *Heroes* suposen a tall d'exemple un espai penitenciari on els humans desenvolupats són reclosos a fi de treballar amb ells determinats tests per definir un diagnòstic al voltant dels herois. En aquest cas, el recinte, amb una aparença inicial de clínica experimental, es contempla com un indret hermètic, estructurat en cel·les, on els reclosos són observats un a un a través de càmeres de seguretat. Una espècie d'experiment de laboratori que converteix de nou les preses en animals.

La diferència entre el control extern i el control intern, però, és mínima. La presó real, com a *Prison Break*, torna a ser una reproducció explícita, literal, del que suposa l'exterior. De fet, la

²⁶⁹ DIDI-HUBERMAN, G.: *Op. Cit.*, pàg. 163.

repressió descrita en la sèrie observa un joc de miniaturització constant, d'inclusió de la presó dintre de la pròpia presó. *Boxed in*, el capítol 9 de la tercera temporada, encaixona Michael en una presó dintre de la pròpia presó. Després d'una temptativa fallida d'escapar-se amb Whistler, l'home de la Companyia a qui el protagonista ha de treure de Sona, els guardes de la presó confronten Scofield. L'extracció de la informació sobre els helicòpters enviats per rescatar Whistler i Michael al capítol anterior passarà per una mesura dràstica: tancar Scofield en una caixa de plàstic enmig d'un dels patis de la presó. La calor de la canícula panamenya filtrant-se a la caixa, asfixiant el protagonista, articula una dialèctica manierista sobre la repressió i el control.





Pel que fa a la presó *externa*, que s'entén com el que aparentment és el territori lliure, l'omnipresència dels membres de la Companyia i la rapidesa amb la que aquests es mouen per trobar els herois denota un sentit de la percepció simultània en una xarxa catòdica que no sempre està demostrada per la presència de càmeres, una doble realitat que circula internament i que informa de manera clandestina de tot el que succeeix fora del seu entorn. A *Prison Break*, l'equilibri entre la claustrofòbia i l'agorafòbia dels protagonistes està dictat per aquests mecanismes de control i coerció. Virilio invoca els deserts d'aquests estats buits dominats per l'estranyesa de l'entorn, un concepte paradoxal tenint present la vinculació de la serialitat a la idea de familiaritat. “The telluric desert of CLAUSTROPHOBIA has been superceded by the desert of AGORAPHOBIA, this *free fall* into the density of the temporal compression of the televisual horizon”²⁷⁰.

El control exercit sobre els personatges en aquests espais de reclusió assaja el tractament de la diferència comportamental construïda com una malaltia que necessita teràpia. S'imposa a aquest imperatiu la descripció del tractament fisiològic i mental,

²⁷⁰ VIRILIO, P.: *City of Panic*. Berg, Oxford i Nova York, 2004, pàg. 122.

com un exercici instrumental de poder que troba filiacions amb l'empresonament. Del règim acordat entre el reu i l'executor d'aquest poder sobresurt una relació de domini extrapolable a les eventualitats del relat, al control al que es veuen sotmesos els personatges en el decurs de les seves accions. "I thought I was trapped in a giant web or network of forces beyond my control that were perhaps experimenting with me or were perhaps from another planet or were from some super-government or cosmic military or science-fiction Big Brother", afirma l'escriptor Allen Ginsberg després de sotmetre's a un experiment similar perpetrat per la CIA²⁷¹. Com el novel·lista, els protagonistes resten atrapats no només entre les parets de les *presons experimentals*, sinó que integren un sistema generalment invisible de coerció elevat a una cúpula invisible de poder i internalitzen el concepte d'una mirada *oficial* que els vigila. Només així s'explica que determinats intercanvis entre els protagonistes hagin de desenvolupar-se en condicions clandestines.

Aquesta equiparació de la reclosió d'un univers inclòs dintre de l'altre, com en un joc de *matrioskes*, suposa la revisitació de les sèries d'espies dels anys 60, amb produccions paradigmàtiques com *The Man from U.N.C.L.E.* La diferència principal rau, però, en què

²⁷¹ L'experiment, de notables similituds amb determinades pràctiques que s'observen en aquest tipus de sèries, constituïa una prova de control mental, anomenada MK-ULTRA per extreure el que es va anomenar un *sèrum de la veritat*, una substància capaç d'arrencar les informacions de l'enemic durant la Guerra Freda. En ell hi van participar altres autors com Ken Kesley, qui escriurà, no casualment, una dècada després *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1962). LEE i SHLAIN, *Acid Dreams*, pàg. 59, citat a SEED, D.: *Brainwashing, the fictions of mind control*, The Kent State University Press, Kent, Ohio, 2004, pàg. 164.

l'existència del control extern a les sèries precedents no suscita la complexitat narrativa de les produccions contemporànies, malgrat que moltes d'elles es situen ja en cosmologies *teletòpiques*, impulsades per aquest control de l'altre a través de desenvolupades xarxes de transmissió d'informació i de visualització de les distàncies. Els dos moments coincideixen amb l'explosió social de dos aparells. Per una banda, la televisió, en l'època de les primeres sèries espies que treballen aquesta dualitat; i, per l'altra, els aparells de transport de la imatge, com els telèfons mòbils, els iPods, les palms, etc.

En aquesta combinació claustrofòbica i agorafòbica dels relats, el caràcter extensiu dels espais permet que els seus actors puguin ocupar-los en la seva totalitat. D'aquesta manera, és la càmera la que es veu subjecta a seguir-los amb un traç improvisat (o pseudo-improvisat) a fi que no se li escapin. Dóna la sensació que els personatges mai es situïn *per a* la càmera. D'aquí, en part, el fet que els personatges apareguin en nombroses ocasions enfilats entre sí, d'esquenes, semi-ocults.

Així doncs, la convenció de marc es deforma i l'estètica d'aquestes sèries dilueix la frontera que separa la realitat de la representació, de manera que la pèrdua d'un centre clàssic de la imatge genera un efecte *il·lusori*, una inclusió de l'espectador en aquest mateix espai, com succeeix amb la tècnica de la *quadratura* en la pintura barroca de frescos i cúpules. Si el sistema clàssic es caracteritza per la cloenda i el llindar que conrea el concepte de

separació d'espais, en el que els personatges i objectes entren des de l'exterior, a les sèries contemporànies desarticulen aquest hermetisme i simetria organitzativa, fins al punt de concebre els espais com a infinits i sense fons, contigus fins a la societat i totalment coexistencials. Només d'aquesta manera s'explica el concepte d'escapatòria constant en una sèrie com *Prison Break*. En ella resulta impossible concebre com els personatges aconseguen fugir de situacions on semblen estar absolutament rodejats. El seu escapisme es deriva d'un espai minat d'escletxes, el qual es presenta il·lusòriament d'una manera, però amaga altres morfologies en la realitat. Els sistemes oberts, que Ndalians entén com a típicament barrocs, permeten l'intercanvi fluït entre interior i exterior. L'espai *vivencial*, com Bollnow el defineix²⁷², sota uns paradigmes de finitud i definició dels personatges, es modifica i alberga sorpreses que va desplegant progressivament a mesura que la trama s'amplia. Mentre el classicisme i les sèries que a ell pertanyen assagen una rotunda fidelitat a l'espai estàtic, on els personatges cusen la seva continuïtat des del pas d'uns entorns als altres, però amb una plena consciència de travessament, a les sèries contemporànies això no succeeix. Policentrisme, ritme i escapisme són estratègies que funcionen de manera comuna en els arguments moderns, fins i tot, exposant el marc davant el públic, per ser contestat, superat, trencat. De manera clara la càmera reemmarca constantment, situa els personatges dins d'un doble quadre filmic que complica la seqüència.

²⁷² BOLNOW, F.: *Hombre y espacio*. Labor, Barcelona, 1969.

Podem determinar d'aquí que el caràcter *planimètric*²⁷³ d'aquesta posada en escena permet saltar-se l'eix constantment, perquè dibuixa una disposició en què la càmera ocupa el punt neuràlgic de l'espai i tot es desenvolupa al seu voltant. Tot i que en molts casos s'opta finalment per la realització convencional, especialment en aquelles ocasions en què l'acció desenvolupa aquelles trames més sedentàries, pròpies de la *soap opera*, com ara les de Palmer i la seva família a *24* o les que tenen relació amb la investigació de Veronica Donovan a *Prison Break*, sovint la imatge es veu deslliurada d'haver de servir a la lògica de la percepció. Per això no pren compromís amb la llei dels 180°. Conseqüentment, no es dona una necessitat de marcar la direccionalitat de la pantalla, més aviat tot el contrari, el desconcert s'articula constantment a favor de la narració de la sèrie i, per tant, la càmera es veu, només aparentment, sorpresa per l'aparició dels personatges des de qualsevol angle i els retrata a conveniència de la seva posició.

Podríem aventurar que la dinàmica establerta entre interior i exterior, entre control i llibertat en la posada en escena de les sèries es dirimeix en un joc de moviments que amplia les idees expressades sobre la distribució dels eixos de manera especial a la sèrie *24*. L'espai perd la consciència de punt de fuga, perquè els seus murs s'amplien i topen constantment amb els personatges. Des d'una altra perspectiva, la representació mediàtica, que perd la idea

²⁷³ Prenent el terme del crític d'art Heinrich Wölfflin, Bordwell entén per *planimètric* Bordwell aquell espai que supera la idea de bidimensionalitat oferta pels mitjans audiovisuals. BORDWELL, David. *On the history of film style*. Harvard University Press, Londres, 1997.

del *punt de fuga* per instaurar una mena de *fuga de tots els punts*²⁷⁴, es transporta a la distribució espacial del set real, el qual és en realitat per a l'espectador la mateixa visió televigilada que obtenen els personatges.

Una escena de *Prison Break* resulta poderosament eloqüent. Després del retrobament de Michael al capítol 10 de la segona temporada, *Rendez-vous*, l'agent Mahone irromp sobtadament al seu camí. La persecució condueix la parella a una fàbrica, en la que, eventualment, Michael i Sarah es separen, una divisió de rumbos que deixarà el protagonista tancat en un corredor sense sortida. En aquest punt mort, espai destinat de nou a la consumició del temps i al trencament de les fronteres que fermes l'espai, Michael tempta el seu instint escapista. Trencar la vàlvula que obstaculitza la sortida d'una de les canonades de gas propà i observa com aquest enverina lentament l'aire de l'estança. Quan Mahone arriba a aquest racó, seguint les passes d'Scofield, se n'adona que està entrant en una mena de gàbia i comença a retrocedir, però Michael apareix al seu camí i tanca la reixa de l'espai. El trànsit de pres a empresonador, que és, de fet, un dels motius que es reiteren àmpliament a la sèrie, deixa poques alternatives a Mahone. Des de la seva cel·la improvisada, no pot disparar Michael, perquè la seva pròpia vida depèn d'ell. Si el dispara, l'agent morirà consumit pel gas propà. El moment brinda una conversa als dos personatges sobre la seva veritable ètica i constel·la l'absurditat d'una batalla maniquea on, precisament, Michael qüestiona a Mahone si en realitat està a favor

²⁷⁴ VIRILIO, P.: *Op. Cit.*, 1997, pàg. 66.

dels bons o dels dolents. Els mecanismes de control, la presó abstracta que encarcera els personatges, constata, a través d'una posada en escena confusa i reversible, que no hi ha possible no hi ha sortida, que, en realitat, tot confereix un sol univers de reclusió on els matissos condemnen a totes les persones.





A pesar de la subversió dels llenguatges clàssics de la realització per aquest efecte del diàleg amb l'espai, l'estil filmic d'aquestes sèries és, en termes generals, un treball del quadre extremadament acurat, com si es tractés d'un producte cinematogràfic. Només amb la intenció de crear una sensació d'improvisació i de descomposició ocasional que, en realitat, no té res a veure amb el resultat global de les produccions. Aquesta característica és fruit del documentalisme esmentat, el qual es veu també reforçat per la presència d'imatges que provenen d'altres càmeres de menor qualitat com les que comentàvem anteriorment, de webcams, radars i càmeres de vigilància, que connecten precisament amb una tendència, en els últims anys, de determinades cadenes de televisió nordamericanes, especialment, la Fox: els programes nocturns que es nodreixen d'aquest tipus de material per explicar determinats esdeveniments²⁷⁵.

Els codis de verisme que aporten aquests materials són àmpliament discutibles. En el cas d'aquest traç pseudo-documental, els resultats expliquen més una voluntat narrativa i estètica que un desig de concebre la història a les fronteres de la realitat i la ficció.

²⁷⁵ GILLESPIE, T.: "Narrative Control and Visual Polysemy: Fox Surveillance and the Limits of Legitimation". *Velvet Light Trap*, Primavera 2000, pàgs. 36-49.

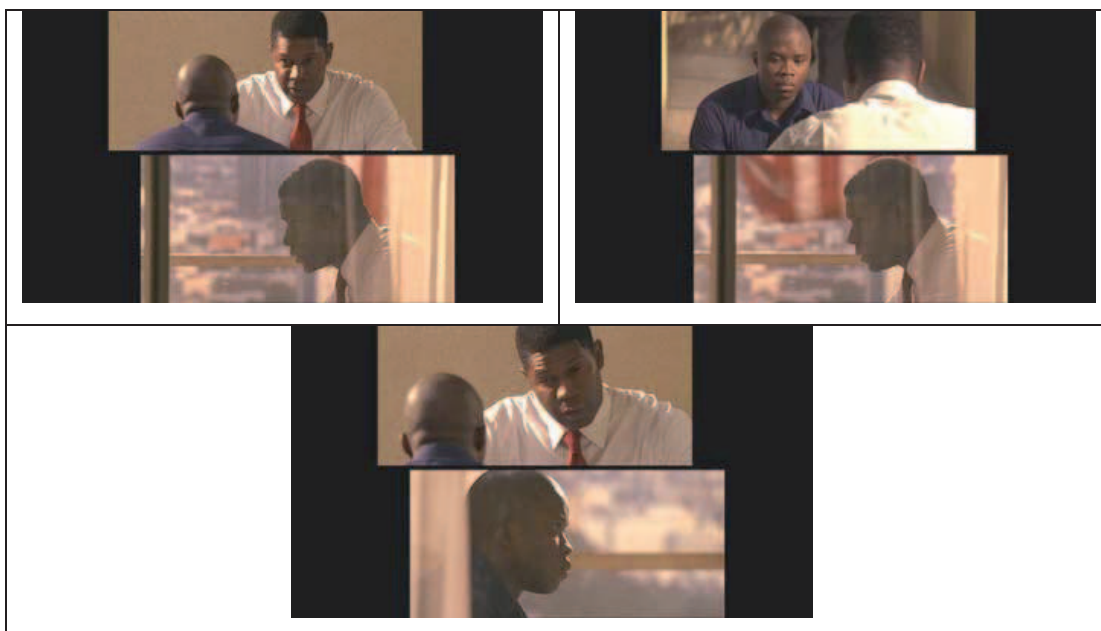
Però sí que és de destacar com un argument tan allunyat de les narracions de docudrama utilitza en molts casos determinats recursos que s'hi acosten. Les filmacions de càmeres de seguretat, radars, etc., per tant, aporten més un simulacre de verisme, que el verisme en sí. Com sosté Nadal, la realització en directe –en aquesta ocasió, simulant el directe- aporta al text un sentit de *discurs* secret en tant que es tracta d'un discurs existent que, d'alguna manera, no sembla existir²⁷⁶.

Les marques d'aquesta escriptura es reforcen a través de determinades accions de la càmera i de la posada en escena. L'òptica és un element viu que participa tot sovint en la narració. Són nombroses les vegades en què s'empra el zoom abrupte i sobtat per assenyalar amb èmfasi algun element o personatge, però també, simplement, amb una voluntat merament estètica, intervenint així sobre el ritme i el dinamisme de la pròpia narració. De la mateixa manera, l'ús de l'enfocament i el desenfocament també contribueix a aquest efecte d'aparent imprecisió en el quadre. Tot i que en alguns moments té també la funció de mostrar determinats personatges o elements d'interès, fins i tot de *repartir rèplica*, finalment aconsegueix donar una sensació d'acomodament de l'aparell filmic a allò que hi ha en escena en les condicions que li vénen donades.

Però malgrat la llibertat que ofereix la monocàmera a *24*, *Prison Break* i *Heroes*, aquestes sèries juguen constantment a la idea del multicàmeres. No només pels exemples exposats en què

²⁷⁶ NADAL, J. M.: *Op. Cit.*

alguns personatges actuen com a realitzadors de diverses situacions a través del control de diverses càmeres, sinó perquè la decisió de mostrar a pantalla partida algunes accions dels personatges des de diferents angles (1x7, 6:00 A.M. – 7:00 A.M) acaba parlant d'un altre sistema de realització i una manera de visualitzar els esdeveniments molt diferent. No obstant, la disposició multicàmeres en aquest cas resulta únicament un simulacre. Les imatges exposades per aquests moments no es poden donar de cap manera en un dispositiu de realització de més d'una càmera, perquè el trencament de la llei dels 180° que s'exhibeix nombroses vegades a les sèries evidenciaria les altres càmeres. La particular narració multicàmeres segueix diferenciant-se de la prototípica realització multicàmeres de qualsevol sèrie de ficció televisiva en què no es pot travessar la línia escenogràfica en què es mouen els actors.



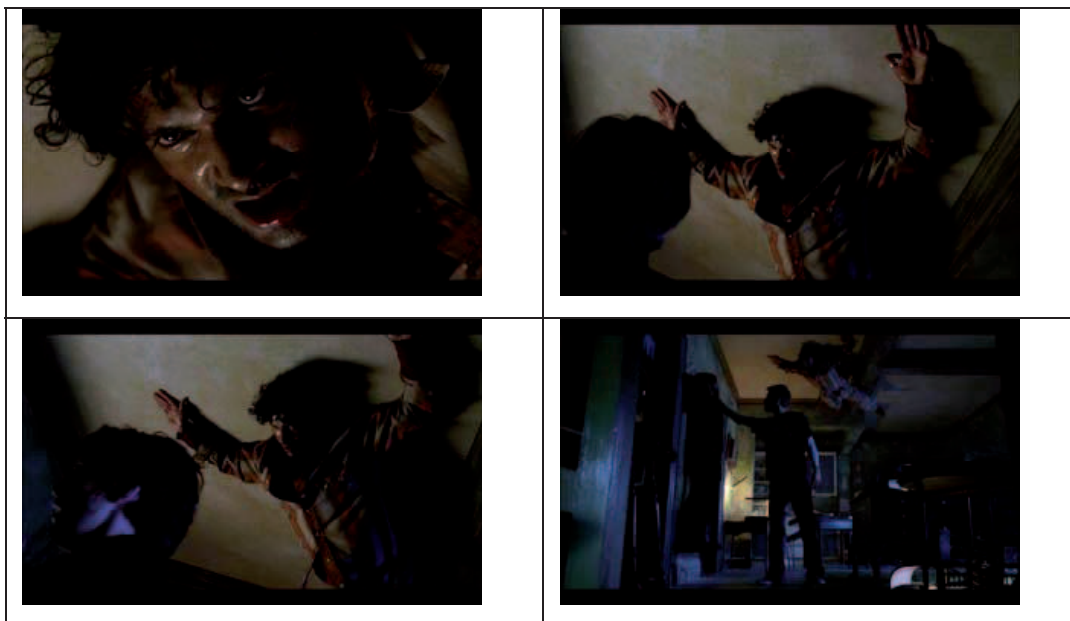
De nou aquí, la càmera continua estant immersa en el decorat i segueix presentant un escenari de quatre parets. Una idea,

per tant, impossible en un sistema multicàmeres. Òbviament, es tracta d'un fals sistema de realització de més d'una càmera. I, en realitat, la realització no es diferencia de la que podria tenir un sistema d'una sola càmera. No obstant, la sensació de realització en multicàmeres parteix de la idea de la simultaneïtat. El fet que es mostrin els diferents angles al mateix temps implica que l'espectador entengui que les càmeres estan també treballant al mateix temps i ajuda a la concepció de realització en directe, donat que el multicàmeres és una eina característica d'aquest funcionament. Per tant, hi ha una il·lusió, un simulacre de la realització amb multicàmeres que ajuda a reforçar la idea del temps real. De fet, es tracta d'una realització, que hauriem d'anomenar més pròpiament multieix, que converteix una qüestió d'espai -com és la mostració d'un mateix fet des de llocs diferents- en una qüestió de temps: aquestes sèries demostren com la duplicitat i l'emmirallament dels esdeveniments per l'efecte de la multiplicitat de mirades interconnectades pot donar la sensació de compartir un sol temps i d'estar parlant d'una història en directe.

La ciència-ficció en estat pur que *Heroes* presenta permet, de manera més lliure, intensificar la ubiqüitat de la càmera, la seva capacitat multieix, i desenvolupar un joc on la verticalitat, un paràmetre poc utilitzat en el registre televisiu, es dota de sentit. La confrontació entre Mohinder i Sylar a la primera temporada, quan el científic descobreix la falsa identitat de l'assassí, genera una lluita en desigualtat de condicions que concita la necessitat d'un rescat. Amb un capítol entremig (1x9, *Homecoming*), Peter arriba a

l'escena, l'espai inert, però agitat, el desordre regnant. Acompanyant el so de les seves passes, el degotar d'una substància líquida topant contra el rostre de Peter es deixa entendre: el rajolí de sang que tomba condueix la mirada del petit dels Petrelli al sostre de l'estança. D'ell penja Mohinder, encara en vida, alertant-lo de la presència de Sytar. Amb les possibilitats que el gènere ofereix, doncs, la càmera justifica el seu abandó clàssic per endinsar-se en un llenguatge que res té a veure amb el multicàmeres tradicional del serial televisiu. *24* i *Prison Break* es sumaran a aquesta pluralitat de punts de vista, amb més mesura, però compartint l'essència del trencament del classicisme visual del concepte multicàmera.





Des d'una altra perspectiva, la idea de la realització multicàmeres a les sèries analitzades recull, des del centre, tota l'acció i, a seu voltant, es disposen múltiples mirades, afavorint la pluralitat de perspectives i de punts de vista. Es tracta d'una idea que té a veure amb el propi caràcter de les sèries, amb la multiplicació de mirades i amb la duplicitat en el caràcter dels personatges i les seves intencions.

En qualsevol cas, hi ha una inversió de la concepció tradicional de la narració en imatges: l'objecte fílmic no disposa d'una única relació amb la càmera, sinó que en disposa de varies al mateix temps, amb diferents valors i amb significacions i connotacions diverses d'acord amb cadascuna d'elles. Relacionem aquest fet amb la concepció del DVD i els jocs informàtics. Des d'aquest sistema, l'espectador pot escollir en alguns casos l'angle des d'on vol visualitzar una determinada acció. Això aporta un caràcter interactiu i participatiu a l'espectador, al que convida igualment de

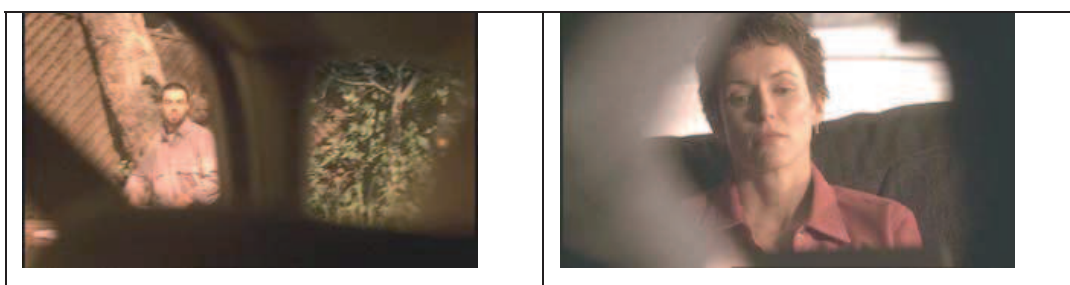
manera notòria la sèrie 24 i des d'un aspecte més subtil les altres dues sèries. És aquesta, no obstant, una interactivitat exclusivament *de la mirada*, perquè a l'espectador li és impossible determinar el curs dels esdeveniments i vehicular el seu procés cap a altres camins²⁷⁷.

Tenint present la idea de concentració de la mirada vers un punt cèntric de la posada en escena, s'endevina l'esmentat funcionament de la realització que aboca tots els punts de vista cap a l'objecte filmic des de la mirada externa cap a l'interior. Es pot considerar, per tant, que hi ha dues distribucions diferents de la mirada. Una *concèntrica*, aquesta que explota el fals sistema de la multicàmeres i que genera una visió cap al mig, i una *dispersa*, derivada del panoptisme, que és l'assenyalada abans com a visió planimètrica, la qual situa, contràriament, la càmera al mig i és aquesta la que observa i mostra tot allò que passa al seu voltant, fins i tot darrera seu. En alguns moments, la mirada *dispersa*, que es podria ajustar en major mesura al concepte de monocàmera, sembla esdevenir concèntrica, quan simula l'actitud dels diferents eixos que presenta la pantalla partida d'un mateix objecte en *tràveling circular*, a 24. Aquest és un altre recurs escassament utilitzat, per cert, en les sèries de ficció televisiva, fins i tot les de *prime time*, que acostumen a prendre's altres llicències (1x6, 5:00-6:00).

²⁷⁷ Baudrillard situa en aquest tipus d'accions interactives en un acte de simulació, que substitueix el fet aparentment real per un fet simulat.
BAUDRILLARD, J.: *Op. Cit.*



En la mirada *dispersa*, l'obturació de la mirada per efecte de la presència de diversos elements es produeix per la intervenció en primer terme d'imatges difuses a través de la inserció d'objectes, com ja s'ha assenyalat, però, essencialment, per l'aparició dels escorços de diferents personatges quan es duu a terme una conversa. Aquest fet potencia precisament aquesta mirada d'algú més, inserit en la ficció. Per altra banda, recupera el concepte de la inclusió de la imatge dintre la imatge que domina les sèries, donat que moltes vegades, l'efecte de l'aparició d'elements per davant del subjecte que centra en aquell moment l'acció emmarca la imatge de manera que crea una segona finestra dins del propi quadre de la càmera. (1x15, 2:00 P.M. – 3:00 P.M.).





No es pot oblidar que el barroquisme de les sèries és font de la inquietud que viu bona part del públic quan mira aquestes produccions. A banda de les trames, ja de per sí rica en intrigues i sospites, el fet que les seves realitzacions treballin constantment amb la mostració i l'ocultació genera una sensació d'angoixa i desconfiança respecte a allò que s'està veient. No és només que el quadre no fa que la lectura de la imatge sigui diàfana i fàcil d'entendre a primera vista, sinó que la impossibilitat d'aquesta netedat té un caràcter suggestiu. La doble intencionalitat de molts personatges i el desconeixement del seu signe d'actuació es veuen reforçats, per exemple, amb aquesta manera d'explicar la trama, perquè mai s'acaba d'ensenyar-los frontalment i sense elements distorsionadors, sinó que el que apareix davant seu actua com a màscara de la seva veritable identitat. Com apunta Baudrillard:

Recuperando la conocida metáfora del iceberg, la dualidad supone que es la décima parte emergente del mal... Y, de vez en cuando, se produce una inversión, el mal ocupa el lugar del bien, y a continuación el iceberg se funde y todo se reconvierte en una especie de fluido en el que el bien y el mal se confunden²⁷⁸.

²⁷⁸ BAUDRILLARD, J.: *Contraseñas*. Anagrama, Barcelona, 2002, pàg. 85.

A banda d'aquesta sensació d'increment del sentiment d'intriga pel propi misteri de la trama o per la dualitat dels personatges, la perspectiva sobrecarregada que es planteja es pot valorar a nivell estètic com allargament de la profunditat del pla i, per tant, com una perllongació esmentada de l'espai tant per davant de càmera com per darrera. La concepció multieix que domina el conjunt de la realització de la sèrie s'amplia a través d'aquest efecte absolutament anecdòtic a primera vista, però decisiu, en realitat, per al creixement de la consideració espacial de la narració. La presència d'elements que apareixen en primer terme, des de la posició del públic embrutant el quadre, insinua una continuïtat del mobiliari i personal real darrera de la pantalla, en un fora de camp que és el que ocupa la mirada de l'espectador i el converteix en voyeur, en observador silencios de tot el que està succeint.

Tal concepció no és res més que la integració del mateix espectador en l'espai d'acció, en el benentès que, com que aquest gaudeix de la presència d'objectes i personatges que ocupen parcialment la part davantera del fora de camp, es concep que el públic està situat dins del propi espai narratiu i ocupa, per tant, un lloc d'acció. Es deconstrueix d'aquesta manera la frontera entre el camp dels personatges i el camp del públic i s'unifiquen els dos pols a favor d'una única espacialitat, eliminant l'efecte que produeix en algunes narracions l'absència d'interlocutor a l'altre costat de la càmera. No es tracta., és clar, de la mateixa apel·lació que es pot fer des d'altres formats televisius, en què el presentador s'adreça al públic d'una manera directa, mirant a càmera. El model enunciatiu

és diferent i, com a conseqüència, també ho són els resultats, però aquesta inclusió del receptor en l'espai de desenvolupament de la trama significa un creixement de la participació emocional de l'espectador. Per aquest motiu augmenten igualment les angoixes i tensions que explota en tot moment el propi relat.

Aquest model de realització escènica, en certa mesura, el joc voyeurista i d'espionatge que impera en els mateixos personatges, o almenys els és altament afí. Especialment en aquelles seqüències que es desenvolupen a la UAT o entre Mr. Bennett i la seva família a *Heroes*, i per efecte del coneixement que entre en aquest context hi ha un talp que filtra les informacions, la mirada desconfiada dels espectadors es tradueix també en la mirada desconfiada dels propis personatges, que observen i espionen a través de diversos elements, com ara persianes venecianes o amagant-se darrera la pantalla del seu propi ordinador. En aquest sentit, les sèries analitzades porten les emocions i les actituds dels personatges al terreny dels espectadors, i desenvolupen amb aquesta operació, un efecte de reflexe: l'espectador observa, en les actituds espies dels personatges, les seves pròpies actituds, és testimoni de les mateixes pors i de les mateixes reaccions que ell mateix té. D'alguna manera, es mira a si mateix²⁷⁹.

²⁷⁹ Bakhtin parla del concepte d'*exotopia* per definir aquest procés pel qual l'observació conscient de l'*altre* revela la l'actitud d'*un mateix*, la transformació i el reconeixement dels comportaments de l'observat, en els de l'observador. TODOROV, T.: *Mikhail Bakhtin: The Dialogical Principle*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984.

El tercer element que actua com a font de desconfiança en la realització de les sèries és la il·luminació. Sens dubte, és un clar instrument que provoca l'obturació de la mirada i obstaculitza la lectura del quadre fins al punt de crear certa desconfiança i inseguretats sobre el que s'està explicant. A part, confereix una atmosfera molt concreta al producte que ajuda a donar identitat. Aquesta atmosfera està dominada pel concepte del clarobscur que atorga als espais una significació tèrbola, poc nítida i extremadament indefinida. Tot pren un aire de nocturnitat que s'allarga fins i tot a les hores del dia, però que, per la seva força en els indrets interiors, acaben absorbint la imatge de tota la sèrie.

Amb algun toc innegablement expressionista i buscant sovint les ombres i el contrallum, aquesta il·luminació, que en alguns moments sembla no estar controlada per cap focus de reforç i fins i tot es pretén poc premeditada o, estèticament, amb un aire improvisat que doni a la sèrie un caràcter més realista, vol causar la sensació d'un espai indefinit. I és que els confins dels llocs on es desenvolupa l'acció queden esborrats per l'efecte de les ombres que perden l'horitzó de les parets. Es simulen, doncs, espais oberts, territoris inesgotables, els límits i els confins dels quals són difícils de precisar. En realitat, però, es tracta d'espais absolutament tancats, que permeten escapar entre les seves esclotxes només alguns dels seus personatges. Per exemple, la UAT resulta un indret gairebé sense parets com assenyàvem al capítol anterior, perquè els elements que componen la seva escenografia i, sobretot, les zones de foscor que la caracteritzen, desdibuixen els seus marcs de

delimitació. No obstant, aquest efecte, que podria resultar un recurs alliberador i expansiu per als personatges, és en realitat una estratègia d'opressió. L'atmosfera esmentada marca a tots els efectes un univers claustrofòbic que, per bé que traça aquests espais sense uns límits visibles i clars per a l'espectador, deixa caure sobre els protagonistes de la sèrie l'angoixa de la manca de claredat, que convoca la por a allò desconegut. Justament aquest fet resumeix molt bé l'essència de la pròpia trama, una narració repleta de confins a explorar, amb peces sempre amagades i amb un misteri impossible de resoldre fins al final, perquè cada descobriment porta a un altre.



En alguns casos, la llum pot tenir un efecte simbòlic sobre el signe dels personatges. És de destacar, a aquest efecte, el moment en què Jack discuteix amb el seu enemic Victor Drazen, després de trobar-se per primera vegada. La il·luminació de Jack, totalment blava, determina quin és el personatge positiu de la història, mentre que el personatge de Drazen, il·luminat en vermell, exposaria simbòlicament els valors contraris. D'entrada, aquest simbolisme

sembla superar un model clàssic d'il·luminació, però aviat la justificació de les fonts de llum, que evidencia que un personatge rep els reflexes d'un incendi i l'altre, el fluxe d'una llanterna, retorna la il·luminació a un model més clàssic (1x21, 8:00 P.M. – 9 P.M.).



Eliminat, doncs, qualsevol preciosisme estètic, la llum que domina *24*, *Prison Break* i *Heroes* permet a més ocultar en major grau els rostres dels personatges de la sèrie. Aquest mecanisme insisteix sobre la impossibilitat de conèixer exactament el seu signe d'actuació, les seves intencions, els seus objectius. Fins i tot en el cas dels protagonistes, Jack Bauer, Michael Scofield, Peter Petrelli, a qui li cauen constantment aquestes ombres, no acaba de resultar mai del tot conegut, assolint, d'aquesta manera, una imatge tèrbola,

no totalment controlable a nivell de coneixement per part de l'espectador.

Per antinòmia a aquesta llum, l'ombra, tant en sentit literal com figurat, exerceix també un enorme protagonisme. La càmera que oculta desintegra els cossos, els quals tenen sovint amb una mena de veu acosmàtica tal i com l'interpretaria Chion que domina les situacions des de les tenebres. S'ha esmentat ja el cas de la presidenta Reynolds, a *Prison Break*, pràcticament oculta al llarg de les dues temporades en què apareix i presentada de manera fragmentada i descosificada. Com també ho fa Sylar, quan apareix sobtadament i espia les seves víctimes des d'una cantonada. El fet que Steadman sigui interpretat per dos intèrprets diferents a les dues temporades que apareix sense que l'espectador o percebi com un canvi d'actor explica el poc que s'ha vist a un personatge d'àmplia repercussió sobre la trama. De la mateixa manera, *Pad Man* o el General Jonathan Krantz, el líder de la Companyia de *Prison Break* que pràcticament només es comunica amb notes genera un efecte similar en el context espia de la sèrie. La recerca d'aquests personatges, el recorregut de l'ull, que escapa de la centralitat del classicisme, entra en una dinàmica exploratòria, que té a veure amb un *règim ocular barroc*²⁸⁰, a través del qual l'observació per part de l'espectador es transforma en un estat constant de recerca de la imatge, als marges i a les zones ocultes o impregnades de penombra.

²⁸⁰ BUCI-GLUCKSMAN, C.: *Baroque Reason: Aesthetics of Modernity*. Sage, Londres, 1994.

Com apunta Ndalianis²⁸¹, el neobarroc complica les relacions espaials a través de la suggestió del col·lapse del marc representacional. Destaca la invasiva naturalesa de la representació teatralment i espacial, compromentent dinàmicament l'audiència en el que Deleuze ha caracteritzat com *architectures de la visió*. Sota aquestes construccions el centre de l'escena sempre canvia, desmuntant la composició estàtica ordenada i expressant determinades condicions de complexitat espacial. D'aquesta manera, l'espectador estableix una relació d'espai amb la pròpia representació²⁸². La participació de l'espectador en aquesta nova lectura de la imatge deriva la importància del centre a altres punts, de manera que els límits del quadre, els dors es reescriuen i prenen significació. L'espectador passa a ocupar l'espai que ha deixat aquest centre. En paraules de Ndalianis, “given that te (neo-)baroque spectacle provides polycentricity and multiple shifting centers, the spectator, in a sense, is the only element in the image/viewer scenario that remains centered and stable. The audience's perception of and active engagement with the image orders the illusion”²⁸³.

La ciència ficció és un gènere procliu a incrementar la profunditat de la pantalla en pro d'una invasió de l'espai. Les darreres ficcions televisives han accentuat una necessitat d'invadir

²⁸¹ NDALIANIS, A.: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, The MIT Press, Cambridge, 2004, pàg. 152.

²⁸² DELEUZE, G.: *The Fold: Leibniz and the Baroque*. University of Minneapolis Press, Minneapolis, 1993.

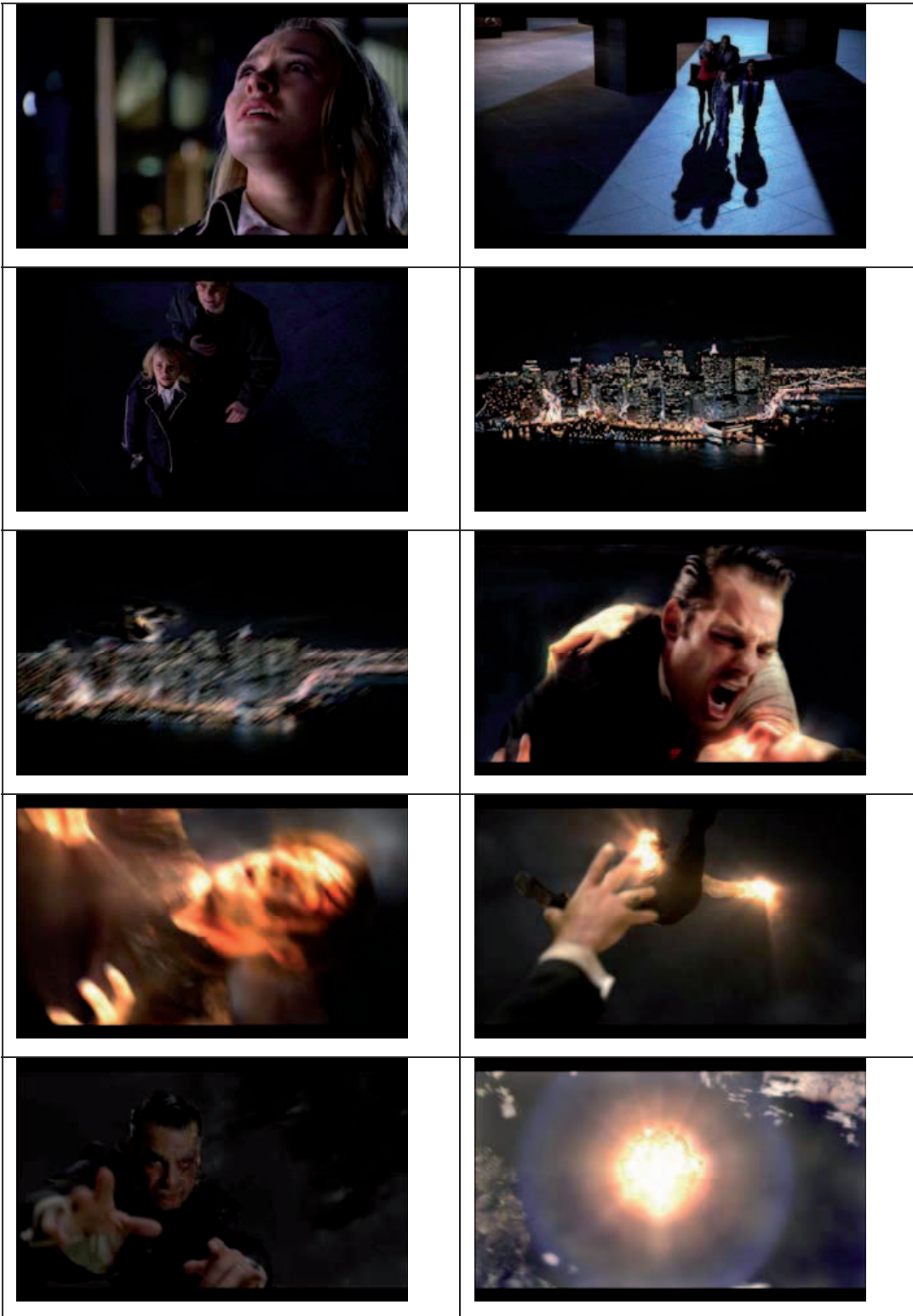
²⁸³ NDALIANIS, A.: *Op. Cit.* 2004, pàg. 153.

aquests espais des de la introspecció a l'expansió. En el primer cas, C.S.I. esdevé paradigmàtic quan es pensa la càmera com a organisme víric, que s'escola entre la matèria i revela una epistemologia del saber arrencat de les entranyes. Pura inoculació. En el segon, la càmera simplement escapa, desapareix darrera dels seus punts de fuga i explora el recòndit, mai el concret, mai el forat mínim i introspectiu. Proposem *Heroes* a aquest efecte. La sèrie il·lumina aquesta idea en la seva careta, presentant l'esfera terràquia en ple moviment impulsada per la veu en off de Mohinder Suresh. El contacte amb el supraterrrestre resulta una evidència des de qualsevol punt de vista. El que no ho resulta tant, però, és com aquest joc entre el que pertany a la terra i el que està fora, el que es concep des d'un espai arquitectural concebut per a la visió i el que s'escapa d'aquestes estructures separa el secret que detona el cliffhanger de la primera temporada.

L'home explosiu, finalment Peter Petrelli, aconsegueix, en l'últim episodi del volum originari (1x23, *How to Stop and Exploding Man*), evadir la catàstrofe a la superfície terrestre en un gest que es pot conceptualitzar en una simple abraçada: quan Nathan pren el seu germà entre els braços, quan l'agafa per evitar l'explosió a la ciutat de Nova York, Nathan abraça la seva pròpia mort i la transporta fora del que és visible, més enllà de la superfície terrestre. L'abandó, el fora de camp, la imatge de l'heroi que tradicionalment es perd en l'horitzó, aguarda ara, fins a la nova temporada, en un espai insòlit. L'assimilació d'aquest fora de camp de final de temporada amb una mancança gnòstica, amb quelcom

irresoluble inabarcable des de l'espai humà, dibuixa una dialèctica entre el que pertany al coneixement de l'espectador i que està representat per un espai cognoscible, i el que es nega a ell, i que culturalment està concebut com el Misteri humà. L'espai desconegut es presenta a través de la trajectòria, com ho fan a escala més reduïda els viatges dels personatges a les altres sèries, i es va definint per una sort de secreció oposada a la inoculació de la que hem parlat anteriorment. És el vessament d'uns cossos d'un espai a l'altre el que fa que el misteri entre temporades es converteixi en un desig d'exploració d'aquest espai. L'única empremta al respecte és un altre tipus de secreció, la de la bomba, que es veu esclatar des de la terra i que, aparentment dóna per morts als dos germans Petrelli. La segona temporada trigarà a explicar l'estat de la qüestió, però traslladarà directament la càmera a aquest segon espai, fins al moment vedat, fora de camp, fora de qualsevol consideració.





3.9.2. La càmera que mostra: la panoràmica associativa, el primer pla i la pantalla partida

Com a contrapartida a tot allò que la càmera oculta, i que per derivació lògica, és motor de diverses intrigues dins la narració, la mirada del realitzador a aquestes sèries es situa, paradoxalment, a les antípodes d'aquesta ocultació en moltes altres circumstàncies. Agregada a la voluntat de saber què hi ha darrera el que no es mostra, existeix addicionalment la incomoditat del coneixement de certs aspectes mostrats, els quals assenyalen i puntualitzen nous viaranys de la trama narrativa, qüestions novelles o hipòtesis derivades. Es tracta a tots els efectes de mecanismes focalitzadors de l'atenció de l'espectador envers certs esdeveniments dins del text, la presència dels quals, per la seva pròpia naturalesa, origina preguntes i sospites per igual sobre la importància del que s'està mostrant; el caràcter rellevant que s'atorga a les situacions assenyalades per aquestes estratègies de la realització revela una transcendència que obliga l'espectador a elaborar lectures en vàries direccions. Des de tal provocació cap a la interpretació espectacular, el públic construeix, amb les seves hipòtesis, nous neguits, noves tensions. A *Mirando al sesgo*, Slavoj Žižek veu en aquesta actitud mostradora un signe de les narratives postmodernes, a diferència d'aquelles que neguen la mirada ominosa, que vindrien a inscriure's en la modernitat²⁸⁴.

El recurs a la panoràmica com a característica de l'escriptura

²⁸⁴ ŽIZEK, S.: *Mirando al sesgo*. Editorial Paidós, Buenos Aires, 2000.

de la sèrie participa de la conversió a una nitidesa i la claredat expositiva i assenyaladora. Això es produeix en detriment de les línies especulatives de l'espectador i, consegüentment, retorna al text a una lectura sense ambigüïtat en les seves possibilitats interpretatives. La panoràmica s'aborda des de dos usos que en realitat desemboquen en uns mateixos objectius, transformant únicament el seu posicionament a nivell enunciatiu. De tal modificació s'entén també un canvi en els judicis del públic o, si més no, una relectura obligada. Òbviament, aquestes dues utilitzacions responen a la mirada subjectiva d'alguns personatges i al prisma del propi narrador. En ambdós casos, es tracta de panoràmiques associatives, que deriven el pes i l'atenció d'un tema o d'un personatge cap a un altre, amb múltiples implicatures i motius de valoració. En un argument on un dels leit-motive és la traïció i la contraposició entre uns valors individuals i uns de col·lectius, sense obviar que tots dos han de conviure, la idea de l'espionatge, l'aliança i el complot esdevé cabdal i la panoràmica és una de les seves millors formes de representació, perquè permet vincular ràpidament i immediata dos elements, dues persones, dos punts de vista i, fins i tot, dos pensaments.

En el cas de la mirada subjectiva, la panoràmica qüestiona sobre la naturalesa d'aquell personatge i obre especulacions no només a allò que es veu, sinó especialment sobre ell mateix. Aquest fet és especialment fecund per la desconfiança que impera en l'ànim de l'espectador cap a molts dels personatges de la sèrie, en tant que bona part d'ells són candidats a estar implicats en la traïció contra el

protagonista principal. Conseqüentment, la panoràmica estableix una relació entre els personatges observats i el que observa, però, al mateix temps, interroga l'espectador sobre les característiques d'aquesta relació de mirades, sobre el perquè de l'observació d'aquest personatge i, en definitiva, sobre les seves intencions. En alguns casos, aquesta mirada és un traspàs d'informació que es fa evident a l'espectador i que fa avançar l'acció. Per això, caldria distingir entre panoràmiques que reforcen, pertanyents al terreny de l'acció (motiven uns moviments dels personatges que les observen), i altres que es mouen en el terreny de l'especulació (no tenen solució de continuïtat a nivell d'acció i no impliquen cap moviment en cap personatge, però faciliten un clima de desconfiança i llencen la pregunta sobre què passarà. Acostuma a ser una pregunta molt oberta i de difícil predicció).

En determinades circumstàncies, la panoràmica acaba en un punt significatiu en què es dona la resolució d'una o varies especulacions dramàtiques. Es tracta de plans finals que mostren, com a resultat d'aquests moviments de càmera, una imatge absolutament rellevant en tant que posa final a una especulació. I, al mateix temps, obre un nou conflicte. A aquests tipus de plans, anomenats plans clau o *key shot*, se'ls atorga el privilegi de la revelació, del descobriment que explicita quelcom subjecte al misteri fins que es descorre el vel que l'oculta, que, en aquest cas, és tot el que mostra la càmera abans d'acabar la panoràmica. Però a banda de la situació d'aquest pla fonamental al final dels moviments de càmera, el *key shot* es pot donar també de forma aïllada, amb una

posada en escena i una realització que no afavoreixin la precedència del pla perquè es pugui considerar resultat d'una panoràmica. Pot resultar, doncs, fruit d'un muntatge d'atraccions entre dues imatges sense necessitat d'estar vehiculat per una mostració continuada i sense interrupció. La diferència és que, en aquest darrer cas, la panoràmica és un element de creació de suspens més extremat, més tensionador, perquè, en tant que condueix la mirada, la fa esclava del seu propi recorregut, delimita la seva trajectòria, la porta a un ritme precís i difícil d'eludir.

Tot això porta a pensar, evidentment, que les panoràmiques citades no només corresponen a la mirada d'algun dels personatges sobre els altres o sobre determinats objectes. Les panoràmiques que ens ocupen poden prescindir del caràcter subjectiu i atribuir-se al propi narrador de la història. Tot i que aquest tipus de direccionament de la mirada no és tampoc transparent a tots els efectes, gaudeix de més garanties, per a l'espectador, de formar part dels mecanismes narratius que estan per sobre de la visió dels propis personatges. Es podria atorgar amb major justícia a aquest tipus de panoràmiques el valor revelador citat, mentre que les que corresponen a una visió subjectiva dels personatges no participen tant d'aquesta revelació. Això es produeix perquè, generalment, les panoràmiques que resulten una posició de la mirada dels personatges són mirades especulatives, les quals dibuixen unes intencions, unes sospites, uns objectius. Mentre que les altres, les que participen del dispositiu narrador, al marge de desenvolupar aquesta funció, poden també apostar per dissipar les hipòtesis, per

mostrar-ne els resultats.

Presentar resultats sota la mirada d'un personatge esdevé poc identificatiu per a l'espectador, que precisament està posicionat en una actitud de desconfiança vers gairebé qualsevol personatge. En canvi, la càmera lliure de qualsevol mirada més que la del propi realitzador, per bé que sigui una càmera a l'espatlla, voyeurista, cosificada, recupera el sentit de l'autenticitat, encara que efectivament sigui una mirada mediada i particularitzada. Només s'estableix un punt de connexió entre aquesta mirada més "objectiva" i la dels personatges. Es tracta dels moments en què qui posseeix i condueix aquesta panoràmica és el propi protagonista de la història. El reconeixement de l'espectador en l'heroi de la narració produeix que la mirada del protagonista tingui la possibilitat de desemmascarar el que s'ha estat ocultant i actua en determinades circumstàncies com la mirada del propi realitzador.

Mostrant o ocultant, *24*, *Prison Break* i *Heroes* absorbeixen al llarg de tots els seus capítols una realització abocada a generar hipòtesis, fins i tot quan no hi ha motiu aparent per fer-ho. La multiplicitat d'angles, els seus moviments bruscos, la interposició d'elements en el pla, etc. afavoreixen una sèrie de qüestions que, en realitat, no tenen resposta: formen part únicament de l'estètica d'una mirada que juga constantment a la intranquil·litat. I aquest joc, juntament amb altres característiques de les sèries que s'han anat desenvolupant, provoca, sens dubte, una revisió d'alguns dels plantejaments de la realització de les sèries televisives.

La compensació de forces entre el que té vocació de ser mostrat i el que té voluntat de ser ocult reincideix en una idea essencial en aquestes narratives: que el règim de la mirada, com el de la moral, es vertebrin a través d'un relativisme absolut, on res és governable. Sonen els ecos d'aquell cansament que apuntàvem anteriorment, el cansament tràgic d'un cicle etern per als herois. No existeix deadline. L'apocalipsi mai no arriba; la serialitat és infinita. I el ritme cronològic marca en els herois la impossibilitat de descavalcar un temps acumulador que corre sempre simultani a la velocitat del desastre constrenyedor, un temps fracturat, un temps que desborda per saturació.

Tot això retorna els protagonistes al límit sacrificial de les seves vides, en el qual semblen haver-se quedat varats. La darrera seqüència de la sisena temporada de *24* no fa més que subratllar aquest límit (*1x24, 5:00 A.M. – 6:00 A.M.*). Després de la destrucció de la base petrolífera en la que el protagonista ha vist morir el seu pare, Bauer es presenta de manera sobtada a casa de James Heller, el pare de la seva parella, Audrey Raines. Encara xop, amb la respiració continuada, enceta una acalorada discussió amb Heller, qui, com a Secretari de Defensa durant el mandat de Charles Logan, a la cinquena temporada, ha responsabilitzat Bauer de les tortures que ha sofert Audrey i li ha prohibit acostar-se a la seva filla:

...

Bauer: I just watched my father die. And I felt nothing. You know why? Yeah, you know why. Because that man was dead to me years ago. I admired you, I looked up to *you* like a father. You were the kind of man I wanted to be, and you took advantage of it!

Heller: Jack, listen to me.

Bauer: No! You are gonna listen to me. Earlier today, you said that I was cursed... That anyone I touch ended up died or ruined. How dare you? How dare you? The only thing I did, the only thing I have ever done is what you and people like you have asked of me. Why didn't you try to get me out of China?

Heller: I did try.

Bauer: Not hard enough! You had the political power. Was the timing not right? Was it a little too complicated? Or was I just an acceptable loss.

Heller: Jack, I understand your anger.

Bauer: Shut up! You don't understand a think about me. But I know you. I know why you're angry at me. And it wasn't because Audrey went to China to save me. It was because when you told her not to, she did it anyway. You'll never understand that kind of commitment. That kind of loyalty.

Heller: You are right, Jack. It wasn't fair of me to pull all this on you. To blame you for what happened to Audrey. I know the sacrifices you've made. I know this country owes you more than it'll ever repay.

Bauer: I am not interested what you think this country owes me. I want my life back and I want it now.

...

“I want my life back”, probablement aquesta sigui la frase que justificà la setena temporada de la sèrie com una *preqüela* i la darrera seqüència del sisè volum: després de la discussió amb Heller,

Bauer manté una conversa unilateral amb Audrey. El diàleg es torna un frontó als peus del llit de l'amnèsica Audrey, que roman pràcticament en un estat vegetatiu. Subratllades pels acords de Sean Callery, les paraules de Jack tanyeixen el final. No només la ressignació, no només la imploració del perdó per abandonar Audrey malgrat la confessió del seu amor etern; sinó el Final. Bauer surt a l'exterior de la casa, encara pistola en mà. El jardí col·lisiona amb un penya-segat, on el mar colpeja amb força. Davant del baixant, Bauer observa l'abisme, la vaquïtat absoluta. El retorn al mar, el retorn a la naturalesa, l'abandó de nou. L'entrega a aquesta solitud va tancant sobre el protagonista una cronologia individual, que comença, per primera vegada, a defugir la simultaneïtat. I els últims segons que bateguen s'esmunyen davant del seu rostre, abocat a la desesperació, depassat pel temps i per l'espai.





4. CONCLUSIONS

Des de l'inici d'aquesta anàlisi s'ha insistit en el caràcter híbrid de l'objecte d'estudi. Aquesta hibridació s'atribuïa de manera directa a la convivència de gèneres que les sèries estudiades alberguen en les seves construccions. Efectivament, *24*, *Prison Break* i *Heroes* plantegen una mescla, en la seva estructura profunda, de les característiques dels diferents formats citats i, al mateix temps, cohesionen tots els seus llenguatges. D'aquí que estableixin una manera de narrar comuna que els fa compartir trets comuns davant altres sèries contemporànies; i d'aquí, també, que destil·lin una hermenèutica procliu a considerar determinades imatges, actituds i comportaments del panorama nordamericà de manera coincident.

Aquest caràcter comú i distintiu parla, en certa mesura i com s'ha anat especificant, sobre la pròpia naturalesa de la televisió. Els objectius d'aquest estudi han desestimat parcialment la investigació de la correspondència directa entre les característiques de les sèries i els discursos sobre l'anomenada *neotelevisió*, les *eres daurades* del mitjà, o l'assimilació de la producció televisiva als resultats de la creació de la postmodernitat. No obstant, la valoració final del present estudi suposa inevitablement una al·lusió a les reflexions que es fan sobre el relat electrònic i el tarannà més barroc i

autorreferencial de les darreres dècades. *24, Prison Break* i *Heroes* no només s'adeqüen a les definicions que es fan sobre aquest tipus de relat, sinó que, a més, es constitueixen com una versió exaltada dels mateixos, despuntant molts dels seus trets característics.

La pluralitat de trames intercalades a un ritme vertiginós permet pensar en uns productes que, sota unes aparents consignes de gènere, acaben depassant els models anteriors. I això es produeix com a resultat de fer créixer exponencialment el conflicte de la narració a fi de serialitzar al màxim la història principal, per damunt de l'imperatiu del *deadline*. Però caldria plantejar si es tracta d'una negació dels patrons clàssics de la narració i la realització o bé d'una sobreexplotació barroca dels mateixos. L'artifici fa molt més complexos els relats, però no nega la profunda estructura clàssica de què s'alimenten.

24, Prison Break i *Heroes* retornen sobre les seves pròpies passes. Prenen el barroquisme esmentat i l'utilitzen per parlar de si mateixes, del mitjà on es situen i d'un tipus de narració que entronca, en el seu exercici autoal·lusiú, amb els diversos moviments literaris estatunidencs que podríem anomenar *de crisi*, com la *Generació Perduda* o el *Moviment Beat*; corrents que dibuixen el decandiment d'una nació com a resultat de l'erosió dels temps, d'una societat coercitiva i d'una relació internacional marcada pel conflicte. Les tres sèries analitzades corresponen al període del terror americà després dels atemptats de l'onze de setembre de 2001 i les seves polítiques derivades, de manera que reproduïxen un clima apocalíptic d'amenaça ulterior, de catàstrofe

per venir, de confusió, contradicció i desconfiança. La conspiració s'instal·la en elles de manera obsessiva i el perill s'estén des de l'àmbit professional al familiar.

En un altre àmbit, la inscripció de *24*, *Prison Break* i *Heroes* a una temporalitat no retroactiva, obliga a narrar en el present propi de qualsevol discurs televisiu no ficcional. El salt temporal queda pràcticament anul·lat en front d'una cronologia única i compartida per totes les trames, la qual acusa una simultaneïtat pròpia, de nou, del mitjà televisiu. Aquest funcionament acaba dissenyant una temporalitat acrítica en la que resta només la sensació d'un present permanent.

La temporalitat d'aquestes sèries, a més, porta a la paradoxa. S'entén en primer lloc, com un temps pràcticament real, viscut i compartit amb l'espectador. Innegablement, aquest fet genera uns determinats mecanismes de reconeixement i participació per part del públic, que comptabilitza els minuts com ho fan els protagonistes de les sèries. L'assimilació de la plasmació temporal d'aquests productes amb la plasmació temporal dels esdeveniments mediàtics, que es retransmeten aquí i ara, aporta un vigor realista a les sèries. La paradoxa arriba, doncs, en el fet de la interrupció del temps per efecte de la serialitat. Si, per una banda, cada capítol es viu amb la intensitat del directe, del present que no cesa, sorprèn que de capítol en capítol hi hagi una setmana "de distància". L'estructura és la del relat que no mor mai, però amb un ús del temps que no correspon a l'habitual en els serials. *24*, *Prison Break* i

Heroes deixen enrera les sèries de temps estacionari, on les accions responen a una temporalitat que en realitat no té interès per a la narració, perquè està dominada pel fenomen serial i per la dilatació *ad infinitum*.

Si el temps és un vector essencial i vertebrador del discurs de *24*, *Prison Break* i *Heroes* també ho és l'espai. La concepció topològica de les sèries revela uns escenaris sempre aïllats, la connexió entre els quals requereix, com en l'enigma de la pròpia narració, d'un mapa. El traç de les coordenades s'estableix a través de recursos tecnològics, com podrien ser el GPS, la connexió a internet, les pantalles de televisió, les fotografies digitals, els mòbils, els scanners portàtils o les palm. Aquests són els vincles entre determinats oasis d'acció. La resta, tot és trasllat. La catàlisi esdevé, doncs, no només un mecanisme d'unió entre diferents nuclis o accions, sinó que esdevé nucli i acció per ella mateixa.

La topografia de *24*, *Prison Break* i *Heroes* remet, d'altra banda, a una sensibilitat postmoderna. La circumscripció de les històries a diverses grans metròpolis d'Amèrica del Nord, de distàncies abismals i caràcter deshumanitzat, resulta la metonímia d'aquesta postmodernitat. D'elles es deriva l'existència d'un espai que és pura mutació, un espai canviant que porta els personatges d'un lloc a l'altre i que els obliga constantment a la resituació i orientació a través de mapes o eines similars. I d'ella es deriva també el fet que les comunicacions entre els diferents personatges quedin supeditades a la mediació dels elements tecnològics als

quals fèiem referència, en lloc de donar-se cara a cara, reforçant la idea d'un univers perfectament intercomunicat, però escassament proper en les relacions personals. Un espai, a més, caracteritzat per la fragmentació de punts de vista i de canals d'observació, però també d'engany i percepcions equívokes.

En un nivell estètic, la presència d'una càmera que trenca els codis estàndards de la narració convencional afavoreix la sensació de desconcert i desordre. Diferents recursos de la narració treballen per crear aquest descontrol a nivell d'imatge: l'aparició de mirades semisubjectives, el moviment de la imatge, la insinuació d'una presència espectacular que revela el sentit voyeurista, el salt d'eix, el salt de proporcionalitat, la desubicació espacial, l'enfilament de personatges, la interposició d'elements en primer terme que potencien la dificultat de la mirada i l'ocultació, la manca de transparència, etc. Aquestes característiques motiven un sentit del descontrol, però, com en el cas de la narració, es tracta d'un desordre absolutament simulat, en tant que tot es regeix dins uns paràmetres lògics i unes constants que dominen els relats de manera estructurada i ben delimitada.

La comprovació que, tant l'estructura narrativa, com l'estil visual de les sèries giren al voltant de la idea d'aparent *deconstrucció*, obliga a parlar del concepte de *caos* en la realització de *24*, *Prison Break* i *Heroes*. La matemàtica de l'encadenament de successos es veu sabotejada, en un grau molt elevat, per l'eventualitat, l'atzar i la sorpresa. Les accions recorren una direcció

molt concreta per desfer el camí recorregut al poc d'haver avançat. I això es deu, principalment, als girs argumentals que caracteritzen aquestes sèries. Al mateix temps, la causalitat que s'imposa als protagonistes és una causalitat desconcertant i sempre esdevinguda des del coneixement parcial: els personatges desenvolupen els seus actes moguts, en certa mesura, per la necessitat d'acció, però sense capacitat de saber exactament cap a on o cap a què actuen.

Aquesta falsa anarquia, aquest *caos* enganyós, és el que produeix en l'espectador la interacció contínua amb el relat. Tot això, sense oblidar que els relats demanen constantment la formulació d'un alt nombre d'hipòtesis, en tant que ens trobem davant d'unes sèries preeminentment de suspens. Les hipòtesis de futur i de passat s'enriqueixen a través dels efectes d'una narració ramificada en moltes subtrames, que obliga al fet de construir tot el text com un microsegment de suspens; i, al mateix, temps per una narració calculadament desordenada, perquè això agreuja el factor d'imprevisibilitat, fent-la constant, i introduint una major variabilitat en la formulació i la contestació de les hipòtesis per part de l'espectador. El suspens amplia la seva índole de recurs catafòric pel qual l'acció s'allarga i es dilata a fi d'endarrerir una resolució presumible per part de l'espectador i extremadament complicada per als protagonistes. En el curs d'aquesta dilatació apareixen petits elements, visuals i narratius, que van minant de preguntes l'espera del final i, de la mateixa manera, la resolució esmentada es posterga fins a l'infinit.

Precisament, la qualitat d'infinitud és una de les característiques de *24*, *Prison Break* i *Heroes*. Les estructures arborescents, que es despleguen successivament i sense límit, afecten, com s'ha explicat, els personatges, les pròpies trames i les imatges, que mostren el quadre dins del quadre sense saber on acaba la mostració. La no cloenda de cadascun d'aquests ítems explica el concepte de *continuitat* que caracteritza el llenguatge televisiu. Tot es dona en un continuum inquebrantable. *24*, *Prison Break* i *Heroes* es lliuren a aquest flux no fa més que evidenciar de manera metonímica el que la televisió és: un vehicle per on circulen, de manera integrada i coherent, una quantitat de discursos heterogenis i dissímils entre si. Les sèries plantegen la necessitat de dispersió de la mirada i del relat en diverses direccions, per després arribar al mateix punt, a explicar que, qualsevol esdeveniment, qualsevol visió, té una doble lectura i pot ser, fins i tot, únicament un miratge. Aquesta situació s'aconsegueix mitjançant un efecte de fragmentació.

I si la condició de fragmentació pren un nivell determinant per les sèries, també ho fa la de multiplicitat i simultaneïtat. En el primer cas, hem comprovat que la sèrie elabora una capacitat per atomitzar-se fins a nivells ínfims: de la pròpia estructura narrativa, que es desenvolupa de forma interrompuda, segmentant les seqüències per unitats mínimes d'acció, a la subdivisió en plans de cadascun dels microfragments que conformen aquests segments. I és que aquests microfragments compten amb un número molt elevat d'imatges. D'aquesta manera, cada seqüència, ja de per sí escindida,

es converteix en un compendi d'imatges de curta durada que tallen la continuïtat de la posada en escena.

En el cas de la simultaneïtat, la seva manifestació té a veure directament amb la qualitat fragmentària de *24*, *Prison Break* i *Heroes*. El fet que la narració i la imatge experimentin aquesta contínua interrupció implica l'augment de les perspectives i la convocatòria d'una mirada ubíqua. El narrador es situa en primer lloc en un pla omniscient, el qual li permet explicar tot el que està succeint des de diferents punts de vista i aportant les informacions argumentals a l'espectador des del coneixement de diversos personatges. Per altra banda, la seva posició concreta dins de cada seqüència dels relats es plasma amb l'ocupació de tot l'espai narratiu i, per tant, amb l'explicació d'un mateix esdeveniment des de diferents angles.

Aquest cubisme de la imatge, vinculat a aspectes temàtics de les sèries com són el concepte de la identitat i les seves manifestacions enganyoses o plurals, les formes conspiratòries i la idea de la destrucció, del despedaçament, de la aniquil·lació, apareix també de forma explícita en diversos moments en què els personatges fan ús de les pantalles partides a través de les càmeres de vigilància, dels monitors on ells mateixos treballen, etc. D'aquesta manera, l'objecte d'estudi que tractem revela com els dispositius de caràcter més textual estan en consonància amb els enunciatius i amb els discursius, fins al punt que no resulta en cap

cas gratuït parlar d'aquests productes com a programes amb perfecta autoconsciència de la seva ubicació en el mitjà.

No hi ha dubte, doncs, que l'estètica de les sèries que ens ocupen esdevé una reflexió de la pròpia identitat del mitjà televisiu. Les consignes de *multiplicitat/simultaneïtat*, *fragmentació*, *heterogeneïtat i continuïtat/saturació* que identifiquen el global del fluxe televisiu, es posen de manifest de manera concreta a *24*, *Prison Break* i *Heroes*, com si aquests productes volguessin desenvolupar un joc experimental amb aquests paràmetres fins a expressar de manera metonímica les característiques essencials de l'actual llenguatge de la televisió. Part de la riquesa d'aquest joc es deu a la fusió de diferents formes d'expressió que provenen de diferents fonts i gèneres. En aquesta cruïlla, els retrats d'una societat on la tecnologia representa una extensió dels propis sentits i, per tant, de les capacitats de relació i coneixement de l'home, afavoreixen la reflexió sobre el mitjà en qüestió.

24, *Prison Break* i *Heroes* són, en definitiva, sèries que aglutinen llenguatges i subgèneres, de manera que esdevenen productes de referència en el marc de les ficcions televisives vigents. Arran de l'aprofundiment que aquestes sèries fan en les seves pròpies gramàtiques i en les seves narratives, *24*, *Prison Break* i *Heroes* tracen una identitat que s'ajusta o es desprèn dels estàndards del seu gènere de manera meditada, mai capriciosa. Però si bé és cert que aquestes característiques que la defineixen admeten a molts nivells les aplicacions que s'han fet sobre la postmodernitat

a la televisió, no es pot negar que arriben, paradoxalment a 24, *Prison Break* i *Heroes* unes dècades més tard del període en què el debat sobre el barroquisme a la televisió estava en voga. No obstant, els seus motius revisionistes i d'autoexploració denoten el caràcter reiteratiu del mitjà televisiu que, dins de les fòrmules comunes que van passant a través del temps, recupera el valor i el plaer de reinventar-se dècada rera dècada.

5. BIBLIOGRAFIA

ABBOT, S. i BROWN, S., ed., *Investigating Alias. Secrets and Spies*. I.B.Tauris, Nova York, 2007.

ADORNO, T., HORKHEIMER, M.: *Dialectic of Enlightenment*. Continuum Publishing, Nova York, 1997.

AGAMBEN, G.: *State of exception*. University of Chicago Press, Chicago, 2005.

ALLEN, R., ed.: *Channels of discourse, reassembled: television and contemporary criticism*. London and New York: Routledge, 1992

ALTMAN, R.: *Los géneros cinematográficos*, Paidós Comunicación Cine, Barcelona, 2000.

ANDERSON, B.: *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. Verso, Londres, 1991.

ANG, I.: *Watching Dallas: television and the dramatic imagination*, Routledge, Londres, 1985.

ARISTÒTIL. *Poetics*. Penguin Classics, Nova York, 1996.

ASTRE, G. A.: "Mirada sobre la televisión americana", *Contracampo*, núm.2 (maig de 1979), pàgs. 39-45.

AUERBACH, E. *Mimesis. La representación de la realidad en la cultura occidental*. Fondo de Cultura Económica, Mèxic, 2000.

AUGÉ, M. *Los no lugares: espacios del anonimato. Antropología sobre la Modernidad*. Gedisa, Barcelona, 1993.

AUMONT, J.: *El ojo interminable*, Paidós, Barcelona, 1997.

AUMONT, J.: MARIE, Michel: *Análisis del film*. Paidós, Barcelona, 1990.

AUMONT J.: *La imagen*, Paidós Comunicación Cine, Barcelona, 1992.

AUMONT, J.: BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, Barcelona, 1995.

BACHELARD, G.: *L'Intuition de l'Instant*. Editions Stock, París, 1992.

BACHELARD, G.: *La Dialectique de la Durée*. PUF, París, 1993.

BAL, M.: *Teoría narrativa: una introducción a la narratología*. Cátedra, Madrid, 1990.

BALLÓ, J. i PÉREZ, X. *El Círculo Infernal*, a CASCAJOSA, C. ed.: *La caja lista. Televisión norteamericana de culto*. Laertes, Barcelona, 2007.

BARKER, A.: *Television, Aesthetics and Reality*, Cambridge Scholars Press, Newcastle, 2006.

BARNOW, E.: *Tube of Plenty. The Evolution of American Television*. Nova York/Oxford, Oxford University Press, 1990.

BARTHES, Roland: “Introducción al análisis estructural de los relatos”, a V.V.A.A., *Análisis estructural del relato*, EBA, Barcelona, 1982.

BATAILLE, G.: *Sobre Nietzsche. Voluntad de suerte*. Taurus, Madrid, 1979.

BATAILLE, G.: “La mutilation sacrificiel et l'oreille coupée de Vincent van Gogh” a *Visions of Excess: Selectin Writings, 1927-1939*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1985.

BATAILLE, G.: *Visions of Excess: Selectin Writings, 1927-1939*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1985.

BAUDRILLARD, Jean: *Simulacra and Simulation*. Michigan, University of Michigan Press, 1994.

BAUDRILLARD, J.: *Contraseñas*. Anagrama, Barcelona, 2002.

BELLOUR, Raymond: *L'analyse du film*. Albatros, París, 1979.

BELLOUR, Raymond: *Le cinéma américain. Analyses de films I i II*. París, Flammarion, 1980.

BELSON, William A.: *The Impact of Television*. Crosby Lockwood, 1967.

BENET FERRANDO, V.J.: *El tiempo de la narración clásica: los filmes de gánsters de la Warner Bros (1930-1932)*, València, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1992, pàg.84.

BENJAMIN, A., ed.: *The Problems of Modernity: Adorno and Benjamin*. Routledge, Londres, 1988.

BERGSON, H.: *Essai sur les données immédiates de la conscience*. PUF, París, 1958.

BERKO, Lili: *Surveying the Surveilled. Video, Space and Subjectivity*. Harwood Academic Publishers. Pennsylvania, 1994.

BERSANI, L.: *A Future of Astyanax: Character and Desire in Literature*. Columbia University Press, Toronto, 1976.

BETTETINI, Gianfranco: *Tiempo de la expresión cinematográfica*. Mèxic, Fondo de Cultura Económica, 1984.

BICK, I. J.: "The Trauma is Out There", a SHARRET, C. *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Michigan, 1999.

BOLNOW, F.: *Hombre y espacio*. Labor, Barcelona, 1969.

BOLTER, J. D., GRUSIN, R.: *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge, Massachussets, 1999.

BONITZER, Pascal: *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*. París, Gallimard, 1982.

BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción* Bosch, Barcelona, 1974.

BORDWELL, David: *El significado del filme*. Barcelona, Paidós, 1995.

BORDWELL, David; THOMPSON, K.: *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona, Paidós, 1995.

BORDWELL, David: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; STAIGER, Janet: *El cine clásico de Hollywood*, Paidós, Barcelona 1997.

BORDWELL, David. *On the history of film style*. 2a Ed. Londres: Harvard University Press, 1997.

BORGMEIER, Raimund i WENZEL, Peter (eds.): *Spannung. Studien zur englischsprachigen Literatur*. Wissenschaftlicher Verlag Trier. Viena, 1995.

BORRADORI, G., DERRIDA, J.: "Auto-Immunity: Real and Symbolic Suicides: A Dialogue with Jacques Derrida", a BORRADORI, G., ed., *Philosophy in a Time of Terror: Dialogues with Jürgen Habermas and Jacques Derrida*, University of Chicago Press, Chicago, 2003.

BORRADORI, G., ed., *Philosophy in a Time of Terror: Dialogues with Jürgen Habermas and Jacques Derrida*, University of Chicago Press, Chicago, 2003.

BOURDON, Jérôme i JOST, François (ed.): *Penser la Télévision*. París, Institut National de l'Audiovisuel, 1998.

BRANIGAN, E.: *Point of view in the Cinema*. Mouton, Berín-Nova York-Amsterdam, 1984.

BRANIGAN, E.: *Narrative comprehension and film*. Routledge, Londres, 1992.

BRETON, A.: *Manifestoes of Surrealism*. University of Michigan Press. Ann Arbor, 1965.

BREWER, William F.: "The nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading" a Vorderer, Peter; Wulff, Hans J.; Friedrichsen, Mieke (ed.), *Suspense, Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, Nova Jersey, 1996.

BROOKS, Peter: *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*, Harvard University Press, Londres, 1992.

BROMBY, M.: "To Be Taken at Face Value? Computerised Identification", a *Information and Communication Technology Law*, vol. 11, 2002.

BUCCI-GLUCKSMAN, C.: *Baroque Reason: Aesthetics of Modernity*. Sage, Londres, 1994.

BUKATMAN, S.: *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press. Durham i Londres, 1993.

BULAND, M., COOK, A. S.: *The Presentation of Time in the Elizabethan Drama*. Henry Holt and Company, Nova York, 1912.

BURDEAU, E. *24 en l'occurrence (et des séries en général)*. A "Traffic", núm. 50.

BURROUGHS, W. S.: *The Limits of Control*, dins *The Adding Machine: Collected Essays*, John Calder Editorial, Londres, 1985.

BUXTON, David: *From The Avnegers to Miami Vice. From ad Ideology in Television Series*, Manchester, Manchester University Press, 1990.

CALABRESE, Omar: *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1989.

CALEF, S.: "Living in a World of Suspicion: The Epistemology of Mistrust", a HART WEED, J., DAVIS, R., WEED, R.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*. Blackwell Publishing, Malden, Massachussets, 2008.

CALLAHAN, D.: "DNA, Surveillance and Bodily Realities in *CSI*", a BARKER, A.: *Television, Aesthetics and Reality*, Cambridge Scholars Press, Newcastle, 2006.

CAMERON, A.: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan, Nova York, 2008.

CANTOR, P.A.: "Jack in Double Time: *24* in Light of Aesthetic Theory". Vegeu DAVIS, R.B., HART WEED, J., WEED, R., ed.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*, Wiley-Blackwell, Nova Jersey, 2007.

CARROLL, N.: "The Paradox of Suspense" a Vorderer, P.; Wulff, Hans J.; Friedrichsen, M., ed., *Suspense, Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, Nova Jersey, 1996.

CASETTI, F.: *El film y su espectador*. Cátedra, Madrid, 1989.

CASETTI, F.; DI CHIO, Federico: *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona, 1991.

CASCAJOSA, C. ed.: *La caja lista. Televisión norteamericana de culto*. Laertes, Barcelona, 2007, pàg. 29.

CASTRO DE PAZ, J.L.: *El surgimiento del telefilme*. Barcelona, Paidós, 1999.

CHAMBAT-HOUILLON, M.F., *La Répétition Citationnelle dans le Discours Télévisuel*, a BOURDON, J. i JOST, F., ed.: *Penser la Télévision*. Institut National de l'Audiovisuel, París, 1998.

CHATMAN, S.: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus, madrid, 1990.

CHAUVIN, J.S.: "L'Amérique ne dort jamais". *Cahiers du Cinéma*, Juliol-Agost de 2003.

CEBRIÁN HERREROS, M.: *Introducción al lenguaje de la televisión. Una perspectiva semiótica*. Pirámide, Madrid, 1978.

COOKE, L.: "The police series", a CREEBER, G., ed.: *The television genre book*, British Film Institute, Londres, 2001.

CREEBER, Glen, ed.: *The television genre book*, British Film Institute, Londres, 2001.

CULLER, J.: *Deconstrucción. Teoría y crítica después del estructuralismo*. Cátedra. Salamanca, 1984, pàgs. 79-100.

DAVIS, R.B., HART WEED, J., WEED, R., ed.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*, Wiley-Blackwell, Nova Jersey, 2007.

DELEUZE, G.: *La imagen movimiento. Estudios sobre cine I*. Paidós, Barcelona 1984.

DELEUZE, G.: *Nietzsche y la filosofía*. Anagrama, Barcelona, 1986.

DELEUZE, G.: *La imagen tiempo. Estudios sobre cine II*. Paidós, Barcelona, 1987. Versió anglesa: *The Time-Image. Cinema II*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989.

DELEUZE, G., GUATTARI, F.: *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1987.

DELEUZE, G. *L'Épuisé*, a BECKETT, S. *Quad et autres pièces pour la télévision*, París, 1992.

DELEUZE, G.: *The Fold: Leibniz and the Baroque*. University of Minneapolis Press, Minneapolis, 1993.

DELEUZE, G.: *The Fold: Leibniz and the Baroque*. University of Minneapolis Press, Minneapolis, 1998.

DELEUZE, G.: *Diferencia y repetición*. Amorrortu, Buenos Aires, 2006.

DELGADO, M.: *Animal Público*, Anagrama, Barcelona, 1993.

DIDI-HUBERMAN, G.: *Lo que vemos, lo que nos mira*, Manantial, Buenos Aires, 1997.

DRAY, N.: *24 heures parano*, “Les Inrockuptibles”, 15-21 de setembre de 2004.

ECO, U.: *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona, Lumen, 1988

ECO, U.: *Obra Abierta*. Ariel, Barcelona, 1990.

ECO, U.: *Lector in Fabula*. Lumen, Barcelona, 1993.

ELSAESSER, T.: “Subject Positions, Speaking Positions: from *Holocaust, Our Hitler, and Heimat to Shoah and Schindler’s List*”, a SOBCHACK, V. *The Persistence of History: Cinema, Television, and the Modern Event*. Roudledge, Londres, 1996.

FENSTER, M.: *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999.

FERNÁNDEZ DíEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA J.: *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós Papeles de Comunicación, Barcelona, 1999.

FEUER, J.: "Genre and Television", a ALLEN, R., ed.: *Channels of discourse, reassembled: television and contemporary criticism*. Routledge, Londres i Nova York, 1992

FISKE, J.: *Television Culture*. Routledge, Londres i Nova York, 1987.

FLORENSKI, P.: *La perspectiva invertida*. Siruela, Madrid, 2005.

FOUCAULT, M.: "The Eye of Power", a GORDON, C., ed.: *Power and Knowledge: Selected Interviews, 1972-1977*, Pantheon Books, Nova York, 1980.

GARCÍA JIMÉNEZ, J.: *Narrativa audiovisual*. Cátedra, Madrid, 1993.

GARCÍA JIMÉNEZ, J.: *La imagen narrativa*. Paraninfo, Madrid 1994.

GARDIES, André: *L'espace au cinéma*. Meridiens Klincksiek, París, 1993.

GAUDREAU, A., JOST, F.: *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1995.

GENETTE, G.: *Figuras III*. Lumen, Barcelona, 1989.

GILLESPIE, T.: "Narrative Control and Visual Polysemy: Fox Surveillance and the Limits of Legitimation". *Velvet Light Trap*, Primavera 2000, pàgs. 36-49.

GIRARD, R.: *The Scapegoat*. John Hopkins University Press, Baltimore, 1965.

GOMBRICH, E.H., HOCHBERG, J.E., BLACK, M.: *Art, Perception and Reality*. John Hopkins University Press, Baltimore, 1994.

GONZÁLEZ REQUENA, J.: *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*. València/Minneapolis, Eutopías Film-Hiperión, 1986.

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *El discurso televisivo, espectáculo de la posmodernidad*. Madrid, Cátedra, 1988.

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *El espectáculo informativo o la amenaza de lo real*. Madrid, Akal, 1989.

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: "Las series televisivas: una tipología", a JIMÉNEZ LOSANTOS, Encarna i SÁNCHEZ-

BIOSCA, Vicente, ed.: *El relato electrónico*. València. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1989.

GONZÁLEZ REQUENA, J.: *El análisis cinematográfico. Métodos teóricos. Metodologías. Ejercicios de análisis*. Madrid, Complutense, 1995.

GORDON, Colin, ed.: *Power and Knowledge: Selected Interviews, 1972-1977*, Pantheon Books, Nova York, 1980.

HART WEED, J., DAVIS, R., WEED, R.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*. Blackwell Publishing, Malden, Massachussets, 2008.

HARTSHORNE, C., WEISS, P., BURKS, A.W.: *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press, Cambridge, 1931-1958.

HILL, E.: "What's afflictin' you?" a LAVERY, D., ed.: *Reading Deadwood. A Western to Swear by*. I. B. Tauris, Nova York, 2006.

HUBERT, H., MAUSS, M.: *Sacrifice: its nature and function*. The University of Chicago Press, Chicago, 1964.

JACKSON, R.: *Fantasy. The Literature of Subversion*. Routledge, Londres, 1998.

JAMES, W.: *Pragmatism: a New Name for some Old Ways of Thinking* (1907). Hackett Publishing, Indianapolis, 1981.

JAMESON, F.: *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, New Left Review, vol. 146, Juliol-Agost 1984.

JAMESON, F.: "Science Fiction as a Spatial Genre: Generic Discontinuities and the Problem of Figuration in Vonda McIntyre's *The Exile Waiting*" a *Science-Fiction Studies*, vol. 14, 1987.

JAMESON, F.: *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Verso, Londres, 1991

JAMESON, F.: *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. Indiana University Press, Bloomington i Indianapolis, 1996.

JIMÉNEZ LOSANTOS, E.; Sánchez-Biosca, V.: *El relato electrónico*, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, València, 1989.

JOST, François: *L'Oeil-Cámara*. Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1987.

JOST, François: *Un monde a notre image. Ennonciation, cinéma, télévision*. Méridiens, Klincksieck, Paris, 1992.

KAMPMANN WALTHER, B.: "The art of Staying Tuned in Real-Time: Remediation in 24" a en *Contemporanea. Journal of Communication and Culture*, núm. 1.

KAMPMANN WALTHER, B.: "A Hard Day's Work: Reflections on the Interfacing of Transmedialization and Speed in 24", a JENSEN, K.B., ed.: *Interface://Culture – The World Wide Web as Political ResForm*. Samfundslitteratur Press/NORDICOM, Copenhagen.

KELLY, T. "The cruel cunning of reason": the Modern/Postmodern conflict in 24", a HART WEED, J., DAVIS, R., WEED, R.: *24 and Philosophy. The World according to Jack*. Blackwell Publishing, Malden, Massachusetts, 2008.

KERMODE, F.: *Sense of an ending*. Oxford University Press, Nova York, 1968.

KIERKEGAARD, S.: *Temor y temblor*. Ed. Tecnos, Madrid, 1995.

KNIGHT, D., McKNIGHT, G.: "The Case of the Disappearing Enigma." *Philosophy and Literature*, 21.1: pp. 123-38, citat a VOIGTS-VIRCHOW, E.: "Goodbye suspense goodbye?", dins BORGMEIER, Raimund i WENZEL, Peter (eds.): *Spannung. Studien zur englischsprachigen Literatur*. Wissenschaftlicher Verlag Trier, Viena, 1995.

KNIGHT, P.: *Conspiracy Culture. From Kennedy to the X-Files*. Routledge, Londres, 2000.

KNIGHT, P., ed.: *Conspiracy Nation, the Politics of Paranoia in Postwar America*, New York University Press, Nova York, 2002.

KRISTEVA, J., ROUDIEZ, L.S.: *The Powers of Horror: an Essay of Abjection*. Columbia University Press, 1982.

KRISTEVA, J.: *Revolution in Poetic Language*. Columbia University Press, Nova York, 1984.

KUUSISTO, P.: "Space-Time in The Divine Comedy", a WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002.

LAVERY, D., ed.: *Reading Deadwood. A Western to Swear by*. I. B. Tauris, Nova York, 2006.

LEE, M. A., SHLAIN, B.: *Acid Dreams: The Complete Social History of LSD: The CIA, the Sixties, and Beyond*. Grove Press, Nova York, 1994.

LEFÈVRE, Raymond: "Dans le porno: des amours difficiles", vegeu Basselieli Gardies (1994).

LÉVINAS, E.: *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. Sígueme, Salamanca, 1997.

LYNCH, K.: *The Image of the City*. MIT Press, Cambridge, 1960.

LÓPEZ-PUMAREJO, T.: *Aproximación a la telenovela*, Cátedra, Madrid, 1987.

MAGNY, Joël: *Le point de Vue. De la vision du cinéaste au regard du spectateur*, Cahiers du Cinéma, Les petits Cahiers, Paris, 2001.

MARCUSE, P.: "Not Chaos, but Walls: Postmodernism and Partitioned City", a WATSON, S., GIBSON, K. ed.: *Postmodern*

Cities and Spaces. Blackwell Publishers, Cambridge, Massachussets, 1995.

MARTIN, Marcel: *El lenguaje del cine*. Gedisa, Barcelona, 2002.

MAY, Renato: *Cine y televisión*. Madrid, Rialp, 1959.

McCARTHY, Anna: "Studying soap opera", a CREEBER; Glen, ed.: *The television genre book*, British Film Institute, Londres, 2001.

McLUHAN, M.: *Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*. The Vanguard Press, Nova York, 1951.

MELLEY, T.: "Agency Panic and the Culture of Conspiracy", a KNIGHT, P., ed.: *Conspiracy Nation, the Politics of Paranoia in Postwar America*, New York University Press, Nova York, 2002.

METZ, C.: *Ensayos sobre la significación en el cine*. Tiempo Conemporáneo, Buenos Aires, 1972.

METZ, C.: *Lenguaje y cine*. Planeta, Barcelona, 1973.

MILLER, M. C.: "Prime time. Decide and Conquer", a ALVARADO, Manuel i THOMPSON, John O. (eds.): *The Media Reader*, British Film Institute, Londres, 1990.

MITCHELL, W.J.: "Urban life, Jim – But not as we know it", a *e-topia*, MIT, Cambridge, Massachussets, 1999.

MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*, 2 vols. Madrid, Siglo XXI, 1989.

MONAHAN, T.: "Just-in-time Security. Permanent exceptions and neoliberal orders", a PEACOCK, S.: *Reading 24. TV against the clock*. I.B. Tauris & Co, Nova York, 2007.

MORRISON, K.: "The Technology of Homicide. Construction of Evidence and Truth in the American Murder Film", a SHARRETT, C.: *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Michigan, 1999.

MULVEY, Laura: *Placer visual y cine narrativo*. Valencia, Eutopías, vol. 1, 1988.

NADAL, J.M.: *La enunciación narrativa* a “Investigaciones Semióticas I”. Consejo superior de Investivaciones Científicas, Madrid, 1986.

NDALIANIS, A.: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, The MIT Press, Cambridge, 2004.

NELSON, R. J.: *Causality and Narrative in French Fiction: from Zola to Robbe-Grillet*. The Ohio State University Press, Columbus, Ohio, 1990.

NELSON, R.: *TVDrama in Transition: Forms, Values and Cultural Change*. Basingtoke, Macmillan, 1997.

NIEDING, G.: “Cognitive Modeling of Suspense-Inducing Structures in Narrative Films”. Vegeu VORDERER; WULFF i FRIEDRICHSEN (1996), pàgs. 142-164.

NIEDING, G., OHLER, P., THUBBAS, C.: “The cognitive Devolopment of Temporal Structures: How Do Children Make Inferences with Temporal Ellipses in Films?”. Vegeu VORDERER; WULFF i FRIEDRICHSEN (1996), pàgs. 301-328.

NIETZSCHE, F.: *El naixement de la tragèdia*. Alianza, Barcelona, 1980.

PALAO ERRANDO, J.A.: "De la reversibilidad de la muerte: catálisis, aleatoriedad y ausencia en el fin de la telenovela", a JIMÉNEZ LOSANTOS, E. y SÁNCHEZ-BIOSCA, V., ed. *El relato electrónico* Filmoteca de la Generalitat Valenciana, València, 1989.

PEACOCK, S.: *Reading 24. TV against the clock*. I.B. Tauris & Co, Nova York, 2007.

PÉREZ JIMÉNEZ, J.C.: *La imagen múltiple de la televisión*. Julio Ollero, Madrid, 1995.

PÉREZ, O. “Sobre el universo de ficción y la autoría en *Perdidos*”, a CASCAJOSA, ed.: *La caja lista. Televisión norteamericana de culto*. Laertes, Barcelona, 2007.

PÉREZ, X.: *El suspense cinematográfico*. Pòrtic, Barcelona, 1999.

PISTERS, P.: *The Matrix of Visual Culture*, Stanford University Press, Stanford, 2003.

PLATÓ, *The Republic*. Basic Books, Nova York, 1968.

POLLOCK, G.: *Modernity and the Spaces of Femininity*, a BENJAMIN, A., ed.: *The Problems of Modernity: Adorno and Benjamin*. Routledge, Londres, 1988.

POUILLON, J.: *Temps et roman*. Gallimard, París, 1946.

OHLER, Peter; NIEDING, Gerhild: “Cognitive Modeling of Suspense Inducing Structures in Narrative Films”. Vegeu Vorderer; Wulff; Friedrichsen (1966).

ÖRNEBRING, H.: *The Show must go on... and on*, a ABBOT, S. i BROWN, S., ed., *Investigating Alias. Secrets and Spies*. I.B.Tauris, Nova York, 2007.

REIS, Carlos; LOPES Ama Cristina: *Diccionario de narratología*. Salamanca, Ediciones Colegio de España, 1995.

RENOUVIER, C. B.: *Philosophie analytique de l'histoire. Les idées, les religions, les systemes*. Leroux, París, 1896-97.

RICHARDSON, B.: *Causality and the Nature of Modern Narrative*. University of Delaware Press, Newark, 1997.

RICOEUR, P.: *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*, Siglo Veintiuno, Madrid, 1998.

SAINT-GELAIS, R.: “Impossible Times: Some Temporal Labyrinths in Science Fiction”, a WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *El montaje cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1996.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: “Despedazar un cuerpo. De una cierta tendencia en el cine de terror postmoderno”. *Vértigo*, núm. 11 (març 1995), pàgs. 62-65.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.

SAWYER, A.: “*Backwar, Turn Backward: Narratives of Reversed Time in Science Fiction*”, a WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002.

SEED, D.: *Brainwashing. The Fictions of Mind Control*. The Kent State University Press, Kent, Ohio, 2004.

SERRES, M.: “Turner translates Carnot”, *Block*, 6, 54: 46-55.

SHARRETT, C. ed.: *Crisis in Cinema. The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film*. Maisonneuvepress, Districte Federal de Washington, 1993.

SHARRETT, C.: *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Michigan, 1999.

SLOTERDIJK, P.: *Extrañamiento del mundo*. Pre-Textos, Valencia, 2001, pàg. 287.

SLOTKIN, R.: *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Harper Collins, Nova York, 1993.

SLUSSER, G. i HEATH, G.: “Arrows and Riddles of Time: Scientific Models of Time Travel”, a WESTFAHL, G., SLUSSER, G. i LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002.

SOBCHACK, V. *The Persistence of History: Cinema, Television, and the Modern Event*. Routledge, Londres, 1996.

SONTAG, S.: *Illness as Metaphor and AIDS and Its Metaphors*. Picador, Nova York, 2001.

STEDMAN, R.W.: *The serials. Suspense and Drama by Installment*. University of Oklahoma Press, Norman, Oklahoma, 1971.

STEIN, G.: *Look at me now and here I am*. Penguin 20th Century Classics. Hammonsworth, 2005.

STERNBERG, M.: *Exposicional Modes and Temporal Ordening in Fiction*. John Hopkins University Pressm Baltimore, 1978.

SULLÀ, E.: *Poètica de la narració*. Editorial Empúries, Barcelona, 1985.

TANI, S.: *The Doomed Detective. The Contribution of the Detective Novel to Postmodern American and Italian Fiction*. Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, Illinois, 1984.

TODOROV, T.: *Introduction to Poetics*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1981.

TODOROV, T.: *Mikhail Bakhtin: The Dialogical Principle*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984.

TRÍAS, Eugenio: *El hilo de la verdad*. Barcelona, Ediciones Destino, 2004.

TURETZKY, P.: "Televisual Bodies: Television and The Implse Image", a SHARRETT, C. ed.: *Crisis in Cinema. The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film*. Maisonneuvepress, Districte Federal de Washington, 1993.

VILLAN, D.: *L'Oeil à la caméra. Le cadrage au cinéma*. Cahiers du Cinéma. Éditions de l'Etoile, Paris, 1984.

VIRILIO, P.: "The Overexposed City" a ZONE ½, 1984.

- VIRILIO, P.: *La máquina de visión*, Cátedra, Madrid, 1989.
- VIRILIO, P.: *The Aesthetics of Disappearance*. Semiotext, Nova York, 1991.
- VIRILIO, P.: *Open Sky*, Verson, Londres, 1997.
- VIRILIO, P.: *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra, Madrid, 1999.
- VIRILIO, P.: *City of Panic*. Berg, Oxford i Nova York, 2004.
- VITALIS, A.: *Être vu sans jamais voir*, “Le Monde Diplomatique”, març 1998.
- VORDERER, Peter; WULFF, Hans J.; FRIEDRICHSEN, Mieke (ed.), *Suspense, Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, Nova Jersey, 1996.
- WAGENSBERG, J.: *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Tusquets, Barcelona, 1985.
- WATSON, S., GIBSON, K. ed.: *Postmodern Cities and Spaces*. Blackwell Publishers, Cambridge, Massachusetts, 1995.
- WESTFAHL, G., SLUSSER, G., LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002.
- WOLFF, J.: *The Invisible Flâneuse: Women and Literature of Modernity*, a BENJAMIN, A., ed.: *The Problems of Modernity: Adorno and Benjamin*. Routledge, Londres, 1988.
- WORDEN, Martin Frank: *The Art of Anxiety. Principles of Suspense in the Representative Narrative Films*. University of Missouri, 1977.

WULFF, Hans J.: "Suspense and the Influence of Cataphora on Viewers Expectations". *Vegeu Vorderer; Wulff; Friedrichsen* (1996).

YOUNG, K.: "The Fabric of Times", a *SubStance* 31 (1): 115-118.

ZETTL, H.: *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*. Wadsworth, Belmont, Califòrnia, 1999.

ZIZEK, S.: *Mirando al sesgo*. Editorial Paidós, Buenos Aires, 2000.

ZIZEK, S.: "Der Ritter den lebenden Toten", a *Der Standard*, 14 d'agost de 2007.

ZUKAV, G.: *The Dancing Wu Li Masters: An Overview of the New Physics*. Bantam Books, Nova York, 1979, citat a SLUSSER, G., HEATH, R.: "Arrows and Riddles of Time: Scientific Models of Time Travel", a WESTFAHL, G., SLUSSER, G. i LEIBY, D., ed.: *Worlds enough and Time. Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Wesport, Connecticut, 2002.

ZUNZUNEGUI, S.: *Pensar la imagen*. Cátedra. Universidad del País Vasco, Madrid, 1992.

ZUNZUNEGUI, S.: *Paisajes de la forma. Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid, Cátedra, 1994.

ZUNZUNEGUI, S.: *La mirada cercana*. Barcelona, Paidós, 1996.

