

PRÓLOGO

La nueva televisión

Se llamó Edad de Oro de la televisión estadounidense a la proliferación de los programas originales producidos directamente para formato de TV durante los años de la posguerra, desde 1949 hasta 1960. Estas producciones tenían una duración que variaba desde los treinta minutos hasta una hora, y se trataba de híbridos genéricos que tomaban en préstamo estrategias, recursos y formas de la radio, el cine de Hollywood y el teatro de Broadway para crear un nuevo tipo de construcción: el teledrama.

Varios fueron los factores que contribuyeron al surgimiento de esta etapa, pero uno de los más importantes, sin duda, fue que el Congreso de Estados Unidos emitió más licencias y frecuencias de *broadcasting*, lo que desató el crecimiento de tres de las más grandes cadenas que hoy conocemos: NBC, CBS y ABC. La consecuencia inmediata de esta expansión de la industria televisiva fue la necesidad de un rápido aumento de nuevos espectáculos. Además de los actores y escritores que ya venían trabajando en la

televisión, algunos de los directores más reconocidos de Hollywood realizaron trabajos para la pantalla chica, entre ellos, John Frankenheimer, Robert Altman, Sidney Lumet y Sydney Pollack.

Si bien las producciones se multiplicaron, la cantidad de las mismas no fue directamente proporcional a la calidad de las historias. Esto ocurrió, en gran parte, por dos motivos: de un lado, los ejecutivos de publicidad que estaban detrás de los *shows* tenían el control absoluto sobre los contenidos y, del otro, se vivía la época del macartismo. De este modo, se evitaron sistemáticamente los temas social y políticamente controvertidos, como la discriminación racial, la pobreza estructural y otros males sociales. Los teledramas solo reflejaban los valores positivos de la clase media, que era el *target* de público consumidor al que apuntaban los anunciantes. Así, los programas quedaron reducidos a cuentos morales simplistas centrados en los problemas cotidianos y en los conflictos particulares de individuos débiles que se enfrentaban a carencias personales, tales como el alcoholismo, la avaricia, la impotencia y el divorcio. Más allá de las omisiones y de la autocensura que ejerció la propia televisión respecto de los contenidos, esta fue la gran Edad de Oro, porque las nuevas piezas audiovisuales constituyeron un innovador vehículo que supo condensar las diversas expresiones culturales en un entretenimiento para millones de espectadores.

En 1990, David Lynch realizó un desconcertante experimento televisivo que se llamó *Twin Peaks*. Este material inclasificable, que tuvo dos temporadas en ABC, se convirtió en un dispositivo demolidor de convenciones. Lynch venía del cine y usó la televisión como laboratorio para diseccionar y exponer núcleos temáticos y visuales de una tremenda oscuridad. Director, productor ejecutivo y guionista de la criatura, desplegó una mitología escatológica que validó a través de una estética y un estilo únicos. Lynch produjo el gran *mashup* de la década de 1990, combinando con inteligencia y mordacidad inusuales los más diversos géneros: terror gótico, *soap opera*, intriga policial, *suspense* hitchcockiano, melodrama clásico, folletín, clip musical, *thriller* psicológico, pop y surrealismo.

Las estrategias narrativas desplegadas por Lynch y su coguionista Mark Frost eran tan expansivas, eclécticas y ambiguas como la barroca y compleja red de misterios y pistas que mantenían al espectador bajo el efecto de una especie de hipnotismo que no encontraría fin ni explicación racional. La variopinta galería de personajes/caracteres que poblaban Black Lodge bien podría haber pertenecido a *El gabinete del Dr. Caligari* (Wiene, 1920). Sin duda, la atmósfera enrarecida y el clima de extrañamiento que desprendían todas las escenas fueron las estrellas de la serie, mientras que la resolución de los misterios quedó relegada a un papel secundario. Solo alguien como Lynch estaba dispuesto a arriesgarse con semejante jugada. En la actualidad, *Twin Peaks* es considerada como una serie de culto que, junto con las memorables 9 temporadas (1993-2002) de la otra gran pionera *The X Files* (creada por el cerebro mágico de Chris Carter y producida por Fox), allanó el camino para la reinención de la tv y, gracias a ello, estamos viviendo hoy el florecimiento de una nueva edad dorada de la televisión.

En gran medida, esta transformación es responsabilidad de los escritores; tanto es así que el cese de actividades de los 12 000 afiliados al Sindicato de Guionistas de Estados Unidos –que se inició en noviembre de 2007 y finalizó en febrero de 2008– hizo temblar como nunca a las cadenas productoras, dejando sin guiones a cientos de elencos y perjudicando seriamente a La Meca del entretenimiento. Sucede que desde el año 2000 en adelante se ha hecho carne aquello que parecía imposible: la televisión es el medio perfecto para un escritor, para los grandes escritores, ya que, a diferencia de la industria cinematográfica, en la que el director, las megaestrellas de turno y los productores deciden el rumbo de las realizaciones, los escritores son la fuerza creadora que impulsa el motor. Tal relevancia tienen los autores en esta nueva etapa que con la huelga fueron capaces de presionar a las productoras y lograr una repartición justa de las ganancias por la venta de DVD, parte de los derechos por programas que se comercializan a través de Internet y contratos especiales por los contenidos para teléfonos celulares y demás plataformas complementarias.

Actualmente, la gran literatura cobra vida en la televisión; nos referimos, por supuesto, a una nueva forma de hacer excelente literatura para la pantalla chica y demás formatos que caracterizan al paisaje mediático. Se ha dicho que si Dickens y Shakespeare vivieran, estarían escribiendo para televisión, y no es exagerado considerarlo. Solo algunos ejemplos servirán como botones de muestra de lo que son las grandes obras contemporáneas:

- *The Wire* (2002-2008, creada por David Simon). El entorno de Baltimore es utilizado para pintar un retrato descarnado y sin concesiones de la vida urbana de Estados Unidos, desde las víctimas de la guerra contra las drogas al colapso de la clase obrera, pasando por la desenfadada corrupción del sistema político y de los medios de comunicación, hasta considerar los costos en vidas perdidas de niños abandonados por un sistema educativo y una sociedad que les falla a cada paso. Además de escribir 60 episodios, Simon fue también uno de los productores de la serie y convocó a novelistas consagrados como escritores invitados de muchos capítulos, entre ellos, Dennis Lehane, George Pelecanos y Richard Price.
- *Big Love* (2006-2010, creada por Mark V. Olsen y Will Scheffer). Es un maravilloso péndulo narrativo cuya trayectoria oscila entre la vida camuflada de una familia polígama que intenta prosperar en los suburbios de un pueblo-ciudad de Utah y la comunidad mormona de rama poligámica radicalizada en el campamento Juniper Creek, liderado por el siniestro profeta Roman Grant. Todos los personajes de este complejo y extenso árbol genealógico están atrapados en existencias que revelan el maridaje indiscutible de la religión con el crimen organizado: juegos de apuestas, casinos, negocios inmobiliarios, trata de personas, pedofilia y abusos para todos los gustos. Esto también es «América», desde experimentos médicos endogámicos en Kansas pasando por las escopetas, los *hammers* y los teléfonos móviles descartables que se usan en Juniper Creek a dos horas de Salt Lake City, hasta el buen

traje y las apariencias debidas para no ver truncada una carrera política construida sobre la mentira (cuándo no). La ciudad conservadora, el campo con sus graneros del siglo XIX, las trenzas largas hasta la cintura y las reservas indias en las que los descendientes de los pueblos originarios no pueden escapar a una historia de exterminio, drogas y alcohol. Olsen y Scheffer son guionistas y coproductores de los 53 capítulos.

- *Mad Men* (2007-2010, gestada por Matthew Weiner, también guionista y productor ejecutivo de la inaugural y ya clásica *The Sopranos*). Es el esfuerzo artístico más ambicioso de la televisión en este momento. Ambientada en la Nueva York de la década de 1960, durante el nacimiento de la industria de la publicidad, explota brillantemente el slogan: «Lo que eres, lo que quieres o lo que amas, no importa. Se trata todo de cómo lo vendes». La serie gira en torno a las vidas de unos hombres y mujeres con pocas virtudes, muchas miserias y varios misterios, que intentan avanzar, guiados por el ego y amor propios, bajo la fachada de los valores familiares tradicionales de la época. Lo que sucede en Madison Avenue, no es un drama vulgar ni un policial, sino más bien un planteo sociológico y psicológico de un período histórico de Estados Unidos detrás de cuyo telón naif palpitan los más profundos prejuicios y el reprimido *dark side* de una sociedad puritana que juega a ser moderna. Weiner es el principal guionista de la serie (que cuenta con 45 episodios) y el director de varios capítulos.
- *Breaking Bad* (2008-2010, creada por Vince Gilligan, quien, como antecedente, fuera además productor ejecutivo y guionista de 30 capítulos de *The X Files*). Pone en escena la encrucijada de Walter White, un padre de familia cincuentón, profesor de química, con una vida común en la ciudad de Albuquerque, que de pronto recibe el diagnóstico de cáncer terminal. La sentencia sobre el protagonista genera un tremendo giro en su existencia y en las de todas sus relaciones, y da comienzo a una carrera loca contra el tiempo cuando decide

dedicar sus últimos meses a fabricar droga para asegurar el futuro económico de la familia cuando él muera. Este hombre (aparentemente) ordinario, colocado en una situación extraordinaria, es la excusa para desarrollar una compleja historia, cuya narrativa reúne, con brillantez y en dosis exactas, la comedia negra, el drama, el *western spaghetti*, el *thriller* psicológico, la guerra de bandas del narco-policial, y la explotación del paisaje y las fronteras como un personaje más. Sin duda, la apuesta de la serie es enorme y está haciendo cosas que hasta ahora no se habían hecho en televisión. Gilligan es el productor ejecutivo y guionista de sus 45 capítulos.

- *Fringe* (2008-2010, creada y escrita por J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci). La psicodélica y lisérgica serie que cruza con gran talento las conspiraciones, la ciencia, el FBI y los fenómenos más inexplicables desde todo punto de vista.
- *Damages* (2007-2010, creada y guionada por Glenn & Todd Kessler y Daniel Zelman). Introduce un mordaz bisturí en el mundo de los abogados y las corporaciones.
- *In Treatment* (2008-2009, guionada, producida y dirigida por Rodrigo García). Se basa en una pieza israelí y pone la lupa en el consciente e inconsciente del Dr. Paul Weston y todos sus pacientes.
- *Treme* (2010, creada por el gran David Simon y Eric Overmyer). Cuenta las historias de los pobladores de Nueva Orleans y de cómo aprendieron a sobrellevar la tragedia ocasionada por el huracán Katrina.
- *Lost* (2004-2010, J. J. Abrams, Carlton Cuse, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof). Intencionalmente, queda para el final de la lista el fenómeno de la década. Tanto la crítica como el público coinciden en que *Lost* representa una de las experiencias pioneras en narrativa transmediática más ricas y complejas

del momento. El fenómeno que eclosionó a partir de la caída del vuelo Oceanic 815 en una isla perdida del Pacífico dio lugar a una rizomática mitología de cuya proliferación constante somos, a su vez, responsables todos y cada uno de nosotros en diferentes partes del mundo. A pesar de la magnífica factura y calidad narrativa de todas las series que listamos, ésta logró filtrarse en las vidas de los fanes de la manera más poderosa hasta el momento, con un involucramiento y compromiso del público sin precedentes. Al igual que en la isla, en la vida de los seguidores sucede de todo. Nada es impensable, desde tatuarse los números 4 8 15 16 23 42 en los párpados y participar de un verdadero *tour de force* en el campo con doce equipos y locas misiones, bautizado como la competencia Lostkhana, en el parque madrileño de El Retiro, enlistarse como voluntario para trabajar en la Iniciativa Dharma, editar promos, *sneak peaks* y *spoilers* apócrifos para replicarlos viralmente en cuanta red se pueda, ser alumno de la Lost University, ver un mismo episodio tres veces (la última al revés y con subtítulos en egipcio para captar detalles ocultos) o ahorrar dinero para comprar en la gran subasta Lost 2010 las vírgenes de porcelana que Charlie escondió bajo tierra o una de las furgonetas de los años setenta de Dharma. Más que ninguna otra propuesta, esta serie involucró al público como una pieza fundamental del engranaje, incitándolo a tomar un papel activo en el devenir de su universo y a apropiarse, de una u otra forma, del imaginario desplegado en la isla para convertirlo en una máquina de producción amplificada.

El libro

Por sus características narrativas, los análisis de *Lost* encajan mejor en el formato enciclopedia que en el más tradicional libro ensayístico. La enciclopedia, como todos los *losties* saben, ya existe y se llama *Lostpedia*. Sin embargo, este formato que el lector tiene entre sus manos, compuesto por diferentes ensayos escritos por un grupo de autores argentinos y españoles, permite ir

más a fondo en algunos temas que en el formato enciclopédico no resulta fácil profundizar.

El libro se abre con un artículo de ALEJANDRO PISCITELLI titulado «*Lost*: un viaje al centro de la complejidad y la indeterminación, que no está en ninguna parte», que se presenta como un primer mapa de la particular topografía insular. Piscitelli repasa las irregularidades del terreno: «La serie no tuvo “un” objetivo y, por eso, no hay nada más absurdo [...] que imaginar que viéndola o sintiéndola uno puede convertirse en mejor persona». También traza el contorno de sus costas (*Lost* es un «test proyectivo epistemológico de consecuencias epocales») y nos recuerda cómo esa orografía fue modificada por el paso del tiempo («cada temporada [...] estuvo signada por una metáfora diferente, en las que la isla fue fungiendo como actor que hacía eco a otros relatos y ficciones más o menos conocidos»). Este mapa insular se cierra con una reivindicación de la estética serial-folletinesca en clave «bárbara».

A continuación, MANEL JIMÉNEZ Y ANNA PETRUS –dos investigadores de Barcelona– nos sumergen en las complejidades narrativas de la serie. Ya desde el título, este capítulo escrito a cuatro manos marca las coordenadas del análisis: «*Lost*= $E=mc^2$: tiempo y espacio como relatividad absoluta». Los autores desmontan el andamiaje narrativo en clave temporal –«Progresivamente, se irá descubriendo también, gracias a los *flashbacks*, esa fragmentación temporal tan necesaria para quebrantar de forma definitiva el espacio de la isla»– y analizan la obra a partir de su dimensión espacial. Una cosa queda clara: *Lost* no es simplemente «una serie más» de la tercera Edad de Oro de la televisión estadounidense. Como diría Umberto Eco, la obra producida por J. J. Abrams es una compleja máquina textual que exige tanto a sus espectadores como a sus analistas teóricos un esfuerzo y compromiso interpretativo total.

Pero *Lost* va más allá de la narrativa televisiva. La serie es una de las experiencias más impresionantes de *transmedia storytelling* de la primera década del siglo XXI. El texto «Narrativa transmediática, estrategias *cross-media* e hipertelevisión», de CARLOS A. SCOLARI, nos introduce en el territorio de los contenidos

cross-media surgidos en los alrededores de la isla más famosa del Pacífico. Por este capítulo, desfilan *mobisodes*, videojuegos, cómics, videos en YouTube e infinidad de parodias que expanden el mundo ficcional de la serie.

Entre los contenidos transmediáticos más innovadores, desplegados por los productores de *Lost*, se encuentran los *Alternate Reality Games* (ARG o juegos de realidad alternativa). CARINA MAGUREGUI –autora del capítulo «Cruce de plataformas, arquitectura de la anticipación y régimen de identificaciones en *Lost*»– analiza ésa y otras experiencias transmediáticas en el contexto de la rica trama intertextual tejida por la serie televisiva. Al final del capítulo, se propone una interesante clave de lectura basada en la conexión entre *Lost* y *The Prisoner*, una de las series más innovadoras de la televisión inglesa.

El libro se cierra con las contribuciones de FEDERICO KUKSO, «La ciencia en *Lost*: ¿promesa de explicación o una pieza más del juego?» y «La institucionalización de los *spoilers*». En el primer texto, a la hora de desmenuzar el *puzzle* científico-narrativo que propone la serie, Kukso recurre a Philip K. Dick, el Quijote del *cyberpunk*, y a partir de allí nos lleva de la mano en un viaje intertextual plagado de referencias, tales como Stephen Hawking, Michael Faraday, George Minkowski y Enzo Valenzetti, además de la mecánica cuántica, la genética y la relatividad. En el segundo texto, se describe y se formula una tipología del fenómeno de los *spoilers*, que «se caracterizan por estar rodeados por el aura de lo prohibido y tienen el atractivo de un placer culposo» y por ser «los ejemplos más cabales de la cultura de la participación, del poder y del rol creciente de las audiencias».

Y, así, llegamos al final de este viaje, aunque en realidad se trata de una breve escala técnica dentro del vuelo infinito que nos propone *Lost*. La propuesta de J. J. Abrams, Carlton Cuse, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof da para muchísimas lecturas y análisis: ni un libro ni una enciclopedia son suficientes. Continuará.

Carina Maguregui, Alejandro Piscitelli y Carlos A. Scolari

Noviembre de 2010