



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual

La representación de la violencia en las series de
ficción. Planteamiento metodológico de estudio.

Autor:

Miguel Ángel Hernández Espinosa

Director:

Dr. D. Ángel Pablo Cano Gómez

Murcia, 3 de diciembre de 2015

Agradecimientos.

Quiero dar las gracias a mi tutor Pablo Cano por enseñarme el camino de la investigación, por su paciencia y su carácter optimista, en definitiva por regalarme su tiempo a pesar de la distancia.

A la Universidad por su cercanía y acogida, por perpetuar el conocimiento desde la investigación.

A mis familiares, a mis padres y a Francis, por su apoyo sincero siempre hasta el final.

A mi pequeña Giulietta que llegó en el camino y a Laura, mi cómplice y aliada, mi tenaz compañera de viaje, involucrada y participe hasta el final, nunca podré agradeceréte lo suficiente, gracias.



UCAM
UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

El Departamento de Comunicación Audiovisual en su reunión celebrada el día ____ de _____ de _____ ha acordado dar su conformidad al depósito de la tesis doctoral titulada “La representación de la violencia en las series de ficción. Planteamiento metodológico de estudio.”, dirigida por el doctor. D. Pablo Ángel Cano y elaborada por D. Miguel Ángel Hernández Espinosa.

También acuerda nombrar a los dos doctores evaluadores externos que se reseñan abajo para que emitan informe sobre la idoneidad de la tesis.

Asimismo, y oído al Director de la tesis, solicita a la Comisión de Doctorado la designación de los miembros doctores propuestos para el Tribunal encargado de juzgarla.

La Comisión de Doctorado en su reunión celebrada el día ____ de _____ de _____ ha acordado autorizar la defensa de la tesis doctoral titulada “La representación de la violencia en las series de ficción. Planteamiento metodológico de estudio.”, dirigida por el doctor. D. Pablo Ángel Cano y elaborada por D. Miguel Ángel Hernández Espinosa.

Asimismo, y a propuesta del Departamento correspondiente, designa a los miembros doctores del Tribunal encargado de evaluar la tesis los cuales se relacionan a continuación.

Evaluadores externos
Dr. D.
Dr. D.

Tribunal	Nombre y apellidos	Universidad
Presidente	Dr. D.	U.
Secretario	Dr. D.	U.
Vocal	Dr. D.	U.
Vocal	Dr. D.	U.
Vocal	Dr. D.	U.
Suplente	Dr. D.	U.
Suplente	Dr. D.	U.

Por el Departamento,
V.º B.º El Director, El Secretario,

Por la Comisión de Doctorado,

V.º B.º El Presidente, El Secretario,

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1. La violencia.	16
1.1. El origen de la violencia.....	19
1.1.2. La violencia como cualidad innata.....	23
1.1.3. La violencia como consecuencia ambientalista.....	32
1.2. Teorías del comportamiento violento.....	35
1.2.1. Teoría del aprendizaje social.....	37
1.2.2. Modelo de desensibilización.....	41
1.2.3. Teoría de la catarsis.....	42
1.2.4. Teoría de la asociación cognitiva o Primming.....	45
1.2.5. Teoría de la transferencia de la excitación.....	51
1.3. Definición de violencia.....	53
1.4. Violencia en la ficción.....	61
1.4.1. La búsqueda de la realidad en la violencia.....	66
1.4.2. Violencia , historia y cultura.....	69
1.4.3. La escenificación de la violencia.....	76
1.4.4. Las interpretaciones de la violencia.....	91
1.4.4.1. La violencia como crítica.....	93
1.4.4.2. La ficción violenta como espejo social.....	102
1.4.4.3. La ficción como apología de la violencia.....	109
1.4.4.4. La ficción violenta como espectáculo distanciador.....	116
1.4.4.5. La ultraviolencia como deformación de la realidad.....	122

Capítulo 2. La narrativa cinematográfica.....	131
2.1. La narratología cinematográfica.....	133
2.1.1. La estructura.....	135
2.1.2. Particularidades del relato.....	136
2.1.3. Los signos narrativos.....	139
2.1.4. El texto narrativo.....	141
2.2. Narrativa, narratividad y narración cinematográfica.....	145
2.2.1. Narrativa cinematográfica.....	145
2.2.2. Narratividad cinematográfica.....	147
2.2.3. Narración cinematográfica.....	148
2.2.3.1. Fábula e Historia.....	150
2.2.3.2. La herencia aristotélica.....	151
2.2.3.3. Relato, historia y discurso.....	153
2.3. Las instancias narrativas.....	154
2.3.1. Las voces del relato.....	155
2.3.2. El punto de vista.....	162
2.3.2.1. Focalización.....	165
2.3.2.2. Ocularización.....	169
2.3.2.3. Auricularización.....	170
2.4. El personaje.....	172
2.4.1. Origen y concepto.....	173
2.4.2. El héroe.....	176
2.4.3. El antihéroe.....	178
2.4.4. Tipología del personaje.....	179
2.4.4.1. El Arquetipo.....	180
2.4.4.2. El tipo.....	180

2.4.4.3. La alegoría.....	181
2.4.4.4. El carácter.....	181
2.4.4.5. El rol.....	182
2.4.4.6. El individuo.....	182
2.4.5. Los acontecimientos.....	184
2.4.6. Personaje y acción: actantes.....	186
2.5. El discurso cinematográfico: organización y estructura.....	190
2.5.1. El Tiempo narrativo.....	192
2.5.1.1. Orden.....	194
2.5.1.2. Duración.....	196
2.5.1.3. Frecuencia.....	198
2.5.2. La puesta en escena del relato cinematográfico.....	201
2.5.3. El espacio cinematográfico.....	202
2.5.3.1. Campo y Fuera de campo.....	210
2.5.4. Los componentes cinematográficos.....	212
2.5.4.1. Códigos visuales.....	216
2.5.4.2. Códigos sonoros.....	217
2.5.4.3. Códigos gráficos.....	219
2.5.4.4. Códigos sintácticos.....	220
2.5.5. Hacia la creación de un corpus teórico.....	221
Capítulo 3. Planteamiento Metodológico para el estudio de la violencia en la ficción audiovisual.....	223
Parte I: Diseño metodológico para el estudio de la violencia en la ficción.....	225
3.1 Construcción del modelo de estudio: Visionado.....	234

3.2. Plantilla de análisis.....	237
3.2.1. Dimensiones de la violencia.....	237
3.2.2. Libro de Códigos.....	239
3.2.2.1. El Personaje.....	240
3.2.2.2. La Acción.....	245
3.2.2.3. El Espacio.....	248
3.2.2.4. El Tiempo.....	249
3.2.2.5. La puesta en escena.....	250
3.3. Cuantificación.....	252
3.4. Proceso1: Análisis cuantitativo.....	255
3.4.1. La elaboración de los datos.....	257
3.4.2. La reducción de los datos.....	258
3.4.3. Inferencia.....	258
3.4.4. Análisis.....	259
3.4.5. Proceso de descarga: datos anagráficos.....	259
3.5. Proceso 2: Análisis cuantitativo y cualitativo.....	270
3.5.1. Representación gráfica de la violencia.....	272
Parte II. Estudio del caso: Los Soprano.....	274
3.1. La serie.....	279
3.2. El modelo HBO.....	281
3.3. El creador y su obra: David Chase.....	283

3.4. Estructura y audiencia.....	285
3.5. Ficha técnica.....	288
3.6. El Reparto.....	290
3.6.1. La familia Soprano.....	290
3.6.2. Los “Jefes” de la familia Di Meo.....	292
3.6.3. Los “Capos” de la familia Di Meo.....	293
3.6.4. Los “Soldados” de la familia Di Meo.....	294
3.6.5. Los “socios” de la familia Di Meo.....	296
3.6.6. Los “amigos” de Tony Soprano.....	297
3.7. Muestra.....	300
3.8. Resultados. Bloque 1: El personaje.....	301
3.8.1. Sexo del agresor.....	301
3.8.2. Edad del Agresor.....	302
3.8.3. Agresores Implicados.....	303
3.8.4. Grado de daño manifiesto del agresor.....	304
3.8.5. Relación del agresor con la víctima.....	305
3.8.6. Tipo de personaje agresor.....	306
3.8.7. Víctima de la agresión.....	307
3.8.8. Edad de la víctima.....	308
3.8.9. Grado de daño manifiesto de la víctima.....	309
3.8.10. Relación de la víctima con el agresor.....	310
3.8.11. Víctimas Implicadas.....	311
3.8.12. Tipo de personaje.....	312
3.8.13. Finalidad del uso de la violencia.....	313

3.8.14. Relación entre personaje protagonista y víctima.....	314
3.8.15. Relación entre protagonista y agresor.....	315
3.9. Resultados. Bloque 2: La Acción.....	317
3.9.1. Desenlace de la acción violenta.....	317
3.9.2. Recompensa directa obtenida por el uso de la violencia.....	318
3.9.3. Presencia de sangre.....	319
3.9.4. Presentación de la violencia como un hecho estético.....	320
3.9.5. Tipo de violencia.....	321
3.9.6. Introducción de elementos humorísticos.....	322
3.9.7. Violencia explícita.....	323
3.9.8. Castigo por el uso de la violencia.....	324
3.9.9. Relación directa entre el punto de giro y la violencia.....	325
3.9.10. Relación con los plots secundarios.....	326
3.10. Resultados. Bloque 3: El Espacio.....	326
3.10.1. Lugar en el que se sitúa la acción violenta.....	327
3.10.2. Espacio en el que se desarrolla la acción violenta.....	328
3.11. Resultados. Bloque 4: El Tiempo.....	329
3.11.1. Tiempo en el que se sitúa la acción violenta.....	329
3.11.2. Horario del suceso.....	330
3.12. Resultados. Bloque 5: La Puesta en escena.....	331
3.12.1. Recursos sonoros implicados en la acción violenta.....	331
3.12.2. Puesta en escena de la secuencia violenta.....	332
3.12.3. Armas utilizadas en la agresión.....	333
3.12.4. Uso de la cámara con intención dramática.....	335

3.13. Interpretación de los resultados.....	337
Conclusiones.....	348
Bibliografía.....	357
Otras fuentes.....	362
Filmografía.....	367
Series de televisión.....	368
Anexo I: Premios.....	370
Anexo II: Cuantificación de secuencias violentas por temporadas.....	376
Anexo III: Descarga de secuencias violentas por capítulos.....	390
Anexo IV: Cuantificación de las secuencias violentas a través de agresores y víctimas.....	502

Lista de Tablas**Capítulo 1**

Tabla 1. Teorías del comportamiento violento.....	36
Tabla 2. Procesos del aprendizaje por observación.....	40
Tabla 3. Tipología de la violencia.....	58
Tabla 4. Tipos de violencia.....	65
Tabla 5. Consecuencias de los rasgos contextuales.....	83
Tabla 6. Puesta en escena de la violencia a través del género.....	90
Tabla 7. Interpretaciones de la violencia.....	92

Capítulo 2

Tabla 8. Acontecimientos simultáneos y sucesivos.....	196
Tabla 9. Suceso relatado vs representado.....	200

Capítulo 3

Tabla 10. Dimensiones de la violencia.....	238
Tabla 11. Bloques temáticos.....	240
Tabla 12. Personaje vs agresor.....	241
Tabla 13. Bloque 1. Personaje.....	243
Tabla 14. Bloque 2. Acción.....	247
Tabla 15. Bloque 3. Espacio	248
Tabla 16. Bloque 4. Tiempo.....	249
Tabla 17. Bloque 5. Puesta en escena.....	251
Tabla 18. Análisis de contenido: componentes y objetivos.....	256
Tabla 19. Elaboración de datos.....	257
Tabla 20. Datos anagráficos.....	261
Tabla 21. Tabla de descarga.....	262
Tabla 22. Herramienta de análisis.....	264

Tabla 23. Análisis cuantitativo y cualitativo de los elementos de la narrativa.....	270
Tabla 24. Características principal de los métodos de análisis.....	272
Tabla 25. Ficha técnica.....	289

Lista de Figuras

Capítulo 1

Figura 1. Triángulo de la violencia.....	59
--	----

Capítulo 2.

Figura 2. Modelo actancial de A. J. Greimas.....	187
Figura 3. Plano panorámico de la casa de Tony Soprano.....	205
Figura 4. Plano general de los miembros de la familia Soprano.....	205
Figura 5. Plano general largo de Tony Soprano.....	205
Figura 6. Plano americano de Adriana la Cerva.....	206
Figura 7. Plano de C. Moltisanti, T. Soprano, P. Walnuts y S. Dante.....	206
Figura 8. Plano medio corto de Tony Soprano.....	207
Figura 9. Primer plano de Junior Soprano.....	207
Figura 10. Primerísimo primer plano de Tony Soprano.....	208
Figura 11. Plano detalle de revolver.....	208
Figura 12. Plano picado de Tony Soprano.....	208
Figura 13. Plano contrapicado de Tony Soprano.....	209

Capítulo 3

Figura 14. Construcción del modelo estudio: visionado.....	228
Figura 15. Construcción del modelo de estudio: plantilla de análisis.....	229
Figura 16. Construcción del modelo de estudio: libro de códigos.....	230

Figura 17. Proceso I. Análisis cuantitativo: selección de la información.....	231
Figura 18. Proceso I. Análisis cuantitativo: proceso de descarga.....	232
Figura 19. Proceso II. Análisis cuantitativo y cualitativo.....	233
Figura 20. Modelo de estudio de la violencia: Procesos I y II.....	254
Figura 21. Triangulación metodológica.....	255
Figura 22. Sexo del agresor.....	302
Figura 23. Edad del agresor.....	302
Figura 24. Agresores implicados.....	303
Figura 25. Grado de daño manifiesto del agresor.....	304
Figura 26. Relación del agresor con la víctima.....	305
Figura 27. Tipo de personaje agresor.....	306
Figura 28. Víctima de la agresión.....	307
Figura 29. Edad de la víctima.....	308
Figura 30. Grado de daño manifiesto de la víctima.....	309
Figura 31. Relación de la víctima con el agresor.....	310
Figura 32. Víctimas implicadas.....	311
Figura 33. Tipo de personaje.....	312
Figura 34. Finalidad del uso de la violencia.....	313
Figura 35. Relación entre personaje protagonista y víctima.....	315
Figura 36. Relación entre protagonista y agresor.....	316
Figura 37. Desenlace de la acción violenta.....	318
Figura 38. Recompensa obtenida por el uso de la violencia.....	319
Figura 39. Presencia de sangre.....	319
Figura 40. Presentación de la violencia como un hecho estético.....	320
Figura 41. Tipos de violencia.....	321
Figura 42. Introducción de elementos humorísticos.....	322
Figura 43. Violencia explícita.....	323
Figura 44. Castigo por el uso de la violencia.....	324
Figura 45. Relación directa entre el punto de giro y la violencia.....	325

Figura 46. Relación con los plots secundarios.....	326
Figura 47. Lugar en el que se sitúa la acción violenta.....	327
Figura 48. Espacio en el que se desarrolla la acción violenta.....	328
Figura 49. Tiempo en el que se sitúa la acción violenta.....	329
Figura 50. Horario del suceso.....	330
Figura 51. Recursos sonoros implicados en la acción violenta.....	331
Figura 52. Puesta en escena de la secuencia violenta.....	333
Figura 53. Armas utilizadas en la agresión.....	334
Figura 54. Uso de la cámara con intención dramática.....	336

INTRODUCCIÓN

La imagen violenta ya hace tiempo que ha dejado de sorprender al espectador, irremediablemente ha sido aceptada, asimilada, incorporada al producto de ficción hasta el punto de que lo verdaderamente reseñable sea la ausencia de agresiones durante el desarrollo de la escena, y no al contrario.

Las diferentes representaciones que nos ofrece la ficción evidencia que existe una multiplicidad de formas estéticas que varía en función de la intencionalidad de la puesta en escena: desde la exhibición pormenorizada del sufrimiento hasta la hipervisibilidad del plano general amateur y su imperfecta realidad.

La aceptación de las agresiones trasciende las coordenadas inherentes al propio género televisivo, desde una ficción en la que todo es susceptible de ser impregnado por la condición violenta de la imagen y su magnetismo. La permeabilidad del drama y la comedia permiten que la imagen agresiva enraíce sus cualidades creando contenidos de mayor complejidad que aúnan sus características con el objeto de favorecer el entretenimiento.

En este contexto de ausencia de géneros puros, autores como Cascajosa (2006) se refieren al concepto de hibridación como una de las principales causas del éxito de las producciones de la cadena HBO, la primera en renovar las características del formato televisivo. Los géneros se entremezclan estableciendo claras diferencias entre cada uno de los contenidos, tanto genéricas como narrativas, por lo que adoptan las libertades del lenguaje cinematográfico o teatral, beneficiándose de la extensión que ofrece el metraje televisivo. Un momento prolífico en producciones al que el autor Robert Thompson (1996) ha denominado como *segunda edad dorada de la televisión norteamericana*, para referirse a este periodo que va desde los años ochenta hasta mediados de los noventa.

Y aunque este modo de hacer televisión siga prefiriendo el drama familiar como principal eje del relato, en esta ocasión ha sido capaz de desprenderse de la representación de familia arquetípica para adentrarse en la intrincada cotidianeidad de esos otros mundos también presentes.

Tradicionalmente, la inclusión de agresiones en los productos de ficción se ha caracterizado por la representación de una violencia justificada, encarnada en la figura del personaje principal como héroe pacificador de carácter altruista. Un protagonista cuyo trabajo reside en reestablecer el *statu quo* frente a la oposición del villano.

En el género cinematográfico esta visión polarizada alejada del concepto de verosimilitud ya hace tiempo que ha dejado paso frente a la aparición de su reverso, un antihéroe distanciado de la idea clásica homérica. Donde el protagonista, carente de los habituales atributos éticos y estéticos, se sirve de la violencia como herramienta para obtener su beneficio. Una serie de conductas morales establecidas como válidas, y que pasan a convertirse en el paradigma imperante.

Sin embargo, la producción de series de ficción televisivas ha necesitado una dilatada transición que ha llegado con cierta demora a las pantallas de los televidentes. La irrupción de productos como *Los Soprano* (*The Sopranos*: HBO, 1999- 2007) a finales de la década de los noventa ha supuesto la introducción y aceptación del antihéroe como protagonista y conductor del relato televisivo. Un personaje que a pesar del uso indiscriminado de la violencia es capaz de despertar la simpatía del espectador por él e incluso por qué no, la identificación. Esta revisión del héroe clásico prescinde de los atributos de su predecesor para instalarse en su particular hedonismo, provocando en el público cierta fascinación por un personaje capaz de manifestar sus imperfecciones como individuo.

La investigadora Concepción Cascajosa (2006) alude a la creación del modelo HBO a partir de la presentación de su eslogan publicitario "*It's not TV, it's HBO*" (no es televisión, es HBO), una estrategia de diferenciación en la que el usuario deja de convertirse en mero espectador para ser considerado cliente. Se establece así la utilización de tramas seriales que exigen la fidelidad y asiduidad del público, frente a aquellas episódicas que funcionan como productos individualizados y sin continuidad.

Para Anna Tous (2010) este nuevo modelo de producción de contenidos en HBO se asemeja más a la industria cinematográfica de Hollywood, con una autoría compartida donde los creadores controlan la producción manteniendo una libertad creativa absoluta en contraste con el método tradicional en el que las

funciones aparecen claramente diferenciadas.

Las nuevas producciones televisivas están formadas por grandes equipos, coordinados por un creador que ejerce de elemento visible enfocado a destacar la autoría individual. La libertad temática es absoluta, incorporando el sexo y la violencia en las tramas al tratarse de un canal que no emite en abierto. La flexibilidad en los tiempos de emisión se traduce en una mayor calidad del contenido, que proporciona la emisión de un capítulo por semana en temporadas de trece episodios, en contraste a las imposiciones derivadas de la difusión diaria.

A la hora de seleccionar el objeto de estudio se ha tenido en cuenta las características de estos nuevos productos de ficción, que sitúan al canal HBO como uno de los pioneros en operar el cambio hacia la producción de series de ficción de calidad. En este caso para poner en práctica la herramienta propuesta se ha seleccionado la serie al completo de *Los Soprano (The Sopranos:HBO, 1999-2007)*, creada por el realizador y guionista David Chase, seis temporadas que contienen un total de ochenta y siete episodios.

La obra escogida tiene unas características que permiten su análisis mediante la aplicación de una herramienta construida para estudiar la violencia. En ella existe una fuerte presencia de dos géneros claramente diferenciados, el de gánsters, debido a la pertenencia del protagonista a la mafia, y el drama familiar, que explora las relaciones entre los diferentes miembros dentro y fuera del mundo del hampa con la presencia habitual de la violencia en la resolución de los conflictos.

Una vez acotado y seleccionado el objeto de estudio, el propósito principal que persigue la investigación consiste en la creación de un modelo que permita analizar la violencia en las series de ficción.

A este respecto surge una serie de preguntas asociadas a la realización de estos nuevos productos de ficción, que desde la representación compleja que suponen sus protagonistas plantea el uso de la violencia como seña de identidad.

Si partimos de la idea de que la violencia es una de las características de las series de ficción, se necesita saber cuál es la función que desempeña dentro del relato, para pasar posteriormente a clasificar cómo es esa violencia. Teniendo en cuenta que la planificación de las agresiones es el producto de su realizador, también habría que preguntarse ¿qué objetivo persigue su puesta en escena?. Esta

visión de sus cualidades nos lleva a reflexionar sobre el concepto de violencia en la ficción, asumiendo la posibilidad de ir más allá de su visión genérica, donde cualquier agresión posea las mismas cualidades desde una aplicación polivalente de la acepción. Más bien se trata de establecer una taxonomía de la representación violenta a partir de la realización llevada a cabo por el director.

Estas preguntas surgen desde un eje tangencial sobre el que se fundamenta la presente investigación y que genera la puesta en marcha de la misma. De este modo, para llevarla a cabo se plantea la necesidad de una herramienta determinada que permita extraer conclusiones, y que a su vez sirva para cuantificar la violencia en las diferentes series de ficción.

Algunas de las plantillas de análisis de contenido, como las desarrolladas por Clemente y Vidal (1995), permiten establecer perfiles de los implicados en las agresiones así como de la acción en sí misma, pero obvian la representación de la violencia por parte de la ficción, es decir, debe ser entendida como un acto de creación consciente e intencionado del realizador, una puesta en escena que manifiesta su carácter personal y que obedece a un deseo de transmitir al espectador un tipo de violencia cuyo objetivo está caracterizado por la concreción. El director de la serie escoge cada uno de los recursos del lenguaje cinematográfico para convertir finalmente la agresión en un acto estético transmisor de significados simbólicos.

Por este motivo, uno de los principales objetivos del estudio sobre la representación de la violencia tiene que ver con desentrañar las especificidades de cada una de estas agresiones.

Hasta la fecha los diferentes trabajos consultados no ofrecen un modelo válido que permita extraer resultados concluyentes sobre la puesta en escena de la violencia en los contenidos de ficción. Por un lado los ensayos sobre el tema profundizan en la figura del realizador, y por el otro el estudio sobre el mensaje permite extraer perfiles del hecho violento así como de sus implicados. De modo que finalmente no se pueda encontrar solución a dos cuestiones fundamentales para la presente investigación:

1. ¿Cuál es la relación existente entre la violencia y el relato?
2. ¿Cómo es la puesta en escena de esa violencia?

La respuesta a estas preguntas marca el inicio de la investigación, hasta el

punto de que se plantee si el binomio compuesto por la unión del texto fílmico y la agresión sean fruto de una asociación conducida por el realizador, o por el contrario la violencia se muestre como una resolución inevitable y coherente desde el relato, un desencadenamiento inexorable de la acción.

Para resolver esta cuestión es necesario atender a una serie de objetivos concretos: acotar la definición de lo que se considera violencia, analizar cómo se representa en los productos de ficción, establecer los principales elementos de la narrativa, desarrollar un libro de códigos para el tratamiento de los datos, crear una herramienta para el estudio de la violencia, validar su aplicación sobre un objeto de estudio concreto, y finalmente extraer inferencias desde los resultados obtenidos.

El autor Juan José Igartua y su equipo han trabajado sobre el análisis de contenido para medir la violencia en los contenidos de ficción. En *La violencia en la ficción televisiva. Hacia la construcción de un índice de violencia desde el análisis agregado de la programación* (Igartua, Cheng, Corral, Martín, Simón, Ballesteros, De la Torre, 2001) utilizan como universo las series de televisión y los largometrajes exhibidos en horario Prime Time (20:30- 23:30), con el objetivo de realizar una descripción de la violencia producida en un contexto interpersonal dentro de la ficción televisiva. Para ello toman como punto de partida el proyecto de los *indicadores culturales* de George Gerbner (1967), en concreto el *análisis del sistema de mensajes*, en el que el autor y su equipo analizan muestras semanales de contenidos dramático como series, películas y dibujos animados emitidos también en el periodo de máxima audiencia. Una investigación que sirvió al autor y su equipo del *Annenberg School of communication* de la Universidad de Pensilvania para constatar que en Estados Unidos un 80% de los programas dramáticos contenía violencia al mismo tiempo que un 60% de los protagonistas principales de éstos realizaba acciones violentas

La diferencia entre los trabajos citados anteriormente reside en la definición de violencia, de modo que mientras Gerbner se ciñe a las agresiones que requieran forzar físicamente a otra persona, o contra uno mismo, Igartua y su equipo también hacen hincapié en el concepto de violencia psicológica así como el contexto en el que se desarrolla la acción violenta. Por tanto, la importancia del estudio de Igartua radica en el aporte de una definición más completa, sentando las bases para delimitar lo que se considera un acto violento a partir de los tres

parámetros que utiliza para clasificar y confirmar las agresiones: la violencia contra animales o seres inanimados, la intención de dañar a la víctima, y la contemplación de daños físicos y psicológicos.

También desde el estudio sobre el mensaje, citado con anterioridad, los autores Miguel Clemente Díaz y Miguel Ángel Vidal Vázquez (1996) en su *Análisis de la agresión en los dibujos animados* han desarrollado una herramienta válida para extraer la violencia presente en los contenidos destinados al público infantil en los principales canales generalistas. En este caso la investigación se centra en establecer los perfiles de la víctima y el agresor así como las características de la violencia, resultados que finalmente son cruzados con la franja horaria en la que son emitidos los programas.

Los autores aportan una ficha de análisis específica para el estudio de personajes fantásticos, una herramienta de la que se pueden rescatar algunas de las variables que ofrecen puntos coincidentes y aplicables a cualquier análisis de la violencia. En concreto, la utilización del concepto de rol desarrollada por Clemente y Vidal (1996), que clasifica a la víctima y al agresor en función de la importancia del personaje, como protagonista o secundario.

Por otro lado también hay que destacar la gran cantidad de bibliografía crítica de series de ficción editada en la última década, una sucesión de estudios monográficos donde el ensayo sustituye a la investigación empírica.

Aunque se trate de un campo como el del análisis cinematográfico que ofrece cierta resistencia a la utilización de un corpus teórico, no hay que desdeñar estos trabajos que sirven para extraer los rasgos de carácter de los personajes desde una perspectiva psicologista.

A este respecto, los trabajos desarrollados por Richard Greene (2010), Peter Berréense (2010) o Noël Carroll (2009) se muestran escorados entre la filosofía y la psicología social, alejados por completo del lenguaje cinematográfico para adentrarse en las motivaciones de los personajes principales, convertidos en centro de estudio que trasciende la serie de ficción. En el caso de *Los Soprano*, su protagonista Tony Soprano (interpretado por James Gandolfini) logra concentrar la mayor parte de los trabajos a partir de su compleja personalidad que logra persuadir y repeler a partes iguales a un espectador imbuido de su explosivo comportamiento.

En esta misma línea hay que hacer referencia nuevamente a los trabajos de Igartua (2007) que ha continuado con el método de análisis, para medir esta vez la empatía con los personajes de ficción creando una herramienta de medición denominada escala EDI. Un instrumento que se aleja de la presente investigación centrada en la imagen violenta, pero que resulta de gran interés a la hora de valorar los mecanismos de aceptación de los personajes violentos. Un cuestionario que se encarga de constatar el estado anímico de las personas antes del visionado de una película, para posteriormente contrastarlo de nuevo con otras preguntas que permitan valorar los cambios sufridos tras el visionado.

En su libro *Persuasión Narrativa* (Igartua, 2007), el autor se apoya en la psicología social para mostrar los mecanismos de empatía hacia los personajes de ficción: cómo el cine en ocasiones es capaz de implicarnos emocionalmente sin posibilidad de activar nuestra capacidad crítica.

Por tanto, si hacemos un balance de los trabajos llevados a cabo sobre la aproximación a los efectos de la violencia, hay que señalar las investigaciones de Edward Donnerstein y su equipo como las principales aportaciones que continúan siendo la base de la mayor parte de investigaciones hasta la fecha y sobre la que se sustenta la presente investigación.

El *National Televisión Violence Study*, (1994/1996) sigue siendo aún hoy uno de los estudios más significativos y rigurosos desarrollados hasta la fecha, debido a su extensión y al análisis exhaustivo de los antecedentes sobre los efectos de la violencia en los espectadores. Una investigación sufragada por el *Cable Televisión Association* para conocer la cantidad y el contexto en el que aparece la violencia en la televisión norteamericana, uno de los proyectos más ambiciosos al realizar ininterrumpidamente una investigación longitudinal durante tres años, desde el 1994 a 1996.

Los aportes más significativos llevados a cabo por el equipo de la Universidad de California (Barbara Wilson, Dale Kunkel, Daniel Linz, Edward Donnerstein, James Potter, Stacy Smith, Eva Blumenthal, Tim Gray, Michael Berry y Carolyn Colvin) consisten en la posibilidad de aislar aquellos elementos del contexto que aumentan o disminuyen el riesgo de que aparezcan consecuencias perjudiciales en el espectador.

Para Edward Donnerstein (2005, et al), los elementos que pueden influir

sobre el aprendizaje de la agresión, el miedo y la insensibilidad emocional, son reducidos a nueve rasgos contextuales: *la naturaleza del agresor, la naturaleza de la víctima, la justificación de la violencia, la presencia de armas, la extensión y carácter gráfico de la violencia, el grado de realismo de la violencia, la recompensa o castigo de la violencia, las consecuencias de la violencia y el humor como acompañante o no de la violencia*. El profesor Donnerstein (2005) señala la presencia de estos nueve rasgos contextuales en los contenidos de ficción como aquellos encargados de contribuir al aumento o disminución de que aparezcan efectos perjudiciales en el espectador.

A partir de este contexto señalado, se ha constatado que existe algunas carencias en las herramientas desarrolladas para analizar la presencia de violencia en los contenidos de ficción.

Las plantillas utilizadas en el estudio de las agresiones inciden principalmente en la cuantificación de ésta así como en la franja horaria en la que se desarrolla, debido a la preponderancia de los estudios centrados en los efectos perjudiciales de la ficción sobre los espectadores.

La inclusión de las diferentes variables ha obviado la importancia del relato, así como el análisis sobre los aspectos técnicos del lenguaje cinematográfico, donde se muestran las particularidades de la puesta en escena que sirve para desgranar los diferentes modos de representar la violencia: la utilización del sonido, la planificación de la escena o el uso estético de la violencia. Por este motivo el objeto de la presente investigación es crear una plantilla de análisis de la violencia que vaya más allá de la cuantificación de la violencia y el estudio sobre el agresor y la víctima.

Se trata de una herramienta que tenga en cuenta las tres dimensiones de la violencia que la vertebran. En primer lugar una dimensión que integre los principales elementos de la narrativa seleccionados: el personaje, la acción, el espacio, el tiempo y la puesta en escena.

Posteriormente una segunda dimensión que establezca una agrupación de cinco bloques temáticos en relación con el estudio de la violencia, con el objetivo de conocer el responsable y la víctima de la agresión, cómo se muestra el acto de agresión, el espacio físico en el que se desarrolla, el tiempo en el que tiene lugar la acción y la puesta en escena.

Por último una tercera dimensión que permita ver cómo se manifiestan los productos de ficción, a través de una serie de variables críticas esgrimidas para contextualizar la escena violenta. Una dimensión que surge a partir de la aplicación directa sobre el contenido seleccionado.

La presente investigación se sirve de la metodología de análisis de contenido para desarrollar el estudio, debido a su capacidad para sistematizar los resultados extraídos. Un método que permite manejar grandes cantidades de información a partir de la codificación de los resultados obtenidos mediante la descarga de los datos.

En primer lugar se comienza por delimitar la definición del concepto de violencia, por este motivo el objetivo del primer capítulo es trazar una panorámica sobre la presencia de violencia en el ser humano, desde sus orígenes hasta el modo en que es representada, para poder después analizar con propiedad cómo se trasladan esas agresiones a los contenidos de ficción.

Para cumplir con estas premisas se ha desarrollado tres epígrafes que concentran los aspectos fundamentales: *El origen de la violencia*, *Definición de violencia* y *Violencia en la ficción*.

En *El origen de la violencia* se ofrece una revisión de las principales teorías sobre la violencia, desde expertos innatistas como Anthony Storr (2004), Konrad Lorenz (2005) o Niko Tinbergen (1989) que defienden el carácter biológico de la violencia, hasta investigadores ambientalistas como Ashley Montagu (1990) o Albert Bandura (1987) que se refieren su aprendizaje como consecuencia de la relación del individuo con su entorno.

En el segundo epígrafe dedicado a la *Definición de violencia* se pretende establecer el significado del término y comprender todas sus acepciones, así como la relación de ésta con la cultura. Desde las recogidas por organismos internacionales, hasta el aporte de la comunidad científica para acotar un término rodeado de ambigüedad semántica debido a su carácter polivalente.

Por último, *Violencia en la ficción* incide en las diferentes representaciones que la ficción ofrece sobre la imagen violenta, recopilando las características de la puesta en escena de la agresión desde la aplicación sobre las diferentes producciones tanto cinematográficas como televisivas.

El objetivo de este primer capítulo es utilizar la perspectiva de los diversos

acercamientos teóricos del concepto para establecer una visión integral de la violencia, desde los orígenes biológicos y culturales de su historia. Mediante un acercamiento a la definición acotada del concepto, que finalmente extrapole sobre la ficción los diferentes modos de representación en función de la puesta en escena.

El segundo capítulo, *La narrativa cinematográfica*, se inicia desde la concreción del concepto de *Narratología*, que abre el capítulo ofreciendo algunas de las definiciones de una ciencia que trata de acotar un corpus científico en continuo proceso de cambio. Una visión desde las diversas perspectivas que propone la semiótica, la semiología o el estructuralismo.

La concreción de los términos *Narrativa*, *narratividad* y *narración cinematográfica* se establece con el objeto de evitar la ambigüedad semántica, desde una recopilación de las acepciones aportadas por los principales investigadores de la narrativa cinematográfica.

En las *Instancias narrativas*, se aglutinan las diferentes voces del relato, unificando criterios en torno a la ambivalencia que rodea al término. La elección previa del autor implica un lugar desde el que conducir el relato. Un punto de vista que interrelaciona el conocimiento entre narrador y personaje.

En el epígrafe *El personaje*, se establece una taxonomía de éste: por un lado desarrollando su evolución y tipología hasta el estadio del personaje psicológico contemporánea del siglo veinte, y por el otro como motor de la acción, mediante el estudio del análisis actancial a través de los sucesos y acciones.

Por último el *Discurso cinematográfico* estudia los conceptos de tiempo y espacio implicados en la puesta en escena, desglosando y definiendo sus elementos hasta componer lo que se conoce como arquitectura del relato.

El objetivo de este segundo capítulo es realizar una revisión de los principales conceptos empleados para el análisis cinematográfico, estableciendo un glosario que posibilite el estudio del texto narrativo habitualmente orientado al trabajo sobre el relato literario. No se trata de establecer un corpus teórico formal, sino más bien de construir un elemento de análisis que aporte una visión pragmática frente al estudio del relato.

En el último de los capítulos, la investigación se sirve de los dos primeros apartados para llevar a cabo la construcción de la herramienta de análisis de la

violencia propuesta. Por un lado desde la concreción y aplicación del concepto de violencia desde su representación en los productos de ficción, y por el otro a partir de la utilización de los principales elementos de la narrativa, que sirven de base para completar la plantilla.

El tercer y último capítulo destaca por aglutinar dos partes diferenciadas, una primera sección dedicada a la *Metodología para el estudio de la violencia en la ficción* que concluye con la creación del modelo de estudio, y una segunda referida al *Estudio de caso: Los Soprano*, que supone su aplicación sobre el contenido seleccionado.

La obra narra la vida cotidiana de Tony Soprano y su familia, un miembro de la mafia italoamericana que tras sufrir varios ataques de pánico se ve obligado a visitar a una psiquiatra para poder afrontar el liderazgo al frente de las familias. La historia se sirve de los códigos del género de gánsters para adentrarse en las rutinas de un individuo imperfecto y pesimista, un personaje marcado por sus continuos accesos de ira en un contexto cambiante que ha olvidado los valores tradicionales de sus predecesores.

Un producto de ficción marcado por el empleo de la violencia, tanto en la esfera de lo privado como en su uso asociado directamente con el entorno laboral. Donde la utilización de las agresiones se desarrolla a lo largo de las diferentes temporadas en una relación intrincada entre la familia y el trabajo.

Esta presencia indiscriminada de la violencia en las tramas familiares frente aquellas referidas al trabajo de la organización criminal, convierte a la serie en el caso más indicado para el objeto de la tesis que consistente en crear una herramienta de análisis de la violencia para las series de ficción.

En este último capítulo se detalla el proceso de construcción de la plantilla de análisis que permita el vaciado de las escenas violentas de ficción, un instrumento de aplicación práctica que sea capaz de descomponer la puesta en escena de la agresión desde cada una de sus particularidades.

En la primera parte del tercer capítulo, *La metodología para el estudio de la violencia en la ficción* presenta de un modo gráfico las secciones que intervienen en el proceso de análisis de la serie, desde el comienzo del estudio mediante el *Visionado* dirigido a identificar aquellas escenas que contengan violencia física o psicológica. La aportación del capítulo inicial referido a las diferentes acepciones

de lo se considera violencia, va a permitir aplicar una definición cerrada del concepto que ayude a identificar las secuencias válidas.

Las Dimensiones narrativas y la violencia integra los elementos propios de la narratología en el análisis de la violencia, desde el estudio sobre *El personaje, La acción, El tiempo, El espacio y La puesta en escena* de la representación violenta, para concluir finalmente en la construcción de la *Plantilla de análisis*, donde los bloques temáticos extraídos de la narrativa conforman una serie de variables establecidas a partir de su relación con la violencia para construir la herramienta.

Un proceso que toma como referencia los *Componentes del análisis de contenido* aportados por Klaus Krippendorff (2002), procediendo a desarrollar el trabajo desde cada uno de las partes que lo integran: *Elaboración de los datos, La reducción de éstos, la Inferencia y el Análisis*.

Para llevar a cabo la cuantificación de la violencia se incide en la utilización de un método sistemático que permita el recuento de los episodios violentos, al poner de manifiesto la búsqueda de unos resultados que no se limiten a medir la frecuencia de imágenes que contengan agresiones.

Por tanto, se ha establecido la utilización de dos procesos involucrados en la recogida de datos, el primero de ellos destinado al almacenamiento de éstos mediante el uso de tablas, y un segundo proceso destinado a desarrollar el carácter cualitativo y cuantitativo del estudio. La utilización conjunta de ambos evidencia el desarrollo de una metodología eminentemente cuantitativa como es el análisis de contenido para medir la frecuencia de elementos violentos, frente a la necesidad de extraer unos resultados que permitan una interpretación cualitativa del hecho violento.

Este proceso de sistematización y recuento de datos se ha desarrollado desde la creación de un *Libro de códigos* inherente a cualquier análisis de contenido, donde se establecen las equivalencias numéricas para cada unidad determinada de análisis. Es decir, que cada pregunta y respuesta aparezca etiquetada para el proceso de *codificación*, por el cual estos resultados extraídos mediante el volcado de las secuencias son transformados en un código alfanumérico que facilita el tratamiento y correlación de los resultados.

El cómputo total de los datos es utilizado para la construcción de *Gráficas* que permiten establecer un seguimiento de cada una de las variables, del mismo

modo que hace posible establecer una *Interpretación de los resultados* obtenidos.

En la segunda parte del capítulo se hace hincapié en el estudio sobre *Los Soprano*, a través de un acercamiento a la serie de ficción, en un momento en el que los canales de pago comienzan a crear sus propios contenidos estableciendo una estrategia de diferenciación. El epígrafe referido a *La serie*, contextualiza la aparición de estos productos televisivos de una calidad superior que suponen el cambio definitivo hacia un nuevo modelo de ficción. Del mismo modo se hace referencia a la figura de su creador *David Chase*, su *Filmografía*, *el Reparto*, *la Ficha técnica* o *los Premios* para tratar de ofrecer una visión integral del objeto de estudio escogido, facilitando la aproximación y el posterior análisis a la hora de establecer conclusiones.

El objetivo del capítulo reside en la construcción de una herramienta de análisis que permita extraer las agresiones. Una plantilla que haga posible analizar y descomponer la representación de la violencia en las series de ficción, desde la aplicación sobre un objeto de estudio concreto, en este caso la serie de ficción *Los Soprano*. Es decir, un instrumento que va a permitir aislar los resultados de las unidades de clasificación presentes en las secuencias violentas, estableciendo una visión gráfica que mida la evolución de cada uno de las variables durante las diferentes temporadas, para conocer la relación existente entre el relato y la violencia.

La presente investigación precisa trabajar sobre la interrelación de tres puntos de apoyo principales que vertebran la herramienta y sobre la que se sustenta la concreción de cada una de las variables que la componen: el concepto de violencia, los elementos de la narrativa así como la manifestación de la violencia

En el capítulo uno que conforma el marco teórico, se establece como metodología la exploración, desarrollando además una comparativa entre el origen de la violencia como cualidad innata frente al aprendizaje cultural de los comportamientos agresivos.

Posteriormente se recurre al uso de la explicación al mostrar las principales teorías de la violencia en relación con los efectos sobre el espectador, incidiendo en el proceso descriptivo a la hora de identificar las diferentes acepciones del concepto de violencia.

Hay que reseñar que las diversas definiciones de lo que se considera agresión mantiene en ocasiones un carácter informativo que difiere de los intereses de la presente investigación por acotar el concepto. Puesto que lo que se persigue es la concreción de una definición aplicable a la plantilla, es necesario establecer una acepción precisa y cerrada, de modo que su aplicación sea pertinente aportando una información útil como variable.

Finalmente el capítulo inicial traslada el concepto de violencia al campo de la ficción, desde la escenificación de la violencia llevada a cabo por las producciones tanto cinematográficas como televisivas. Para esto se ha desarrollado una taxonomía de las interpretaciones de la violencia que aglutina una serie de especificidades que confieren a la secuencia una impronta determinada por su finalidad. A partir de estas cualidades determinadas por el objetivo del realizador se expone los diversos modos de entender el hecho violento: *la violencia como crítica, la ficción violenta como espejo social, la ficción como apología de la violencia, la ficción violenta como espectáculo distanciador y la ultraviolencia como deformación de la realidad.*

Para poder definir los diversos modos de representación de la violencia, se ha utilizado una amplia variedad de series y largometrajes que destacan por su particular modo de escenificar la violencia, entre los que se destaca el aporte de directores como *Michael Haneke, Gaspar Noe, Clint Eastwood, Walter Hill, John Singleton, Sam Peckinpah o Stanley Kubrick*

En el capítulo dos dedicado a la narrativa cinematográfica se utiliza nuevamente una metodología exploratoria donde se describe y explican los principales conceptos empleados para el análisis cinematográfico, estableciendo un glosario que posibilite el estudio del texto narrativo habitualmente orientado al trabajo sobre el relato literario. De modo que para construir un elemento de análisis pragmático, que estudie el relato, se han empleado las definiciones de los principales autores del campo de la narrativa, Gerard Genette, Mieke Bal, Casetti y Di Chio. Christian Metz, André Gadreauld y François Jost entre muchos otros.

Por último, en el capítulo tres como ya se ha avanzado existen dos partes diferenciadas, una primera que se sirve de la metodología de análisis del mensaje para crear la herramienta de estudio propuesta, y una segunda parte empírica que incluye el estudio de caso sobre la serie *Los Soprano* que permite su

validación.

La primera sección disecciona las partes de la herramienta estableciendo una justificación de cada una de las variables que la integran, en función de su validez para obtener resultados inferibles a posteriores investigaciones. Por último, la segunda parte concentra los resultados obtenidos a partir de cada una de dichas variables, utilizando también la metodología de análisis de contenido para extraer conclusiones en función de unos resultados cuantificables, transformados posteriormente en gráficas que permiten medir los codificadores propuestos.

A partir del trabajo descrito, la investigación proporciona un modelo de estudio de la violencia para analizar la ficción de un modo completo. Una visión de las diferentes dimensiones de la agresión que se sirve de los principales elementos de la narrativa: el personaje, la acción, el tiempo, el espacio y la puesta en escena con el objeto de superar la cuantificación de episodios violentos y desentrañar las particularidades de la representación de la imagen violenta.

CAPÍTULO 1. LA VIOLENCIA.

El concepto de violencia ha venido asociado históricamente a la condición humana como una cualidad intrínseca desde que Charles Darwin publicase en 1859 *On the origin of species*, el libro en el que acuña por primera vez el término de selección natural. Tras las investigaciones llevadas a cabo por el naturalista en América del sur, Darwin (2008) comienza a plantearse las relaciones embriológicas entre diferentes especies así como su distribución geográfica, llegando a la conclusión de que éstas mantienen una relación entre sí a partir de otras variedades, de modo que descarta su origen puramente independiente. El investigador interpreta la agresividad animal como parte del instinto de supervivencia, una herramienta que asegura la eficacia de la especie y su continuidad a través de unas cualidades innatas que permiten perpetuar su condición por encima de otras más débiles.

Charles Darwin (2008) fue el primero en encontrar una relación entre esa selección natural de la especie y la lucha por la existencia. Las diferentes variedades de animales conocidas como especies incipientes, pasaban a convertirse finalmente en especies legítimas y distintas, como resultado de su lucha por la existencia. Estas pequeñas variaciones sufridas por las especies, en el caso de que resulten provechosas en sus relaciones con otros seres o en sus condiciones físicas de vida, facilitarían su supervivencia y aparecerán heredadas en posteriores generaciones.

De este modo el incremento de las probabilidades de vida entre individuos de una misma familia, teniendo en cuenta el número limitado de nacimientos exitosos, va estar relacionado con esas variaciones que mejoran la especie. Este principio por el cual se conserva toda mutación cuando es pequeña y resulta útil para su continuidad, se conoce como el proceso de *selección natural*.

El naturalista también advierte del uso amplio y metafórico que adquiere el concepto de lucha por la existencia, ya que también puede incluir la dependencia de un ser respecto de otro, y no sólo en referencia a la vida sino al posible éxito en la descendencia.

El autor utiliza el símil de dos animales caninos que en un periodo de hambre luchan entre ellos por el alimento que les permita subsistir, pero sin obviar cómo también las plantas de los linderos de los desiertos luchan por su existencia durante las sequías. Del mismo modo una especie que produce anualmente miles de semillas, y sólo una de media llega a la madurez, lucha a su vez contra las de su misma variedad o con otras que ocupaban previamente el terreno en el que se desarrollará.

La lucha por la supervivencia es consecuencia del incremento elevado de nacimientos en todos los seres orgánicos. De ahí viene el motivo de que se produzcan más individuos de los que probablemente sobrevivan, un enfrentamiento por la existencia que puede darse entre individuos similares, de diversas especies, o frente a las condiciones físicas del entorno.

Darwin (2008) considera la confrontación entre individuos de la misma especie como el más cruento, debido a la semejanza de hábitos, la constitución y la estructura y la posición ocupada en la economía de la naturaleza.

Por este motivo argumenta cómo la destrucción se vuelve imprescindible en la regulación de la proporción de organismos, puesto que incluso el hombre, a pesar de ser lento en su reproducción se duplicaba cada veinte cinco años suponiendo un riesgo para la superpoblación.

La selección natural modifica la conformación del hijo con relación al padre y del padre con relación al hijo, así que es capaz de modificar la larva de un insecto adaptándola a posibles cambios futuros y que dichas modificaciones afecten a la estructura del adulto.

En los animales gregarios adaptará la configuración del individuo al provecho de la comunidad siempre que el cambio pueda resultar exitoso, puesto que las modificaciones siempre deben representar una ventaja sobre las demás especies. De este modo el conjunto de los animales asimila estas modificaciones de un modo coral, teniendo en cuenta que su supervivencia está condicionada por la unidad de sus miembros.

La selección sexual supone la lucha entre individuos de un mismo género, habitualmente el masculino para obtener la posesión de las hembras, durante el enfrentamiento el vencido no necesariamente es sometido hasta la muerte, sino que su inferioridad supone la ausencia o escasez de la progenie. Los machos más

vigerosos tienen más probabilidades de producir descendencia, pero no sólo como consecuencia de su fuerza física sino también por la posesión de armas especiales de ataque o de defensa limitadas al género masculino.

A diferencia de otras especies la agresividad del hombre no se centra en la lucha por el alimento o por ostentar una posición jerárquica, se trata de una disputa intraespecífica con sus semejantes dentro de una misma sociedad.

El filósofo José Sanmartín (2004) define la violencia como una belicosidad fuera de control, el autor llama la atención sobre la diferencia entre los animales que someten a sus compañeros de manada con medidas que no necesariamente desencadenan la muerte de su rival jerárquico. Todo lo contrario que en el caso del hombre, que utiliza un sadismo extremo hasta llegar a la muerte de sus semejantes, transformando la agresión en violencia a pesar de obtener el reconocimiento o la victoria sobre el resto de miembros.

En definitiva, se podría hablar de dos modos de entender la agresividad, por un lado tomando como ejemplo el comportamiento animal destinado a conseguir unos objetivos primarios en la búsqueda de la supervivencia por parte de las especies. Y por el otro lado, desde el comportamiento violento de los humanos, paradójicamente con un carácter más irracional puesto que el hecho de lograr el objetivo no implica necesariamente el cese de la agresión.

El propósito de este capítulo es trazar una panorámica sobre la presencia de violencia en el ser humano, desde sus orígenes hasta el modo en que es representada, para poder después analizar con propiedad cómo se trasladan esas agresiones a los contenidos de ficción.

Para cumplir con estas premisas se ha desarrollado tres epígrafes que concentran los aspectos fundamentales: *Origen de la violencia*, *Definición de violencia* y *Violencia en la ficción*.

En *Origen de la violencia* este concepto se establece como punto de partida, lo que supone un recorrido por las teorías básicas que han sentado las bases de estudios posteriores del campo de la sociología, antropología y psicología.

Según expertos innatistas como Anthony Storr, Konrad Lorenz o Niko Tinbergen o por el contrario investigadores ambientalistas como Ashley Montagu o Albert Bandura. Queda patente el equilibrio constante entre las dos perspectivas más debatidas en el estudio de la violencia, la teorías biológicas que

defienden el carácter innato de la violencia, frente a las culturales fruto de la relación del individuo con su entorno.

Definición de violencia pretende establecer una acepción válida del término a partir de la elección de las diferentes acepciones, así como su relación con la cultura. Desde las recogidas por organismos internacionales que buscan determinar un marco jurídico en defensa de los derechos humanos, hasta el aporte de la comunidad científica para acotar un vocablo rodeado de ambigüedad semántica.

Por último, *Violencia en la ficción* incide en las diferentes representaciones que la ficción ofrece sobre el hecho violento, recopilando las particularidades de la puesta en escena de la agresión.

Es necesario remarcar que el objetivo del capítulo en su conjunto es utilizar la perspectiva de las diferentes acercamientos teóricos, con el propósito de comprender la visión contemporánea aportada por los contenidos de ficción. El estudio de la representación violenta, implica necesariamente el conocimiento de sus orígenes biológicos y culturales a través de su historia.

1.1. EL ORIGEN DE LA VIOLENCIA.

Para poder entender apropiadamente la violencia es imprescindible desentrañar su origen, diseccionar la génesis del impulso incluso previamente al desencadenamiento del hecho violento. Una acción que no puede ser atribuida a una única causa, sino a la conjunción de una serie de factores que se traduce en un final cruento.

El psicoanalista Sigmund Freud (2000), que centró sus estudios en la psique, definió al hombre como un ser arrastrado por sus pulsiones, una fuerza constante que se traduce en necesidad y que tiene su origen en el interior de éste.

Frente al deseo se impone lo que Sigmund Freud denomina *satisfacción*, un modo de corresponder los impulsos y que pone en evidencia su originaria naturaleza biológica.

En su libro *Más allá del principio del placer* (Freud, 2000) establece su *Teoría de los Instintos*, una reducción de las pulsiones centrada en dos conceptos antagónicos que posteriormente se ha asociado a *eros y tánatos*.

Eros, el primero de ellos, tiene que ver con la tendencia natural a la vida, relacionado a su vez con los instintos sexuales y el principio de autoconservación inherente al ser humano. A este respecto Sigmund Freud utiliza las células como símil para comprender cómo la multicelularidad de organismos resulta vital para prolongar la vida de las demás. La cópula y la fusión temporal de dos unicelulares conserva la vida de ambas y las rejuvenece, la *teoría de la libido* plantea de que forma los instintos vitales y sexuales toman las otras células como objeto neutralizando parcialmente sus instintos de muerte. De modo que en los seres vivos existe una cualidad inherente a su condición animada, una pulsión que perpetua la vida de las diferentes especies.

Todo lo contrario ocurre con su opuesto, *tánatos*, centrado en las pulsiones de muerte y destrucción, no sólo en referencia a su proyección externa, que se ve materializada por las agresiones o la violencia, sino también como una búsqueda del hombre por volver a su estado preorgánico, antes de existir como especie. El individuo en su condición polarizada entre instintos de vida y muerte, entiende el final de su vida como un retorno a los orígenes previos a la existencia. Esta pulsión de muerte caracteriza a todas las formas orgánicas, siempre desarrollándose en continua pugna por restablecer su estado anterior.

El psicoanalista toma como punto de partida la antítesis entre instintos de vida e instintos de muerte, el *amor objetal* muestra una segunda polarización de este género, la de amor por un lado (ternura) y el odio por el otro (agresión), considerando la conveniencia de establecer una relación entre estas dos polarizaciones reduciéndolas a una sola.

Sigmund Freud admite el componente sádico que subyace en el instinto sexual y cómo finalmente puede llegar a dominar con total independencia los impulsos sexuales de la persona (Freud, 2000). Su hipótesis admite que ese sadismo es en realidad un instinto de muerte, que fue expulsado del yo por influjo de la libido, así que sólo aparece en el objeto. De este modo el instinto sádico se sitúa al servicio de la fusión sexual.

En la misma línea que los estudios psicoanalíticos de Freud se sitúa Melanie Klein (1998), sólo que a diferencia de éste sus investigaciones se centran en los instintos agresivos de los niños en los primeros años de vida. La investigadora mantiene la presencia de un mundo interior en el recién nacido, una alternancia

de emociones violentas de amor y odio que no se pueden comprobar de un modo científico (Klein, 1988).

Las hipótesis sobre la creación de este mundo interior toman su base de los recuerdos posteriores a través del análisis, para Melanie Klein en cualquier recién nacido se produce un conflicto innato entre amor y odio, ya presente en el momento del nacimiento o incluso previamente.

La vida primitiva emocional de los niños se caracteriza por una sensación de pérdida y recuperación del objeto, considerado para el bebé como “bueno” y que encarna toda asociación de sentimientos positivos, en este caso materializados en el pecho de la madre.

La psicoanalista sostiene que dentro de los conflictos innatos entre amor y odio están implícitos la capacidad de amar y los impulsos destructivos, se trata de factores constitucionales que poseen sus particularidades e interactúan desde sus comienzos con las condiciones externas. Estos impulsos destructivos forman parte de la vida mental del niño incluso en sus aspectos favorables, puesto que son consecuencia de la reorientación del instinto de muerte del individuo hacia el mundo exterior (Klein, 1988).

Existen dos perspectivas para comprender el origen de la violencia, dos visiones que habitualmente han supuesto un enfrentamiento en la comunidad científica al no poder concretar cuáles de los comportamientos del ser humano son aprendidos, frente a los que poseemos por transmisión genética.

A este respecto el autor Manuel Garrido (2003) hace referencia a la conferencia desarrollada en St. Andrews (Escocia) en un significativo encuentro interdisciplinar entre antropólogos sociales y sociólogos bajo el título: *La violencia como institución social (1985)*. El investigador organizador David Riches, se plantea como objetivo una investigación transcultural sobre la violencia como un proceso único capaz de ser engendrado en los diferentes contextos sociales.

Garrido (2003) enumera las cuatro propiedades que convierten a la violencia en un hecho intercultural: su naturaleza, la calificación, la capacidad para ser percibida y la facilidad de ejecución.

La naturaleza de la violencia convierte cualquiera de sus manifestaciones en un posible debate que cuestiona su legitimidad, es así que la calificación como

acto violento suele ofrecer discrepancias, sin embargo la presencia de daño físico propicia la unificación de criterios sobre las diferentes opiniones.

La violencia resulta en gran medida perceptible por los sentidos, identificable, su ejecución requiere un escaso esfuerzo intelectual y físico, de modo que su aplicación pueda desarrollarse con éxito incluso con un bajo conocimiento y escaso equipo.

Para Garrido la utilización de la violencia tiene la capacidad para convertirse en un acto social, utilizada con un carácter “práctico o instrumental” eficaz como transformador del ambiente social (Garrido, 2003, p.46).

El encuentro llevado a cabo en enero de 1985 en Escocia evidencia la falta de conexión entre biólogos y ambientalistas, así como la necesidad de establecer puntos coincidentes en el estudio sobre la violencia desde la transculturalidad.

En el caso de grupos no humanos, se ha constatado la existencia de inhibidores que controlan el despliegue de la agresividad entre animales de la misma especie, de modo que se pueda evitar la muerte de miembros del grupo con perjuicio para la integridad de la manada. Las luchas internas debilitan la supervivencia del grupo, así que estos inhibidores controlan las agresiones entre los miembros saldando los encuentros sin un final cruento, donde el animal muestra su inferioridad frente al vencedor y asume su posición en una suerte de jerarquía animal.

Por un lado biólogos como Anthony Storr (2004) o Konrad Lorenz (2005) han sentado las bases de la etología al explicar las conductas violentas como algo innato y predeterminado, un estado que difícilmente puede alterar la psiquiatría o la medicina al no poder modificar la estructura del cerebro después de los primeros años de vida. Por otro lado, ambientalistas como Ashley Montagu (1990) o Albert Bandura (1987), el padre del aprendizaje social, culpan a aspectos culturales y sociales, partiendo de que el comportamiento violento es aprendido de modo que el entorno es decisivo para la configuración del carácter de la persona.

En un punto intermedio se sitúan los interaccionistas, que entienden los comportamientos violentos como una confluencia entre aspectos psicosociales y genético-biológicos, aunque estos investigadores biosociales todavía no dispongan de un corpus teórico como disciplina.

Por tanto hay que remarcar la dificultad de las diferentes perspectivas para establecer conclusiones sobre el origen de la violencia, así que los resultados de las investigaciones vienen dados por la ponderación de porcentajes estadísticos para conocer qué factores ejercen mayor influencia, los biológicos o los culturales. Por este motivo se procede al estudio por separado de ambas disciplinas: *la violencia como cualidad innata frente a la violencia como consecuencia ambientalista*.

1.1.2. La violencia como cualidad innata.

Cada día se descubren nuevas informaciones que vienen dadas por nuestro genoma, datos que intentan dilucidar el componente biológico que posee la violencia. Cuando el ser humano se ve implicado en un acto de agresión acciona una serie de respuestas que suponen la activación del organismo en su totalidad, por ejemplo en el caso de la expresión facial del miedo. Los rasgos emocionales que transmite el rostro pueden funcionar como inhibidor de esa agresividad, puesto que aportan información sobre la rendición o sumisión del sujeto frente al agresor.

José Sanmartín (2004) recoge el proceso químico que involucra a agresor y víctima en el momento previo al acto violento, un tiempo decisivo en el que la efectividad de la función inhibidora decide las consecuencias finales de la agresión.

El estado de alerta frente a un peligro, como la acción de agredir, generan una reacción fisiológica que se estructura en tres respuestas espontáneas del organismo: *la respuesta somática, la respuesta autónoma y hormonal y la respuesta neurotransmisora* (Sanmartín, 2004, p.24).

La *respuesta somática* es aquella que mediante movimientos musculares pretende controlar el inminente ataque, actuando de un modo similar en los diferentes roles, ya se trate de agresor o víctima. En la sustancia gris del mesencéfalo se hayan los circuitos neuronales que deciden los movimientos de diversas conductas, entre ellas las de inmovilidad frente a un peligro o por el contrario la de acción de lucha como respuesta a la agresión.

Del mismo modo hay una *respuesta autónoma y hormonal*, en la que el organismo decide incrementar la frecuencia cardíaca para enfrentarse al peligro mejorando el flujo sanguíneo hacia los músculos. Aquí el hipotálamo desempeña

una labor imprescindible al regular el sistema hormonal controlando la hipófisis, así que frente a determinados peligros éste le envía señales para que segregue corticotropina, que mediante el flujo circulatorio llega a la corteza de las glándulas suprarrenales provocando el desglose de esteroides como el corticol.

Más conocido como la hormona del estrés, es una de las encargadas de activar el organismo movilizándolo las reservas de energía frente a un momento de tensión, con el consecuente incremento de glucemia. Otro de los efectos recae sobre el sistema nervioso, alterando la personalidad e irritabilidad y potenciando la sensibilidad frente a estímulos olfativos y gustativos.

En la *respuesta neurotransmisora* intervienen dos neurotransmisores, por un lado noradrenalina, que prepara al organismo para la agresión y por el otro la serotonina, cuyo bajo nivel determina la excitabilidad del individuo. En el troncoencéfalo residen los núcleos del rafe, responsables de la transmisión de la serotonina al cerebro que posteriormente se ocupa de inhibir la excitación. Por otro lado también hay que destacar la función de las neuronas noradrenérgicas, encargadas de llevar noradrenalina al cerebro y los más importante, responsables finales del estado de vigilancia o alerta anticipatorio frente a la posible agresión.

Aunque pueda dar la impresión de que las respuestas del organismo están dotadas de cierta independencia de unas respecto a otras, hay que señalar la dependencia del conjunto de respuestas agresivas o defensivas respecto a la amígdala. Se trata de un conjunto de núcleos subcorticales localizados en el polo del lóbulo temporal, y al que habitualmente se le ha responsabilizado de conductas emocionales como el miedo. Una de las hipótesis que prevalece, es la condición de centro neurálgico con que se denomina a la amígdala, atribuyéndole la capacidad para ordenar las diferentes respuestas: somática, autónoma, neurotransmisora y hormonal, así como la capacidad para anularlas.

Al igual que en los animales, cuando un individuo está en riesgo de sufrir una agresión, o por el contrario se dispone a llevarla a cabo, el tálamo transmite la señal a la amígdala, y posteriormente a los nervios faciales, con el consecuente rictus de dolor, indefensión o miedo. El agresor de este modo reconoce la intención inmovilista de su víctima y decide o no inhibir su ataque.

El psiquiatra Anthony Storr (2004), a pesar de no definir de un modo concluyente la agresividad como instinto, se apoya en la respuesta fisiológica del

ser humano para razonar su respuesta violenta ante determinadas acciones. Se refiere a éste como una suerte de mecanismo psicológico que una vez estimulado suscita sentimientos subjetivos de enojo, al igual que cambios físicos que preparan al cuerpo hacia la lucha. Al igual que otras respuestas emocionales es un mecanismo estereotipado, que se activa con facilidad y que en cierto sentido se podría considerar como instintivo.

El investigador establece ciertos paralelismos entre las funciones derivadas del uso de la agresividad tanto en animales como en seres humanos, aceptando el uso de la violencia en ambos como “impulso biológicamente ventajoso” (Storr, 2004, p. 74). En cuanto a su extrapolación al universo de los humanos, advierte de la complejidad de utilizar las definiciones de los etólogos para calificar los impulsos humanos. Frente a la simplicidad de los esquemas instintivos del hombre, se encuentra una compleja estructura de deseos aprendidos creencias y temores que le alejan del mundo animal.

Storr (2004) cita como ejemplo significativo el desarrollo de civilizaciones primitivas basadas en la dominación, al igual que las especies animales, y de cómo sus desplazamientos se realizaban en pequeños grupos con una jerarquía autoritaria basada en la fuerza como elemento coercitivo.

El autor se refiere al modo en que las sociedades feudales son gobernadas por los dueños de las tierras y de cómo ejercen su poder absoluto sobre el campesino, exigiendo sus servicios y los productos derivados de su explotación. Las sociedades aristocráticas han desarrollado una estructura jerárquica basada en la dominación, un modo de vida que posteriormente ha dejado paso a la herencia. La capacidad agresiva del ser humano se estratifica de modo que cada hombre domine al que le sigue en la jerarquía, constituyendo una estructura estable de opresión.

Para el investigador, en el ser humano el uso de la agresividad no implica necesariamente consecuencias negativas, más bien un aprovechamiento de su cualidad para conseguir dominio sobre el entorno o evitar la dependencia mutua excesiva entre individuos.

La territorialidad se ocupa de distribuir el espacio habitable entre los miembros, con el objetivo de que cada uno de ellos pueda asegurar su parte de la alimentación disponible. Aunque el concepto inevitablemente pueda remitir al

reino animal, Anthony Storr (2004) considera esa territorialidad como un elemento instintivo desarrollado en una etapa temprana de la historia de la evolución y que forma parte de la contemporaneidad del ser humano.

A este respecto destaca la presencia de conflictos y tensiones en áreas superpobladas como las ciudades frente a los comportamientos más pacíficos de zonas con menor densidad. Resulta significativo la tendencia del ser humano a parcelar el espacio a través de vallas, carteles que delimitan la propiedad o elementos disuasorios que utilizan mecanismos agresivos. En el caso de los animales, la habitual lucha por el alimento como parte de esa territorialidad se transforma en enfrentamiento por mantener las distancias en espacios reducidos (Storr, 1970). De modo que si las condiciones persisten, al igual que en los humanos, se puedan desarrollar enfermedades relacionadas con la tensión a causa de la agresividad reprimida.

Los mecanismos que condicionan las agresiones mantienen una gran similitud con los mamíferos, a excepción de algunas zonas del cerebro que en los humanos aparecen hiperdesarrolladas al estar relacionadas con la parte consciente del individuo.

El lóbulo frontal, es la parte delantera del cerebro, y es ahí donde se ha experimentado el aumento más significativo. La corteza ha crecido un 40% en un millón y medio de años, un incremento que ha afectado sobre todo a la parte frontal, que ha pasado a ocupar el 28% de la corteza humana total (Sanmartín, 2004).

Sanmartín (2004) señala la existencia de comportamientos violentos que pueda estar relacionados con problemas asociados con la amígdala y su interconexión con la corteza prefrontal. Aunque matiza acerca de la falta de consenso de la exactitud de las cifras, atribuye un 20% a prejuicios derivados de lesiones o posibles mutaciones genéticas que provocan alteraciones en el comportamiento (Sanmartín, 2004).

La corteza prefrontal está relacionada directamente con la toma de conciencia de las emociones, es decir, con los sentimientos, ideas y reflexiones, así que las decisiones a la hora de inhibir actitudes violentas dependerán en gran medida del cuidado y la salud de esta zona del cerebro en edades tempranas. Una

zona del cerebro que se ocupa específicamente de aquellas reacciones alejadas de lo espontáneo, lo que el individuo ejecuta de un modo instintivo.

El naturalista Konrad Lorenz (2005) utiliza las analogías extraídas del mundo animal en los enfrentamientos intraespecíficos para extrapolarlo al ser humano. El autor se alinea con las tesis de Charles Darwin (2008) y Sigmund Freud (1993), que consideran el instinto de agresión como una cualidad innata en el ser humano, entendido éste como un mecanismo del comportamiento biológicamente determinado que tiene su origen en la evolución filogenética y que por tanto se ha transmitido hereditariamente.

Lorenz (2005) distingue entre cuatro tipos de instintos superiores: el hambre, el miedo, el sexo y la agresión. Hay que precisar que las definiciones del naturalista toman como base sus estudios sobre animales, en concreto los llevados a cabo con ocas, por este motivo no resulta tan extrapolable a los seres humanos como la de otros innatistas que toman como punto de partida el estudio del instinto humano.

En la misma línea de investigación del comportamiento animal desarrollada por Konrad Lorenz se encuentra su coetáneo Niko Tinbergen (1989), también considerado como otro de los principales exponentes en el trabajo de campo sobre especies. La definición de Tinbergen hace hincapié en el concepto Darwiniano de selección natural al considerar el instinto como “Mecanismo nervioso jerárquicamente organizado que es sensible a ciertos impulsos cebadores, desencadenadores y directrices de origen tanto interno como externo, y que responde a esos impulsos mediante movimientos coordinados que contribuyen a mantener el individuo y la especie” (Tinbergen, 1989, p. 126).

Del mismo modo Lorenz (2005) entiende la respuesta agresiva no como una reacción a determinadas condiciones externas, sino como una reacción de espontaneidad. Así que el hecho de aislar los factores causantes no supondría la inhibición de la respuesta agresiva.

En *Sobre la agresión* (Lorenz, 2005) el naturalista ejemplifica a través de las acciones llevadas a cabo por un estornino en cautividad, relatando las acciones desarrolladas por el ave en un ritual de caza para el que no dispone de ningún tipo de presa.

El animal reproduce las acciones de búsqueda, localización y caza del insecto, hasta el punto de simular el momento en el que deglute su alimento con voracidad. A través de la observación del ave constata la acumulación de movimientos instintivos producidos al eliminar aquello que lo desencadena, y cómo no sólo produce un incremento de las acciones, sino que además origina cambios en el organismo. Tanto es así, que todo movimiento al que se le niega su posibilidad de descarga inquieta al animal hasta el punto de hacerle buscar aquellos estímulos que lo desencadenan.

Algo similar ocurre en los seres humanos cuando se obliga a pequeños grupos de personas a estar aislados dependiendo los unos de los otros. Esto sucede bajo la denominada *enfermedad polar*, que se da en aquellos grupos que no pueden expresarse ni discutir con otros miembros ajenos a su comunidad (Lorenz, 2005).

En este caso la acumulación de agresividad reprimida resulta más peligrosa cuanto mayores son los lazos que une a esos miembros. Los factores que fomentan la relación de los sujetos en comunidad decrecen produciendo una hipersensibilidad en el individuo hacia aquellos estímulos que desencadenan la agresión. Los gestos, acciones, o expresiones de los integrantes del grupo, provocan reacciones incomprensibles de ira de modo que algunos de ellos se ven obligados a abandonar el mismo espacio para que no se desencadene la agresión. Las acciones posteriores contra objetos inanimados, suponen una reorientación del movimiento para evitar las consecuencias violentas de la agresión.

Para Lorenz (2005), dentro del estudio del comportamiento los movimientos instintivos son elementos independientes del conjunto, inmutables en su forma e insustituibles. Estas acciones innatas que tienen una función conservadora de la especie, como por ejemplo alimentarse, pueden no estar causados por el hambre.

Los animales acostumbrados a cazar, a pesar de estar bien alimentados no pueden evitar las acciones propias de su especie como olfatear, buscar o lanzarse sobre su presa, instintos imprescindibles para su conservación.

En los seres humanos, todas estas pulsiones aportan cierta complejidad a su comportamiento debido a su cualidad independiente, de modo que unas pueden ayudar a otras, frenarse entre ellas, superponerse y sumarse en una misma pauta

de comportamiento o que finalmente el impulso más fuerte domine al otro. Konrad Lorenz (2005) define esas acciones instintivas como reacciones en la medida en que se producen por la instigación de un estímulo externo o de otra pulsión, puesto que solamente en ausencia de tales estímulos revelan su propia espontaneidad.

A este respecto Anatol Rapaport (1969) citado por (Montagu, 1978, p. 59) especialista en salud mental, matiza la idea del instinto como factor determinante de la conducta, reconociendo en principio que existen predisposiciones de origen biológico que influyen en las pautas de comportamiento. En su caso el matiz reside en la utilización de un léxico menos restrictivo, puesto que los innatistas hablan de predisposiciones biológicamente *determinadas* frente a las *influidas* a las que se refiere el doctor Rapaport.

El investigador contempla la presencia de instintos agresivos en el hombre que posteriormente son moldeados y reconducidos por una conducta simbólica aprendida, eso no quiere decir que los instintos desaparezcan, de este modo una predisposición hacia comportamientos agresivos se ve transmutada en impulso. Así que considera la posibilidad de que estos impulsos permanezcan en el hombre como un rasgo desadaptativo que dificulte su supervivencia.

Ashley Montagu (1978) utiliza el razonamiento del profesor Rapaport para tratar de reconducir la idea tradicional de la predominancia absoluta del instinto hacia la importancia del aprendizaje cultural. Para el antropólogo, las herramientas que precisan los seres humanos para desenvolverse en el contexto actual están más cercanas al uso de la inteligencia y la incorporación de nuevos conocimientos. El instinto resulta de mayor utilidad en especies que se desenvuelven en un medio biológico, puesto que éstos determinan reacciones a estímulos particulares. Por este motivo entorpecen las respuestas demandadas por la sociedad y resultan redundantes, de modo que el nuevo contexto no necesita reacciones frente a determinadas acciones, sino respuestas ponderadas para solucionar la diversidad de problemas con los que se encuentra.

La evolución de los humanos le ha alejado del resto de especies, hasta el punto de situarse en un universo donde su conducta está dominada por respuestas aprendidas y no por reacciones predeterminadas (Montagu, 1978).

Para el autor el ser humano crece, se desarrolla y funciona como un organismo de conducta en un entorno, aprendido y construido por el hombre. Un medio cultural que ha ejercido una presión selectiva sobre el individuo transformándole cultural y físicamente.

Aunque Montagu traza los límites a la hora de establecer analogías entre los instintos animales y los humanos, se sirve de los ejemplos sobre mamíferos del zoólogo Wyne Edwards para entender la inhibición de comportamientos agresivos en los animales. Aún afirmando la presencia de lucha cruenta en el reino animal, las especies se sirven de rituales que les otorgan la posibilidad de medir sus fuerzas sin necesidad de derramamientos de sangre.

La exhibición de sus fuerzas les permite predecir el posible resultado sin necesidad de llevar a cabo el combate o a través de pequeños gestos que denotan la superioridad frente al adversario. El objetivo de los animales no está relacionado con la aniquilación de su oponente, sino con relaciones jerárquicas, territorialidad y reparto de roles dentro de la manada (Montagu, 1978).

En las relaciones entre humanos hay que destacar las similitudes entre este modo de comportamiento animal y el concepto de violencia no patológica que Erich Fromm (2008) utiliza dentro de su taxonomía de la violencia desarrollada en *El corazón del hombre* (2008). El psicoanalista sostiene la existencia de agresiones entre individuos no perjudiciales como *la violencia lúdica o la violencia reactiva*.

En la primera de ellas la agresión es utilizada para ostentar destreza, sin la intención de acabar con el contrario, por lo que no existen sentimientos de odio ni impulsos de destrucción. Como ejemplo de este tipo de violencia utiliza los juegos de tribus primitivas al igual que los combates dentro de la esgrima budista zen, en los que la derrota del adversario es más bien una muerte simbólica sin consecuencias dramáticas. Por tanto, la motivación que impulsa al individuo guarda relación con la exhibición de sus destrezas, a pesar de que el impulso de destrucción pueda estar presente en el inconsciente.

En segundo lugar destaca por su carácter práctico la *violencia reactiva*, aquella que se emplea en defensa de la vida, de la libertad, de la dignidad o de la propiedad, ya se trate de uno mismo o hacia los demás. Esta violencia tiene su raíz en el miedo, ya sea real o imaginario, así que se trata de la forma más común de agresión. La violencia reactiva está enfocada al principio de conservación del

individuo, sin que necesariamente implique la desaparición del oponente. Es una violencia racional que toma conciencia de los medios que utiliza en función de la finalidad que persigue (Fromm, 2008).

Los defensores del carácter innato de la violencia se han servido del reino animal para establecer las comparaciones con los seres humanos, para Anthony Storr (2004) o Konrad Lorenz (2005), los *biologistas* más representativos, esta agresividad ha pasado a ser considerada como un acto instintivo, una reacción que escapa del poder de inhibición culturalmente aprendido.

En ocasiones el enfrentamiento entre los investigadores de la etología se ha convertido en un debate semiótico en el que el término *espontáneo* ha marcado la división entre ambas posturas. De ser así, los elementos inhibidores que limitan los comportamientos violentos sólo resultan efectivos en contextos determinados en los que el uso de la fuerza pierde su razón de ser, es decir, se vuelven inservibles. Aunque los innatistas admiten el poder de las normas sociales sobre la conducta del hombre, hacen hincapié en que la represión de un instinto no supone su eliminación, sino que adquiere una cualidad implosiva actuando contra el propio individuo y manifestándose en forma de enfermedad.

José Sanmartín (2004) utiliza como ejemplo significativo el estudio *Maltrato infantil en la familia*, (VV.AA, 2002) donde se recogen los datos de maltrato infantil intrafamiliar obtenidos a través de más de 3000 expedientes de protección al menor en cada una de las Comunidades Autónomas. El trabajo es un investigación de tipo cuantitativo con un diseño de encuestas que recoge información a través de entrevistas a psicopedagogos, responsables de colegios, guarderías y víctimas del maltrato.

Entre las conclusiones destaca la relación positiva entre padecer maltrato en la infancia y la posterior adopción del rol de agresor en la edad adulta, en estos casos se produce una transmisión generacional del maltrato debido a una conducta aprendida. Los resultados cifran en un 20% el porcentaje de casos de violencia causados por la influencia directa de factores biológicos, atribuyendo el 80% restante a factores ambientales derivados del entorno en el que se desarrolla el individuo.

Los factores sociales afectan y condicionan el comportamiento del individuo, pero nunca actúan como único desencadenante de la acción violenta.

Por este motivo resulta imprescindible extraer cuáles de esos factores tienen mayor influencia sobre la conducta social general y sobre la conducta violenta en particular. El desarrollo del individuo no puede diseccionarse del contexto en el que se lleva a cabo, por este motivo las hipótesis de quienes entienden la violencia como una conducta aprendida de origen social tienden a considerar los estímulos externos como determinantes.

En la última década, los teóricos *ambientalistas* que habitualmente han aparecido como diametralmente opuestos a los *innatistas*, han comenzado a considerar la posible interacción existente entre ambas perspectivas.

1.1.3. La violencia como consecuencia ambientalista.

El investigador Ashley Montagu (1990) ha resultado una de las voces más críticas frente a los trabajos de etólogos como Konrad Lorenz (2005) o Nino Tinbergen (1988), centrados en las teorías innatistas como consecuencia de la agresividad humana.

La flexibilidad en los matices de Montagu (1990) logra conjugar los factores biológicos frente a los ambientalistas a la hora de extraer conclusiones sobre la influencia de ambas perspectivas, siempre sin descartar el factor genético pero a la vez excluyendo su carácter determinante de la conducta.

Los investigadores partidarios de la corriente ambientalista, sostienen que el medio social condiciona en gran medida cómo se expresará la genética del individuo. En el desarrollo de la conducta humana, a diferencia de los animales, el dominio genético es inferior debido a su plasticidad y educabilidad, lo que le permite canalizar las expresiones creativas o destructivas resultantes de esa influencia genética.

Para Montagu (1990), los humanos son capaces de cualquier forma de conducta, puesto que la elección aparece condicionada por la socialización y el condicionamiento experimentado desde la infancia. No se trata de negar la contribución genética directa o indirecta sino de no encontrarse genéticamente determinado.

Los profesores Richard Gelles y Mary Cavanaugh (2004) han estudiado la influencia de esos factores externos que moldean la conducta, una serie de elementos que funcionan como estresores desencadenando episodios violentos.

Sus hipótesis persiguen desmontar los análisis que justifican las agresiones a través de factores individuales, un excesivo reduccionismo que plantea la agresividad como un suceso derivado de aspectos como la constitución corporal, la forma del cráneo, la genética, la existencia de psicopatologías o el abuso de las drogas.

Gelles y Cavanaugh (2004) han investigado el número de homicidios llevados a cabo por varones entre 18 y 24 años en Estados Unidos entre 1988 y 1991, constatando que es ocho veces superior al de Europa Occidental. También han desarrollado un trabajo similar sobre las tasas de homicidios en Estados Unidos entre 1900 y 2000 obteniendo como resultado continuas fluctuaciones de las cifras con alternancia significativa de valles y cumbres. Los investigadores han concluido que la disminución registrada en el número de homicidios se corresponde con periodos de bonanza económica, todo lo contrario que la aparición de picos que aparece asociada a etapas de recesión.

El estudio toma como referencia los datos extraídos del *National Research Council* (1993) para determinar cómo las estructuras sociales afectan sobre los individuos y condicionan sus comportamientos. Entre las que tienen mayor influencia sobre la conducta social en general y la conducta violenta en particular los autores han destacado: *la edad, el sexo, la posición en la estructura socioeconómica, la raza y la etnicidad.*

La *edad* y la violencia están fuertemente relacionados, los jóvenes entre 20 y 24 años son los más afectados por incidentes violentos, existe un incremento paulatino desde los 13 años hasta los veinte donde se alcanza el punto de mayor conflictividad. Los cambios hormonales son uno de los factores condicionantes en el desencadenamiento de comportamientos agresivos, al igual que la relación entre la edad y las estructuras socioeconómicas. Esta edad potencialmente peligrosa coincide con la incorporación de los jóvenes al mundo laboral, un factor concluyente para que no se produzca la exclusión ni marginación de los individuos por motivos económicos.

El *género* masculino está habitualmente relacionado con los episodios violentos y es a su vez el que tiene un mayor número de probabilidades de ser víctimas de una agresión: 61 de cada 1000 hombres frente a los 42,6 de cada 1000 mujeres.

Este aumento de las víctimas masculinas suele venir asociado a dos factores, por un lado la fisiología masculina que evidencia las diferencias biológicas, y por el otro el concepto de rol derivado de las funciones propias del género entre las que predomina la agresión.

Las acciones violentas están presentes en las diferentes capas de la estructura social, aunque no en la misma proporción puesto que las desigualdades y los recursos económicos aparecen como los principales desencadenantes. De este modo, las zonas marginales que sobreviven con escasez de recursos son más proclives a ser foco de agresiones y situaciones de elevada violencia.

La pobreza, el desempleo, la falta de servicios, los problemas para acceder a la vivienda y la falta de asistencia sanitaria funcionan como estresores propiciando la aparición de enfrentamientos violentos.

Por último, Gelles y Cavanaugh (2004) señalan la importancia de la *raza y la etnicidad*, especialmente en la sociedad norteamericana donde es significativa la violencia que implica a agresor y víctima ambos de raza negra. Los jóvenes entre 18 y 24 años tienen la tasa más alta de homicidios, seguidos por otras minorías como los indios americanos y los nativos de Alaska (Federal Bureau of investigation, 2002).

Los investigadores destacan también la dificultad a la hora de extraer conclusiones en los casos de agresiones sin muertes violentas, teniendo en cuenta que las minorías están más expuestas a recibir sanciones de los cuerpos del estado que los individuos de raza blanca. Aunque no se pueda hablar de una sola causa decisiva, los autores apuntan a una conjunción de factores como la desestructuración familiar, la integración social, la discriminación por parte de instituciones o individuos y el desempleo.

La acumulación de elementos que funcionan como estresores para el individuo no necesariamente condicionan el desencadenante violento, pero sí incrementa las probabilidades de que el sujeto aparezca implicado en un episodio violento (Sanmartín, 2004).

Los factores sociales relacionados con el desencadenante de enfrentamientos han sido incorporados a algunos de los modelos teóricos predominantes en el estudio de la conducta humana. La mayor parte de las

teorías del comportamiento violento se apoyan en la influencia del ambiente en el desarrollo de los instintos agresivos, a través de su capacidad para inhibirlos mediante la educación cultural. Por este motivo, es necesario un recorrido por las principales teorías del comportamiento violento con el fin de conocer sus consecuencias sobre el individuo.

1.2. TEORÍAS DEL COMPORTAMIENTO VIOLENTO.

La etología ha sido la primera ciencia en abordar el estudio del comportamiento animal que incluye a los humanos, y la correspondencia entre factores genéticos y aquellos que han sido adquiridos mediante el aprendizaje. Desde que en 1973 Konrad Lorenz, Karl Von Frick y Niko Tinbergen recibiesen el Premio Nobel por sus estudios sobre la conducta y el instinto, la etología ha pasado a ser considerada ciencia de pleno derecho incorporando a la psicología comparada que con anterioridad se había dedicado al estudio de la conducta animal y humana.

Posteriormente, la psicología ha tratado de integrar desde los aspectos derivados de la interacción del sujeto con su entorno, hasta las teorías innatistas centradas sólo en el condicionamiento genético (Igartua, Humanes, 2004). El aprendizaje mediante observación ha supuesto el punto de partida para explicar el desarrollo de conductas violentas, aunque las diferentes perspectivas han entendido esa asimilación de contenidos violentos en función de sus consecuencias sobre el individuo.

Entre las teorías más destacadas cabe reseñar, *la teoría del aprendizaje social, el modelo de desensibilización, la teoría de la catarsis, la preactivación o efecto priming y la transferencia de excitación.*

La teoría del aprendizaje social, plantea la asimilación de conductas por parte del individuo a través de la existencia de un patrón que actúa como referencia. El proceso de reforzamiento directo o indirecto de las acciones violentas fija el aprendizaje de éstas, del mismo modo que facilita la creación de modelos simbólicos que son asimilados por el espectador.

El *proceso de desensibilización* muestra al espectador como un individuo habituado a la recepción de contenidos agresivos, debido a una exposición

reiterada a los medios que le provoca una disminución de las respuestas emocionales intensas.

La *teoría de la catarsis* es la única hipótesis que imprime cualidades positivas a los contenidos de ficción violentas, puesto que a partir de su consumo el espectador libera sus tendencias agresivas de un modo controlado.

El *efecto primming*, supone la activación de pensamientos en el individuo como consecuencia de la observación de imágenes violentas, una serie de conexiones neuronales asociadas que facilitan la recuperación de pensamientos y emociones almacenadas previamente.

Por último, *la transferencia de excitación* se centra en la respuesta fisiológica del individuo durante la exposición a los medios de comunicación, puesto que el receptor sufre alteraciones biológicas que pueden ser registradas por los investigadores. La hipótesis pone de manifiesto la recuperación de sentimientos pasados a través de un nuevo estímulo, un modo de activar conductas agresivas sobrantes que a través de éste incrementan su excitación.

Tabla 1. Teorías del comportamiento violento

Teoría	Consecuencia	Precursor
Teoría del aprendizaje social	Aprendizaje vicario de conductas.	Albert Bandura (1976)
Modelo de desensibilización	Habitación afectiva.	Gleen Sparks 2002, Edward Donnerstein (1994)
Teoría de la catarsis	Liberación de impulsos agresivos.	Seymour Fleshbach (1984)
Preactivación o efecto primming	Activación de redes semánticas.	Leonard Berkowitz, 1984
Transferencia de la excitación	Activación y respuesta fisiológica.	Dolff Zillmann (1971)

Fuente: Elaboración Propia.

A partir de esta compilación de las principales teorías sobre las consecuencias de la agresión, se ha desarrollado cada una de ellas teniendo en cuenta la influencia constante entre ficción y realidad frente al aprendizaje de comportamientos violentos. La *teoría del aprendizaje social* se estudia en primera instancia debido a que ha sentado las bases de lo que supone el aprendizaje de cualquier tipo de conducta en el desarrollo del individuo, tanto de carácter positivo como negativo.

1.2.1. Teoría del aprendizaje social.

Las teorías que centran su actuación en el modelado simbólico y la imitación de comportamientos violentos en la ficción, tienen como origen los estudios del psicólogo Albert Bandura (1987). Para el investigador, la conducta humana es el resultado de la interacción del hombre con las diversas situaciones, entendidas como un todo y no como producto de cada uno de los factores por separado. El autor plantea el funcionamiento psicológico como una interacción recíproca continua entre determinantes personales, conductuales y ambientales.

A este respecto Bandura (1987) destaca el planteamiento de William Baum, el cual se refiere a la conducta como un sistema que se regula a través de una retroalimentación basada en los efectos inmediatos. Los organismos integran los datos que tienen que ver con la frecuencia con que las respuestas son reforzadas, para posteriormente regular la conducta en función de las consecuencias. De este modo, este tipo de análisis establece una relación entre los efectos de las consecuencias sobre la acción y la influencia del pensamiento.

La teoría social del aprendizaje de Albert Bandura plantea que las personas no están conducidas por fuerzas internas ni abandonados a los estímulos del medio. La psicología del ser humano funciona como una interacción recíproca entre los determinantes personales y aquellos que pertenecen al ambiente, por este motivo el aprendizaje se lleva a cabo de forma vicaria, reproduciendo las conductas de otras personas y registrando las consecuencias. Esta capacidad para reproducir modelos permite aprender por observación, sin necesidad del proceso basado en el ensayo y error, un método que supone un coste demasiado peligroso que pondría en riesgo a la especie humana.

En casos de conductas complejas como el aprendizaje del lenguaje, el uso de modelos competentes de referencia se vuelve imprescindible para alcanzar la competencia lingüística, de este modo el uso de símbolos permite la resolución de problemas sin tener que ejecutar todos los casos posibles al prever los resultados. Este tipo de aprendizaje social también viene caracterizado por su autorregulación, donde el individuo controla su actitud a pesar de estar inducido por factores ambientales.

De modo que se produce una acción recíproca en la que la conducta viene regulada por la influencia del propio sujeto y aquellas otras fuentes que tienen un origen externo. Estas conductas aprendidas pueden adquirirse por experiencia directa o por observación, todo lo contrario de aquellos factores biológicos que poseen un carácter innato y que posteriormente condicionan a través de la fisiología el desarrollo posterior de determinadas conductas (Bandura, 1987).

Para el autor, el aprendizaje por observación está compuesto y dirigido por cuatro procesos: *el proceso de atención, el proceso de retención, el proceso de reproducción motora y el proceso motivacional.*

El proceso de atención es el encargado de seleccionar aquellos rasgos significativos de la conducta que sirven de modelo, extrayendo los aspectos más significativos para la consecución del aprendizaje. En cada uno de los grupos sociales destacan determinados individuos que despiertan interés en función de su atracción interpersonal, un elemento imprescindible para la asimilación de la conducta.

La asociación resulta determinante a la hora de delimitar qué conductas se observarán de un modo reiterado debido a su proximidad, a este respecto hay que destacar que la pertenencia al grupo por parte del individuo favorecerá la asimilación de conductas tomadas de su modelo.

Una de las principales cualidades de los medios de comunicación de masas reside en su capacidad para modelar conductas de todas las edades durante largos periodos de tiempo, en especial la televisión, un paradigma de modelo simbólico que ha desplazado el arquetipo tradicional de familia.

El proceso de retención es el mecanismo que posibilita a los individuos recordar aquellas actividades que le han servido de modelo, el observador precisa de la representación en la memoria a través de la capacidad de simbolización.

Esto permite la reproducción de conductas una vez que el patrón de referencia ya no está presente en su contexto.

El aprendizaje por observación se basa en la representación mediante imágenes y en la representación verbal, la forma simbólica de la memoria permite a los humanos aprender una determinada conducta mediante la observación.

El proceso de reproducción motora se ocupa de transformar las representaciones simbólicas en acciones que sintonicen con la plantilla en cuestión, para así reproducir el comportamiento con éxito a través de la organización espacial y temporal de las respuestas. Dicho proceso se lleva a cabo mediante la organización cognoscitiva de las respuestas, por tanto su puesta en funcionamiento y su perfeccionamiento se produce a través de la retroalimentación.

Aprender una conducta no supone su posterior ejecución, las posibilidades de que finalmente se exteriorice dependen de las consecuencias que suponga ponerla en práctica. Si la conducta recibe la aceptación de los demás, el individuo tendrá una mayor predisposición a ejecutarla, por el contrario si tiene efectos punitivos tenderá a inhibir dichos comportamientos. Del mismo modo el individuo activa su autoevaluación reaccionando a su propia conducta, así la reproducción de las actitudes aprendidas por observación están también condicionadas por este filtro personal.

Los procesos motivacionales aparecen como condicionantes a la hora de fijar una conducta, aunque el aprendizaje no necesariamente ha de atravesar cada uno de los estratos hasta llegar al modelado.

El modelo puede mostrar reiterativamente las respuestas deseadas, instruyendo a los individuos para que reproduzcan sus conductas y ayudándoles en sus acciones físicas. Si finalmente les premia con una recompensa en sus aciertos, los sujetos acaban reproduciendo las mismas respuestas (Bandura, 1987, p. 40)

En la siguiente tabla se exponen la totalidad de los procesos que dirigen y componen el aprendizaje por observación, tomando como punto de partida el modelo del aprendizaje social.

Tabla 2. Procesos del aprendizaje por observación

Proceso de atención	Proceso de retención	Proceso de reproducción motora	Proceso motivacional
Estímulo modelo	Codificación simbólica	Capacidades físicas	Reforzamiento externo
Discriminabilidad	Organización cognoscitiva	Disponibilidad de respuestas componentes	Reforzamiento vicario
Complejidad	Repetición simbólica	Auto-observación de repeticiones	Auto-reforzamiento
Prevalencia	Repetición motora	Retroalimentación	
Valor funcional			
Características del observador			
Capacidades sensoriales			
Grado excitación			
Disposición perceptiva. Reforzamiento			

Fuente: Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid. Espasa, Calpe.

La teoría del aprendizaje social plantea cómo la influencia de los modelos se produce principalmente por su función informativa, los individuos expuestos a éste adquieren representaciones simbólicas que les sirven de ayuda para realizar las acciones adecuadas. El aprendizaje por observación se lleva a cabo a partir de los procesos anteriormente descritos, desde la atención y retención hasta la posterior reproducción que concluye cuando se ha logrado reforzar lo aprendido.

A partir de los estudios de Bandura, investigadores como Edward Donnerstein (2005) o Leonard Berkowitz (1996) han desarrollado una serie de modelos que analizan la influencia de contenidos violentos sobre el espectador, haciendo hincapié en aspectos como la pérdida de sensibilidad frente a la violencia.

1.2.2. Modelo de desensibilización.

La tesis principal que sostiene la teoría de la desensibilización propone un espectador acostumbrado a la recepción de contenidos violentos, puesto que la sobresposición ha alterado su percepción de las acciones agresivas. Esa visión continuada sirve como aprendizaje inconsciente, un modo de resolver los conflictos a través de la acción violenta previamente interiorizada mediante el visionado del hecho violento (Igartua, Humanes, 2004).

Edward Donnerstein (2005) distingue entre tres tipos de efectos provocados por la violencia televisada: *el aprendizaje de actitudes y conductas agresivas, la insensibilidad ante la violencia y el temor a ser víctima de la violencia*. El informe del primer año del *National Television Violence Study* (NTVS, 1994), se analiza la cantidad y el contexto en el que aparece la violencia en la televisión norteamericana, desarrollando una investigación longitudinal sobre tres años de contenidos. En total 2500 horas de programación seleccionadas de modo aleatorio desde las seis de la mañana hasta las once de la noche.

Entre las conclusiones destaca sobre todo la toma de conciencia del público respecto al hecho violento, al reconocer que el visionado de dichos contenidos pueda ayudar a la aparición de comportamientos agresivos. También hace hincapié en cómo esa observación reiterada convierte al espectador en un individuo más insensible frente a las agresiones, imbuido de falsos temores respecto a la implicación como víctima en un enfrentamiento.

Los estímulos que se producen de un modo reiterado en el individuo pasan a formar parte de su cotidianidad, limitando su impacto en la persona, por este motivo la ficción precisa de dosis más elevadas de violencia para seguir conmoviendo al espectador (Perse, 2001). La observación de contenidos violentos deja de producir rechazo por su parecido a la realidad, de este modo se

inhiben las reacciones emocionales negativas frente a los actos de agresión convirtiendo la observación en disfrute y entretenimiento para el público.

Gleen Sparks (2002) resalta la necesidad de los directores cinematográficos por intensificar la violencia en algunas de las secuelas norteamericanas, *El Padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) o *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982) han aumentado considerablemente su cifra de muertos. De un modo similar en el caso de *El Padrino* ha pasado de los 12 asesinatos de la primera entrega a los 53 de la parte tercera, *Robocop* cuenta con 32 muertes por violencia en la cinta inicial y su secuela 81, por último, la primera entrega de *Rambo* que incluía 62 muertes llegó en la trilogía a alcanzar las 111 (Igartúa, Humanes 2004).

La presencia de violencia reiterada es utilizada para sorprender y cautivar a un público cada vez más acostumbrado a las muertes violentas en la ficción. La respuesta emocional negativa queda adormecida frente a la excesiva cotidianeidad del hecho violento, así que el espectador rebaja su empatía hacia la persona agredida y aumenta la probabilidad de utilizar respuestas agresivas. El hecho de no asociar las respuestas agresivas con acciones negativas propicia la aparición de comportamientos violentos.

1.2.3. Teoría de la catarsis.

Desde que en la década de los 50 Seymour Fleshbach presentase sus hipótesis sobre el concepto de la catarsis, la comunidad científica ha mostrado ciertos recelos para asumir la posibilidad de que la ficción violenta pudiese desarrollar en el individuo cualidades liberadoras. Las investigaciones de Feshbach se centraron en demostrar cómo el individuo descargaba sus impulsos agresivos de forma inocua a través de fantasías sobre violencia o mediante descripciones de fantasías llevadas a cabo en el laboratorio (Bryant, Zillmann, 1996)

El estudio se llevó a cabo con jóvenes residentes de escuelas y otros que se encontraban en centros de tratamiento. Los integrantes fueron sometidos a un seguimiento previo y posterior al periodo de investigación, del mismo modo durante seis semanas se controló el consumo de contenidos agresivos a los que eran expuestos.

Como resultado el investigador constató que los chicos que habían sido expuestos a contenidos no violentos manifestaban niveles más altos de agresión física contra sus compañeros que aquellos que sí consumieron este tipo de programas. Por tanto, el autor establece que aquellos individuos con capacidad imaginativa desarrollada puedan llegar a reducir su ira a través del visionado de estas imágenes (Bryant, Zillmann 1996).

El periodo de mayor esplendor de la teoría de la catarsis transcurrió entre 1960 y 1970, cuando los terapeutas recomendaban la expresión de los sentimientos agresivos como método para evitar enfermedades. Así que el sujeto debía comunicar su ira con el objetivo de que los impulsos no se intensificasen.

Los partidarios de las teorías catárticas señalan la represión de la agresión como una constante desde los primeros años de vida, desde que las advertencias parentales inhiben cualquier comportamiento que suponga una ruptura hacia la norma socialmente establecida.

Leonard Berkovitz (1996) se refiere a los trabajos del psicoanalista Otto Fenichel a la hora de argumentar cómo las terapias de juego pueden beneficiarse del elemento catártico. Mediante el ejercicio lúdico los jóvenes liberan estos impulsos agresivos hasta conseguir el desbloqueo de la persona: el redireccionamiento del impulso agresivo es utilizado contra objetos tales como juguetes convirtiendo en inocuo el desencadenamiento de la violencia. De un modo similar se emplea las visualizaciones simbólicas de personas desencadenantes del hecho violento, actuando sobre elementos que suplantán la presencia de aquellos que actúan como rivales de los jóvenes.

La diferenciación entre las agresiones presentes en el juego y aquellas que persiguen un objetivo violento, ha sido puesta de manifiesto por el guionista Gerard Jones (2002) en *Matando monstruos*, donde plantea un uso controlado de la agresividad circunscrita al terreno de la fantasía donde el uso de la violencia queda fuera de lo lúdico. Las luchas entre niños mediante un lenguaje y acciones de confrontación se llevan a cabo en una dimensión alejada de la realidad, esto implica que una agresión verdadera devuelve a los niños a esa esfera de lo real precipitando el final del juego.

Para el escritor, la catarsis requiere de un periodo previo de estimulación de las emociones antes de la liberación de éstas, no basta sólo con la exposición

hacia contenidos de acción. Jones (2002) señala que en el caso del uso de videojuegos violentos, se ha detectado niveles altos de norepinefrina, conocida como la hormona del estrés, que aparece también en los momentos de lucha o huida del individuo. Una presencia que coincide con la aparecida tras realizar deportes como el tenis o el atletismo. Por tanto, los niños sobrestimulados frente a escenas de *Pokemon* imitando sus acciones de un modo reiterativo hasta quedar exhaustos, posteriormente pueden alcanzar un estado de relajación fruto de la descarga (Jones, 2002).

El autor se refiere a las investigaciones llevadas a cabo por Penny Holland (2000) en parbularios británicos, para entender la dualidad de la agresividad tanto a corto como a largo plazo. En los experimentos se permite a un grupo de niños usar pistolas de juguete frente al resto de los niños que se les proporciona juguetes ordinarios. Aunque en principio se percibe que los juegos poseen un contenido agresivo, posteriormente el investigador constata que el ambiente de la habitación se vuelve notablemente más relajado percibiendo la liberación de energía de los niños a través de esa simulación violenta que supone el juego infantil (Jones, 2002).

Ageliki Nicolopoulou (1997) ha estudiado la presencia de elementos agresivos en las narrativas de los niños, donde la violencia está presente en la mayor parte de historias y siempre como componente que permite al niño airear sus pulsiones mediante el uso del relato. El investigador resalta la utilización que llevan a cabo los pequeños mediante los cuentos, como modo de explicar el mundo, para expresar y analizar temas emocionales o manejar y resolver simbólicamente dichos temas.

El significado surge de las interacciones entre niños y su entorno social, así que revela la influencia del contexto socio-cultural en la comprensión de conceptos específicos por parte de los niños.

Las narrativas de éstos permiten ordenar y examinar sus pensamientos, puesto que son empleadas para explicar sus mundos, resolver problemas, participar en su cultura y ayudar a la construcción del yo. Los experimentos basados en narraciones de los menores se han realizado a través del dictado de los relatos a los investigadores, con el uso de una codificación que respeta la terminología empleada por los niños.

Del mismo modo, Chiara Bacigalupa y Cheryl Wright (2009) analizaron un total de 558 cuentos, dictados por 201 niños de entre dos y seis años de edad para realizar un estudio sobre la inclusión de elementos violentos en la creación de los relatos.

El experimento se llevó a cabo durante dos años de periodo escolar, poniendo de manifiesto la reiterada presencia de verbos relacionados con las diferentes formas de agresión. De un total de 558 cuentos, 290 contenían elementos agresivos, y las acciones más utilizadas por los niños eran *pelear*, *morir*, *comerse y matar*, y solían darse una sola vez y en cuentos poco extensos.

Entre las conclusiones cabe destacar que los personajes principales de estos cuentos pertenecían al mundo de la fantasía, frente a un 7% de los relatos que carecían de elementos fantásticos. La mitad de los cuentos de corte realista incluían animales agresores como cocodrilos, tigres, tiburones, perros o serpientes. Los animales eran los personajes más populares apareciendo en un 46% de los cuentos agresivos frente a los superhéroes que figuraban en un 27% .

Bacigalupa y Wright (2009) concluyeron destacando la capacidad liberadora del uso de elementos agresivos en las narraciones, puesto que los cuentos parecían aportar una modo de evasión importante para explorar la agresión a la que en ocasiones están expuestos los niños. Los autores también hacen hincapié en la necesidad de crear espacios seguros y supervisados, donde los menores pudieran expresar su curiosidad y sus ideas acerca de la agresión.

La hipótesis derivadas del concepto de catarsis han destacado principalmente por su enfoque singular respecto a las consecuencias sobre la exposición a la violencia, remarcando unas cualidades positivas frente al resto de modelos teóricos que ahondan en las connotaciones negativas inherentes a cualquier tipo de imagen agresiva.

Teorías como el efecto *primming* constituyen el reverso del modelo catártico, al plantear la observación de este tipo de contenidos como catalizador de ideas violentas.

1.2.4. Teoría de la asociación cognitiva o primming.

Leonard Berkowitz (1984) fue el primero que postuló la teoría que establece la influencia de los medios de comunicación sobre la audiencia a través de

asociaciones de ideas. Sus investigaciones han explicado cómo el sujeto al presenciar, leer o escuchar un suceso, en su mente activa significados similares en periodos cortos, del mismo modo que esos pensamientos despiertan otras ideas que mantienen a su vez una relación semántica.

Este modo de adquirir información a corto plazo a través de un estímulo o hecho ha sido denominado por Berkowitz como efecto *cebado*. La mayor parte de sus estudios han versado sobre esa transmisión de ideas provocada por el cine, la televisión y los informativos, siempre entendida como un efecto a corto plazo sobre el sujeto.

Robert Wyer y Thomas Srull (1981) desarrollaron una investigación en la que pidieron a los participantes que formaran frases con tres o cuatro palabras determinadas, entre las que había algunas con connotaciones agresivas y otras de un carácter neutro.

Inmediatamente después, una hora más tarde o un día después se les entregó una descripción del individuo destinatario, indicándoles que expresaran su opinión sobre él. Los investigadores evidenciaron cómo el incremento de frases agresivas hacía que la opinión sobre la persona se volviese más negativa. El uso de un vocabulario violento al construir frases había producido la activación de pensamientos hostiles, una serie de ideas que a su vez habían condicionado la descripción de la persona.

El experimento también constató la duración de estas asociaciones de ideas, puesto que el aumento del factor temporal conseguía diluir el sentimiento inicial de hostilidad (Berkowitz, Eunkyung, 1996).

De un modo similar a los experimentos llevados a cabo con textos escritos, también se ha comprobado la asociación cognitiva en las interacciones sociales. Timothy Wilson y John Capitman (1982) realizaron un estudio solamente con participantes masculinos. Mientras uno de los grupos leía una historia romántica de "chico encuentra chica" el otro por el contrario disponía de una historia de control. Finalmente aquellos que habían leído la historia de pareja cuando acabó la prueba tuvieron una predisposición distinta hacia las mujeres, dialogando, observando y sonriendo más que el segundo grupo.

También en el estudio de los videojuegos se ha investigado el *efecto primming*, debido a las altas dosis de violencia que contienen y el consumo indiscriminado por parte de niños y adultos.

Craig Anderson y Catherine Ford (1987) investigaron los videojuegos medianamente violentos y aquellos que resultaban muy violentos. Los participantes utilizaban videojuegos divididos en estos dos grados de agresividad y otro tipo de juego en el que no tenían control. Posteriormente se analizaba el grado de hostilidad, ansiedad y depresión. Las reacciones hostiles de los jugadores habían crecido en ambos juegos en relación con el grupo de control. Ambos incrementaron su actitud acorde a la intensidad agresiva del videojuego, aunque sin una diferencia entre ellos demasiado significativa. Sin embargo, cuando se explicó a ambos grupos los efectos perjudiciales de la exposición a los videojuegos, el grupo del videojuego con más acción respondió de un modo muy hostil en comparación con el otro grupo.

Para Eunkyung Jo y Leonard Berkowitz (1996), el principal impulsor de la teoría del primming, hay un gran número de estudios que prueba la existencia de la asociación de ideas como motor de la hostilidad y los comportamientos agresivos, pero no necesariamente se puede aplicar a la totalidad de los actos violentos. A este respecto distingue entre una serie de factores que actúan como condicionantes potenciando o inhibiendo en diferentes casos la respuesta agresiva por parte del individuo: *el significado de la comunicación, el castigo de la agresión, la identificación con el personaje, el distanciamiento hacia la violencia, el reconocimiento de la ficción violenta y la reactivación de estructuras asociativas* (Berkowitz, Eunkyung, 1996, p. 77).

El significado de la acción violenta condiciona la recepción del contenido, de modo que representaciones agresivas como las de deportes de contacto no necesariamente activan deseos y sentimientos violentos.

Existen representaciones violentas en los medios, que al igual que los deportes de combate no tienen por qué activar ideas y sentimientos de agresividad en el espectador. Del mismo modo, incide en la idea de que generar hostilidad en la persona no necesariamente debe traducirse en acciones violentas, puesto que la presencia de este único elemento no puede desencadenar la violencia .

También el significado que los espectadores dan a la comunicación condiciona la recepción de los contenidos, así que los pensamientos asociados a la agresividad sólo se activan si el espectador los considera violentos. Por este motivo los espectadores de deportes de contacto presencian los combates como enfrentamientos entre atletas que utilizan la técnica y la destreza para ganar, de modo que no se produce una activación agresiva del espectador.

Leonard Berkowitz y Joseph Alioto (1973) llevaron a cabo un estudio basado en este tipo de deportes, un trabajo sobre cómo el significado que atribuye el observador a las acciones condiciona las consecuencias agresivas del individuo. Partiendo del concepto de agresión como el deseo consciente de herir a otra persona, plantearon la hipótesis de que los deportes de contacto tenían más probabilidades de estimular comportamientos agresivos cuando el espectador interpretaba las acciones de los deportistas como agresiones intencionadas.

El experimento se llevó a cabo con universitarios masculinos, a los que previamente se les había estimulado hasta producir en ellos un estado de enfado. Posteriormente, se les expuso a una pieza corta en la que se mostraba un combate deportivo o un partido de fútbol. Los espectadores debían hacer una interpretación de las imágenes según las considerasen agresivas, o por el contrario una manifestación deportiva. En el primer caso se suponía que los oponentes intentaban herirse, al contrario del otro ejemplo en el que eran considerados deportistas.

Después del visionado, se animó a los universitarios para que se vengasen de aquellos que les habían hecho enfadar antes del visionado de las imágenes. Finalmente aquellos que consideraban las acciones como agresivas tuvieron una respuesta de castigo mayor hacia los provocadores del enfado, constatando cómo la interpretación de las acciones condicionaba la respuesta agresiva por parte del individuo.

Para los autores, considerar un acto como agresivo no implica en la mayoría de los casos la estimulación de ideas violentas, *el castigo de la agresión* condiciona ese proceso de mimesis. Cuando el sujeto es testigo de una acción violenta que tiene consecuencias punitivas para el agresor, el observador difícilmente copiará la conducta violenta.

Berkowitz (1996), se refiere a los trabajos del investigador David Philips que estudió las secuelas que producían las sentencias de muerte en los años setenta en Estados Unidos. Tras analizar los casos constató que existía un pequeño descenso temporal de asesinatos, tres homicidios menos después de cada una de las ejecuciones en todo el país, una disminución que estaba relacionada directamente con la cobertura mediática de la ejecución, de modo que los casos con gran atractivo para los medios eran aquellos que verdaderamente contribuían al descenso de los asesinatos (Berkowitz, 1996).

El proceso de *identificación con el personaje* es aplicable a la mayor parte de espectadores expuestos a contenidos de ficción, unas veces motivados por las cualidades atractivas de los personajes o tal vez otras por la similitud de afinidades entre personaje y espectador.

El grado de identificación con los personajes condiciona la influencia que las imágenes producen en el espectador, el público que es capaz de situarse en el lugar del personaje tiene más probabilidades de producir y activar ideas y reacciones violentas como respuesta frente a una posible agresión.

Jacques Philippe Leyens y Steve Picus (1973) realizaron una investigación en la universidad de Wisconsin- Madison, donde los estudiantes debían pensar que eran uno de los contrincantes de una escena de boxeo en la que desconocían que su personaje sería el vencedor del combate.

Después de que el personaje ganador venciese de un modo violento a su oponente, dicha acción había provocado en los estudiantes reacciones punitivas hacia personas que les habían perturbado con anterioridad al combate (Berkowitz, 1996).

Puesto que previamente se ha expuesto cómo la excesiva identificación produce ideas agresivas, el distanciamiento de la violencia frente a las imágenes de los medios puede producir un efecto inverso. Ya que esta falta de reconocimiento dificulta la asociación cognitiva, de modo que se produce la inhibición o disminución de sentimientos hostiles. Para lograr el distanciamiento durante la exhibición de escenas violentas, el espectador puede recurrir a la búsqueda del placer estético, de este modo el centro de atención deja de ser el hecho violento en sí mismo.

Leonard Berkowitz (1926), expone cómo los críticos cinematográficos no están expuestos directamente a esa activación de la agresividad debido a su análisis segmentado de la obra ya que estos profesionales se centran en aspectos estético y artísticos, no en el detallismo del acto cruento (Berkowitz, 1996).

La exposición de los espectadores frente a las agresiones no siempre es similar, una misma imagen violenta puede provocar cierta indiferencia o por el contrario sumir al individuo en una escena de terror de la que forma parte.

El reconocimiento de la ficción violenta crea distancia entre las agresiones y el individuo, mediante la activación de un estado de conciencia, es decir, interpretar la realidad sin temer a sus consecuencias puesto que no está sucediendo. Esta toma de conciencia de la ficción disminuye el efecto de las agresiones sobre el espectador, de modo que su observación no implicará necesariamente una activación de ideas hostiles o violentas.

Seymour Fleshbach (1972) llevó a cabo un experimento para conocer la influencia de la realidad en la percepción de la violencia, para ello presentó a un grupo de niños una película que versaba sobre una revuelta en un campus. El investigador informó previamente a los jóvenes de que la cinta que iban a visionar relataba un hecho ficticio que nunca había sucedido.

Posteriormente repitió la acción con otro grupo de jóvenes, sólo que esta vez incidió en que las imágenes que habían visto eran reales. Cuando finalmente se les dio la posibilidad de castigar a un compañero poco tiempo después, aquellos que interpretaron la película como ficticia resultaron menos agresivos que quienes habían visto los contenidos como parte de la realidad.

Las imágenes interpretadas como reales habían afectado a la audiencia hasta el punto de activar sentimientos agresivos a través de la asociación de ideas (Berkowitz, 1996).

Al igual que en el resto de estudios sobre la asociación de ideas, Berkowitz (1996) utiliza de nuevo el concepto de *cebado* para comprender cómo las escenas violentas quedan almacenadas en el individuo, de modo que una actividad posterior al proceso pueda implicar la recuperación de esas ideas agresivas previas.

La reactivación de estructuras asociativas, alerta de la posibilidad de que estímulos del entorno no violentos puedan accionar el efecto cebado acumulado a través de imágenes agresivas.

En base a las teorías asociativas, Leonard Berkowitz (1996) recuerda cómo tras los asesinatos sucesivos del presidente Kennedy en 1963 y de su hermano Robert Kennedy años después, se temió que el senador Ted Kennedy pudiese ser víctima de un asesinato por la asociación de su nombre con el resto de las víctimas. La excesiva presencia en los medios y la asociación cognitiva con el resto de los hermanos podía llegar a activar el sentimiento de hostilidad acumulado previamente a través del cebado.

1.2.5. Teoría de la transferencia de la excitación.

El concepto de transferencia de emociones desde un producto de ficción hacia el público plantea cómo el receptor de medios de comunicación y productos de ficción asimila los contenidos violentos, interiorizando la impronta que percibe de la exposición a cada uno de ellos.

El espectador experimenta una serie de cambios fisiológicos producidos por la observación de contenidos violentos, esta activación del organismo ha sido descrita como *activación* o *arousal*, en relación al estado de alerta que produce dicha exposición. Así que el individuo reacciona a través de una respuesta afectiva y fisiológica mediante el incremento de la tasa cardíaca o la aceleración del ritmo respiratorio.

Dolf Zillmann (1971), el principal impulsor de la transferencia de la excitación, considera que la experiencia de una emoción puede quedar almacenada de modo residual, hasta el punto de que una nueva situación de excitación provoque una reacción mayor que si no hubiese existido una estimulación previa. De modo que emociones sobrantes de hechos previos refuerzan e incrementan la actitud del individuo al enfrentarse a nuevas experiencias.

Para el autor la conducta emotiva es el resultado de la interacción de tres factores, en primer lugar un *componente de disposición* que supone una reacción motora inmediata, sin mediación cognitiva. Posteriormente un *componente de activación*, a través de un mecanismo de respuesta energética, entendido como la

actividad del sistema nervioso simpático que prepara para la acción. Y por último un *componente de la experiencia*, es decir la toma de conciencia de la respuesta motora y de la reacción de activación. Esto supone el control de la conducta emotiva, la valoración de la utilidad y lo apropiado de la respuesta, al mismo tiempo que posee la capacidad de alterar el curso de la conducta emocional y de la experiencia (Zillmann, 1971).

El investigador utiliza la transferencia de excitación para explicar la influencia de la publicidad a través del contexto en el que se desarrolla. Tomando como punto de partida los estudios de John Condry (1989) que sugieren el uso de la televisión para incrementar y disminuir el grado de excitación del individuo, Dolff Zillmann (1971) considera la existencia de efectos que permanecen tras esa excitación previa. La *teoría arousal* contempla que ciertos anuncios tendrán efectos distintos en función de su colocación dentro del programa. Los estados de ánimo inducidos por la programación televisiva interactúan con la publicidad para producir respuestas diferenciales en los espectadores. A este respecto los estudios de J. R. Kennedy (1971) concluyeron que los espectadores de programas de suspense recordaban menos el nombre de una marca aparecida dentro del programa que los espectadores de una comedia. Las actitudes hacia la marca anunciada eran más positivas entre los consumidores del programa de suspense que entre los espectadores de una comedia (Bryant, Zillmann, 1996).

De un modo similar Goldberg y Gorn (1987) estudiaron la coherencia establecida entre el contenido y la publicidad insertada en él, y cómo afectaban los anuncios televisivos en la felicidad y tristeza del espectador.

Los autores constataron que el estado de ánimo inducido por un programa tenía mayores efectos sobre la publicidad de contenido emocional más intenso que la publicidad con carácter informativa.

Kammins, Mark y Skinner (1991) retoman las investigaciones sobre contenido y publicidad, mediante el estudio del tono a través de la interacción de los estados de ánimo, para afirmar que los anuncios clasificados como tristes e introducidos en programas de un estado similar, tenían más posibilidades de tener una valoración positiva por la audiencia además de potenciar la intención de compra.

Los intentos de alternar contenidos melancólicos con publicidad de tipo cómico, demostraron el rechazo del público a una ruptura del tono inicial. Sin embargo, al utilizar un tipo de publicidad divertida en contenidos hilarantes el resultado era similar al extraído en el experimento inicial.

Entre las conclusiones más destacadas cabe reseñar la búsqueda del espectador hacia un estado de ánimo uniforme, a través de una sintonía entre contenido y publicidad. De este modo aquellos anuncios capaces de respetar el tono del programa, sin producir una ruptura emocional en el espectador, obtendrán mejores resultados por parte de la audiencia así como un mayor éxito de ventas (Bryant, Zillmann, 1996).

Finalmente, cabe destacar cómo la compilación de teorías del comportamiento violento manifiesta el distanciamiento entre las diferentes ramas de la ciencia centradas en la conducta del individuo como objeto de estudio, *la teoría del aprendizaje social, el proceso de desensibilización, el efecto primming, la teoría de la catarsis o la transferencia de la excitación*. Todas ellas formulan sus hipótesis a partir de una idea cultural del individuo comparable al concepto de *tábula rasa* propugnado por John Locke y Jean Rousseau, en la que el sujeto aparece como una tabla de cera sobre la que queda impresa su interacción con el entorno.

Para José Sanmartín (2004), el sujeto se presenta como un ser desprovisto de pulsiones e instintos agresivos, un receptor condicionado por la cualidad de los contenidos así como del entorno en el que se produce la asimilación de éstos.

Por tanto establecer conclusiones determinantes sobre el origen de la violencia resulta complicado debido a la excesiva compartimentación de las investigaciones, una situación resultante de la falta de interacción entre los trabajos centrados en procesos genéticos frente a los ambientales (Sanmartín, 2004).

La aproximación multidisciplinar del hecho violento puede proporcionar una visión de mayor complejidad que aúne ambas perspectivas, las actitudes innatas frente a las culturalmente aprendidas a través del estudio de los factores biosociales.

1.3. DEFINICIÓN DE VIOLENCIA.

Una de las principales dificultades a la hora de establecer una taxonomía de

la violencia, estriba en la falta de unificación de criterios para concretar la definición válida del término. El estudio y la clasificación de las agresiones precisa de una acepción que sea capaz de enmarcar los diferentes tipos de violencia, una cualidad semántica que permita su validación a escala global con posibilidad de ser incorporada por las diferentes culturas.

Como señala la Organización Mundial de la Salud en su *Informe mundial sobre la violencia y la salud* (OMS, 2002), la violencia es un problema ubicuo, presente en los medios de comunicación, en las diferentes comunidades, en el hogar, en el trabajo, en las escuelas y en las calles de cualquier ciudad.

Las cifras que este organismo contabiliza suma un total de 1´6 millones de muertes violentas al año, sin tener en cuenta los daños psicológicos y heridas producidas como consecuencia de ésta.

Es una de las principales causas de muerte en la población de edad comprendida entre los 15 y los 44 años, al mismo tiempo que es la responsable del 14% de las muertes de la población masculina frente al 7% de la femenina.

A pesar del carácter destructivo arrojado por las cifras, la OMS alerta de la falta de una definición clara del problema, debido a la imposibilidad de que ésta posea una exactitud científica. La idea de lo que representan comportamientos aceptables o inaceptables aparece influida directamente por aspectos culturales sometidos a una continua revisión, puesto que los valores de una sociedad y sus normas están en continua evolución (OMS, 2002).

La violencia, puede definirse de diversas maneras en función de quién la haga efectiva, ya sea desde una perspectiva punitiva en el caso penitenciario, hasta la empleada por la Organización Mundial de la Salud.

El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

Informe Mundial Sobre la Violencia y la Salud (OMS, 2002, p.5)

El informe distingue entre tres tipos de violencia, en función de quién sea el autor de ese acto y la persona sobre la que lo ejerce: *la violencia contra uno mismo, la violencia interpersonal y la violencia colectiva.*

La violencia contra uno mismo incluye la autolesión y el suicidio, pero además

va un paso más allá al contemplar el deseo de suicidarse y las acciones llevadas a cabo para lograr que su ejecución sea o no efectiva.

La *violencia interpersonal* está a su vez subdividida en dos categorías, la primera de ellas se da entre familias o parejas donde existe un lazo afectivo entre los implicados, se trata de una violencia que en muchas ocasiones puede tener el hogar como espacio donde se desarrolla aunque no tiene por qué darse en todos los casos.

La otra categoría es la violencia comunitaria, donde los individuos pueden conocerse o no, a este tipo pertenecen agresiones perpetradas fuera de casa como violaciones o violencia juvenil.

Por último, la *violencia colectiva* es un modo de agresión caracterizado por la pertenencia al grupo, donde el individuo puede actuar sólo o en compañía, atacando contra una persona o un colectivo, su diferencia principal es que en esta ocasión se realiza con un objetivo político, económico o social (OMS, 2002).

Para la organización, los ejemplos de agresiones como las de los padres hacia los menores, los castigos físicos de profesores hacia alumnos o el maltrato hacia la mujer, están más arraigados y tolerados en sociedades en vías de desarrollo. Ésta es una de las razones que dificulta la unificación de unos parámetros que sirvan de marco común en un escenario internacional.

Si la definición posee un carácter demasiado polivalente pierde su valor como herramienta de estudio y dificulta su taxonomía, el estudio cuantitativo y cualitativo precisa de una acepción cerrada y completa que permita su localización con exactitud. Las organizaciones y los Estados no pueden desarrollar intervenciones y programas en materias de prevención si desconocen qué acciones tienen un carácter violento (OMS, 2002).

En esta misma línea, con el objetivo de establecer una clasificación de la violencia desde su representación, Carlos Barrios Cachazo (2005) realiza un estudio empírico sobre la violencia audiovisual a partir de la creación de un índice de medida de la violencia en los contenidos audiovisuales.

Los sujetos participantes de la investigación son los encargados de decidir aquello que entienden como violencia, estableciendo los diferentes tipos presentes en el documento audiovisual compuesto por largometrajes.

A partir de aquí el autor pretende extraer la violencia audiovisual inferida

(denominada índice VAI) compuesta por cinco tipos de violencia: la *violencia física* en la que hay un contacto físico agresivo; la *violencia psicológica* que incluye violencia verbal, gestual o actitudinal, la *violencia ideológica*, que justifica concepciones irracionales de la existencia como el racismo o la xenofobia, la *violencia metodológica*, donde se ofrece detalladamente formas para crear violencia y la *violencia transgresora*, que vulnera mediante actos violentos las normas de convivencia (Cachazo, 2005).

Para Robert Litke (1992), si tomamos como referencia el origen del vocablo, etimológicamente la palabra violencia proviene del latín *violentia*, traducida como cualidad de *violentus*, que a su vez tiene su origen en *vis*, que significa fuerza y *lentus* que se traduce como continuo, así que *violentia* sería el que de un modo reiterado utiliza la violencia (Litke, 1992).

La *Real Academia de la Lengua Española* (2010), en su revisión sobre la vigésima segunda edición presenta en la primera acepción una aproximación a esa dificultad de concreción a la que se hacía referencia, en ella aparece definido como “la acción o el efecto de violentar”. Esta definición ya arroja la primera clave para localizar la violencia, puesto que teniéndola en cuenta habría que incluir también los suicidios al ser considerados agresiones contra uno mismo, de este modo las agresiones pueden llevarse a cabo contra otras personas o hacia el propio individuo mediante el suicidio o la autolesión (RAE, 2010).

Litke (1992) a partir del *Random House Dictionary of the English*, distingue además entre tres elementos diversos que introducen diferentes acepciones que no contempla la Academia de la Lengua. La primera se trata de la idea de intensidad en relación con fenómenos atmosféricos, de modo que se puede hablar de la violencia de una tormenta eléctrica o de violencia debido a la intensidad de una erupción volcánica.

También desde la idea de lesión, de modo que un accidente de coche o la rotura de ligamentos de un jugador, puedan resultar terriblemente violentos aunque se hayan producido ambos de un modo accidental

Por último la derivada de la fuerza física, que es la que comúnmente ha venido asociada al concepto de violencia y la acepción predominante en el diccionario español (Litke, 1992, p.161).

De un modo similar el *English Oxford Dictionary* (2012) habla de la violencia

como una acción de fuerza física que tiene como objetivo lesionar a individuos o propiedades.

En esta primera acepción introduce diferentes variedades de violencia: la de manifestaciones, contra la mujer, el temor a la agresión física, la de las pantallas y aquella que se ejecuta de modo ilegal por intimidación de fuerza física o sólo por su exhibición.

La segunda especificación es algo más inusual, ya que aporta una cualidad que hasta ahora había quedado fuera del resto de definiciones, la idea de que se pueda violentar mediante las emociones al hablar de la violencia de los propios sentimientos. Finalmente al igual que el *Random House Dictionary*, utiliza el concepto de violencia para denominar los fenómenos naturales y atmosféricos

La simplicidad y el carácter sintético de los diccionarios contrasta con las definiciones de pensadores como Yves Michaud, el filósofo francés en *La violence* (1986) aporta una de las definiciones de mayor lucidez que quizá haya quedado ensombrecida por la excesiva complejidad a la hora de aplicarla sobre los contenidos violentos.

Es cuando se produce una interacción entre personas de modo directo o indirecto, como persona o dentro de una colectividad y siempre que el daño sea contra su integridad física o moral, a través de sus posesiones o de participación simbólica o cultural.

(Michaud, 1986, p. 20)

En esta línea Julio Aróstegui (1994) de algún modo ajusta la definición de Michaud limando los aspectos simbólicos y culturales para centrarse en el concepto de imposición al definir la violencia como “Toda resolución o intento de resolución por medios no consensuados de una situación de conflicto entre partes enfrentadas, lo que comporta esencialmente una acción de imposición, que puede efectuarse, o no, con presencia manifiesta de fuerza física” (Arostegui, 1994, p.30).

Para el autor la violencia es entendida como una situación social que implica como mínimo a dos actores, descartando la clásica asociación que confunde violencia con el uso de la fuerza. La considera una forma extrema de anomia, una manifestación de la ausencia de normas dentro de un conjunto social. Del mismo modo, advierte de la dificultad para incluir las agresiones ejercidas por el poder dentro de dicha definición, puesto que el Estado legitima

el uso de la violencia hasta el punto de sacralizarla. El autor suscribe las tesis de Newton Garver (1968) centradas en la violencia personal frente a aquella que ejercen las instituciones.

Newton Garver (1968), citado por (Litke, 1992) distingue por un lado entre la violencia sobre la anatomía, y por el otro la violencia psicológica que violenta las propias decisiones del individuo, siempre teniendo en cuenta que ambos casos cuentan con formas personales e institucionales. Por este motivo sus estudios se centran en la importancia del poder como elemento coercitivo frente a la persona, un modo de violencia que habitualmente había quedado relegado a un segundo plano por la predominancia del estudio de las agresiones físicas (Garver, 1968).

Las teorías del Filósofo Newton Garver están fundamentadas dentro de una moral muy concreta, juzgando la conducta del sujeto desde el punto de vista de los derechos humanos fundamentales. Así que la ejemplificación que realiza se caracteriza por la transgresión de aquellos que resultan fundamentales, el derecho a la determinación sobre nuestro cuerpo, así como la posibilidad de tomar nuestras decisiones afrontando las consecuencias de los actos.

La violencia institucional puede manifestarse en forma de carga policial, el estado puede usar la fuerza física para reprimir a los ciudadanos o por el contrario puede segregar una etnia determinada ejerciendo una violencia psicológica hacia los miembros de dicha comunidad (Litke, 1992). Del mismo modo un país puede entrar en guerra contra otro utilizando la violencia armada o emplear sanciones y embargos que suponen también otro modo de agresión más dilatado en el tiempo como pone de manifiesto la *clasificación* de Newton Garver.

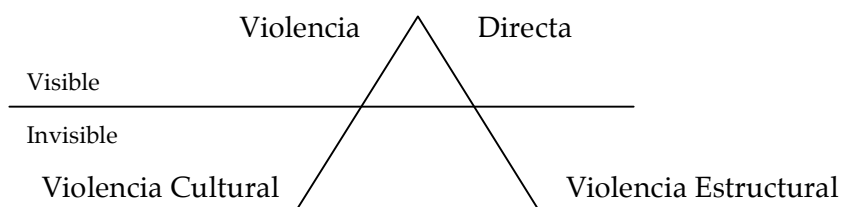
Tabla 3. Tipología de la violencia

	Física	Psicológica
Personal	Asaltos Violación Homicidio	Paternalismo Amenaza contra la persona Difamación
Institucional	Disturbios Terrorismo Guerra	Esclavitud Racismo Sexismo

Fuente: Garver, N. 1968 citado por Robert Litke, R. (1992). *Violencia y poder*. Pensar la violencia: Revista internacional de ciencias sociales (132), pp.161- 173

Del mismo modo, como señala Thomas Platt (1992) en sintonía con esta perspectiva, John Swamley distingue entre *violencia abierta y violencia encubierta*. Dentro del primero estarían las revoluciones, guerras o disturbios que a menudo se realizan mediante el uso de armas utilizadas para herir o matar a otros seres humanos. En el segundo caso, al igual que Newton Garver se refiere a la violencia desde instituciones, unas agresiones derivadas de las estructuras de poder. Como caso paradigmático utiliza el ejemplo del servicio militar, un modo institucional de ejercer la violencia que pone al descubierto la falta de libertad del individuo (Platt, 1992).

El autor Johan Galtung (1998), a través de su *triángulo de la violencia* define también los efectos visibles e invisibles como consecuencia de las agresiones. Para ilustrar las diferentes formas de confrontación, utiliza la forma piramidal de modo que los hechos violentos más comunes se muestren situados en el vértice superior. El punto más alto de la pirámide es donde se sitúa la *violencia directa*, ya sea física o verbal, es la más visible, considerada punta del iceberg asentada sobre la *violencia cultural y la violencia estructural*. Estas últimas son las que pervierten el sistema a través de las injusticias. La *violencia estructural* es aquella que apoya los razonamientos, ideas y pensamientos que posibilitan la violencia sobre los ciudadanos en situaciones que pueden ir desde la miseria o la marginación hasta la explotación. La *violencia cultural* se encarga de someter a una comunidad atacando los rasgos culturales que la caracterizan al mismo tiempo que sirve de justificación para desencadenar la violencia estructural y directa.



Fuente: Galtung, J (2003) *Paz por medios pacíficos. Paz y conflicto, desarrollo y civilización*, Bilbao, Gernika Gogoratuz.

Figura 1. Triángulo de la violencia

El sociólogo noruego ilustra de este modo el origen de la violencia directa, a

menudo tratada como un elemento desligado de las verdaderas causas subyacentes. Un tipo de violencia condicionado por el espacio en el que se desarrolla, puesto que los efectos que produce pueden ser indistintamente materiales e inmateriales. Johan Galtung (2006) incide en esa diversidad a través de las consecuencias que se producen en *la naturaleza, el hombre, la sociedad, el mundo, el tiempo y la cultura*.

De este modo la *naturaleza* ve esquilmos sus recursos por la acción del hombre, se trata de un daño visible y material que a su vez proyecta de nuevo una violencia inmaterial fundamentada en la superioridad del hombre y la falta de conciencia hacia su entorno natural.

Los efectos sobre los *hombres* son de tipo cuantitativo y tiene que ver tanto con el número de víctimas así como con aquellas personas empujadas a la miseria o desplazadas de sus hogares. La parte inmaterial y no visible es más bien un estado de ánimo que pueda ir desde apatía, sentimiento de pérdida o depresión hasta la adicción a la venganza y la victoria.

Dentro de la *sociedad* los daños materiales son sobre las infraestructuras, desde las vías carreteras o edificios que sirven de soporte al sistema educativo y sanitario hasta las agresiones hacia lo intangible que vulneran los derechos humanos, sus leyes, la cultura, instituciones y gobierno.

El *mundo* como sistema formado por elementos interrelacionados puede ver interrumpidas sus comunicaciones, los lazos comerciales y las transacciones sufren del mismo modo un daño visible y material. De un modo inmaterial esos perjuicios se traducen en una agresión global a la cultura y a la estructura del tejido mundial.

La violencia retardada se materializa en forma de mina, el *tiempo* muestra a víctimas de la genética como las causadas por el agente amarillo en Camboya, los daños invisibles tienen que ver con la transferencia de estructuras de una generación a otra, formas culturales heredadas dentro de una comunidad.

Las agresiones al patrimonio cultural durante los periodos de guerra suponen un intento visible por borrar las huellas que definen a una sociedad, en su aspecto inmaterial la violencia supone el deterioro de la capacidad para resolver los conflictos así como la proliferación de una cultura basada en el trauma (Galtung, 2006, p.29).

A este respecto las organizaciones, que consideran la violencia como el principal problema de salud mundial, tampoco encuentran con facilidad una definición unívoca para afrontar el problema. La riqueza y complejidad de las clasificaciones de Galtung ayuda a su estudio pero continúan dificultando su catalogación.

Los autores Fernández Villanueva y Concepción Revilla (2008) señalan el problema para cuantificar y clasificar la violencia, debido fundamentalmente a la diversidad de programas televisivos en los que aparece, obstaculizando la comparativa a partir de los datos recogidos. La obtención de los resultados está en función de la definición aplicada, es así que se produce cierta discrepancia al incorporar la violencia psicológica junto a la física. Los investigadores se refieren a la certeza cuantitativa del reconocimiento de la violencia física frente a la incertidumbre a la hora de delimitar el campo de las agresiones psicológicas. De un modo similar, la variedad de programas analizados que distingue entre realidad y ficción, estable metodologías de estudio diferentes que persiguen la resolución de diversos problemas (Villanueva, Revilla, 2008).

Definir la violencia con exactitud es el punto de partida para su estudio, puesto que ficción y realidad necesitan de unos códigos similares, ya sea para estudiar la sociedad a través de los informativos, como a la hora de cuantificar las agresiones presentes en el cine o las series de televisión.

1.4. VIOLENCIA EN LA FICCIÓN.

Las investigaciones centradas en la cuantificación de la violencia han tomado como referencia las líneas trazadas por sociólogos y organizaciones en la construcción de una definición válida. Para entender el modo en que se presenta esa violencia en la ficción, es necesario acotar una acepción que ayude a discernir entre los distintos tipos de violencia que puedan aparecer en los productos audiovisuales.

Para el presente estudio se ha desarrollado una definición de violencia que sirva en particular para el análisis de contenidos de ficción, incluyendo también aquellas acepciones que vinculan el término a la salud pública. Por tanto, se entiende por violencia la representación explícita de aquellas acciones físicas o verbales destinadas a producir un daño físico o psicológico, contra uno mismo o

hacia otros incluyendo el suicidio o la violencia contra animales.

Igartua et al. (2001) se refieren al proyecto de Indicadores Culturales que comenzó en 1967-1968 como uno de los intentos más destacados para medir la violencia en las pantallas. George Gerbner (1976) y su equipo crearon una serie de indicadores para medir la violencia, parámetros que iban desde los meramente cuantitativos (porcentajes con episodios de violencia) hasta los roles que desempeñaban los personajes principales. Aunque en un principio la investigación estaba centrada en la presencia de violencia en la televisión norteamericana, el trabajo perseguía un objetivo más ambicioso como el de conocer el papel de la televisión en la sociedad. Así que Gerbner hace un uso consciente del término *indicador*, para poder medir los aspectos culturales a través de este índice como sucede con los indicadores económicos y sociales.

La televisión es asimilada como un instrumento cultural que socializa conductas y roles sociales, de modo que el verdadero interés reside en su capacidad para el cultivo de asunciones básicas sobre la realidad social. Gerbner y su equipo se centraron en el estudio del análisis institucional de los medios, el análisis del sistema de mensajes y el análisis de cultivo. Para llevar a cabo el estudio sobre el mensaje toman en cuenta tres unidades de análisis: el programa como unidad, la acción violenta concreta y el personaje presente en cada uno de los programas.

Para Igartua et al. (2001) hay que destacar entre sus aportaciones la creación de una definición primigenia del término *violencia*, que en aquel momento todavía no incluía el estudio de la violencia psicológica. Para el equipo de Gerbner se considera que existe violencia cuando se da "la expresión abierta de comportamientos que implican forzar físicamente a otra persona (o a uno mismo como en el caso del suicidio), y por tanto incluye cualquier acción, en contra del deseo de uno, que cause heridas, la muerte (asesinatos) o la amenaza de herir o asesinar (Gerbner y Gross, 1976; Signorielli, Gerbner y Morgan, 1995).

En su definición sólo incluyen la violencia física a excepción de las referencias a accidentes y fenómenos naturales violentos en los que se ven implicados humanos, esto quiere decir que no considera hecho violento el acto natural por sí sólo.

El estudio de Gerbner toma como referencia tres indicadores para poder

medir la presencia de violencia: el primero de ellos es obtener el tanto por ciento de programas que contienen algún acto violento (*prevalence*), en este caso la unidad de análisis se refiere a la totalidad del producto. Posteriormente cuantifica las acciones violentas presentes en cada uno de los programas (*rate*), el número de acciones se divide por el número de programas (R/H) o por las horas de programación para conocer la frecuencia en el tiempo (R/H).

Finalmente estudia el rol que desempeñan los personajes (*role*), codifica tanto los perpetradores de actos de violencia como las víctimas de las agresiones.

Lo más significativo del trabajo de Gerbner es su capacidad para distanciarse de los efectos de la televisión en la formación de conductas agresivas. La investigación aporta una visión distinta de los efectos de las agresiones al interpretarlos como elementos simbólicos, concluyendo que la violencia en televisión era diez veces superior a la real al comparar los datos de los análisis de contenidos con cifras obtenidas de las tasas de criminalidad. La televisión en este caso estaba contribuyendo a legitimizar las actuaciones violentas al mismo tiempo que trazaba un perfil de sus víctimas más probables (Bryant, Zillmann, 1996).

En Estados Unidos el *National Television Violence Study* (NTVS) desarrollado entre 1994 y 1997 ha supuesto el trabajo más ambicioso y extenso realizado hasta la fecha con más de seis mil horas de televisión analizadas en diferentes franjas horarias.

Llevado a cabo en la Universidad de California en Santa Bárbara por diez investigadores (Barbara Wilson, Dale Kunkel, Daniel Linz, Edward Donnerstein, James Potter, Stacy Smith, Eva Blumenthal, Tim GrayMichael Berry y Carolyn Colvin) que realizaron un estudio longitudinal sobre la cantidad de violencia y el contexto en el que aparecían las agresiones en la televisión americana.

La diferencia con otros análisis de contenido estriba en el foco de atención, ahora lo verdaderamente importante no es sólo la cantidad de violencia sino la naturaleza y el contexto en el que se produce. Para el equipo de investigadores del NTVS violencia es "el uso de la fuerza física o cualquier amenaza creíble de que se va a usar con la intención de dañar a un ser vivo o grupo de seres vivos"(Igartua, Humanes, 2004, p.308) .

Están incluidas también las consecuencias físicamente perjudiciales para un

individuo o grupo que se sirve de medios violentos no explícitos. Dentro del análisis de contenido se focaliza la atención en tres tipos de acciones violentas: las amenazas creíbles, los actos de violencia y las consecuencias de los actos que no aparecen en los contenidos.

La unidad de análisis del estudio son los actos de violencia individuales, las escenas o secuencias violentas y el programa en su totalidad, los actos son juzgados como agresiones individuales que pueden enmarcarse dentro de una secuencia violenta en la que puede existir una agresión colectiva. Tanto las escenas como las agresiones forman parte de un todo que conforma el producto de ficción.

Para describir la violencia el propio Edward Donnerstein pone de manifiesto la naturaleza conservadora de la definición usada en el estudio. El resultado se basa en la compilación de conceptos asumidos por la mayoría de los investigadores donde el elemento principal es el uso o la amenaza creíble de que se va a usar la fuerza física, el *NTVS* hace hincapié en ese uso de la intencionalidad como factor indispensable para localizar el hecho violento. No tener en cuenta dicha premeditación por parte del agresor podría suponer juzgar como violencia los accidentes cotidianos, las bromas o cualquier tipo de intervención quirúrgica.

En España, Juan José Igartua (2001) y su equipo han utilizado una metodología similar a la empleada por George Gerbner, incluyendo las unidades de análisis anteriormente citadas para llevar a cabo el estudio sobre el mensaje. Aunque en este trabajo Igartua constata la necesidad de analizar el contexto en el que se desarrolla la agresión al igual que la validez de la violencia psicológica frente a la física.

La definición aplicada fue tomada del trabajo realizado en Finlandia por Mustonen A. y Pulkkinen, L (1997), donde entendían la violencia como “Una acción que causa o pretende causar un daño a otra persona o a uno mismo tanto de forma física o Psicológica, e incluyendo amenazas explícitas, conductas no verbales y explosiones de cólera dirigidas contra animales y objetos inanimados” (J.J Igartua, et al. 2001, p. 4).

La investigación encabezada por Igartua (2001), analizó la violencia presente en la ficción televisiva en las principales cadenas de difusión nacional en

España: TV1, La 2, Antena 3 y Tele 5. Durante una semana los autores realizaron una muestra estratégica de la programación de ficción en horario *prime time*, en total se grabaron 24 programas de ficción entre los que estaban incluidos tanto largometrajes como series de ficción.

El estudio concluyó que la violencia destacaba por su carácter multidimensional, ya que no existía un único tipo de violencia, la violencia psicológica adoptaba un perfil diferenciado de la física. También señalar que el nivel de violencia física era superior en los largometrajes que en las series en su mayoría producciones españolas.

El trabajo de Igartua detalla con exactitud los aspectos relativos al concepto de violencia pero no especifica las características que debe reunir una agresión violenta de tipo psicológico. A este respecto la Televisión de Argentina en su informe anual de la televisión abierta establece una clasificación del tipo de agresiones presentes en la ficción dentro de su trabajo *Índices de violencia de la Televisión Argentina* (COMFER, 2005) donde acota sin posibilidad de ambages la violencia física, la psicológica y la presencia de ambas dentro una misma unidad violenta.

Tabla 4. Tipos de violencia

Violencia Física	Violencia Psicológica	Violencia Física/Psicológica
Expresión de fuerza física	Perjuicio emocional	Convergencia de elementos.
Presencia o no de armas	Daño moral	
Intencionalidad	Vulneración de la autoestima	
Lesiones, ausencia de daño físico	Agresión verbal y gestual	
	Identidad	
	Desarrollo del individuo	

Fuente: Comité Federal de Radiodifusión (2005). *Índices de violencia de la televisión argentina*.

A la hora de juzgar si una imagen es violenta, el nexo de unión entre las distintas definiciones viene a ser la presencia de intencionalidad, el deseo explícito de agredir a la víctima. Los últimos trabajos de investigación han dejado patente la necesidad de ampliar la visión limitada impuesta por la preponderancia de la violencia física. Incluir la violencia psicológica y las amenazas verbales supone admitir la complejidad del hecho violento desde una visión multifactorial, de modo que facilita la utilización de parámetros similares que sirvan tanto al análisis de realidad como para estudiar la ficción.

La utilización de elementos comunes por parte de informativos y contenidos de ficción unifica el hecho violento con una puesta en escena similar, un modo de representar la violencia que se sirve de la realidad para construir los productos de ficción.

1.4.1 La búsqueda de la realidad en la violencia.

Los medios de comunicación son la primera fuente de contenidos que se ofrece como escaparate de las agresiones, la radio, la prensa, televisión e Internet sirven de vehículos propagadores de los actos violentos que ya forman parte de nuestra cotidianeidad.

El autor Gerard Imbert (1992) apunta a los medios de comunicación como los encargados de escenificar la violencia a través de las narraciones de los temas informativos. Estas agresiones se incorporan a la agenda de los medios en la modalidad de conflicto como si se tratara de manifestaciones políticas o deportivas, produciendo una ritualización del hacer violento, mediante una trivialización del tema (Imbert, 1992, p.88).

La violencia en los medios se establece como categoría apoderándose del campo informativo y contaminando el resto de contenidos mediante el amalgama de las diferentes formas de violencia. El sufrimiento real y las agresiones de los informativos compiten ferozmente con la violencia creada en los platós de cine y televisión. El objetivo de ambos es el mismo, atraer la atención de un público cada vez más acostumbrado a lo explícito, la sugestión ha sucumbido frente al exhibicionismo dolor.

Ficción y realidad están perdiendo sus cualidades, desnaturalizándose hasta llegar a perder su género, Los informativos son cada vez menos documentales, la edición se asemeja más a un *thriller* de acción. Jose Alberto García Avilés (2007) se refiere a la aparición del término infoentretenimiento para designar este modo de presentar la información como espectáculo. Ya no basta con servir de ventana al mundo, la información debe tener la agilidad y la tensión dramática de un buen producto de ficción (Avilés, 2007).

En España, a partir de la década de los 90 la competencia televisiva redirecciona las parrillas televisivas con el fin del monopolio televisivo, como consecuencia se impone el proceso de mercantilización de la información y la pugna de canales públicos y privados mediante la inclusión de contenidos de infoentretenimiento. Finalmente Los formatos optan por alteran su condición natural de formar, informar y entretener debido a la competencia surgida a raíz de la inclusión de nuevos canales (Avilés, 2007).

Para César Rojas (2000), este nuevo modo de informar se asemeja a lo que denomina *neoperiodismo*, en contraposición al periodismo tradicional, haciendo un uso de la información constreñido por el mercado, a través de los índices de audiencia y la presencia de publicidad. Un tipo de noticieros donde el mensaje está estructurado en función del impacto informativo, de modo que el mercado condiciona la presencia de espectacularización, dramatización y personalización de los hechos orientados a un espectador consumidor que destaca por su carácter emotivo.

Del mismo modo la narrativa cinematográfica clásica ya no resulta creíble para un espectador que conoce la verdadera representación de la violencia a través de imágenes reales que inundan la red. A este respecto Siegfried Krakauer (1996) distingue entre *propiedades básicas* del cine frente a las *propiedades técnicas*. Las primeras son las responsables de la calidad cinemática a través de la narración de aspectos de interés de la realidad física. Éstas tienen predominancia sobre los aspectos puramente técnicos de la realización, así que el uso de formatos, planificación o iluminación están en función del carácter realista del relato.

En el cine contemporáneo los directores evitan la perfección técnica con el objetivo de no resultar demasiado artificiosos, la composición del encuadre o los soportes rígidos ya no son efectivos, la imperfección se convierte ahora en

sinónimo de realidad, así que si la ficción violenta busca parecer veraz deberá revestirse de una pátina de amateurismo. La imagen violenta se vuelve imprecisa, el estilo de los reporteros de guerra que nos llega a través de los informativos ha dejado su huella en el cine, el modo de representar la violencia en los productos de ficción ha sido tomado de la imperfección que caracteriza a la vida real.

Imágenes fuera de foco, planos secuencia, ausencia de música, uso del teleobjetivo, imágenes sin editar, uso reiterado del *zoom*, empleo de panorámicas y planos generales para mostrar todo el desarrollo de la acción y el habitual movimiento compulsivo que produce la cámara sobre el hombro sin ningún tipo de soporte.

En ocasiones la lente se puede ver salpicada por el agua, el polvo o la sangre y como culminación el momento en el que la cámara cae el suelo o la imposibilidad de ver la acción por la presencia de obstáculos.

Para Gerard Imbert (1999), hay una búsqueda incesante de la imagen vedada, aquello que no debe ser visto pero que en esta ocasión concreta está siendo observado por el objetivo de la cámara, esta hipervisibilidad es una degradación de la categoría de lo informativo, puesto que todo es digno de atención, de ser mostrado siempre y cuando pertenezca a la actualidad (Imbert, 1999).

Existe una tiranía de la inmediatez, donde no existen límites sobre aquello que se ve, ni espaciales, ni referenciales, ni simbólicos ni éticos. Los medios de comunicación establecen una relación voyeurista con los objetos de la actualidad, un acceso ilimitado donde todo es alcanzable a través de la mirada. Este gusto por la clandestinidad de la imagen ha sido tomado por el cine para tratar de mostrar la violencia al límite de sus posibilidades. El uso de los *35mm* deja de ser efectivo a la hora de mostrar las agresiones más descarnadas, es necesario un formato desprovisto de aderezos cinematográficos, los soportes digitales han tomado el relevo, y no se trata sólo de una cuestión económica.

La televisión ha preparado el terreno para la aceptación de la violencia en digital como verdadera, las cámaras de seguridad han mostrado detonaciones de explosivos, robos con violencia, asesinatos, asaltos a entidades bancarias, series de telerealidad sobre policías, grabaciones en los móviles, programas de vídeos de imágenes impactantes y accidentes. Toda una serie de programas que tratan de

aprehender la realidad generando inseguridad en el espectador, trivializando el desastre y la violencia en sus diferentes formas en un intento por controlar el imaginario arcaico del miedo (Imbert 1999).

Este modo de introducir lo real pretende eludir la angustia y evitar caer en la anomia, de modo que se produzca una conversión de lo fatal en figura cómica, como sucede en el caso de accidentes transformados en acciones humorísticas.

La representación de la violencia real frente al entretenimiento pone de manifiesto la pérdida de la naturaleza propia de cada uno de los géneros, mediante un trasvase de estética y puesta en escena. Ambos adoptan los modos de expresión del opuesto, como si se tratara de una huida de la propia estética hacia lo ajeno. La realidad es editada como un producto de ficción mientras que esa ficción prescinde de aderezos para aproximarse a la búsqueda de una pseudorealidad escénica.

Esta mezcla entre realidad y ficción se presenta como un rasgo cultural, un modo de entender el entretenimiento acorde a la idiosincrasia del individuo. De modo que la aceptación de la violencia aparecerá condicionada por la relación que cada sociedad mantiene con la violencia, como se aprecia en el siguiente apartado.

1.4.2. Violencia , historia y cultura.

Las manifestaciones violentas se han desarrollado a lo largo de la historia de las civilizaciones, aunque su presencia haya sido fluctuante en función del momento histórico al que se haga referencia.

A este respecto se podría hablar de intermitencias en el uso de la violencia para resolver los conflictos, periodos marcados fundamentalmente por razones culturales, derivadas de los diferentes cambios a los que están sujetos las normas sociales.

El contexto político, económico, histórico y social transforma la realidad del país estableciendo una serie de prioridades legislativas, de modo que el uso de la violencia no siempre conlleva unas mismas connotaciones. Las acciones están sometidas continuamente a un proceso de resignificación, entendiendo el acto violento como un hecho polisémico sometido a la arbitrariedad de la norma.

La UNESCO, en la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales (México,

1982), define la cultura como un “Conjunto de rasgos definitivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprenden más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos fundamentales, y sistemas de valores y creencias” (UNESCO, 1982, p. 1).

De modo que la cultura unifica los criterios del grupo, creando una serie de valores compartidos y aceptados dentro de la comunidad que condicionan la idiosincrasia del individuo.

El investigador Richard Payne (2009) utiliza la República Romana como ejemplo paradigmático de cultura violenta, donde existía una presencia continuada de agresiones internas dentro de su sociedad, y al mismo tiempo confrontaciones externas en sus reiterados enfrentamientos contra otras culturas. En las ciudades romanas los crímenes contra los individuos y la propiedad eran constantes, del mismo modo cada primavera los ejércitos romanos eran movilizadas contra estados circundantes.

Los candidatos a ostentar puestos públicos, o aquellos que pretendían unirse a la aristocracia necesitaban experiencia en la guerra o formación militar, un requisito imprescindible para ocupar un cargo en la sociedad romana. También en la vida doméstica hay que destacar el uso de esclavos en las labores cotidianas o el maltrato de aquellos dedicados a la extracción de minerales (Payne, 2009).

De un modo similar el entretenimiento se servía de esclavos y prisioneros de guerra enfrentados a animales feroces sobre la arena del circo, obligados a luchar y morir a favor del divertimento de la sociedad romana. Los habitantes estaban habituados a las agresiones llevadas a cabo por el Estado, apoyadas por un sistema legal caracterizado por su brutalidad, con incineraciones en la hoguera o métodos de tortura que pretendían una prolongación del sufrimiento (Payne, 2009).

En Grecia el primer código legal escrito de Atenas fue redactado por un noble, Dracon en el año 621, caracterizado por su severidad en los castigos con un texto que supuso un apoyo manifiesto a la oligarquía. En él cualquier acreedor tenía la potestad para apoderarse del deudor y esclavizarle si no procedía a devolver el préstamo. Del mismo modo estableció la pena de muerte para delitos

contra la propiedad, incluidos aquellos que implicaban el robo de alimentos. Se decía popularmente que la redacción de las leyes estaba escrita con sangre y no con tinta, de ahí que el término draconiano haya pasado a significar algo excesivamente duro o severo (Asimov, 2011).

Para Richard Payne (2009), los griegos percibían la guerra como un estado natural que formaba parte de la base de la sociedad. El valor del individuo se demostraba en la guerra o participando en actividades directamente relacionadas con ésta, como castigo a su insumisión aquellos que no se implicasen en la contienda podían ser considerados esclavos. También hay que destacar la exaltación de la violencia como herramienta para la fundación del país, a través del mito en el que estaba basado la fundación de Grecia, consecuencia de las guerras entre Dioses y Titanes, de modo que la violencia había posibilitado el nacimiento del pueblo griego.

Posteriormente, el concepto de Estado se concentra en el ámbito político, regulando las relaciones de mandato y obediencia tanto dentro como fuera de la ciudad. Dentro de ella para que exista un equilibrio de poder de modo que los ciudadanos lo ejerzan del mismo modo en común, y hacia el exterior para que Grecia conserve su soberanía y superioridad frente a sus rivales.

Por un lado se muestra en los griegos el concepto de poder asociado a la influencia religiosa, siempre a través de una acción coercitiva del más fuerte sobre el débil a quién adiestra y dirige. Los dioses poseen una fuerza muy superior a los hombres así que mantienen una actitud restrictiva sobre éstos (Vernaunt, 2003).

Por otro lado está el nacimiento de una forma social en la que el poder *kratos* es puesto en común, para evitar que el control pertenezca a una sola persona. Los mismos hombres son capaces de mandar y obedecer, alternado según un orden temporal y desterrando así el concepto de dominación que queda sustituido por un reparto más justo de los cargos.

Esta evolución de las ideas morales a partir del S. VII se produce durante el periodo de alza en las creencias religiosas, desarrollando un ideal político que rechaza el lujo, la riqueza, el exceso y la violencia. Frente a esto se produce una exaltación de la moderación, el autocontrol y la justa medida, impulsado por los legisladores que posteriormente catalizarán estas ideas en la institución del Derecho.

En Europa entre los siglos XVI y XVII coincidiendo con el final de la Edad Media, los ciudadanos entienden el homicidio como parte de su contexto, a excepción de los asesinatos deliberados cometidos por odio y venganza o los parricidios (Muchembled, 2010). A este respecto Inglaterra constituye una excepción, puesto que su sistema judicial excluye la tortura alejándose de la corriente del resto de países europeos. El homicidio es asunto exclusivo de la corona y presentado bajo tres formas diferentes: el que es castigado con la pena de muerte, el que parece excusable y puede ser perdonado por una gracia del poder real, y el que es justificable y puede ser absuelto por un jurado.

El sociólogo Norbert Elias (1976) citado por (Muchembled, 2010, p.38) sostiene que el siglo XVI marca en occidente un lento proceso de civilización, dando lugar a un nuevo individuo menos impulsivo que vive condicionado por la fuerte influencia que ejercen Iglesia y Estado. Este cambio en la personalidad se debe a dos fuerzas: el Estado moderno y la economía de mercado, principalmente en grandes urbes como París y Londres. Por una parte el Estado monopoliza la violencia legal controlando y pacificando los impulsos violentos, en especial aquellos comportamientos llevados a cabo por los nobles, puesto que están adiestrados en el uso de las armas. Como consecuencia la expresión violenta queda desterrada imponiéndose la cortesía entre los jóvenes de alta alcurnia, ya que el comercio se encuentra en plena expansión, así que se restringe la violencia interpersonal para el crecimiento de las transacciones.

En los siglos XV y XVI, el arma blanca era una representación simbólica del individuo, sobre todo entre los jóvenes que pugnaban por acceder al matrimonio. Las acciones violentas se desencadenaban contra sus semejantes en una búsqueda por obtener los favores sexuales de las jóvenes. En este contexto las heridas de espada o puñal llevadas a cabo por los más jóvenes se percibían con cierta laxitud, ya sea desde su propio entorno o incluso desde las leyes locales o aquellas impuestas por el Rey (Muchembled, 2010).

Durante esta época se lleva a cabo un proceso de reconducción de los nobles, alejándoles de las agresiones que les enfrentaban al resto de plebeyos. Se crea el duelo, tratando de establecer un traspaso desde la venganza privada hasta la defensa del honor con la intención de prohibir el homicidio. El invento del duelo permitió a los nobles seguir conservando el derecho a la brutalidad, un privilegio que posteriormente sería reconducido hacia la defensa de los Reyes

participando en las contiendas bélicas.

A finales de la Edad Media, Iglesia y Estado consentía el uso de violencia entre la población, ésta desempeñaba un papel estructurador en las sociedades locales estableciendo jerarquías, de modo que existían unos códigos que toleraban la brutalidad. Los varones estaban obligados a defender el honor de toda su familia, en especial la pureza de las mujeres.

Durante el siglo XVII en Europa occidental se produjo un fuerte descenso de los homicidios mientras las penas capitales para los culpables aumentaron, la violencia con sangre y la muerte de recién nacidos considerados hasta ahora de escasa importancia se convirtieron en crímenes absolutos relacionados con el concepto de *lesa majestad*. De modo que atentar contra la vida de recién nacidos era considerada como una ofensa directa contra el Rey.

Posteriormente en el siglo XVIII Inglaterra y Francia vivían un momento de pujanza económica, esto supuso que el castigo por robo se convirtiese en una prioridad aumentando por este motivo las penas de muerte. Frente al descenso de los homicidios se produce el auge de la literatura negra, con un gusto de la población por los elementos truculentos y el detallismo pormenorizado de la violencia. Este tipo de lecturas disuade al lector de sus impulsos agresivos mostrando las consecuencias de los actos y el funesto castigo final por parte de las leyes divinas y humanas. De modo que estas historias basadas en la violencia, el amor y la ambición se convierten en relatos ejemplarizantes que marcan las pautas morales a seguir por los ciudadanos. Será en el siglo XIX cuando la literatura criminal Francesa e Inglesa comience a ensalzar las hazañas de delincuentes elevándoles a la categoría de héroes populares, creando una cierta ambigüedad moral frente a la transgresión de las normas sociales.

Robert Muchembled (2010) señala que este auge de la ficción violenta sirve a dos objetivos opuestos: por un lado pacificar las costumbres de los varones jóvenes sirviendo como válvula de escape sin llegar a desarrollar la violencia, pero por el otro también para preparar al individuo frente a eventualidades redireccionando sus impulsos hacia las dos Guerras Mundiales. Esta última marca una inflexión significativa que influirá en el modo de valorar los homicidios a lo largo de todo el siglo XX. La profusión de imágenes cruentas persistirá entre los individuos formando una opinión masiva de rechazo frente a los actos violentos. Desde el Estado se motiva al individuo hacia el autocontrol, al

mismo tiempo que se dirige el impulso agresivo hacia fines patrióticos exaltando y tolerando los enfrentamientos de los soldados durante las contiendas.

Durante el último siglo, Richard Payne (2009) incide en que las muertes violentas y las agresiones intencionadas suponen una pequeña parte de los fallecidos, puesto que los accidentes de tráfico y los suicidios implican a una parte considerable de las víctimas jóvenes. Los homicidios se desarrollan de un modo irregular, en función de las regiones y destacando de un modo generalizado el incremento de la violencia contra uno mismo en contraposición a la caída significativa de éstos. Por otro lado la violencia externa que enfrenta a los diferentes países tiene su origen principalmente en las diferencias de actitudes culturales. Aquellos que comparten unos criterios de valores similares resuelven sus conflictos con más facilidad que aquellos de culturas distantes, sin necesidad de enfrentamientos puesto que utilizan unos conceptos de racionalidad similares (Payne, 2009).

Para Marc Howard, (1995) la cultura funciona como indicativo a la hora de conocer las diferencias societarias en función de su conducta. La cultura del conflicto es una configuración de las normas y prácticas llevadas a cabo por las instituciones, entendida como aquellas acciones que motivan enfrentamientos, partiendo de que agresiones similares en diferentes espacios producen efectos diversos.

Se trata de un modo de vida transmitido que pertenece a un colectivo, sometido a cambios temporales a través de las normas, tanto legislativas como aquellas asimiladas por los miembros de una comunidad.

La identidad del propio grupo y del ajeno se configura mediante las metáforas y asociaciones, elementos indispensables para diferenciar aliados de enemigos mediante la participación en acontecimientos cotidianos, un modo de modelar cómo los individuos entienden sus mundos sociales (Howard, 1995).

El caso más significativo de cultura violenta son los Estados Unidos, una sociedad caracterizada por sus repetidas contiendas bélicas y por haber hecho de su industria cinematográfica un modelo exportable en el que predomina la resolución violenta de los conflictos.

El autor Richard Payne (2009) sostiene que las culturas pueden estar predispuestas en diferentes grados a ceder a la presión, al compromiso, al

dominio sobre los oponentes o a someterse a las decisiones y demandas del grupo. Aquellas que enfatizan la agresividad tienen más posibilidades de favorecer las soluciones militares que las que promueven la resistencia pasiva. Las creencias culturales, los valores y las actitudes de los ciudadanos ayudan a entrar en guerra, donde los líderes apelan a las emociones arraigadas en la cultura como el nacionalismo o el sentimiento patriótico para iniciar la contienda.

La cultura se encarga de desplazar y demonizar aquellas otras sociedades que son consideradas como agresores. Mediante la deshumanización se muestra la bondad del agresor justificando el trato inhumano contra los que son considerados enemigos.

Cuando el individuo se muestra desprovisto de vida cotidiana resulta difícil que se produzca empatía hacia las diferentes culturas, esta identificación con el otro es imprescindible para eliminar la visión simplificadora de héroes y villanos.

Payne (2009) señala cómo el cine americano se ha servido de esa deshumanización de sus rivales para aportar su punto de vista de los acontecimientos históricos, sobre todo en una gran parte del cine del oeste. Los indios nativos americanos han sido representados como salvajes, carentes de un entorno familiar normalizado y sin posibilidad de conducir el relato desde su perspectiva. Hay que destacar excepciones como alguna de las últimas cintas de John Ford, en el caso de *El gran combate* (*Cheyenne Autumn*, John Ford, 1964), donde el relato es conducido por un *cheyenne* (Payne, 2009).

La película narra el viaje de un grupo de indios que malvive en una reserva hacia sus tierras de origen. En este caso en particular, los militares que tratan de frenar su huída funcionan como antagonistas, convertidos en villanos que tratan de masacrar al grupo de nativos.

Los conflictos culturales de los norteamericanos se han visto reflejados a través del género de espionaje durante la guerra fría, los enfrentamientos preatómicos contra los nipones, el cine bélico de Vietnam o las confrontaciones derivadas del 11 de septiembre con la inclusión de tramas relacionadas con la cultura árabe. El investigador Richard Payne (2009) entiende la deshumanización propia de la sociedad norteamericana como un intento de exclusión moral, una práctica unida a los valores culturales en su continua lucha frente a las denominadas culturas del mal.

La representación de la violencia es un elemento característico de la cultura norteamericana, un concepto asociado al entretenimiento desde los orígenes de su cine.

1.4.3. La escenificación de la violencia.

Durante la década de los años veinte se produjo el periodo de mayor esplendor del cine mudo americano, coincidiendo con la Primera Guerra Mundial que tuvo como consecuencia la caída en la producción de largometrajes en Europa (Sadoul, 2004). En este momento, Estados Unidos comenzó a exportar su industria cultural instalándose en la mayor parte de países del mundo a través de la comedia. Dentro de este género, las agresiones tenían un papel fundamental en la búsqueda de la hilaridad, puesto que el cine mudo se sirvió de golpes, caídas o accidentes como espoleta que precipitase los momentos de mayor comicidad.

Las escenas se desarrollaban de un modo paulatino, dosificando la introducción de los elementos violentos, de modo que el punto de mayor tensión culminase con la aparición del golpe o la caída que marcaba la resolución de la acción dramática.

Para el escritor Ignacio Tabo (2005), la presencia continua de accidentes y luchas coreografiadas fueron algunos de los rasgos que sirvieron para definir al *slapstick*, literalmente traducido como *garrotazo*. El término sirvió para designar de modo generalizado todo espectáculo cinematográfico que contuviera el golpe o la persecución como fórmula cómica (Tabo, 2005).

Durante las secuencias violentas el cuerpo de los protagonistas era sometido a todo tipo de agresiones, sin que en ningún momento las consecuencias resultasen dramáticas para la integridad física de los personajes.

Para Búster Keaton o Charles Chaplin, utilizar las agresiones no suponía un cambio de género que pudiese acercarse al dramatismo, todo lo contrario, ya que servía para acentuar más su carácter cómico mediante la profusión de accidentes. De este modo la violencia se convierte en una herramienta que posibilita el desarrollo del *gag*, así que la resolución de las persecuciones suele concluir con un golpe final o caída espectacular que marca el punto de inflexión en la secuencia.

El uso de la caída tiene su origen en la tradición circense, donde los números de los humoristas incluían multitud de golpes y accidentes perfeccionados a través del trabajo gestual del actor.

Aunque este modo de despertar la hilaridad mediante las agresiones ya existía previamente en el teatro, Cesar Oliva y Francisco Monreal (1997) se refieren a la *Comedia del arte* italiana del siglo dieciséis, en la que se utilizan las luchas y golpes combinados con complicadas acrobacias llevadas a cabo por los actores, donde al igual que en el cine mudo, gran parte de la comicidad venía dada por el uso de la violencia entre los personajes (Monreal, Oliva, 1997). Este tipo de teatro popular al igual que la comedia muda destacaba por la búsqueda de un continuo dinamismo, el espectador debía estar inmerso en la acción, con entradas y salidas de personajes, confusiones, acrobacias y todo tipo de enfrentamientos.

En la comedia de Hollywood existía una predilección por el uso de la caída, siempre en función del éxito que producía entre el público y estableciendo una serie de condicionantes que determinaban la comicidad de la escena. De modo que si la víctima era de complexión gorda funcionaba mejor que si se producía sobre un personaje delgado. Ocurría de un modo similar con personaje femeninos, con físicos desagradables o con la inclusión de policías o representantes de la autoridad (Taíbo, 2005).

Las películas de Charles Chaplin cumplían escrupulosamente este tipo de convenciones estilísticas a favor de la búsqueda de la hilaridad. En *Tiempos Modernos* (*Modern Times*, Charles Chaplin, 1936), aparece la mayor parte de estos estereotipos cómicos: la señora gorda a la que el protagonista trata de quitar los botones de su blusa, el patrón de la fábrica que queda atrapado en la cadena de montaje o el carcelero ridiculizado por el personaje de Chaplin.

En el cine de Búster Keaton, el método que permitía el uso de las agresiones dentro de la comedia estaba basado en la lejanía de la cámara, en su capacidad para no mostrar detalles de esas consecuencias, puesto que si en un momento determinado alguna de las víctimas mostrase algún tipo de herida o sangre la situación perdería su comicidad.

Una de las características principales de la comedia muda era la utilización del *gag en cascada*, a través del cual las bromas eran presentadas sucesivamente

dentro de una misma escena, intercaladas con una intensidad que iba aumentando gradualmente hasta producir la carcajada final (Taíbo, 2005). Acto seguido la secuencia se veía transformada en un compás de espera, un momento dedicado a que la acción avanzase sin la implicación de nuevos *gags*.

En *The Goat* (Búster Keaton, 1921) el protagonista (interpretado por Keaton) ve cómo un hombre que lanza una herradura a la calle poco después encuentra una billetera repleta de dinero, Keaton decide imitarle para ver si también él puede correr la misma suerte, pero desafortunadamente golpea a un agente del orden en la cabeza. Lo que comienza como una acción inocente le convierte en un criminal que se da a la fuga, una excusa que se sirve del relato para obtener la hilaridad a través de la equivocación.

La persecución está repleta de acciones que traspasan el realismo, sucesiones de golpes que no impiden a los protagonistas proseguir la huída siempre sin presencia de sangre. En la escena cada una de las secuencias de huída desemboca en un nuevo accidente, una herramienta narrativa que multiplica la participación de personajes involucrados. Finalmente el personaje de Keaton logra su objetivo sin que se produzcan consecuencias dramáticas, encerrando a todos los policías en un camión de transportes que abandona el lugar en el momento oportuno concluyendo la escena cómica.

También en las películas de Chaplin previas al sonoro es frecuente el uso de las agresiones. En *Tiempos Modernos* (*Modern Times*, Charles Chaplin, 1936) Charlot trata de evitar que se escapen unos presos enfrentándose a ellos y golpeándoles uno a uno con la puerta de la celda, la escena carece de dramatismo y el uso reiterado de los golpes es usado como recurso cómico. Poco después el encargado de Charlot queda atrapado en el engranaje de una máquina por un accidente del protagonista, pero en ningún momento el espectador teme por su vida, al contrario el sufrimiento del hombre transforma la escena en una secuencia cómica al ver a Chaplin darle el almuerzo como si de un niño se tratara, puesto que la secuencia no representa una amenaza para la vida del encargado.

En la comedia del cine mudo la representación de la violencia aparece integrada en el relato, trata de formar parte de un todo para no acabar relegada a secuencias inconexas dominadas por la estética de lo violento.

Cuando las agresiones se presentan como un desencadenante lógico del conflicto narrativo el personaje recurre sólo a la violencia para transformar su agresión en acción dramática, de este modo el relato es capaz de absorber las consecuencias violentas sin que necesariamente quede catalogado exclusivamente como producto violento.

La llegada del cine sonoro dio paso a un humor basado en la sutileza de los diálogos, donde la palabra era usada para lograr la hilaridad del público, Los hermanos Marx son un paradigma de esa transformación de la comedia de golpes y caídas. El conflicto ya no es resuelto mediante persecuciones o luchas, la palabra y su ingenio resuelven la escena mediante el juego dialéctico.

La competencia lingüística les permite salvar la situación a través del enredo y la suplantación de personajes, en ningún momento se plantea el uso de la violencia para la resolución del conflicto (Taíbo, 2005). La comicidad reside en las argucias utilizadas para permanecer alojados, puesto que el dinamismo de las persecuciones se transforma en agilidad de acciones y diálogos, o en intervenciones de personajes que dan vida a la escena mediante sus entradas y salidas de la escena

En *El hotel de los líos* (*Room service*, William A. Seitter, 1938) una compañía de teatro está alojada a la espera de que un inversor financie su espectáculo y pague la cuenta que los miembros adeudan. Cuando la situación se hace insostenible y el gerente pide al productor teatral que desaloje la habitación, los protagonistas recurren al engaño sin necesidad de usar las agresiones.

El uso de las agresiones en el cine actual se encuentra muy alejado de las secuencias de Chaplin o Keaton, los productos de ficción en los que existe una predominancia de la violencia son etiquetados para un nicho de mercado muy determinado, debido a que el género condiciona su distribución. El segmento al que van dirigidos es menor y su imagen viene asociada a los efectos negativos que produce sobre la infancia.

Esta ficción tiene un público claramente segmentado. Hamilton (1998) sostiene que el 75% de los consumidores “duros” de programas violentos se concentra en tres grupos demográficos, los hombres de 18 a 34 años (21%), las mujeres de 18 a 34 años (21%) y los hombres de 35 a 49 años (19%) (Igartua, Humanes 2004, p. 292).

Así que la violencia en la ficción contemporánea huye de la etiqueta de Serie B (que la aleja de una representación más cercana a la realidad) para poder estar presente en cualquier tipo de contenido. Su gran éxito ha sido saber adaptarse a los más diversos géneros; informativos, telerealidad, dibujos animados, series de ficción o cine, este carácter camaleónico ha convertido a la violencia en elemento imprescindible de la ficción. Aunque el lenguaje narrativo es distinto la capacidad de integración la hace indispensable para todo buen show entendido como espectáculo y a la vez como aquello que se deja ver, que se muestra, que se exhibe.

El cine de los hermanos Farelly retoma el gusto por los golpes y las agresiones que caracterizó los orígenes de la comedia. En *Algo pasa con Mary* (*There's something about Mary*, Peter y Robert Farelly, 1998) la realidad aparece deformada en esa búsqueda de la hilaridad apoyada en lo hiperbólico.

En una de las secuencias más destacadas del film el personaje interpretado por Matt Dillon llega a la casa de la mujer que pretende y para que su perro le permita cortejarla decide alimentarle con unos somníferos. Poco después el perro entra en coma y el protagonista comienza a realizarle la respiración asistida como si se tratara de una persona. Cuando la situación se vuelve desesperada el hombre acaba por utilizar unos cables de una lámpara a modo de desfibrilador. Finalmente el canino se incendia debido al alto voltaje y el protagonista logra devolverle a la vida arrojándole un jarrón de agua.

Durante la secuencia el espectador acepta esa realidad deformada que en ocasiones roza el absurdo, existe un código común por el que público y director establecen una convención tácita donde se establecen las reglas de lo que es considerado realidad. El uso reiterado de la violencia en el cine de los hermanos Farelly no altera el género de sus obras, a pesar de las más salvajes agresiones el género de la comedia aparece invariable debido a esa cualidad camaleónica de la violencia.

Del mismo modo, el drama se sirve de las agresiones para acercarse a la realidad, con una puesta en escena que extrapola el detallismo cruento con el objeto de resultar verosímil y acercar al espectador a las coordenadas del género. En esta línea el largometraje brasileño *Tropa de elite* (José Padilha, 2008) narra la historia de las fuerzas especiales de la policía brasileña en una operación previa a la visita del Papa en Río de Janeiro. En la imagen la cámara acompaña a los

policías a través de las favelas reproduciendo un ejercicio de telerealidad, el espectador explora las callejuelas laberínticas y descubre la información al mismo tiempo que los protagonistas, aunque en este caso el papel de la audiencia es el de testigo, ya que no se usa el plano subjetivo para hacerle copartícipe de la acción. Durante una de las escenas el capitán Nascimento (interpretado por Wagner Moura) después de matar a algunos de los vigilantes de la favela comienza el interrogatorio al resto de los miembros que han sobrevivido.

La secuencia muestra al capitán del grupo especial de las BOPE golpeando y amenazando de muerte a un grupo de jóvenes traficantes. La violencia verbal es utilizada para potenciar la amenaza armada, el policía como método persuasivo introduce la cabeza de uno de los hombres en el pecho ensangrentado de una víctima que yace en el suelo. Al mismo tiempo el resto de hombres permanece agazapados con las cabezas tratando de cubrir sus cuerpos. El *film* consigue integrar las acciones violentas en el relato reforzando el concepto de género dramático, no mostrar las agresiones y sus consecuencias podría ser interpretado como un modo de eludir la realidad que pretende reflejar la cinta. La agresiones potencian el dramatismo del film que narra la vida de los policías en su tarea de pacificación de las zonas dominadas por los narcotraficantes. En este caso, no se trata de una película de acción, más bien un debate ético entre lo que debe o no hacer la ley para conseguir sus objetivos, el protagonista aparece como un hombre incapaz de conciliar la extrema violencia de los métodos empleados con su vida cotidiana. El género dramático se impone al contenido violento al asistir a esa deshumanización progresiva que acaba transformando al personaje del capitán Nascimento en un individuo asocial, una pieza más de un engranaje punitivo que ha quedado despojado de su verdadera función social.

Un uso acertado de las dosis de violencia ayuda a mantener la atención frente a la pantalla, acentúa el dramatismo y coloca al espectador en una situación expectante frente a lo que va a suceder tras su desarrollo. El gusto por los contenidos también ha venido asociado a la búsqueda de sensaciones. El investigador Glenn Sparks (2002) hace referencia al espectador como un ser que busca experiencias nuevas, complejas e intensas, un individuo que mantiene el deseo por aquello que implica riesgo físico, legal, social o financiero. Afirma que las personas que experimentan la necesidad de esa búsqueda de sensaciones manifiestan predilección por los contenidos violentos. Este tipo de personas

experimenta un placer sensorial frente a lo novedoso, que se presenta como algo excitante y atractivo (Igartua, Humanes, 2004). También dentro de las tramas existen otros elementos como el sexo, el suspense, la identificación con los personajes o la propia estética que pueden ser responsables del atractivo que despiertan dichos contenidos violentos.

Una de las grandes preocupaciones de los investigadores de las ciencias sociales ha sido catalogar la escenificación violenta, aislar aquellos factores que puedan resultar peligrosos para los espectadores con el fin de comprender la base de las conductas violentas.

De modo que resulta imprescindible saber porqué mostrar la violencia de un modo real puede producir mayores consecuencias que hacer un uso desmesurado e irreal de la violencia en los medios de comunicación.

Puesto que la presencia de la imagen violenta forma parte de la puesta en escena del producto de ficción, es necesario aislar las variables que condicionan cómo el espectador recibe esas imágenes.

Como ya se ha hecho referencia con anterioridad, a partir del *National Televisión Violence Study (NTVS)* desarrollado entre 1994/1996 y auspiciado por el *Cable Televisión Asociation*, Donnerstein y su equipo concluyen que algunas de las representaciones violentas servían para incrementar los efectos antisociales en la audiencia.

La investigación longitudinal estaba destinada a cuantificar la violencia y definir el contexto en el que se desarrollaban las acciones violentas. Una de las aportaciones más relevantes reside en su clasificación de los nueve rasgos contextuales que Edward Donnerstein (2005) recoge como aquellos factores principales que pueden influir sobre el aprendizaje de la agresión, el miedo y o la insensibilidad emocional.

La naturaleza del agresor es uno de los factores que condiciona la recepción de contenidos violentos, debido a la aceptación que despierta el protagonista sobre el público. Las agresiones llevadas a cabo dentro de estos contenidos pueden tener como protagonistas a personajes conocidos por el espectador o, por el contrario, a criminales o antagonistas que no gozan de la misma simpatía por parte del público.

El estudio sobre los rasgos contextuales de Edward Donnerstein (2005) ha revelado que los personajes que resultan atractivos para el público, poseen un rol más influyente que aquellos desprovistos de esa cualidad.

Un caso paradigmático sería el personaje de Horatio (interpretado por David Caruso) en *CSI: Miami* (CBS, 2002-2012), uno de los caracteres más conocidos para el público de series de ficción. El actor da vida a un agente forense especializado en desentrañar los crímenes más insólitos de la ciudad de Miami. Para el protagonista el uso de la violencia aparece legitimado, siempre y cuando esté encaminado a la resolución del conflicto. Cada uno de los episodios comienza con la aparición de una muerte violenta, así que el objetivo del protagonista consiste en la resolución del caso a través de la lógica y la ciencia.

Tabla 5. Consecuencias de los rasgos contextuales

Rasgos contextuales.	Consecuencias
Naturaleza del agresor.	Facilita el aprendizaje violento
Naturaleza de la víctima.	Incrementa el temor de la audiencia
Justificación de la violencia.	Facilita el aprendizaje
Presencia de armas.	Las armas convencionales provocan imitación.
Carácter gráfico de la violencia.	Incremento del aprendizaje violento y el temor.
Realismo de la violencia.	Favorece el aprendizaje.
Recompensa o castigo de la violencia.	Incremento de aprendizaje y temor, así como la disminución de ambos.
Las consecuencias de la violencia.	Disminuye el proceso de aprendizaje.
Humor como acompañante o no de la violencia.	Incremento del aprendizaje y la insensibilidad.

Fuente: Elaboración propia.

Los métodos policiales usados por Horatio consisten en aplicar la violencia verbal y psicológica para obtener las confesiones de los supuestos culpables, de

modo que el comienzo de los capítulos arranca con la acusación del protagonista hacia el inculpatado y el uso de la violencia para extraer sus confesiones.

No existe culpabilidad ni arrepentimiento en las muertes producidas por el protagonista, la agresión hacia los culpables aparece como un acto aséptico, rápidamente relegado a elemento secundario de una trama centrada en las labores de deducción por parte del equipo de Horatio.

En una de las secuencias el protagonista visita la prisión donde uno de los implicados en su investigación ha sido asesinado por otro recluso (Temp 3. Cap. 2. *Por cuenta propia*). Los dos policías conversan frente al cuerpo inerte del testigo que yace descubierto, ninguno de ellos repara en el cadáver puesto que lo importante reside en la resolución del caso, las víctimas funcionan como vehículos que potencian las cualidades del héroe.

También la simpatía del público por la *naturaleza de la víctima* se ve condicionada por el atractivo que despierta en el espectador. Cuando el personaje agredido es el protagonista con el que previamente el espectador ha empatizado, es muy probable que su reacción y malestar sea mayor al compartir con él sus experiencias.

En la serie de ficción de *Prison Break* (Fox, 2005-2009), los hermanos Scofield, (interpretados por Lincoln Burrows y Dominic Purcell) aparecen como víctimas del sistema debido a un error judicial relacionado con una trama de conspiración destinada a silenciar a uno de ellos. La estancia de los protagonistas en la cárcel constituye el punto de partida de la empatía que arrastrará al espectador a lo largo de su periplo en la búsqueda de la verdad y la restitución de su inocencia.

El centro penitenciario funciona como personaje del relato, desarrollando una agresión constante hacia los protagonistas, tanto por la violencia del sistema punitivo como por las características intrínsecas del espacio en el que se desarrolla la acción.

En una de las secuencias Scofield (interpretado por Lincoln Burrows) intercede frente al líder de una cárcel panameña, defendiendo a una de las víctimas más débil se muestra. Un primerísimo primer plano del protagonista exhibe su rostro empapado en sudor acorde con la situación de amenaza verbal proferida por el jefe y que pone de nuevo en peligro la vida de Scofield (Temp. 3. Cap. 1. *Orientación*).

El público acompaña al protagonista en un enfrentamiento dialéctico que finalmente no acaba por materializar la agresión física. La vida del personaje en la cárcel transcurre en una continua tensión dramática, una atmósfera irreal de amenaza constante que finalmente resulta efectiva y cautivadora para el espectador.

La naturaleza de la víctima propicia que el público contemple la agresión sin necesidad de que se produzca el aprendizaje de dicho comportamiento, el receptor de algún modo asimila esa sensación de miedo a la violencia, desarrollando temor ante la posibilidad de ser él mismo agredido.

Todo lo contrario ocurre con aquellos protagonistas cuya finalidad tiene como consecuencia la *justificación de la violencia*, en este caso el protagonista lleva a cabo todo tipo de agresiones amparado por la búsqueda de un objetivo ético. Los resultados obtenidos por Edward Donnerstein (2005) demuestran que las agresiones motivadas por el intento de proteger a alguien o por venganza puede provocar violencia en el espectador, ya que esos ataques son realizados en función de unos objetivos justificados.

Dexter (Showtime, 2004) narra la vida de un asesino que decide aprovechar sus pulsiones cruentas en favor de la sociedad, dando caza a aquellos criminales culpables que han quedado en libertad. Así que el protagonista (interpretado por Michael C. Hall) aprovecha su trabajo como forense policial para obtener información sobre los asesinos y ajusticiarles mediante el uso de la violencia.

En la serie las acciones de Dexter aparecen justificadas por la condición de sus víctimas, el espectador simpatiza con el protagonista debido a que el perfil de los asesinos despierta en el público la necesidad de castigo por parte del protagonista.

Aquí el personaje principal representa el paradigma de asesino ético, donde cada capítulo está dedicado a la búsqueda y asesinato de un agresor que no ha podido ser enjuiciado por la ley pero que es culpable, de este modo su labor se legitima al presentarse como una prolongación de su trabajo policial.

También la *presencia de armas* aparece como un condicionante del proceso de aprendizaje de las acciones violentas. Las agresiones se pueden llevar a cabo mediante el uso del propio cuerpo en el enfrentamiento, a través de golpes, armas no convencionales tales como herramientas u otras comunes. La confrontación

con armas convencionales es considerada como la más perjudicial para el espectador: pistolas o cuchillos están asociados a sucesos violentos anteriores archivados en la memoria del público.

Las series de televisión que tienen como protagonistas grupos y fuerzas de seguridad utilizan armamento convencional amparados por la legitimidad del Estado. En *Strike Back* (BBC, 2010-2015) los protagonistas, dos exmilitares de Irak, utilizan indiscriminadamente sus pistolas con el objetivo de liberar un hotel de terroristas pakistaníes.

Cuando uno de los militares es alcanzado en la pierna su compañero le extrae la bala en una acción explícita reforzada por los planos detalle y con presencia abundante de sangre (Temp. 1. Cap. 2. *Project Down*). Posteriormente el hombre continúa su misión obviando completamente la gravedad de la herida, sin reparar en las limitaciones físicas que supone el disparo y alejándose del drama realista.

La toma de rehenes del hotel finaliza con el éxito de los protagonistas y la muerte de todos los terroristas a manos de los dos personajes principales, restando importancia a las consecuencias dramáticas de la intervención de los militares que aparecen legitimadas por el rescate de las víctimas.

La puesta en escena a través del *carácter gráfico de la violencia* puede ser explícita y detallada con proliferación de planos cortos, o por el contrario mostrada con planos generales y elipsis, sin hacer hincapié en la agresión.

En estos casos el espectador se deja influir por ese carácter explícito, la violencia reiterada y frecuente desensibiliza al público frente a contenidos violentos posteriores. En *CSI: Las Vegas* (*CSI: Scene Crime Investigation*, CBS, 2000-2015) la víctima se muestra con profusión de planos detalle, los investigadores recrean el momento de la muerte que en muchos casos aparece ralentizado con cierto exhibicionismo sobre el hecho cruento. Este modo de mostrar la violencia se ha convertido en una característica estética de la serie que se apoya en este detallismo excesivo y que queda justificado por la búsqueda de pruebas necesarias para la resolución del conflicto

Las agresiones que aparecen en la ficción con un elevado grado de realismo resultan más perjudiciales para el espectador, todo lo contrario que aquellas en las que predominan acciones extremas cercanas a lo irreal. Los contenidos

violentos que transcurren en un entorno cotidiano favorecen comportamientos agresivos, puesto que resulta más sencillo el proceso de imitación de actitudes violentas por parte del público infantil y adulto (Donnerstein, 2005).

En *El vengador Tóxico* (*The Toxic Avenger*, Michael Herz, Samuel Weil, 1985) el protagonista es un estudiante marginado que tras caer sobre unos residuos adopta un físico sobrehumano que le proporciona una gran fuerza. Este poder lo usa para vengarse de sus compañeros y tratar de imponer justicia en su ciudad mediante el uso desmesurado de la violencia. La irrealidad de las agresiones potencia la comicidad de las secuencias, de este modo el dramatismo se transforma en una farsa hilarante que se sirve de la violencia extrema como recurso.

Dentro de los productos de ficción los personajes pueden ver cómo sus acciones violentas son reforzadas, o por el contrario castigadas debido a sus consecuencias dramáticas. Castigar al agresor ayuda a reducir o inhibir el aprendizaje de actitudes y comportamientos violentos, del mismo modo que aprobar las resoluciones violentas genera el aprendizaje de modelos agresivos.

Si las acciones violentas llevadas a cabo por los protagonistas quedan impunes, el espectador puede llegar a generar cierta ansiedad y pesimismo respecto a las consecuencias que la violencia real tiene (Donnerstein, 2005).

Las agresiones llevadas a cabo por el club de motoristas de *Hijos de la anarquía*, (*Sons of anarchy*, FX, 2008-2014) son conocidas y toleradas en su pueblo californiano de Charming. El sheriff y el club mantienen un acuerdo tácito que les permite actuar en la ilegalidad siempre y cuando el crimen permanezca fuera de los límites de éste. Cuando Jax Teller, el protagonista (Interpretado por Charlie Hunnam) se ve envuelto en un asesinato en una gasolinera, el dueño del negocio le pide que se marche a pesar de que ha sido corresponsable del asesinato de un cliente a manos del dependiente (Temp.1 . Cap. 2. *Seeds*).

A lo largo del capítulo no se vuelve a hacer referencia a las consecuencias de este episodio violento, el relato se centra en las tramas principales obviando la muerte de este personaje anónimo, de este modo el director refuerza el modelo violento que representa su protagonista.

También el hecho de *mostrar o no las consecuencias de la violencia*, se convierte en un condicionante indispensable a la hora de asimilar los contenidos violentos.

Las escenas que muestran dolor o daño como consecuencia de los enfrentamientos funcionan como inhibidores de comportamientos agresivos, dificultando así el aprendizaje de actitudes violentas (Donnerstein, 2005).

Habitualmente, el cine de acción obvia las limitaciones del cuerpo eliminando la aparición de cualquier daño significativo o minimizando el efecto de las agresiones, de modo que las muestras de dolor y las heridas obedecen más a necesidades estéticas que realistas.

En *Misión Imposible: Protocolo Fantasma* (*Misión: Impossible- Ghost Protocol*, Brad Bird, 2011) el agente que realiza un encargo como infiltrado (interpretado por Tom Cruise) resulta herido al explotar un artefacto en el Kremlin. Tras despertar en un hospital todavía malherido y esposado a la camilla consigue zafarse, escalar por la fachada del hospital y posteriormente huir lanzándose en tirolesa sobre el tendido eléctrico. Las consecuencias de la violencia sobre el protagonista no impiden el desarrollo del relato, las secuelas violentas tienen un carácter simbólico que aporta matices estéticos como refuerzo de los rasgos de carácter del personaje.

El espectador encaja las agresiones hacia el protagonista consciente de su ilimitada condición física, puesto que la preponderancia de la escena violenta eclipsa las consecuencias de los daños en una ficción donde la verdadera función del dolor es servir como aderezo cinematográfico.

El humor como acompañante o no de la violencia suele aparecer subrayando el acto de agresión, en los productos de ficción el uso de recursos humorísticos por parte de personajes violentos relativiza las agresiones facilitando su asimilación. Desdramatizar la violencia facilita el acercamiento del espectador hacia la violencia, al mismo tiempo que contribuye al aprendizaje de comportamientos violentos (Donnerstein, 2005).

En el cine, el estilo del realizador norteamericano Guy Ritchie representa esa mezcla entre el gusto por el humor sarcástico y la violencia más explícita. Los protagonistas de *Snatch* (Guy Ritchie, 2000) dos promotores de boxeo, intentan ganar un combate amañado al mismo tiempo que un líder mafioso trata de recuperar un diamante perdido que acabará relacionándoles a ambos.

Una de las escenas del *film* muestra cómo Boris (interpretado por Rade Serbedzija), uno de los asesinos, sale maniatado y con la cabeza cubierta del maletero de un coche. Sus movimientos están dotados de cierta comicidad, se asemejan a los de una gallina debido a que sus extremidades están sujetas por las ataduras. Acto seguido el cuerpo del hombre vuela por los aires golpeado por otro de los coches implicado en la búsqueda del diamante. La escena está formada por tres secuencias paralelas que finalmente mediante el azar confluyen en una misma en la que se ven implicados los diferentes personajes.

El director utiliza este amalgama de diálogos para producir un único discurso, un relato cercano al absurdo cuyo final dramático pueda utilizarse como golpe de humor que provoca la hilaridad. Este final viene dado por la secuencia del accidente mostrada como un desencadenante ridículo e inesperado, apoyado por el cese de la música extradiegética.

Durante la escena la banda sonora de origen Balcánico marca los tiempos aportando un efecto lúdico y festivo, el cambio de ritmo aumenta la intensidad y prepara al espectador hacia una ruptura posterior que elimina la música para introducir el sonido directo que muestra la resolución del accidente. El carácter dramático de las consecuencias de la violencia queda mitigado por esta presencia de elementos cómicos y el uso del humor en los diálogos.

Los nueve rasgos contextuales aportados por el estudio de Edward Donnerstein (2005) y su equipo, han servido para identificar aquellos programas que puedan resultar más peligrosos para el espectador adulto e infantil. El autor señala cómo el aprendizaje de comportamientos agresivos está compuesto por una escena que contenga un protagonista atractivo y con sentido del humor, cuyas acciones son moralmente aceptables debido a los fines que persigue, y que además utiliza armas convencionales durante sus continuas agresiones realistas resolviendo sus conflictos sin consecuencias que generen daño o dolor.

Del mismo modo es posible extraer el tipo de violencia que podría inhibir los comportamientos violentos así como mitigar su aprendizaje.

Las agresiones menos perjudiciales para el público son aquellas protagonizadas por personajes sin atractivo, movidos por fines poco éticos y que llevan a cabo agresiones con consecuencias dramáticas para la víctima por las que finalmente son juzgados y castigados.

El modo en que aparece representada la violencia nos da información sobre las consecuencias que pueden producir la visión de los contenidos y la presencia de cada uno de los rasgos puede incrementar o disminuir los efectos sobre el público.

Estas características se han vuelto imprescindibles a la hora de confeccionar un instrumento metodológico válido para analizar las secuencias violentas, así que están presentes en la mayor parte de las plantillas de análisis de contenidos violentos.

El formato y el género utilizado en la ficción también ha condicionado el modo de mostrar esa violencia, donde cada realizador la utiliza con unos fines muy distintos, dependiendo del objetivo perseguido.

Como consecuencia se hace necesaria una clasificación basada en el modo de rodar esa violencia y su interpretación, no sólo teniendo en cuenta los rasgos contextuales en la recepción, sino también a través de las cualidades que cada director imprime en su obra. El uso consciente de las agresiones mediante su puesta en escena produce una capacidad transformadora de la violencia, alterando el mensaje e influyendo en su recepción a través de la puesta en escena como se puede apreciar en la siguiente tabla

Tabla 6. Puesta en escena de la violencia a través del género

Género	Finalidad	Puesta en escena	Consecuencias
Comedia	Hilaridad a través de la agresión	Poca verosimilitud	No se muestran
Aventura	Herramienta hacia el objetivo	Poca verosimilitud	No se muestran
Terror	Violencia como estimulación	Adulteración de la realidad	Sobredimensión
Melodrama	Acercamiento a la cotidianidad	Mímesis de la realidad	Representación cruenta
Acción	Exhibicionismo del enfrentamiento	Hipervisibilidad y detallismo de la acción	Relativización

Fuente: Elaboración propia.

Los diferentes géneros arrojan una diversidad de puestas en escena en función de la intencionalidad del realizador, una serie de agresiones que pueden o no exhibir sus consecuencias mostrando el verdadero daño de la violencia.

La comedia se sirve del humor al representar una violencia desdramatizada e irreal, con unas consecuencias alejadas del desencadenante lógico de la escena.

La aventura se sirve de la agresiones para lograr el objetivo del héroe, sin reparar en los medios utilizados para la consecución de sus fines, al obviar las consecuencias de sus actos.

El terror persigue la estimulación del público, adulterando la realidad y creando unas conclusiones sobredimensionadas y poco verosímiles.

El melodrama utiliza lo cotidiano como espejo, con una puesta en escena austera y verídica que enfrenta las consecuencias del acto violento.

Por último, los productos de acción exhiben el momento de la confrontación, a través de un detallismo en la planificación que concluye con la relativización de la acciones agresivas desarrolladas por el protagonista.

La puesta en escena de cada uno de los géneros se lleva a cabo desde la intencionalidad manifiesta del realizador por mostrar la violencia desde un punto de vista determinado, en el que la agresión adquiere una función concreta, motivada por el objetivo del director.

1.4.4. Las interpretaciones de la violencia.

La utilización de recursos violentos dentro de los contenidos de ficción no implica necesariamente una visión unívoca del carácter de las agresiones, más bien pone de relieve la complejidad de ejercer un juicio crítico sin reparar en los matices presentes en cada una de las escenas. Los creadores de los productos de ficción realizan un uso premeditado de la violencia, mediante la puesta en escena de la secuencia que condiciona la recepción del producto por parte del espectador.

El proceso de análisis de la escena violenta permite comprender la finalidad del realizador, la tipología del plano posibilita exhibir las agresiones con un detallismo explícito o por el contrario optar por la lejanía de un plano de conjunto que haga hincapié en el desarrollo de la acción frente al hecho

individual. Del mismo modo, otros factores como el sonido o los soportes técnicos utilizados en la resolución de las escenas cobran importancia precisamente por ese uso consciente de sus posibilidades expresivas. La suavidad del *travelling* para introducir al público en la escena o posibilitar el seguimiento del personaje contrasta con el carácter abrupto e impulsivo del *steadycam* o la cámara al hombro. El realizador se sirve de la violencia con un propósito determinado, una necesidad creativa que no necesariamente guarda relación con una finalidad ética o moral.

Tabla 7. Interpretaciones de la violencia

Uso de la violencia	Características	Consecuencias
Violencia como crítica	Utilización de las agresiones para hablar del hecho violento.	Rechazo de la violencia a través de sus consecuencias.
Ficción violenta como espejo social	Uso del cine como herramienta de Denuncia social.	Toma de conciencia de la presencia de violencia en la cotidianeidad.
La ficción como apología de la violencia	Justifica las acciones violentas de los personajes.	Promueve los comportamientos violentos por imitación.
La ficción violenta como espectáculo distanciador	Falta de implicación del espectador en la acción violenta.	Deshinibición del espectador frente a comportamientos violentos.
La ultraviolencia como deformación de la realidad	Uso extremo de la violencia con fines estéticos.	Desensibilización del espectador frente a la violencia.

Fuente: Elaboración propia.

Cada una de las interpretaciones de la violencia aglutina una serie de especificidades que confieren a la secuencia una impronta determinada por su finalidad. A partir de estas cualidades determinadas por el objetivo del realizador se ha distinguido diversos modos de entender el hecho violento: *la violencia como crítica*, *la ficción violenta como espejo social*, *la ficción como apología de la violencia*, *la*

ficción violenta como espectáculo distanciador y la ultraviolencia como deformación de la realidad.

La violencia como crítica destaca por su excesivo realismo, donde la autenticidad de las imágenes provoca el rechazo del espectador que reconoce las consecuencias y los efectos de la violencia real.

En *La ficción violenta como espejo social* predomina un tipo de realización centrada en el compromiso político y social, persigue crear una instantánea de los problemas de los ciudadanos en las zonas más desfavorecidas de las grandes urbes.

La Ficción como apología de la violencia exhibe un uso gratuito de la imagen, con una utilización estética de la acción que sirve al público de estimulante cinematográfico.

La ficción violenta como espectáculo distanciador desdramatiza las agresiones, creando una relajación moral sobre el hecho violento, puesto que su presencia se convierte en elemento dinamizador de la trama que suaviza las consecuencias de las agresiones.

En *La ultraviolencia como deformación de la realidad* el realizador se recrea en las agresiones al mostrar los efectos del hecho violento sobre el cuerpo humano, explorando los límites de las agresiones hasta alcanzar la irrealidad.

El uso consciente de los recursos agresivos por parte del realizador imprime a las escenas una cualidad predeterminada, enfocada a la consecución de unos objetivos concretos a través de la puesta en escena. La ficción violenta muestra así un abanico de posibilidades expresivas, desde el exhibicionismo pormenorizado y gratuito del dolor hasta el uso de la crueldad como medio para desactivar y reprobar dichos comportamientos.

1.4.4.1. La violencia como crítica.

La imagen violenta es utilizada por el realizador desde la conciencia cívica, sobre la base de la denuncia a través del propio hecho, en un ejercicio de metaviolencia donde el uso de las agresiones tiene como objetivo hablar de la misma.

La ética subyace en cada una de las escenas, pero sin enseñanzas moralizantes ni pedagógicas puesto que la toma de conciencia proviene de la

asimilación por parte del espectador, y no de las conclusiones aportadas a través del relato o mediante los protagonistas.

La representación cruenta es empleada como espoleta que desencadena una reacción de repulsa en el público, aparece de un modo explícito, potenciando el realismo y con presencia de sangre. En la puesta en escena predomina el uso de la cámara suelta, con ausencia de soportes rígidos, la idea es dotar a la imagen de un realismo cercano al reportaje periodístico, con influencias de las crónicas de guerra, los programas de telerealidad o los reportajes encubiertos. Se utiliza la cámara al hombro o los planos generales fijos propios de las grabaciones amateur, donde puede existir un cierto regodeo de la imagen cruenta, pero siempre con la intención de no aliviar al espectador por medio del montaje o las elipsis. Las grúas y el *travelling* dejan paso a la *steady cam* y a la austeridad en las formas. El objetivo principal de esta puesta en escena es no dejar indiferente al espectador, hasta el punto de incomodarlo con su estética realista e imperfecta. Se trata de una violencia que produce rechazo en el espectador, una confrontación con el modo sórdido en el que está filmada la acción y que por ende devuelve al público de un modo consciente a la cotidianidad.

El cine del realizador austriaco Michael Haneke se ha convertido en un paradigma del hecho violento, pero su particularidad reside en el modo de mostrarlo, en aquello que el espectador ve frente a lo que sugiere con la ausencia del acto de agresión. El detallismo excesivo queda relegado a momentos concretos en los que el director utiliza este recurso como resorte que confirma en el público el realismo de la acción. La desazón que se produce tras presenciar una agresión no permite la evasión del espectador y hace imposible el distanciamiento que encontramos en otros *films* de acción.

En *El tiempo del lobo* (Wolfzeit, Michael Haneke, 2005) una familia llega a su casa de campo para pasar el fin de semana, pero se encuentra que otra a su vez la ha ocupado y les amenaza con matarles. A partir de aquí se ven obligados a vagar por los campos buscando comida, pero encuentran todos los alrededores devastados sin que nadie les pueda decir lo que ocurre salvo que no hay alimentos y todas las cosas materiales de su mundo confortable se han agotado.

Durante la película el espectador percibe la amenaza continua de la muerte que acompaña a los personajes, la violencia está implícita en el comportamiento de unas personas sometidas a una situación extrema que pone en entredicho la

ausencia de valores y la crueldad que se establece entre ellos. La lucha por la supervivencia deja al descubierto la bajeza moral que nunca podría llegar a mostrarse en una sociedad desarrollada, y sitúa al espectador en una posición incómoda.

La película carece de música extradiegética al mostrar el dolor con toda su aspereza, sin canciones que acompañen los disparos porque después de las balas sólo hay silencio, vacío. En la secuencia inicial de presentación de personajes el padre es asesinado mientras trata de dialogar con los nuevos inquilinos que han ocupado la casa, pero paradójicamente en ningún momento vemos la imagen del hombre muerto sobre el suelo, sólo su asesino disparando el arma y la sangre sobre el rostro de su mujer que le acompaña. Acto seguido ella empieza a vomitar y se pasa por corte directo a una carretera solitaria por la que caminan la mujer y los niños todavía traumatizados.

Con este arranque de película el espectador contextualiza el mundo en el que se va a desarrollar la peripecia de los personajes, entiende que el valor que se le otorga a la vida está condicionado por la supervivencia individual. Después de esta presentación la violencia psicológica subyace a lo largo de la cinta condicionada por la secuencia inicial del asesinato.

La brutalidad de la muerte del padre, a diferencia de lo que suele ocurrir en otros *thrillers*, no se resuelve con diálogos artificiosos para mantener la tensión dramática sino que en los momentos previos a la violencia se limita a mostrar la sinrazón del uso de la violencia, la cotidianidad de unas conversaciones que no presagian un desenlace tan imprevisible.

En *Funny Games* (Michael Haneke, 2007) esa violencia psicológica a la que anteriormente se hacía referencia vertebraba la cinta hasta que finalmente se produce el desenlace funesto. La película muestra el secuestro de un matrimonio y su hijo a manos de dos jóvenes psicópatas que deciden pasar el día con ellos jugando mientras deciden cuándo asesinarles.

Sólo después de la primera hora de metraje y tras una serie de juegos diabólicos se produce la muerte del hijo, fuera de plano, mientras uno de los jóvenes selecciona algo de comida del refrigerador escuchamos el disparo y los sollozos de los padres. Posteriormente un plano detalle de la televisión

ensangrentada muestra una carrera de coches, una imagen de entretenimiento que contrasta con la acción siniestra que acaba de suceder.

El director mantiene el plano para no restar importancia a la muerte del niño y ser conscientes de la dilatación del tiempo que sufren los protagonistas sin posibilidad de escapar ni defenderse. Posteriormente sólo vemos los pies del hijo y una mancha de sangre sobre la pared. La madre aparece de espaldas en un plano general y con la cámara montada sobre el trípode fijo. De nuevo se produce ese vacío, esa pérdida de conciencia del tiempo motivada por el silencio que sucede a la angustia de los padres. La madre intenta escapar, avanza con lentitud por el salón pero el encuadre continua sin alterarse, todo se ha detenido y la sensación es de que alguien ha olvidado una cámara en funcionamiento que muestra aquello que el espectador no debería estar observando.

Las elipsis se han obviado para exhibir lo innecesario, el sufrimiento de una mujer que trata de zafarse de sus ataduras, el público accede a esa desesperación a través de la edición de la imagen, una representación demasiado real para ser ficción. Para el espectador resulta desagradable descubrir que la violencia de la cinta se acerca peligrosamente a lo verosímil, situándole frente a la indefensión del hecho violento.

Un mecanismo similar pero alterando el orden de los detonantes violentos aparece en *Caché* (Michael Haneke, 2005), la cinta cuenta la vida de una pareja intelectual acomodada que reside en París, un matrimonio de éxito profesional en el mundo del periodismo cultural y la literatura que ve como su cotidianidad se desestabiliza al comenzar a recibir unas cintas de video en las que aparece su casa grabada desde el exterior.

A partir de aquí la vida idílica de los protagonistas deja de ser segura, su matrimonio comienza a tambalearse cuando el envío de las cintas deja entrever la verdadera naturaleza del protagonista que hasta ahora era una persona íntegra. La violencia psicológica proviene del desconocimiento, de la sensación de ser observados, la diferencia es que en la película no existe una resolución aclaratoria, sólo la muerte de uno de los personajes secundarios, un amigo de la infancia (interpretado por Maurice Bénichou) que es acusado por el protagonista (interpretado por Daniel Auteuil) de acosar a su familia con los vídeos.

Lo verdaderamente interesante es el modo de mostrar la muerte del personaje en un plano general con la cámara fija, como si se tratara de otra de las cintas enviadas supuestamente por su amigo. En la escena apreciamos como éste le hace venir a su casa para presenciar su muerte, se degolla frente al protagonista como si se tratara de un sacrificio, un suicidio por el que le hace responsable del fracaso de su vida. No hay primeros planos solo un reguero de sangre que salpica la pared y el hombre que cae al suelo desangrándose, sin el uso de la música extradiegética o cualquier otro artificio, sólo el sonido directo. En el cuadro vemos cómo el protagonista se aleja de él, sale incluso de plano, en ningún momento trata de socorrerle o hacer algo para evitar que se desangre. Después se marcha a un cine, con la ropa y las manos limpias porque los personajes no llegan a tocarse.

En la cinta el realizador exhibe dos vidas muy diferentes, separadas por el determinismo social, el protagonista como reflejo del éxito y su amigo de la infancia muestra del fracaso. El intelectual preocupado por las injusticias de nuestro tiempo queda desnudado de toda su cultura y en su asepsia frente al dolor ajeno el espectador reconoce la pérdida de los valores del protagonista, y con él la deshumanización de una sociedad aparentemente preocupada por el resto del mundo.

En el cine de Haneke la violencia hace sentir mal al espectador, es incómoda porque el modo de representarla es tan austero que el receptor recuerda la sordidez de las agresiones.

El uso de personajes que provienen de clases acomodadas no es casual, su público objetivo tiene un perfil similar al de sus protagonistas, con cierto nivel cultural, así que el empleo de este tipo de caracteres potencia la empatía entre protagonista y espectadores.

La violencia como crítica se puede encontrar en películas que exploran un modo explícito de exhibir las agresiones, realizadores que se sirven de ella para hacer una representación detallada del sufrimiento, caracterizándose precisamente por lo opuesto a los ejemplos anteriores. En estos casos se trata de mostrar las agresiones apoyándose en el detallismo que acompaña al hecho violento, eludiendo de algún modo los aderezos del lenguaje cinematográfico al desterrar elipsis y convenciones estilísticas o narrativas.

En *Irreversible* (Gaspar Noe, 2002) la historia aparece contada desde el final, aunque después de un modo aleatorio se vayan sucediendo las secuencias presentadas como un puzzle que el espectador reconstruye a medida que avanza el film.

La película arranca con los protagonistas tratando de encontrar al asesino de la novia uno de ellos (interpretado por Vincent Cassel). Ambos recorren los bares nocturnos de París preguntando por El Tenia, un proxeneta que frecuenta los bajos fondos. Una de las características de la cinta de Gaspar Noe es la presencia continuada de la violencia a lo largo de la cinta, una representación que se extiende desde los títulos de crédito o los diálogos hasta la fotografía y el montaje.

La película está rodada íntegramente con cámara en mano, e incluso a veces cuando se utilizan soportes como grúas es para hacer girar la cámara 360 grados con una imagen cargada de imperfección. Los diálogos son picados, redundantes, como atrapados en un bucle y algunas frases se repiten de modo incesante hasta conseguir alterar al espectador debido a esa repetición enfermiza del protagonista en la búsqueda del asesino de su novia apodado el Tenia.

El ritmo de la cinta no da tregua al espectador, en especial los primeros veinte minutos en los que se narra el momento de la búsqueda del asesino, el excesivo movimiento de la cámara llega a provocar mareos. Pero sin duda el momento más violento es la llegada al club donde se encuentra el violador.

El local es un espacio de ambiente sadomasoquista, con una iluminación bicolor que permite ver mediante claroscuros castigos físicos y sodomía. Las bombillas desnudas son la única fuente de iluminación, con flashes intermitentes y ruidos de sirenas.

En el club la estética bélica se repite y la secuencia muestra la confusión de una guerra simulada, el caos recreado de una trinchera, una confusión que hace aumentar la actitud violenta de los protagonistas que buscan venganza.

El desenlace de la acción se da cuando el protagonista (Interpretado por Vincent Cassel) cree haber encontrado al Tenia, tras un breve forcejeo con él cae al suelo y el otro hombre le rompe el brazo al protagonista pisándole el hombro, instantes después el ayudante del protagonista golpea al atacante con un extintor

en la cabeza. Tras ellos, un auditorio de clientes del local presencia la pelea entre el asombro y el disfrute.

Su compañero, que hasta ahora había estado tratando de apartarle de la violencia, no sólo se ve implicado al atacar al hombre con el extintor sino que golpea la cabeza de éste hasta que consigue deformarla por completo. Acto seguido el Tenia aparece entre las sombras y sonríe fascinado, confirmando el error de los protagonistas al agredir a otro hombre.

La acción se desarrolla en un plano secuencia, que permite al espectador ver a tiempo real cómo se produce la muerte del hombre mientras su cabeza se convierte en un amasijo de carne amorfa. Hay un intento de continuar con el plano secuencia pero se hace imposible por cuestiones técnicas, ya que es imprescindible editar la imagen del momento violento para que podamos observar el deterioro que sufre el cuerpo al ser golpeado de un modo reiterado.

Hay que remarcar que en apariencia para el espectador toda la acción transcurre en un plano secuencia y es prácticamente inapreciable el inserto del nuevo plano en el que vemos la cabeza deformada del hombre.

Otro de los momentos más contundentes y a la vez criticados del largometraje es la secuencia de la violación de la protagonista que tiene lugar en un túnel. Previamente la cámara la acompaña por las calles de París, es de noche y acaba de salir de una fiesta, pero al no poder cruzar la carretera para coger un taxi decide utilizar el pasaje que llega hasta al otro lado de la calzada.

A modo de reportero la cámara la sigue, como si de un formato televisivo se tratara y la mujer entra en el túnel subterráneo, un espacio que ya de por sí nos resulta violento por su sordidez y también por la ausencia de luz. Cuando lo está atravesando observa como un hombre que en principio hablaba con una mujer comienza a golpearla, ella se gira sobresaltada y en ese momento el extraño se percata de su presencia, la coge y la otra mujer escapa. A partir de aquí el hombre la viola sodomizándola, y sólo al final decide golpearla hasta que pierde el conocimiento.

En total un plano secuencia de trece minutos en los que la cámara sólo descansa su movimiento para observar el momento de la violación apostada sobre el suelo. Esta secuencia violenta ofrece un guiño al espectador, justo en el momento en que el agresor va a comenzar a violarla una persona aparece al fondo

del túnel, es la única esperanza de que se interrumpa la violación, pero este observador accidental del hecho violento decide no implicarse y se marcha. Es la segunda vez que el director utiliza esta figura del mirón, también incluida mientras se produce la muerte a manos de los protagonistas en el club, donde se asiste impasibles y fascinados al espectáculo de la muerte.

Por último los créditos finales son una sucesión de destellos que dificultan la visión, un ruido de locomotora amplificado y ensordecedor para unos títulos que confirman la utilización de la cinta como una obra eminentemente agresiva.

A pesar de que la película pueda parecer una perversión del lenguaje cinematográfico por su recreación de las secuencias violentas, la preocupación desmedida para que las agresiones parezcan reales es reiterativa a lo largo del film, provocando angustia y rechazo frente a las agresiones.

Con más de veinte años de diferencia, y salvando las diferencias estilísticas, el citado film de Gaspar Noe encuentra ciertas similitudes estilísticas con la puesta en escena de la violencia llevada a cabo por Clint Eastwood en su prolífica filmografía policíaca.

En Ruta suicida (The Gauntlet, Clint Eastwood, 1977) el realizador incluye escenas con cámara al hombro en las que se muestra ese realismo sucio que aporta credibilidad a la escena y que exhibe las agresiones como algo desagradable y capaz de provocar desazón en el espectador.

En la cinta, el protagonista es un policía alcohólico (interpretado por Clint Eastwood) que debe trasladar a una delincuente para que testifique ante el juez. En una de las secuencias tras haber destrozado la motocicleta de unos pandilleros, se encuentra por casualidad con tres de ellos en un vagón de tren sin posibilidad de escapar.

Durante la escena de la pelea los planos se suceden con normalidad hasta que el protagonista cae al suelo, a partir de aquí la cámara pierde su estabilidad y se convierte en un personaje más, unas veces a modo de plano subjetivo del protagonista y en otras ocasiones inmersa en la agresión como si el operador estuviese implicado en la pelea.

Este realismo potencia que los rostros se deformen por la proximidad de la lente, con una confusión que dificulta al público el seguimiento de la acción, la cámara es zarandeada al igual que el personaje interpretado por Clint Eastwood.

El espectador participa de la angustia del personaje, la escena cargada de realismo muestra su indefensión ante los tres adversarios que le golpean ininterrumpidamente. Finalmente el protagonista aparece herido, con una actitud de vulnerabilidad que imprime en la escena esa verosimilitud que convierte la violencia en un hecho reprobable.

Dentro de las series de televisión se puede apreciar un realismo similar en series como *Kill Generation* (HBO, 2008), que narra los primeros meses de la invasión de Irak. Aquí la imagen es heredera de los reporteros de guerra, el uso del *zoom* nos acerca a los cuerpos destazados de civiles y militares a ambos lados de la carretera, mientras la cámara avanza siempre desde la perspectiva de los soldados a modo de *road movie* bélica (Temp.1. Cap.2. *The Cradle of civilization*).

El enemigo aparece en planos generales, como un objetivo despersonificado, los disparos del ejército americano se realizan en la distancia y puede dar la impresión de que el modo en que están rodados los ataques y agresiones pueda contribuir a la deshumanización del enemigo.

En una de las secuencias dos francotiradores americanos apostados en un montículo matan a dos iraquíes que caminan armados, la escena se resuelve en planos generales, sin profundizar en el estado de las víctimas, sólo dos cuerpos que caen en la distancia, sin presencia de heridas, sólo la sangre que sale proyectada desde el cuerpo de dos pequeñas siluetas (Temp.1. Cap.2. *The Cradle of civilization*).

A lo largo del capítulo existe ese distanciamiento de la muerte para situar al espectador en una guerra alejada del cuerpo a cuerpo, donde las ciudades y los campos son arrasados por los proyectiles. La verdadera ruptura tiene lugar cuando los militares atraviesan los lugares que previamente han bombardeado, ese es el momento en el que la víctima se humaniza, los planos se hacen cada vez más cortos y es entonces cuando la violencia se vuelve más dolorosa para el espectador. Estas agresiones de las que posteriormente vemos sus consecuencias producen un efecto de reprobación del hecho violento. La necesidad de transmitir al máximo la veracidad de las acciones se manifiesta en el uso de la imagen digital, uno de los militares usa su cámara amateur *Mini DV* para transformar esa ficción en realidad, a través de la imagen de una niña muerta sin piernas cobra verosimilitud la ficción violenta, la observamos con la imperfección y el grano que produce la *Mini DV*, con un encuadre oscilante. Aunque ya previamente se

había asistido a la exhibición de los cuerpos destazados es ahora con el uso del digital cuando se consigue autenticar la violencia.

La utilización de la imagen tan cercana a la realidad convierte las agresiones en el medio idóneo para juzgarla, como si de algún modo el espectador necesitase esa confrontación entre ficción y realidad. Exhibir esa crueldad desde lo explícito puede resultar tan efectivo como obviar el momento de la contienda centrándose en las consecuencias. El realizador consigue así servirse de las agresiones como elemento que canaliza la crítica, convirtiendo la imagen en herramienta dotada de sentido y con una intencionalidad clara, criticar la violencia.

1.4.4.2. *La ficción violenta como espejo social.*

En los comienzos de la historia del celuloide el cine ha servido como testigo de la contemporaneidad, desde los filmes de Louis Lumiere marcados por la salida de obreros de sus fábricas (González, 2008), hasta la narración de acontecimientos históricos como la caída de los zares en *Acorazado Potemkin* (Serguéi Eisenstein, 1925).

La ficción como espejo social se caracteriza por su aproximación a la contemporaneidad del realizador, en un relato protagonizado por personajes que a menudo pertenecen a clases desfavorecidas. El director persigue una búsqueda aproximada a la realidad, con el objetivo de servir de instantánea en la que plasmar los principales problemas del individuo frente al entorno (Sadoul, 2004).

Hay un deseo consciente de denunciar esa violencia, así que el modo de rodar muestra una puesta en escena contundente, sin ambages, exhibiendo las consecuencias de las agresiones de un modo explícito, desde la tragedia que supone la muerte de los protagonistas.

Muchas de las películas que se rodaron sobre bandas en la década de los ochenta tenían como escenario la ciudad de Nueva York o el extraradio de grandes urbes. Las cintas que transcurren en lo suburbios de las ciudades o barrios periféricos proliferaron a partir de estos años para mostrar los primeros conatos de violencia y rivalidades entre pandillas, películas como *Colors* (Dennis Hopper, 1988), *La Ley de la Calle* (*Rumble Fish*, Francis Ford Coppola, 1983) o *Bad Boys* (Rick Rosenthal, 1983) sirvieron como retrato social de las clases norteamericanas más desfavorecidas.

En el cine de pandillas los personajes aparecen empujados a la fatalidad, como si se tratara del concepto de héroe trágico al que le resulta imposible escapar de su destino. La muerte de alguno de los protagonistas es clave en el desarrollo del film, donde la violencia siempre desencadena una resolución funesta.

La película *The Warriors* (Walter Hill, 1979), reúne la mayor parte de las características que posteriormente serían indispensables dentro del género de pandillas. El relato comienza en el barrio neoyorkino del *Bronx* donde las bandas más importantes de la ciudad se han dado cita para firmar una alianza que les permita obtener el control de la ciudad. Pero el asesinato del cabecilla del cónclave desata una persecución para acabar con los supuestos asesinos, la banda de *The Warriors*.

Los integrantes del grupo pretenden volver a *Coney Island* para encontrarse con el resto de los miembros, pero antes deberán atravesar la ciudad enfrentándose a las diferentes pandillas que controlan los barrios.

La película destaca por la utilización del vestuario como rasgo de identidad, los miembros usan la indumentaria para diferenciarse del resto de bandas, en este caso *The Warriors* destacan por sus chalecos de piel marrón. El orgullo de los personaje proviene de esa pertenencia al grupo, las cualidades son atribuidas al conjunto por encima de lo individual, los protagonistas se refieren a sí mismos no por sus nombres sino por la denominación que hace referencia a la banda.

Las referencias a la clase social aparecen implícitas a lo largo del *film*, el uso del metro como transporte público de las clases medias representa el único vehículo de escape de los protagonistas, donde la libertad de los personajes viene dada por la llegada del tren que les conduzca a su barrio.

Los vagones aparecen cubiertos de pintadas, al igual que las paredes, con gran predominancia de una estética descuidada y suburbial que pretende dar a la ciudad un aspecto de submundo, un contexto post-apocalíptico en el que la llegada de la noche coincide con la salida de las bandas.

A lo largo de la cinta hay una ausencia de personajes ajenos a su mundo, sólo la aparición de la policía en determinadas ocasiones rompe la presencia continuada de miembros de las pandillas. Los agentes funcionan como elemento coercitivo que limita y reprime la libertad de movimiento de los personajes,

actuando como fuerza opositora en la consecución del objetivo por parte de los protagonistas. Unos personajes secundarios que se muestran deshumanizados, al usar la fuerza contra los jóvenes en cada una de sus intervenciones.

Uno de los momentos más significativos de la cinta transcurre en un vagón de metro, es la primera vez que los protagonistas se encuentran a salvo después de pasar toda la noche huyendo, de modo que la escena supone un compás de espera tras las reiteradas secuencias de acción. En una de las paradas entran dos parejas de jóvenes que vienen de una boda, el grupo conversa sonriendo y disfrutando, con un aspecto relajado y ajenos a la singladura de los *Warriors* a lo largo de la noche. La ropa del grupo de recién llegados contrasta con el rostro magullado y las manos sucias del líder de la banda (interpretado por Michael Beck), los planos medios cortos se van intercalando consecutivamente, como si el director tratase de confrontar dos clases sociales distintas que por un momento coinciden en el tiempo y el espacio. Los *paneos* descriptivos muestran el cuerpo sucio y lacerado de la coprotagonista femenina, al mismo tiempo que funcionan como plano subjetivo de la pareja de jóvenes que les observa con inquietud.

Las sonrisas y las ropas cuidadas de las parejas producen en el espectador una toma de conciencia que le devuelve a su contemporaneidad, a su posición de comodidad desde el lugar que ocupa la audiencia. Cuando los jóvenes se ven amenazados visualmente por la pandilla los diálogos cesan, y el ruido del tren se impone como único sonido directo frente al silencio de los personajes.

Previamente el sonido diegético de las fábricas ha acompañado a los protagonistas durante toda la noche, como un *leit motiv* que insiste en devolver a los personajes a su condición social, una realidad que contrasta con el deseo del protagonista de marcharse y dejar la ciudad. En un plano de conjunto las parejas abandonan al tren mientras conversan sobre la apariencia física de la banda, un gesto que de nuevo escenifica el distanciamiento entre los diferentes estratos sociales.

Como características de este modo de mostrar la violencia cabe destacar la relación entre el relato y la cotidianeidad de las ciudades, no necesariamente referido a los barrios bajos, pero sí haciendo hincapié en subtramas que transcurren en lugares deprimidos o incluso interrelaciones entre distintos modos de vida (clases sociales) establecidos por el determinismo social.

Del mismo modo se podría tratar el periplo del protagonista hacia el universo de clases sociales desfavorecidas, por lo que el espectador se encuentra de este modo con una realidad ajena a su cotidianidad. La violencia que aparece en estas secuencias suele manifestarse como resultado de conflictos cercanos a lo cotidiano: drogas, delincuencia, racismo, problemas domésticos y tensión social.

No hay que confundir esta ficción con la de otras series como *CSI: Las vegas* (CBS, 2000) donde aparentemente el relato integra personajes y problemas de diferentes clases sociales pero siempre al servicio de la espectacularidad de la imagen violenta. En la conocida serie policial el verdadero interés del realizador reside en la resolución del caso que se plantea al comienzo de cada uno de los capítulos, su modo de representar este desenlace es recreando el *modus operandi* del asesino y exhibiendo un detallismo exhaustivo de esa muerte. Por tanto el supuesto descenso hacia clases sociales desfavorecidas se lleva a cabo reproduciendo la estética marginal desde el cliché, utilizando personajes estereotipados. El realizador no pretende establecer una reflexión sobre la relación entre violencia y marginalidad, más bien utilizar estos personajes suburbiales en la exaltación de su protagonista (interpretado por David Caruso), a través de su comportamiento ejemplar frente a los desfavorecidos.

En *The Warriors* (Walter Hill, 1979), para mostrar las confrontaciones como espejo social el realizador utiliza soportes que permitan a la cámara estar en continuo movimiento, siempre preparada para acompañar a los protagonistas, aplicando cierta inestabilidad a la imagen para imprimir verosimilitud. Los planos generales acompañados del *zoom* reproducen la visión de formatos más cercanos a la realidad, en cuanto a los planos cortos se centran sobre todo en mostrar la cara más descarnada de la realidad, desde la violencia en primer plano hasta la expresión de sentimientos que puedan llegar a ser tan violentos como cualquiera de las imágenes cruentas.

En la secuencia final de *The Warriors* (Walter Hill, 1979) el protagonista (interpretado por Michael Beck) clava una navaja en el antebrazo del líder de una banda rival, la herida aparece en un plano detalle con presencia de sangre, el hombre herido cae al suelo en un plano americano con referencia del resto de la banda. El dolor del antagonista y su actitud de sufrimiento intensifica una puesta en escena que representa una violencia realista que no omite sus consecuencias.

De un modo similar transcurre la lucha entre bandas que se desarrolla en los baños públicos del metro, una escena entre los *Warriors* y los *Punks*, otra de las bandas enemigas.

La pelea se desarrolla con presencia de armas blancas, una lucha coral en la que se impone la confusión, con alternancia de planos de conjunto para situar al espectador y planos medios cortos para seguir a cada uno de los personajes principales en sus enfrentamientos. Los golpes y heridas aparecen de un modo realista, renunciando a la estética de lo violento en favor de la verosimilitud. Los personajes se muestran malheridos, exhibiendo las consecuencias pero sin recrearse en imágenes cruentas. Cuando finalmente los protagonistas vencen a la banda rival sus miembros aparecen doloridos, abandonando el lugar de la lucha y dejando en el espectador una sensación de desazón frente a esta violencia injustificada.

La representación de la violencia como espejo social concentra los parámetros clave del estudio longitudinal al que anteriormente se ha hecho referencia, llevado a cabo por el *National Television Violence Study* y desarrollado hasta 1997 (Igartua, Humanes 2004).

Entre las conclusiones aplicables a este tipo de escenificación de la violencia, cabe destacar cómo el hecho de mostrar las consecuencias dolorosas o perjudiciales disminuye el aprendizaje de comportamientos violentos.

Un ejemplo significativo aparece en el film de Walter Hill, cuando uno de los personajes atraviesa un cristal con su cuerpo en un plano general para huir de las agresiones de una banda, poco después, en plano detalle, se muestra un brazo herido y cómo corta la hemorragia mediante un trozo de tela. La secuencia trasciende así la espectacularidad para aportar una visión realista de las limitaciones del cuerpo humano.

También es relevante el apoyo o la reprobación que producen las agresiones, dependiendo de si la violencia es abiertamente castigada o de si tales actitudes se ven reforzadas y premiadas.

Dentro de la misma cinta, durante la presentación, asistimos al asesinato de uno de los líderes de la banda que pretendía la unión entre los diferentes barrios, una agresión que parece no obtener castigo hasta que finalmente son ajusticiados y sentenciados a muerte. La muerte del asesino no se muestra explícitamente, sólo

vemos en un plano general al resto de los hombres cubriéndole mientras los cuerpos ocupan el cuadro en un plano de conjunto. Después se pasa por corte directo a un plano general de los protagonistas que abandonan el lugar caminando por la playa, siempre de espaldas a cámara.

En la serie *The Wire* (HBO, 2002-2008), se muestra una escena de tiroteos entre bandas, desarrolla en planos generales, con ausencia de trípode y cámara al hombro, donde el sonido directo potencia la verosimilitud de la secuencias hasta lograr introducir al público en la acción. Acto seguido, tras finalizar los disparos la secuencia se traslada al interior de una habitación donde vemos a un niño muerto, es entonces cuando asimilamos las consecuencias de esta violencia que en la escena anterior parecía mostrarse inocua, sin presencia de sangre ni heridos. El primer plano de la madre tratando de auxiliar al hijo muerto devuelve al espectador a una realidad que no adultera las consecuencias de la violencia (Temp 2. Cap 9, *Balas Perdidas*).

La cinta *Los chicos del barrio* (*Boys N the Hood*, John Singleton, 1991) exhibe una clara intención social al exponer el problema de las muertes violentas producidas entre afroamericanos. Desde el comienzo del film, un narrador enumera las cifras exactas de las muertes, con el objeto de dar mayor rigor y verosimilitud durante el desarrollo de la película.

En la calle, los niños hablan sobre los disparos de la noche anecdóticamente, del mismo modo que describen los modelos de armas que tienen sus padres o hermanos. En clase, los trabajos y dibujos de éstos ilustran la relación de tensión continua entre la policía y la gente de su barrio.

En la cinta, cuando tiene lugar una agresión que está destinada a mostrar cómo es la vida cotidiana en el barrio, la secuencia se desarrolla en un plano general dejando fuera de campo la agresión, en segundo término. El foco de atención se centra en los protagonistas, dando prioridad a esa convivencia con la violencia sobre el detalle morboso.

La escena de apertura de la película es una secuencia de presentación del personaje principal peleando en clase con un compañero, exhibida con profusión de planos cortos. Acto seguido la cámara se aleja hasta un plano general que capta la esencia de lo que ocurre, el momento de confusión, el alboroto de los compañeros, pero sin entrar en detalles.

En el barrio las noches se suceden con el ruido de los disparos en la calle, en una de las secuencias aparece una adolescente que trata de estudiar en su habitación hasta que el sonido de las balas la devuelve a su realidad. Durante toda la película los helicópteros sobrevuelan las casas esperando a que suceda el hecho violento, son una presencia constante que en ocasiones aparece sólo como sonido en off bajo los créditos iniciales de la película o representada como un haz de luz que recorre los jardines a modo de torre de seguridad de un centro penitenciario.

En una de las secuencias, el protagonista (interpretado por Cuba Gooding Jr) se encuentra sentado frente a su escritorio mientras se observa un haz de luz recorrer la ventana de su cuarto en un plano corto. El helicóptero sobrevolando el barrio y la inquietud representada por los ladridos de perros, funcionan como sonido diegético frente a los diálogos de los protagonistas, se crea así una continua sensación de ruido de fondo que contextualiza el entorno de los personajes.

El único momento de la película en el que la violencia es mostrada de un modo más estético y recurriendo a los primeros planos y ralentización de la imagen es en el desenlace, cuando uno de los protagonistas es asesinado por otro joven del barrio con el que había discutido previamente. El chico es tiroteado por la espalda cuando trata de huir, en ese instante las reacciones de los amigos y el cuerpo del chico suspendido en el aire aparecen ralentizados, ambos en planos cortos y con abundante presencia de sangre. El sonido directo de los disparos anula los diálogos, el dolor de la víctima aparece silenciado, como si la imagen perdiese una de las pistas de audio. Cuando el cuerpo cae al suelo en primer plano el sonido recupera la normalidad y es apoyado por la música extradiegética que refuerza el dramatismo de la escena.

Después de morir en el acto, sus amigos lo llevan hasta su casa y dejan sobre el sofá el cuerpo ensangrentado, no hay sirenas ni ambulancias puesto que el cuerpo de algún modo regresa a su lugar de origen, su casa de barrio negro obrero.

Este modo de mostrar las agresiones es una de las claves del tratamiento de la violencia en el *film*, sólo exhibida explícitamente cuando el drama lo exige y verdaderamente es importante para el desarrollo del relato. En este caso plasmar

la agresión y sus consecuencias más dramáticas se convierte en un acto ineludible y coherente con el contexto social.

La utilización de la escenificación violenta como espejo de la sociedad incide en los aspectos negativos ésta, dificulta el aprendizaje de conductas agresivas trasladando al espectador a una situación comprometida con su contemporaneidad.

La intencionalidad del realizador queda patente al trascender lo puramente estético, y utilizar esa puesta en escena violenta para hablar de los problemas de clase.

1.4.4.3. La ficción como apología de la violencia.

Otro tipo de relación entre cine y violencia nace a partir de las películas de acción, donde protagonistas y antagonistas usan las agresiones como herramienta principal para la resolución del conflicto.

Los métodos empleados por el protagonista vienen amparados por algún tipo de justificación, una estrategia del relato que suaviza su responsabilidad ética y moral respecto a la sociedad y sus leyes.

Este tipo de representación de la ficción se caracteriza por hacer un uso de la imagen consistente en la alabanza del hecho violento, defendiendo al agresor y promoviendo una resolución beligerante del conflicto.

El héroe logra su objetivo mediante el uso de la confrontación, sin que exista un arrepentimiento posible, ya que sus métodos tampoco son cuestionados debido a que se presentan como único modo para vencer al antagonista.

Predomina un gran detallismo, con primeros planos que permiten al espectador regodearse en la acción, mostrando imágenes cruentas, miembros destazados o planos detalle de los orificios de entrada de las heridas. La importancia no sólo radica en cómo el protagonista acaba con el villano, sino el modo espectacular en que lo hace, restándole importancia a las consecuencias del uso de la violencia.

El espectador no comprende la naturaleza de la violencia puesto que es incapaz de identificarse con la víctima, ya que no existe posibilidad de empatía con el antagonista. El villano se presenta como un personaje desprovisto de historia, un individuo que motiva y justifica las acciones violentas del

protagonista principal. Para Edward Foster (2003), este tipo de caracteres son denominados *personajes planos*, contruidos entorno a una sola idea o cualidad, sin necesidad de ser presentados y carentes de un desarrollo a lo largo del relato.

A este respecto, la *Teoría del aprendizaje social* de Albert Bandura (1984) plantea el proceso de imitación de comportamientos violentos por parte de la audiencia joven. Sus hipótesis explican cómo los niños resuelven los problemas mediante agresiones copiando los comportamientos de su héroes, tratando de parecerse a ellos mediante la identificación. Por tanto la interpretación de la agresión mostrada como moralmente correcta o beneficiosa para el agresor, puede reducir las inhibiciones del espectador contra la agresión e incluso intensificar las tendencias agresivas, como ya se ha hecho alusión previamente en *Las teorías del comportamiento violento*.

Un ejemplo de utilización de la violencia aparentemente justificada lo encontramos en *Perros de paja* (*Straw Dogs*, Sam Peckinpah, 1971), la historia transcurre en una casa de campo de un pueblo británico, donde los protagonistas, un matemático y su esposa, han decidido trasladarse para poder descansar y dedicarse él a su trabajo. Pero el ambiente bucólico de la campiña inglesa se convierte en una batalla entre algunos de los jóvenes del pueblo y la pareja. Lo que comienza como un cierto flirteo entre la mujer y uno de los aldeanos acaba con la violación de ésta y la lucha entre el matemático y el grupo de jóvenes.

La cinta en algunas ocasiones se sirve de la apología de la violencia con un tratamiento estético de las escenas agresivas que potencia y dilata la agresión, del mismo modo existe una recreación, a través de la ralentización de las imágenes de confrontación como la del asesinato del policía que trata de defender a la pareja.

En la escena, un policía le pide a uno de los atacantes que desista en su ataque a la casa del protagonista, pero el agresor tras hacer caso omiso dispara al agente con un rifle de caza. La secuencia muestra el cuerpo del agente en plano general, elevado en el aire y suspendido durante unos instantes, posteriormente por corte directo se muestra el cuadro del cuerpo ensangrentado en plano americano. Finalmente el rostro de la víctima queda oculto, manteniendo el plano pero evitando el detallismo en las heridas así como las muestras de dolor en el rostro.

También la pelea entre el protagonista (interpretado por Dustin Hoffman) y Charlie (interpretado por Alexander Skargard) aparece ralentizada y con música extradiegética dotando a la imagen de espectacularidad.

En ella el protagonista y su atacante forcejean por el suelo y se golpean mientras la banda sonora refuerza el momento convirtiéndolo en un baile violento cargado de plasticidad. Lo interesante de esta secuencia es observar cómo ambos ruedan por la escalera hasta caer al salón. En ese punto la música extradiegética se detiene, y el protagonista indefenso ensarta a su atacante en la cabeza un cepo para animales que se encontraba junto a él.

Estas dos secuencias son clarificadoras para poder apreciar los dos modos de mostrar la violencia que conviven en el film y que a la vez dificultan su clasificación. La planificación del momento inicial de la pelea es claramente estética, pero no en su totalidad, ya que está acompañada de un balanceo de la cámara que provoca cierta inestabilidad y que a su vez contrasta con la elección de los planos cortos y americanos que dominan la secuencia. Pero tras el momento en el que la trampa para animales hace presa en la cabeza del hombre, toda la estética se convierte en pura austeridad fílmica, con toda su crudeza, desprovisto de toda la música que ha precedido las escenas anteriores. Aunque la secuencia comienza con los habituales planos cortos que muestran el momento inicial de la asfixia del hombre, enseguida se pasa a planos más abiertos donde vemos al cuerpo retorcerse, incapaz de liberarse del cepo.

La secuencia acaba finalmente en un plano general del salón donde el atacante va dejando de patear hasta llegar a la inactividad total, momento que coincide con un silencio absoluto en el desarrollo de la acción. Durante toda la película se trata de mostrar al protagonista como un ser alejado de la violencia a través de diferentes escenas: su incapacidad para cazar patos, su aspecto físico que contrasta con el de los jóvenes, el deseo de que nadie agrede al chico con discapacidad psíquica.

La actitud del protagonista respecto a la violencia queda patente en uno de los diálogos que mantiene con su mujer, mientras los atacantes tratan de entrar a la casa ambos discuten sobre si entregar a un chico discapacitado del pueblo llamado *Nails* (interpretado por Dominic purcell) al que acusan de asesinato.

- (Amy) *Entrégales a Nails es lo único que quieren, quieren a Nails nada más.*

- (David) ¡Lo matarán a palos!

- (Amy) Entrégaselo, no me importa (...) Si no le entregas a Nails lo haré yo.

- (David) No, no lo entregaré, no toleraré la violencia contra esta casa.

Perros de paja (*Straw Dogs*, Sam Peckinpah, 1971)

El protagonista (interpretado por Dustin Hoffman) en este diálogo expresa su negación hacia la violencia mediante el deseo de proteger al chico, al contrario que su esposa dispuesta a sacrificarle para que no les agredan.

La ética del protagonista permite que posteriormente sus acciones aparezcan legitimizadas, mostrándole no como un agresor convencional, sino como alguien que utiliza métodos rudimentarios e improvisados propios de una mente más racional alejada de las armas convencionales. Por este motivo hay que recordar cómo hierva agua para arrojársela a los atacantes, utiliza la música para producirles nerviosismo, se defiende con un cilindro de metal o coloca un cepo de animales para inmovilizar a los agresores.

No es casual que el único momento en que se muestra decidido a usar un arma coincida con que está descargada, por tanto este modo primario de enfrentarse a los atacantes crea empatía en el público y proximidad, ya que es reconocible para la mayoría de espectadores.

Las acciones del protagonista facilitan el proceso de empatía, así que su comportamiento violento se interpreta como fruto de la situación extrema en la que se encuentra, no como un rasgo de carácter del personaje. La diferencia reside en que de este modo se perciben estas agresiones como intrínsecas al ser humano y no propias de un personaje en concreto caracterizado por su beligerancia.

Dentro de la escenificación de las agresiones como apología de la violencia, la venganza es uno de los *leit motiv* más repetidos en las tramas de películas que se recrean en el modo de mostrar estas agresiones.

Black Rain (Ridley Scott, 1990) cuenta la historia de un policía de Nueva York que trata de vengar a su compañero muerto por un asesino del grupo mafioso de los *Yakuza*. Tras llegar a Japón los métodos policiales poco asépticos del norteamericano confrontan con la aparente burocracia nipona que impide la captura del asesino.

Antes de que el protagonista viaje a Japón, el primer encuentro con su antagonista tiene lugar en un restaurante en la ciudad de *Nueva York*. En la

secuencia el miembro de los *Yakuza* entra al comedor repleto de gente y se dirige hacia una mesa en la que hay varios asiáticos. Tras intercambiar unas palabras con ellos, mata a dos de los hombres con una navaja, lentamente deleitándose en su acto, para después limpiar el arma con una de las servilletas de la mesa.

Esta escena pretende mostrar la brutalidad a la que van a enfrentarse a partir de ahora los policías americanos, pero resulta poco verosímil, al desarrollarse en un restaurante repleto de testigos. Aún cuando el jefe de los *Yakuza* sea un psicópata, la secuencia de presentación incurre en un exceso de violencia gratuita, con una planificación caracterizada por la profusión de planos cortos acompañados de un desenlace excesivamente cruento.

Las muertes de los comensales se muestra en dos planos detalles, en el primero de ellos la mano del asesino atraviesa el pecho con una navaja, y el segundo de modo similar degüella a otro de los acompañantes. La única diferencia reside en el segundo de ellos, ya que se sostiene el plano hasta que observamos cómo en un plano medio corto la sangre sale a borbotones.

Japón aparece representado como un país donde las mafias controlan las ciudades y la policía se ve incapacitada para atajar la delincuencia. Hay un contraste de personalidades que entronca también con el modo de ver la política en Estados Unidos.

Por un lado está el hombre de acción (Interpretado por Michael Douglas) y por el otro lado el burócrata (interpretado por Andy Garcia). Cuando en la película es asesinado este último se produce la confirmación de la necesidad de utilizar métodos poco ortodoxos que rozan la ilegalidad.

El policía americano utiliza la violencia con los delincuentes, pero queda eximido de su comportamiento porque previamente hemos asistido a las agresiones cruentas del líder *Yakuza*. La muerte del coprotagonista a manos del mafioso es especialmente explícita, ya que el protagonista queda atrapado tras una puerta enrejada y observa toda la acción sin poder ayudar a su compañero.

En la secuencia unos motoristas rodean al policía mientras el cabecilla le corta la cabeza con una *katana*, la víctima aparece como alguien indefenso que en ningún momento trata de oponer resistencia, al otro lado encontramos a su amigo atrapado, que en un primer plano increpa al agresor que parece dedicar la muerte a éste al mirarle instantes antes de decapitarlo. En la secuencia, el arma (en plano

detalle) roza el suelo produciendo chispas incandescentes hasta que finalmente se dirige al cuello del otro policía, para pasar a un primer plano en el que se separa la cabeza del tronco.

Durante toda la escena el sonido directo se combina con la música extradiegética que refuerza el momento violento y potencia la reacción del amigo que presencia la muerte. El asesinato del policía se realiza mostrando una visión estereotipada de la cultura nipona, donde los integrantes de la banda rodean a la víctima con sus motos japonesas de alta cilindrada, con cintas en la frente y gafas de sol oscuras en la noche, recreando una suerte de guerrero samurai contemporáneo con banderas en las motos.

La muerte se produce dentro de un ritual estético, con una puesta en escena reconocible para el espectador. En este caso el cliché utilizado para mostrar la banda *Yakuza* sirve para reforzar los actos violentos del protagonista puesto que se confirma la crueldad extrema de una sociedad desconocida y ajena. El tema de las motos como rasgo cultural podría ser algo baladí si no es porque en la secuencia de apertura de la película el protagonista compite con su motocicleta americana (*Harley Davidson*), frente a otro motorista que utiliza una marca japonesa (*Suzuki*).

Así que el modo de proceder de ambas culturas es una constante en el film, una continua comparativa que al final acaba por mostrar la eficacia de la resolución violenta y el uso de armas convencionales, frente a la incompetencia de la policía nipona atrapada en convenciones culturales.

En *Spartacus, Gods of the arena* (Starz, 2010- 2013) las luchas entre gladiadores son un tema recurrente a lo largo de la serie, la historia cuenta el ascenso del esclavo Spartaco (Interpretado por Andy Whitfield) hasta convertirse en soldado y liderar la sublevación del resto de apresados. La primera secuencia en la que el protagonista es arrojado al circo romano coincide con el desenlace del capítulo inicial y establece la puesta en escena de la violencia que sienta las bases para el resto de la serie (Temp1. Cap1, *The red serpent*).

En la escena del circo el protagonista se enfrenta a cuatro gladiadores armados con lanzas y redes en una lucha a muerte. Cuando el personaje de Spartaco atraviesa a sus adversarios con su gladio, los orificios de entrada de las armas aparecen en planos cortos, un momento de mayor intensidad que viene a

su vez reforzado por el sonido extradiegético y la ralentización da la imagen al pasar al plano general.

Hay un uso premeditado del plano americano o el medio corto debido a que el interés reside en el cuadro violento, el realizador forma instantáneas al congelar la imagen mientras la sangre mana de las heridas. Las muertes están filmadas en planos generales que pronuncian la imagen producida por la torsión de los cuerpos destazados o heridos con suma violencia.

El protagonista aparece herido y ensangrentado durante la lucha, pero el dolor lejos de suponer un impedimento para continuar con el combate es ignorado en función de la espectacularidad. La sangre es un elemento de aderezo estético, que en una de las muertes cubre la totalidad del cuadro y que contrasta con una fotografía con profusión de grises y ocre. El exceso sanguinolento cubre el cuerpo esculpido y musculado del protagonista, mientras corta las piernas de uno de sus oponentes de nuevo ralentizando la imagen y en plano corto.

En todo momento las acciones del protagonista están amparadas por su deseo de supervivencia, la crueldad extrema de Spartaco queda contextualizada en una sociedad que utiliza la exhibición de la violencia como parte del entretenimiento.

En *Colombiana* (Olivier Megaton, 2011) su protagonista femenina (interpretada por Zoe Saldana) es una mujer entrenada como asesina profesional que persigue acabar con el cártel de la mafia que asesinó a su padre cuando era una niña.

En la escena de desenlace, como suele ser habitual en el cine acción, la protagonista se enfrenta a líder de los traficantes como último paso que le separa de su búsqueda de venganza.

Durante el tiroteo final ella aparece con rostro hierático, sin implicación emocional en la acción mientras los cuerpos heridos vuelan por los aires en planos cortos con el uso de la cámara lenta. Hay una clara intención estética que va desde la saturación de los colores en la fotografía hasta el detallismo excesivo de las astillas del mobiliario, la sangre o la lluvia de balas que destrozan la casa.

Los movimientos de los personajes son seguidos con cámara al hombro o mediante el uso del *steady cam*, para imprimir más suavidad, a lo largo de toda la escena hay un predominio de la inestabilidad en el encuadre sobre el uso clásico

del trípode fijo. La lucha final entre ella y el mafioso (interpretado por Jordi Mollá) se desarrolla con una ruptura de la verticalidad y con profusión de planos cortos, la edición está ejecutada de un modo vertiginoso motivado por la escasa duración de los planos.

Una vez que la protagonista ha asesinado a todo el cártel la única huella visible del enfrentamiento es una gota de sangre bajo la nariz, un rasgo decorativo que resalta la estética sexual que aporta su indumentaria ceñida y que de nuevo omite el dramatismo que desencadena las agresiones.

La apología de la violencia se produce al presentar las agresiones como elementos de disfrute y entretenimiento, donde su visionado estimula al espectador debido al atractivo estético que supone la exhibición sin consecuencias de la violencia.

Explosiones de vehículos, caídas desde alturas extremas o heridas mortales son algunos de los conflictos que debe solventar el protagonista y de los que finalmente sale ileso, puesto que el héroe es una suerte de hombre invencible alejado de las particularidades que definen la realidad y las limitaciones del cuerpo.

El protagonista utiliza la violencia como herramienta indispensable en la resolución del conflicto, amparado por una finalidad que justifica cualquier tipo de agresión. En el desenlace de la ficción no hay un castigo hacia el héroe, las instancias jurídicas representadas en la ficción alteran su funcionamiento lógico para servir de soporte legal a sus acciones violentas.

De este modo, la ficción como apología de la violencia se vale de una puesta en escena adrenalínica que sirve de ingrediente para cualquier producto de ficción cuyo objetivo principal sea el entretenimiento.

1.4.4.4. La ficción violenta como espectáculo distanciador.

En algunos casos el espectador puede mantener cierta relajación en su capacidad crítica frente a una puesta en escena violenta, sin implicación ni toma de conciencia respecto a la agresión representada. La exhibición de ésta no llega a conmocionar al espectador, puesto que la banalización de la muerte obedece a una realidad que aparece modificada.

El comportamiento del protagonista es legitimado y sus actos reforzados, en una la lucha del héroe que es el triunfo del bien sobre el mal, frente a un antagonista que desempeña el rol de villano anclado en los valores estereotipados de éste.

El sufrimiento de los personajes por la violencia ha sido limado del relato, no se muestran sus consecuencias porque no existe dramatismo, los personajes fallecidos desaparecen de cuadro y pierden utilidad y atractivo tras su muerte en una suerte de obstáculos que el protagonista ha de superar.

Las escenas violentas son extensas, con gran implicación de personajes secundarios y aparición de diversos elementos que completan el cuadro y son utilizados para crear ritmo en la secuencia. Este tipo de desarrollo del relato guarda relación con la puesta en escena del videojuego de acción, puesto que la imagen fílmica se asemeja en ocasiones a la perspectiva utilizada en los *shooters*, donde se aprecia una imagen subjetiva del protagonista que dispara a quienes aparecen en el encuadre.

Las agresiones forman parte de una partitura sincronizada donde destaca la creación de coreografías violentas, con un modo de entretenimiento basado en el dinamismo de la edición.

Un ejemplo que combina entretenimiento y abundancia de escenas violentas se da en *Golpe en la pequeña China* (*Big trouble in little China*, John Carpenter, 1986). La cinta transcurre en el barrio chino de Nueva York, donde un camionero americano se enfrenta a una banda de delincuentes asiáticos que utilizan la magia negra para amedrentar y controlar el barrio.

En la secuencia de presentación dos bandas rivales se enfrentan ante la mirada atónita del protagonista (interpretado por Kurt Russell) que ha quedado atrapado con su camión en el centro de la lucha. En un principio ambos bandos abren fuego, con profusión de planos cortos que permiten ver la forzada expresividad de los rostros, pero también con un predominio de planos detalle para observar cómo el mobiliario es reducido a astillas debido al fuego cruzado de los personajes.

El desarrollo de la lucha es desmesurado, rodado con gran espectacularidad y con multitud de objetos y cuerpos que aparecen zarandeados por el fuego, en una batalla campal con abundancia de personajes secundarios.

Durante la batalla entre bandas ningún personaje principal se ve implicado en la lucha, así que la escena funciona más bien como fuego de artificio, un modo de preparar al público hacia los peligros que enfrentará el héroe en su periplo.

Cuando los disparos cesan los personajes secundarios retiran los cuerpos de escena, puesto que ahora deciden enfrentarse con artes marciales y ayudados por armas blancas y objetos cotidianos. De nuevo la secuencia se repite, pero esta vez con una serie de coreografías corales que muestran por un lado secuencias individuales con planos cortos de brazos partidos, objetos destrozados, patadas o puñetazos y por el otro lado planos generales de la batalla con gran dinamismo y mezcla de diversas secuencias violentas que forman un todo.

La alternancia de los planos de conjunto y cortos se lleva a cabo para que el público mantenga su atención a diferentes niveles, aprovechando la profundidad de campo en escenas corales de violencia y buscando la sorpresa del espectador mediante la excesiva cercanía de los planos detalle.

El público asiste al espectáculo de la muerte convertido en una pantomima de la realidad, una simple representación que le distancia del sufrimiento real que acompaña a la violencia. La presencia de sangre en la secuencia tiene un carácter anecdótico, sin consecuencias, puesto que los elementos violentos son utilizados en función de la tensión dramática. El objetivo reside en situar al espectador en un continuo entretenimiento que se sirve de las agresiones como elemento principal.

En *Operación Trueno* (*Thunderball*, Terence Young, 1965) una de las películas de James Bond que se corresponden con la primera época (interpretadas por Sean Connery), se muestra la violencia como parte indisoluble de la acción dramática, pero no hay un exhibicionismo de la muerte, más bien se centra en el duelo previo con unas coreografías de lucha cercanas a las peleas de salón propias del cine del oeste.

La primera agresión que se produce en la película tiene lugar en una casa victoriana, previamente el agente ya ha explicado a otro de los personajes que el hombre al que busca ha matado a otros de sus compañeros.

Este componente justificativo del uso de la violencia es una constante en el cine violento y facilita al espectador la empatía hacia el protagonista suavizando el juicio crítico. En la escena, James Bond descubre a un agente que se hacía pasar

por mujer para eludirle, durante la lucha no se utilizan armas, sólo objetos convencionales que se usan para agredir. Tras una serie coreografiada de golpes y objetos de mobiliario rotos la escena finaliza con el agente muerto a manos de James bond, lo asfixia con un atizador.

Lo relevante está en el modo de rodar la escena, no hay una muestra clara del sufrimiento del personaje villano mientras le ahoga, ya que lo observamos en un plano general y poco después en un americano, en una posición atípica de Bond, de espaldas a la cámara mientras acaba con su agresor.

El sufrimiento del agente no es prolongado, cae al suelo e intuimos que ha muerto, pero se realiza de un modo rápido sin intensidad dramática, como esos personajes que por convención cinematográfica quedan inconscientes tras recibir un puñetazo. Al final el protagonista arroja unas flores sobre el cuerpo, que en ningún momento muestra herida alguna debido a la pelea que ha precedido a la muerte.

En otra de las secuencias 007 descubre a un matón que se ha colado en su casa pero en lugar de matarle le golpea con la puerta y le propina un puñetazo, en esta ocasión se aprecia la cara amoratada por el golpe, pero tras la resolución le deja marcharse aduciendo que son delincuentes de poca importancia.

Toda la secuencia se resuelve con un plano americano sin acentuar visualmente el momento de los golpes, después del fracaso el agente vuelve con el grupo de los terroristas que le ha enviado y confiesa su error al ser descubierto por Bond. Acto seguido su jefe le arroja a una piscina llena de tiburones, pero en la imagen sólo vemos unos pies que se agitan en el agua y los tiburones deslizándose alrededor, sin presencia de sangre.

El momento más violento de la película se centra en una de las escenas finales bajo el mar, se trata de una pelea entre agentes afines a Bond y los de la organización Electra. Tras una lucha con fusiles de pesca los villanos mueren, no hay apenas planos detalle, pero sí se muestra la sangre de las heridas producidas por los arpones y los cuerpos inmóviles en el fondo marino.

La muerte de los personajes de la organización terrorista aparece como imprescindible para que el protagonista consiga salvar de nuevo a la humanidad de la amenaza terrorista. Los antagonistas aparecen como un obstáculo que hay que salvar, pero sin existir una recreación en el hecho violento. No es relevante

mostrar de un modo verídico y detallado el momento de la muerte, los personajes caen fulminados pero en planos generales o americanos, y en muchas ocasiones con ausencia de sangre. No existe prácticamente el primerísimo primer plano porque lo relevante es la historia, la peripecia del protagonista frente a los malvados.

Otro caso similar en cuanto al modo de representar la violencia pero con distinto género ocurre en *Jóvenes ocultos* (*Lost Boys*, Joel Schumacher, 1987). En la película una madre y sus dos hijos se instalan en una ciudad californiana tras el divorcio de ésta. Todo transcurre con tranquilidad hasta que uno de los hijos pasa a formar parte de un grupo de vampiros que controlan la ciudad de Santa Carla (California). A partir de aquí el hijo menor tratará de acabar con el vampiro jefe para que su hermano no termine convertido en uno de ellos.

De entrada, la historia forma parte del género de terror adolescente, con unos protagonistas que disponen de un poder sobrenatural y que conviven en un acuerdo tácito entre vampiros y lugareños. Por este motivo, el público asume una serie de convenciones que conoce de antemano acerca de las características de los vampiros, un imaginario que también el espectador comparte con el realizador.

En las escenas más espectaculares los vampiros sobrevuelan la ciudad, en plano subjetivo el espectador que observa la escena a través de los ojos de los protagonistas y convierte las secuencias de la muerte de sus víctimas en un acto lúdico.

La apertura del film muestra en plano general a un guardia de seguridad que huye de los vampiros, mientras escuchamos sus risas en *off* acompañadas de un plano subjetivo. Posteriormente en plano detalle el guardia trata de abrir la puerta de su coche sin conseguirlo, en plano medio el hombre y la puerta del automóvil desaparecen del cuadro impulsados por los vampiros que en ningún momento se muestran.

Esta puesta en escena de la aparición de los vampiros es común en la cinta, más centrada en la espectacularidad que en el aspecto violento o terrorífico. Posteriormente dos jóvenes están besándose en un coche mientras leen unas revistas de historietas, en ese instante el techo del automóvil es arrancado con violencia y la pareja mira a cámara en un picado general. De nuevo los vampiros utilizan el plano subjetivo para crear intriga en el espectador, seguido de un *zoom*

rápido que imprime violencia a la secuencia y sirve al director para aproximarse a las caras aterradas de las víctimas.

En toda la película sólo hay una escena en la que los vampiros cazan a un grupo de jóvenes destazándolos para alimentarse de su sangre. En la secuencia aparecen un grupo de chicos que baila y bebe junto al fuego en una fiesta, de súbito los vampiros irrumpen volando sobre éstos. El uso de los planos subjetivos en las secuencias de vuelo proporciona una perspectiva distinta sobre el hecho violento, pero no aporta dramatismo.

Los vampiros comienzan a morderles, a arrojar sus cuerpos al fuego después de haberlos degollado y siempre en planos cortos. Pero lo que en un principio podría resultar desagradable y de una crudeza extrema queda convertido en una escena ligera y previsible, sin carga emocional que consiga conmocionar al espectador.

Gran parte de esto se debe a la confirmación de las expectativas por parte del público, es evidente que esos vampiros se van a comer a los chicos y en este caso lo verdaderamente sorprendente sería que los vampiros no hiciesen aquello que se espera de ellos.

La matanza de los jóvenes por los vampiros pasa a un segundo plano, aquí lo relevante es si el protagonista (interpretado por Jason Patric) será capaz de alimentarse de sangre humana aún cuando ya está transformándose en uno de ellos. El resto de actitudes derivadas de la condición de vampiro se considera intrínsecas al género, y el público disfruta de ellas al cumplirse las expectativas que había generado.

La puesta en escena de la violencia en este tipo de cintas obedece más al género de aventuras que al terror realista que sí muestra las consecuencias de la violencia. El cine de vampiros también puede presentarse como drama social o servirse de su estética y características con una puesta en escena de la violencia que conmueva al espectador. En ese caso habría una ruptura del género clásico de terror fantástico y tal vez estaríamos ante una hibridación de géneros como ocurre en el caso de *True Blood* (HBO, 2008-2014), en el que el modo de mostrar la violencia contra los vampiros se convierte en un verdadero drama con un tratamiento realista que no sigue las características clásicas del género, ya que los vampiros son considerados una minoría étnica que sufre la marginación.

En el *spin off Angel* (WB, 1999-2004), vemos cómo su protagonista (interpretado por David Boreanaz), un vampiro que persigue los demonios de la ciudad es secuestrado y obligado a luchar en una serie de combates clandestinos con otros demonios para obtener su libertad (Temp.1. Cap. 16. *The Ring*).

En uno de los enfrentamientos Angel es utilizado en una apuesta llamada *el ring*, en la escena violenta los momentos más cruentos suceden en planos generales, a veces hasta se difumina la imagen cuando tiene lugar una ejecución. Cuando una flecha atraviesa la mano de uno de los personajes la duración del plano es corta, para que no haya posibilidad de regodearse en el dolor ni en las consecuencias posteriores que sufren los personajes.

La aparente levedad de *la violencia como espectáculo distanciador* transforma los productos de ficción agresivos, el realizador apuesta por contenidos aptos para todos los públicos debido a su escasa implicación dramática en el hecho violento.

La ausencia de recreación en el detallismo de las agresiones relativiza las muertes hasta el punto de entender la escenificación como un juego violento, persiguiendo el entretenimiento por encima del realismo dramático.

El espectador percibe la puesta en escena violenta como un ingrediente más del producto de ficción, de este modo las agresiones dejan de interpretarse como hechos aislados sobresalientes para ser aceptados como elementos de un sistema de entretenimiento que es el film.

1.4.4.5. *La ultraviolencia como deformación de la realidad.*

El término ultraviolencia se dio a conocer a partir de la publicación de la novela de Anthony Burgess (*Clockwork Orange*, 1962), una obra plagada de neologismos entre los que se incluye la referencia a ultraviolencia para designar el modo de entretenimiento de los protagonistas. En el relato, Alex (interpretado por Malcom Mc Dowell) y su banda dedican las noches a asaltar casas y golpear a los propietarios de modo indiscriminado y sin justificación. Tras la adaptación cinematográfica de Stanley Kubrick (*Clockwork Orange*, 1971), el concepto se popularizó para designar un tipo de violencia extrema, un modo de agresión gratuita sin una finalidad concreta (Mongin, 1998).

Para el francés Olivier Mongin (1998), en la década de los setenta fue Stanley Kubrick el impulsor de una puesta en escena de la violencia inédita, una violencia de banda gratuita, donde la droga y la sexualidad jugaban un papel decisivo, interrelacionando una escenificación estética y desmesurada del dolor con el sonido diegético de la música de Beethoven.

La ultraviolencia como deformación de la realidad se caracteriza por el exhibicionismo cruento a través de la violencia extrema, un fetichismo del dolor que explora todas las posibilidades del cuerpo humano. Este tipo de ficción traspasa los límites de la realidad en un ejercicio de violencia desmesurada, donde el espectador se convierte en un *voyeur* que asiste al despliegue imaginativo del realizador. Una búsqueda morbosa de lo desconocido que encuentra su deleite en los momentos previos a la muerte, utilizando el cuerpo como lienzo sobre el que plasmar la puesta en escena del realizador.

Este modo de representar la agresión plantea una composición que se recrea en la acción violenta, con un detallismo en los planos que muestra la obsesión del realizador en la exhibición pormenorizada del dolor. Una ostentación que traspasa los límites del realismo dramático, donde el individuo es el soporte sobre el que experimentar esa violencia desinhibida.

Esta escenificación violenta forma parte del *splatter o gore*, caracterizado por trivializar la presencia de vísceras y sangre además de traspasar la realidad para mostrar los cuerpos mutilados o descompuestos.

Para Ira Konigsberg (2004), la traducción original de la voz inglesa *splatter film* hace referencia a una película que salpica, consistente en explorar todas las posibilidades de la violencia que preceden a la muerte, sin limitaciones técnicas como las elipsis temporales puesto que lo importante reside en exhibir el máximo posible.

A este respecto la *hipótesis de la desensibilización* sobre la que se ha incidido en el Capítulo Primero, *La violencia*, plantea cómo el visionado reiterativo de agresiones en televisión reduce la capacidad de respuesta emocional a la violencia en pantalla, del mismo modo que produce su aceptación incrementada en la vida real.

La teoría mantiene que si los jóvenes consumen de manera continuada los programas violentos, posteriormente se acostumbran de manera creciente a esas

agresiones. Como consecuencia hay un incremento de la demanda de violencia, que se traduce en más contenidos violentos, puesto que los jóvenes se habitúan a las agresiones y precisan de más acción violenta para que el producto siga siendo atractivo

El modelo de desensibilización se basa en el mecanismo del condicionamiento clásico, un proceso de aprendizaje en el que las personas pueden llegar a aprender determinadas respuestas condicionadas de manera automática y sin conciencia del proceso. Habitarse a altas dosis de violencia es una respuesta adaptativa al entorno para el espectador, así los estímulos con los que se tiene contacto diario van perdiendo su capacidad para provocar respuestas emocionales intensas (Bryan, Zillmann, 1996, p. 230).

Si la muerte presenciada por el espectador es convencional o no es capaz de ser recordada entre las cientos que aparecen en el cine *gore*, se puede considerar estéril, ya que a nadie le interesa una muerte común dentro de una película en el que aparecen multitud de asesinatos, puede ser algo tan irrelevante como un solo puñetazo en una película de acción.

Tras la puesta en escena violenta el éxito del realizador reside en el recuerdo de la imagen violenta, que se logra cuando la escena pasa a formar parte del imaginario violento del público.

En el cine de terror se ha dado en secuencias ya clásicas como la que muestra una mujer desnuda empalada mientras un periodista graba la escena con su cámara en *Holocausto Caníbal* (Ruggero Deodato, 1980).

El film italiano narra cómo un realizador descubre unos rollos cinematográficos en los que se muestra a un grupo de documentalistas mientras son devorados por unos caníbales en el Amazonas.

El uso de la cámara al hombro, el sonido directo y el empleo reiterativo del *zoom* son algunos de los elementos que dan verosimilitud a la cinta. La prohibición de que fuese exhibida en más de cincuenta países, así como el rumor de que los protagonistas habían muerto supuso un apoyo considerable a la terrorífica puesta en escena del realizador.

Por este motivo, también se recuerda en *El amanecer de los muertos* (*Down of the dead*, George A. Romero, 1978) el personaje del zombi *hare krisna*. Cuando los protagonistas se encierran en un centro comercial para huir de los muertos

vivientes, todos tratan de llegar hasta ellos para acabar con los únicos humanos. Después de que los supervivientes maten a un centenar de monstruos en las escenas del centro comercial, que aparezca un zombi con indumentaria *hare krisna* introduce un elemento divertido y discordante que pasa a ser recordado por el público.

También resulta imposible olvidar una de las escenas finales de *Audition* (Takashi Miike, 1999), donde Asami (interpretada por Eihi Shiina), una joven sádica corta los pies de su pareja con una cuerda de acero mientras el cuerpo de su víctima permanece inerte después de administrarle una anestesia parcial. El plano medio que muestra la sonrisa de la joven y la acción de cercenar la extremidad contrasta con el primer plano de la víctima que grita de dolor, posteriormente un plano detalle muestra cómo el pie comienza a desprenderse del resto de la pierna en esta secuencia de extremada crueldad.

Del mismo modo la protagonista femenina (Jung Suh) de *La Isla (Seom)* (Kim Ki Duk, 2000) en un acto de romanticismo, se introduce en la vagina anzuelos para que posteriormente su amante la saque del mar al tirar de ellos.

En todas las cintas de *Gore* se utiliza el cuerpo humano sometiéndolo a castigos inimaginables, pero no siempre se exhibe en el mismo tono. Aunque puedan tener elementos en común se podría decir que hay un *gore* excesivo, más irreal y caracterizado por los elementos cómicos, en este caso hablaríamos de *Slapstick*, al que pertenecen *Mal Gusto (Bad Taste)* (Peter Jackson, 1987) o *El ejército de las tinieblas (Army of Darkness)* (Sam Raimi, 1992). Donde la historia es un pretexto para mostrar la violencia y la realidad se ve alterada por la inclusión de elementos que pertenecen al terreno de lo sobrenatural, utilizando agresiones que están llenas de elementos cómicos con personajes que rozan el arquetipo.

En *Braindead* (Peter Jackson, 1991), desde el planteamiento el relato está plagado de elementos paranormales que sitúan al espectador muy alejado de la realidad. La comicidad, las vísceras y la sangre forman un nexo indisoluble ya que la mayoría de los *gags* tiene lugar con presencia cruenta y están apoyados por secuencias violentas. El sentido de la cinta recae sobre esa desmesura a la hora de mostrar la agresión, ya que público espera ese momento puesto que el resto de secuencias en ocasiones aparecen como un mero tránsito hacia el desencadenante que aúna diversión y violencia.

En una de las escenas de la película el cura del pueblo aparece propinando golpes y destazando a los zombis mediante el uso de artes marciales, pero finalmente acaba atravesado por un ornamento religioso que marca la resolución de la secuencia con una muerte prototípica del cine *gore*. Posteriormente el párroco aparece convertido en zombi, viviendo en la casa del protagonista y manteniendo escarceos amorosos con otra de ellos que habita en el mismo lugar.

El cine oriental por el contrario tiene una visión más oscura y grave del cine *gore*, en *Izo* (Takashi Miike, 2004) la diferencia con los ejemplos anteriores es sustancial por el celo excesivo hacia la estética en todas sus formas, no sólo en la estética de las luchas sino la puesta en escena, todo lo que implica la dirección artística.

En este caso la violencia se usa también para conmocionar y los textos se emplean de modo discursivo contextualizando las acciones violentas. Aquí la contundencia de la muerte reiterada está por encima del detallismo de los primerísimos planos que se reservan para escenas concretas en las que hay una recreación de la muerte que concuerda con la inquina del protagonista hacia personajes concretos.

El uso de los recursos sonoros sustituye en ocasiones a la imagen explícita para potenciar la sugestión de lo que se percibe. Otras veces sirve para remarcar el hecho violento o para anticiparlo, sobrecogiendo al espectador antes de mostrar la consecuencia de la agresión.

El protagonista de la historia es un hombre que muere de forma violenta pero que regresa años después arrastrado por un irrefrenable deseo de muerte hacia los demás, el personaje principal está decidido a matar a todas las personas que se encuentre en su camino.

En una de las secuencias se encuentra con su madre en un bosque, bajo un ambiente onírico, poco después la corta por la cintura con su espada y el tronco superior queda suspendido en el aire en dos partes mientras vemos en un plano corto cómo se derrama la sangre desde la cintura.

Aunque el espectador es consciente de la imposibilidad física de la secuencia la interpretación de los actores le imprime un tono trágico que escora este tipo de *gore* hacia un patetismo exacerbado, una constante exaltación de la muerte que está presente durante toda la película.

En otra de las secuencias el protagonista se acerca a unas viviendas prefabricadas junto a una feria, pero esta vez no se observa la muerte de cada uno de los inquilinos, tras una elipsis todos los personajes aparecen ya desparramados por el suelo.

Con cámara al hombro y a modo de reportero, la imagen se desplaza hacia cada uno de ellos para observar los cuerpos y los objetos que aparecen cerca de ellos regados por la sangre de las víctimas. Este modo de resolver la secuencia deja patente que la verdadera búsqueda del director en muchos casos es sólo una cuestión de composición pictórica. De hecho, al mismo tiempo un cantautor que hace de juglar narra la tragedia. Hay una gran importancia de la sangre para dotar de fuerza a la imagen, con una utilización estética en la mayor parte de los casos premeditada y que acompaña al personaje, esta sangre le salpica el cuerpo y la cara, porque aún cuando no hay enfrentamiento la violencia debe impregnar la imagen.

También en el uso de las agresiones más desaforadas existen matices que convierten cada película en casos particulares, en subgéneros dentro del propio *gore*. En *Murder set pieces* (Nick Palumbo, 2004), el protagonista (interpretado por Sven Garret) es un fotógrafo de moda alemán obsesionado con la estética de los cuerpos femeninos, un joven atractivo que utiliza las sesiones de fotos como excusa para asesinar a sus víctimas.

La primera de las muertes tiene lugar en una cama de un motel, donde dos prostitutas hacen un espectáculo lésbico con profusión de planos cortos y detalle, al mismo tiempo él las degüella con la inclusión de música electrónica extradiegética. Al ritmo de sus cuerpos las luces intermitentes colorean las formas de éstas en un efecto luminotécnico cercano a las pasarelas, creando una atmósfera de discoteca. Belleza y sangre en una simbiosis perfecta con el uso del plástico transparente sobre los cuerpos que nos remite a su vez a la indumentaria fetichista.

La música extradiegética apoya las imágenes violentas apoyadas por una banda sonora que las presenta con un lenguaje cercano al *videoclip*. Los planos se suceden de un modo vertiginoso, sin posibilidad de que el público interiorice las imágenes, sólo la búsqueda por la estética asociada al sexo. La violencia se muestra aderezada por los elementos visuales y sonoros facilitando la asimilación del contenido violento al espectador. Las consecuencias de las agresiones no son

relevantes, sólo las acciones violentas y su preocupación extrema por la forma frente al fondo.

Son reiterativas las imágenes en las que la sangre sale de la boca de los protagonistas, ya que sexo y muerte se confunden en este gusto por el juego fetichista, aunque atravesando el límite que acaba con el sometimiento y la agresión hacia la otra persona.

Las secuencias pueden ser sexualmente atractivas si las desligamos de la muerte, como si en un principio se buscara la belleza y la sexualidad y después se le añadiese la muerte y la violencia, con el objeto de provocar una reacción más compleja en el público que dificulte disociar entre erotismo y muerte.

Los cuerpos del asesino y de las víctimas están perfectamente moldeados, con una apariencia saludable y atractiva, están en buena forma física y la sangre sobre estos tiene también un efecto estético alejado de las imperfecciones propias de los cuerpos comunes, este uso de la sangre se convierte en una cuestión de composición, la búsqueda del equilibrio en el cuadro o plano.

La secuencia más descarnada y explícita de la película transcurre en un cuarto de baño de un parque, donde mata a una niña con un cuchillo. El protagonista la sostiene en el aire mientras la niña se va desangrando.

En planos detalle vemos el cuchillo en su vientre, las piernas pataleando y el suelo cubierto por una mancha de sangre y como ésta corre por sus piernas como si se tratara del cuerpo de un animal muerto. El uso de los primeros planos muestra la reacción de la niña y también de su asesino. Todo está rodado con un realismo extremo, aunque en este caso se utiliza en la secuencia un efecto estroboscópico y también una degradación de la imagen con un tratamiento de la imagen similar al formato *super ocho*, en el plano general en el que aparece el cuerpo inerte sobre el suelo.

En la cinta todo aparece excesivamente cubierto por la sangre, con una gran premeditación estilística que deja al descubierto un film creado para conmocionar, para provocar repulsión y más tarde fascinación.

El espectador tiene la impresión de asistir a una representación de la violencia que sobrepasa las fronteras de lo habitual en la capacidad para mostrar el sufrimiento, así que encuentra cierto atractivo en ese desafío hacia las convenciones.

Al final de la cinta el asesino no es descubierto, en plano medio corto aparece sentado en una autobús junto a una mujer proponiéndole nuevamente una sesión de fotos.

Este tipo de final sin castigo sobre la violencia no solo obedece a cuestiones narrativas, más bien podría entenderse por razones comerciales, puesto que es frecuente el uso del final abierto como enlace que facilite una posible secuela o precuela.

Pero el uso más significativo de la sangre con finalidad estética aparece en *Zatoichi* (Takeshi Kitano, 2003) donde adquiere tanta importancia que el director opta por introducirla en postproducción, prescindiendo de la sangre artificial y dotándola de su propio sonido diegético que acompaña la acción. En la imagen los trazos de sangre aparecen como si se tratara de un pincel que marca los rasgos perfectos sobre los cuerpos de las víctimas.

El director establece una poética violenta que muestra con suavidad y plasticidad en los golpes de espada. En uno de los momentos de lucha más significativos del film el protagonista, un samurai ciego (Interpretado por Takeshi Kitano), se enfrenta a un grupo guerreros que tratan de darle caza en una zona montañosa bajo una fuerte lluvia. Una vez que el guerrero ha acabado con todos los atacantes, la cámara se aleja para mostrar una composición de cuerpos desparramados sobre un fondo de rocas escarpadas. En una de las diagonales en fuga vemos a Kitano, de espaldas, congelado durante un instante, con suavidad la cámara se aleja hacia atrás para más tarde alzarse mediante el soporte de una grúa. Cuando ésta se detiene en un plano general picado, la lucha resulta una excusa que conduce a los personajes hacia ese equilibrio de las formas que representa un cuadro de muerte bajo la lluvia. Una imagen funesta pero a la vez cargada de intensidad y belleza.

Las interpretaciones de la violencia establece una taxonomía de las agresiones, al aglutinar aquellas especificidades que confieren a la secuencia una impronta determinada por su finalidad y que provoca una serie de consecuencias sobre el espectador.

A partir de estas cualidades determinadas por el objetivo del realizador se ha distinguido diversos modos de entender el hecho violento, como crítica, espejo social, apología de la violencia, espectáculo distanciador y deformador de la

realidad. Una clasificación que se sirve de ejemplos concretos de películas y series de televisión a la hora de establecer las características de cada uno de las interpretaciones.

En este Capítulo Primero denominado *La Violencia*, se ha establecido una panorámica sobre su presencia en el ser humano, desde los orígenes hasta su asimilación cultural, para cumplir con estas premisas se ha desarrollado tres epígrafes que concentran los aspectos fundamentales: *El Origen de la violencia*, *Definición de violencia* y *Violencia en la ficción*.

Un marco teórico del concepto de violencia que establezca las bases con el objeto de analizar con propiedad cómo se trasladan esas agresiones a los contenidos de ficción, mediante la elección de los principales elementos de la narrativa cinematográfica.

CAPÍTULO 2. LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA.

Uno de los principales problemas del análisis cinematográfico ha sido hasta ahora la ausencia de un corpus teórico generalizado, una disciplina asentada y aceptada por la comunidad científica.

Para Ángel Pablo Cano (2006) el estudio de la narración fílmica encuentra su mayor dificultad a partir de dos factores: por un lado la falta de coherencia motivada por la utilización de los mismos conceptos pero con distintos significados, y por el otro la “aplicación de modelos narratológicos basados en una estructura que presenta modelos similares sobre los que se ejecutan agrupaciones diferentes” (Cano, 2006, p. 587). Dos antecedentes que han retardado la aparición de un método de estudio capaz de comprender los cambios de orden estético y estructural que suponen la narración postmoderna.

El estudio del cine se ha servido continuamente de la subjetividad dificultando la unificación de criterios al carecer de unos parámetros comunes. Esta falta de rigor científico ha retrasado la aparición de una metodología sistemática, de modo que la narrativa literaria ha servido de puente entre ambas disciplinas extrapolándose de ésta la mayor parte del glosario utilizado por la narrativa cinematográfica.

La principal dificultad aparece desde el primer momento al carecer de una definición unívoca de *texto narrativo*, lo que supone una continua falta de concreción del objeto de estudio.

Autores como Jesús García (2003) definen la narrativa audiovisual como una disciplina teórico práctica que pretende descubrir, describir explicar y aplicar la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias. Aunque también refiriéndose al concepto de narrativa como al conjunto de características que engloba una producción, aplicada a la narrativa de una obra concreta, autor o época.

Por otro lado Peña Timón (2001) circunscribe la aparición de lo narrativo en la narración audiovisual a partir de la conjunción de tres factores: que existan acontecimientos consecutivos, que se den con anterioridad a la aparición del

narrador y que exista un alejamiento temporal. De modo que lo narrativo sirva de garantía de la presencia de narratividad dentro de la narración audiovisual, entendido lo narrativo como la base y el origen establecido como referencia.

Por este motivo en el presente capítulo ha sido necesario delimitar el corpus teórico que establece con propiedad las definiciones referidas a la narración cinematográfica, disponiendo claramente los distintos mecanismos que operan en la narratividad de la imagen fílmica.

La investigadora Mieke Bal (1998) en su obra *Teoría de la narrativa* comienza su trabajo señalando esa necesidad de acotar lo que se considera como *texto narrativo*, para posteriormente describir la forma en que se constituye cada texto hacia la obtención de un sistema narrativo.

La aparición de signos no lingüísticos como la imagen plantea ciertas dudas sobre diversas disciplinas como el cine, el cómic o incluso el arte pictórico a través de los cuales se relata una historia mediante la utilización de una estructura. Del mismo modo el uso indiscriminado de términos como historia, fábula o relato para designar diferentes realidades arrojan cierta confusión a un campo que ya de por sí aparece limitado por sus características inherentes a la narrativa escrita.

La *narratología cinematográfica* abre el capítulo ofreciendo algunas de las definiciones de una ciencia que trata de acotar un corpus científico en continuo proceso de cambio. Una visión desde las diversas perspectivas que proponen la semiótica, la semiología o el estructuralismo.

A partir de la concreción de *Narrativa, narratividad y narración cinematográfica* se establecen las distinciones, evitando la ambigüedad semántica desde una recopilación de las acepciones aportadas por los principales investigadores de la narrativa cinematográfica.

En las *instancias narrativas*, se aglutina las diferentes voces del relato, unificando criterios en torno a la ambivalencia que rodea al término. La elección previa del autor implica un lugar desde el que conducir el relato. Un punto de vista que interrelaciona el conocimiento entre narrador y personaje.

El epígrafe *El personaje*, establece una taxonomía de éste: por un lado desarrollando su evolución y tipología hasta el estadio del personaje psicológico contemporánea del siglo veinte, y por el otro como motor de la acción, mediante el estudio del análisis actancial a través de los sucesos y acciones.

Por último el *Discurso cinematográfico* estudia los conceptos de tiempo y espacio implicados en la puesta en escena, desglosando y definiendo sus elementos hasta componer lo que se conoce como arquitectura del relato.

El objetivo de este capítulo es realizar una revisión actualizada de los principales conceptos empleados para el análisis cinematográfico, estableciendo un glosario que posibilite el estudio del texto narrativo habitualmente orientado al trabajo sobre el relato literario. No se trata de establecer un corpus teórico formal, sino más bien de construir un elemento de análisis que aporte una visión pragmática frente al estudio del relato,

2.1. LA NARRATOLOGÍA CINEMATOGRAFICA.

Habitualmente la utilización del término narratología ha venido asociado al estudio de la literatura, desde que en los años setenta fuese dado a conocer por algunos estructuralistas como Mieke Bal, Gerald Prince o Gerard Genette.

Susana Onega y Jose Ángel García Landa (1996) se refieren a su acepción desde su etimología, refiriéndose a ella como a la ciencia de la narrativa. Los autores hacen alusión a su carácter primigenio desde la narración, que finalmente ha desembocado en una visión multidisciplinar que incorpora las formas representativas (Onega, Landa, 1996).

Para Landa (1998) la narratología es la disciplina semiótica que se ocupa del estudio estructural de los relatos, su comunicación y recepción, alejándose del uso exclusivo de la teoría literaria. Una ciencia que no se limita al trabajo sobre los diversos tipos de narraciones lingüísticas, sino que incluye el campo de la fílmica, lo teatral o el mundo del cómic o pictórico.

También desde el estructuralismo y la semiología se le ha aportado un carácter científico a la narratología, asentando las bases de esta metodología analítica y alejándola de la subjetividad desde su definición.

Es la ordenación metódica y sistemática de los conocimientos, que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica. Fundamentalmente, considerada ésta tanto en su forma como en su funcionamiento.

(García, 2003: 14)

En esa misma línea de investigación, la autora Mieke Bal (2009) sintetiza el concepto de narratología al catalogarla como la teoría de los textos narrativos, esto implica que esté formada por un conjunto sistemático de opiniones generalizadas. Bal (2009) no hace referencia a la inclusión de la imagen visual como texto, más bien sugiere la posibilidad de que exista una interpretación amplia del concepto de texto sobrepasando la idea centrada en lo puramente lingüístico.

Para Jose Antonio Pérez Bowie (2008), la narratología puede dividirse en dos grupos: el primero de ellos centrado en el nivel de la historia, el universo de ficción creado por el relato, y el segundo supondría aquellos trabajos centrados en él, es decir el interés por aquellas categorías que permiten la transformación del discurso en mundo ficcional, siempre desde la terminología acuñada por Genette.

Éste último admite la dificultad inherente al uso polivalente de la palabra relato, puesto que dificulta el concepto de narratología, debido a la ambigüedad semántica que le acompaña.

Como se verá posteriormente en mayor profundidad el concepto *relato* puede funcionar como designador del enunciado narrativo, para distinguir la sucesión de acontecimientos reales o ficticios y por último como el acto de narrar en sí mismo.

Uno de los principales problemas estriba en tratar de someter las particularidades del estudio fílmico mediante los patrones utilizados para el análisis de textos narrativos. En *El cine: análisis y estética* (2008) Enrique Pulecio Mariño expone esa dificultad a la hora de encontrar una herramienta metodológica válida, debido a la convivencia de diferentes disciplinas como la hermenéutica, lingüística o semiología con la propia narratología.

Esta ciencia se ha convertido en un instrumento para el estudio de la obra cinematográfica, siempre y cuando se tenga en cuenta sus limitaciones para interpretar el sentido del relato, puesto que carece del carácter unívoco del texto literario.

A este respecto Efrén Cuevas (2007) señala su uso como elemento de aproximación a la obra para conocer los mecanismos narrativos del relato y su posterior abordaje desde el estudio de la perspectiva temática. Al mismo tiempo también advierte de sus limitaciones en el campo de la hermenéutica y de la

necesidad de complementar el estudio de análisis del film desde una perspectiva estructuralista.

El propio Gererd Genette en sus primeros estudios sobre el relato en *Figuras I* (1966) hace referencia a esa relación entre hermeneútica y estructuralismo, haciendo hincapié en la posibilidad de complementariedad de dichos conceptos en contraposición a la habitual exclusión.

La narratología cinematográfica intenta por un lado conservar la metodología válida extraída del estructuralismo y por el otro admitir las particularidades de la imagen visual, liberándose de aquellas restricciones semánticas que dificultan el estudio de los signos presentes en el film. De modo que se encuentra con el reto de integrar los elementos de la lingüística, redefiniendo su condición de texto narrativo vertebrado por una serie de elementos interrelacionados que conforman la estructura.

2.1.1. La estructura.

Etimológicamente la palabra estructura proviene del latín *structura*, traducido como construcción o fábrica, formada por *structus* (construido) y el sufijo *-ura* que hace referencia a la actividad o resultado. Habitualmente la terminología usada por los guionistas se refiere a ella coloquialmente como “esqueleto” de la historia. Robert Mackee en su obra de referencia *El guión* (2002) define la estructura como “la selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (McKee, 2002, p. 53).

Para Jesús García Jiménez (2003) es la verdadera contribución del guionista, un acto creativo sin condicionamientos en el que el autor divide y da orden al relato mediante escenas y secuencias.

García (2003) entiende la historia como unidad sometida a un doble desarrollo, el narrativo y el dramático, el primero de ellos se ocupa de estructurar los acontecimientos mientras el segundo sostiene la dosificación de la tensión dramática en el relato.

De un modo similar Syd Field (2000) resalta su capacidad para relacionar las partes y el todo, funcionando como herramienta que permite dar forma al

guión extrayendo las mayores posibilidades dramáticas, un nexo de unión entre la acción, los personajes, la trama, los incidentes y acontecimientos que forman el guión.

La mayoría de los teóricos del cine coinciden en el carácter vertebrador de la estructura como principal característica, al igual que su capacidad para combinar los elementos con una intencionalidad narrativa.

El origen del análisis estructural del relato se suele asociar a la obra de Vladimir Propp *Morfología del cuento* (1928), donde el investigador plantea por primera vez el estudio de los cuentos maravillosos del folclore ruso en un trabajo analítico y estructural. En su ensayo los cuentos de hadas aparecen descompuestos en unidades abstractas para definir las combinaciones posibles a fin de clasificar dichas mixturas (Aumont y Marie, 2002).

Propp (1981) llama *función* a la unidad básica, refiriéndose a una acción simple que puede encontrarse reiterativamente en distintos cuentos. El autor define cada una de las acciones con exactitud reagrupándolas en *esferas de acción*, donde cada una de ellas se corresponde con lo que se conoce como personajes del cuento. Propp a partir de sus estudios sobre los cuentos rusos descubrió cómo esas acciones recurrentes formaban un número determinado de estructuras que producían una serie de relatos limitados.

Los trabajos de Propp (1981) han marcado las bases del análisis estructural, aunque posteriormente se haya constatado la imposibilidad de aplicar su metodología a cualquier relato cinematográfico.

La estructura del texto supone una suerte de compartimentos enlazados hacia la consecución de un objetivo que incluya la dualidad narración- drama. Donde el orden obedece al éxito final del relato, entendido en términos de efectividad dramática.

2.1.2. Particularidades del relato.

Todo relato parte de una serie de hechos conectados entre sí, sucesos y acontecimientos que tienen lugar en un determinado espacio y que a su vez están acotados por unas coordenadas temporales. Lo relatado surge en un espacio alejado del momento presente, al que el individuo asiste y percibe como un hecho finito, aristotélicamente definido por su presentación, nudo y desenlace.

Luz Aurora Pimentel (2005) define el relato como “la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional”, entendido desde los diversos géneros literarios independientemente de la forma que adopten, desde la crónica o el relato hasta la biografía (2005, p. 10).

La autora a partir de la definición llevada a cabo por Jonathan Culler (1975), se refiere al relato como un acuerdo con el lector que posibilita una relación de aceptación, donde existe un cuestionamiento del propio mundo del lector frente al del relato. Una controversia que impulsa al lector a encontrar a su vez su propio mundo, lo que Culler denomina un contrato de inteligibilidad.

Las palabras deben ordenarse de tal manera que, a través de la actividad de la lectura, surjan modelos del mundo social, modelos de la personalidad individual. de las relaciones entre el individuo y la sociedad, y de manera muy especial, del tipo de significación que producen esos aspectos de la sociedad.

(Culler, 1975, p. 189)

En la misma línea de investigación el lingüista Teun Van Dijk (1992) define el relato, aunque estableciendo su relación con la estructura considerando que éstas determinan el orden coordinando cada una de las partes del texto. El autor introduce el concepto de *superestructura*, a su vez integrado por unidades de una categoría y relacionadas con las partes del texto que previamente han sido ordenadas. Entendida la superestructura como un esquema donde la estructura del texto se adapta, puesto que no precisan de una gramática lingüística y existen al margen del contenido. De modo que el hablar o entender una lengua no signifique que el individuo posea capacidades narrativas, aunque la existencia de superestructuras convencionales propicie que muchos de los sujetos de la comunidad lingüística las conozcan (Van Dijk, 1992, p. 144).

Van Dijk (1992) se refiere a la conveniencia en la utilización de este tipo de estructuras abstractas, las mismas superestructuras o esquemas que pueden manifestarse en diferentes sistemas semióticos, de modo que la estructura del relato pueda expresarse indistintamente a través de la imagen, dibujos o mediante un texto. Es lo que el autor denomina estructura narrativa para diferenciarse del relato narrado puramente textual.

Los investigadores André Gaudreault y Francois Jost (2001) se sirven de la clasificación propuesta por Christian Metz (1968) utilizada como criterio para reconocer el relato a partir de cinco condiciones: *la necesidad de un inicio y un fin, que se trate de una secuencia doblemente temporal, que toda narración sea un discurso, que la perspectiva del relato irrealice la cosa narrada y que el relato esté formado por un conjunto de acontecimientos.*

Todo relato tiene un principio y un final, en la medida en la que entendemos el relato como un todo, que se opone al mundo de la realidad al adoptar una forma delimitada. Esto no quiere decir que el relato no pueda dejar tramas abiertas o un final aparentemente inconcluso, puesto que presentar dicha posibilidad sirve para suscribir el fin de lo narrado.

El relato es una secuencia doblemente temporal, en la medida en que por un lado aparece referido a lo que se narra y por el otro a lo que se deriva del acto narrativo. Así que el tiempo cronológico en el que discurren los acontecimientos es distinto al tiempo de visión o de lectura que emplea el sujeto.

Toda narración es un discurso, teniendo en cuenta que está integrada por una serie de enunciados pronunciados a su vez por un enunciador. Para Metz (1968) el concepto de discurso permite que el relato se oponga al mundo real.

La percepción del relato irrealiza lo narrado, es decir comenzar a relatar implica distanciarse del hecho en sí conectando lugares, desplazando la realidad acontecida en un momento determinado alejado del aquí y ahora.

El relato es un conjunto de acontecimientos, un discurso cerrado formado por unidades en el que el acontecimiento es la unidad fundamental, una serie de proposiciones que forman frases independientemente de su complejidad (Gadreault, Jost 2001, p. 26).

Tomando como referencia los cinco criterios de Metz, Gaudreault y Jost (2001) definen el relato como un discurso cerrado, con un final definido que transforma en irreales secuencias temporales de acontecimientos, una definición que recupera las condiciones establecida por Metz, a pesar de que éste no haga referencia explícita a la inclusión de la naturaleza cinematográfico. La composición final del relato es el resultado de una elección premeditada de esos elementos ordenados que posteriormente albergarán los signos de la narración.

2.1.3. Los signos narrativos.

Un primer acercamiento a la definición de signo se haya en el *Diccionario técnico Akal de cine* (Konigsberg, 2004) donde su primera acepción entiende que el campo cinematográfico se encuentra con una multiplicidad de sistemas de signos, por un lado aquellos que pertenecen al mundo cotidiano del individuo como el habla, la escritura los movimientos y los gestos de los personajes y por el otro aquellos referidos exclusivamente al mundo del cine. Dentro de estos últimos, se encuentran las convenciones establecidas respecto a los géneros tradicionales y aquellos relativos a la propia técnica cinematográfica, de la que forman parte la iluminación, los planos y el montaje.

La definición combina aquellos aspectos que podrían encontrarse mediante el estudio del texto lingüístico junto con las particularidades que imprime el hecho fílmico. Ya desde esta primera visión parcelada de la narrativa audiovisual comienza a vislumbrarse la necesidad de una conjunción que permita un análisis de la obra como un todo. A este respecto los investigadores Francesco Casetti y Federico di Chio (2007) entienden que la atención no debe estar concentrada únicamente en los significados, sino en la relación entre *significante, referente y significado*, es decir con todos los tipos de signos presentes en el film. La importancia reside en la forma que asume la relación entre los tres, más allá de la naturaleza del significante.

En esta misma línea de investigación Edgar Morin (2001) extrapola el concepto de signo a la técnica cinematográfica hasta el punto de tomar los elementos técnicos como unidades relacionadas a su vez dentro de un sistema. El investigador establece una relación entre el lenguaje del cine y el lenguaje verbal, donde la palabra supone una concreción que sustituye una presencia. En cuanto a la imagen, ésta supone una representación, una abstracción simbólica en un doble sentido: como representación analógica, a través del concepto de imagen y como signo convencional que desempeña el papel de símbolo.

El autor al desglosar la imagen entiende la sucesión de planos como un discurso dentro del que se haya el plano individual, desempeñando el papel de signo inteligible. Las técnicas de cámara y edición como el fundido o el encadenado han permitido que dichos recursos desempeñen una función

sintáctica, donde el signo se establece como ligadura entre los planos convirtiendo la imagen en instrumento gramatical.

También entre los cineastas se han llevado a cabo intentos por gramatizar la obra cinematográfica aplicando los signos al campo cinematográfico. Jordi Sánchez Navarro (2006) expone el enconado debate entre las tesis del cineasta Pier Paolo Passolini y la posterior refutación de Umberto Eco. La disyuntiva reside en el concepto de signo aplicado al campo cinematográfico, para Passolini el cine no tiene la necesidad de respetar el modelo de la lengua verbal, puesto que se debe limitar a registrar una lengua ya existente, la acción. Esta lengua cinematográfica está articulada en unidades de significado que son los encuadres llamados *monemas*. Por otro lado los *cinemas* son aquellos objetos y actos de la realidad poseedores de significado. El cineasta toma como idea inicial la ausencia de un sistema cerrado de signos en el cine, puesto que no considera el cine un lenguaje sino la lengua escrita de la realidad. Por tanto la contemplación de la realidad aporta un sistema de signos entendido a través de las imágenes.

Navarro (2006) se refiere a las críticas de Umberto Eco, que abarcó el signo cinematográfico desde la perspectiva de la semiótica, frente a la visión del cineasta. Ya que para Eco las acciones humanas no pueden ser consideradas como un producto de la naturalidad sino más bien consecuencia de convenciones culturales. Así que las imágenes no deben ser consideradas como signos, puesto que se trata de enunciados. El autor entiende que para poder hablar de lenguaje deben cumplirse tres condiciones: poseer un conjunto finito de signos, que además puedan ser incluidos formando parte de un léxico, y por último la posibilidad de desarrollar un sistema reglado de normas aplicable a cualquier tipo de discurso.

En la misma línea de investigación de Eco, el investigador Jesús García Jiménez (2003) descarta la posibilidad de hablar de un lenguaje en el sentido estricto del término, aunque dentro de los sistemas audiovisuales intervengan diversidad de signos. El uso de conceptos como *lenguaje fílmico*, *lenguaje televisivo* o *lenguaje radiofónico*, persigue mostrar su capacidad para transmitir mensajes mediante una utilización metafórica de los términos.

Los signos que aparecen en la obra fílmica no son específicos de un medio en particular, ni poseen un valor distinto al denotativo, por este motivo no llegan a constituir un discurso narrativo. El significado en este caso es introducido por la

elección de los elementos y técnicas cinematográficas, aportando un valor connotativo que puede resultar variable en función de las diversas interpretaciones. Para García (2003), el hecho de que existan articulaciones discursivas a través de la secuencialidad, unidades narrativas o movimientos de cámara, no implica que se pueden someter a una verdadera gramática.

Para Christian Metz (1971) el signo visual no existe, puesto que el texto fílmico es un texto sincrético, formado por diversos códigos, visuales y sonoros que convergen hacia un elemento único. Aunque el signo visual pueda resultar predominante sobre el resto, dentro del cine existen diversidad de signos englobados en códigos que finalmente tienden a una convergencia. Metz establece cinco materias de expresión del cine, la imagen fotográfica en movimiento, el ruido, la música, el lenguaje verbal y el escrito.

Los intentos por equiparar los signos cinematográficos al lenguaje se han mostrado tan infructuosos como los análisis del texto fílmico en el campo de la lingüística. La naturaleza cinematográfica difiere del resto de disciplinas al poseer un eminente carácter aglutinador, un modo de integrar las diferentes naturalezas que otorga al cine su complejidad como texto.

2.1.4. El texto narrativo.

Uno de los principales inconvenientes sobre el estudio de la narrativa reside en la ausencia de una terminología compartida por la comunidad científica, como ya se ha expuesto con anterioridad. Esto implica que los análisis sobre el texto residan en lo puramente narrativo, aún cuando el estudio de la narrativa audiovisual haya puesto en evidencia las limitaciones de una terminología alejada de la imagen visual.

La autora Diana Guardiola (2002) se refiere al concepto de texto, ya sea narrativo u oral, a partir de la presencia necesaria de un contenido unificado, formado esencialmente por elementos y formas de relación exclusivamente lingüísticas, que encuentra en la producción del texto la suma de aquellos elementos y formas que lo convierten en un discurso. Para Guardiola (2002) el texto es considerado como tal si “ofrece la posibilidad de ser analizado en su estructuración idiomática, a través de la desarticulación de sus diferentes piezas lingüísticas y la determinación de cómo éstas se relacionan” (Guardiola, 2002: 56).

Aún así, los límites de la definición de texto narrativo varían en función de la disciplina que se aproxime al objeto de estudio. Los autores que provienen de la semiótica eluden las referencias a la narrativa audiovisual, centrándose exclusivamente en el concepto de texto narrativo.

Una serie de actos lingüísticos que "fingen" ser aserciones sin exigir, no obstante, que se crea en ellas ni proponer una prueba de las mismas; pero se comporta así respecto a la existencia de los personajes imaginarios con que opera: en cambio, no excluye que, alrededor de las aserciones ficticias que va devanando, se alineen otras, no ficticias, que, por el contrario, encuentran sus condiciones de felicidad en la fuerza con que el autor las sostiene y en las pruebas con que (tras la apariencia de la parábola narrativa) intenta apuntalar lo que afirma sobre la sociedad, la psicología humana y las leyes de la historia.

(Eco, 1993, p. 70)

Para Eco (1993) el texto necesita de la actualización del destinatario, que desempeña una suerte de *operador* encargado de la reactivación semántica del contenido. A este respecto el semiótico se refiere al concepto de texto incompleto para hacer alusión a esa necesidad de que el receptor participe de dicha manifestación lingüística.

La importancia no sólo reside en el texto propiamente dicho, sino en los universos paralelos que desarrolla, por un lado los del autor presentes en él, y por el otro aquellos que surgen tras lo que Eco denomina la actualización del texto, puesto que lo entiende como algo incompleto hasta que es puesto en contacto con el lector. Es ahí donde la competencia gramatical del destinatario se activa, resignificando el texto en una realidad distinta a la que primigeniamente había sido concebido.

Para Josep Catalá Doménech (2012) la visión tradicional de narrar se refiere al hecho de contar una historia o argumento, una acción lineal cercana a la propia linealidad que supone la frase escrita, basada en la predominancia de lo temporal sobre lo espacial. Frente a esto la vida aparece integrada por acontecimientos temporales, sin forma determinada, por lo que resulta necesario que la adopción de forma se presente con la evanescencia propia del transcurso del tiempo.

El autor relaciona las formas narrativas con las estructuras mentales coetáneas al momento de producción del texto narrativo, donde se puede dar que determinadas formas se prolonguen en el tiempo y permanezcan activas bajo otras que se han convertido en hegemónicas.

En el campo literario Doménech (2012) constata la presencia de formas textuales que oponen resistencia frente a aquellas propias de la contemporaneidad, puesto que “el fondo estructural del pensamiento se asienta sobre los fundamentos instaurados por las formas narrativas, que han sido proverbiales gestoras de la experiencia temporal a las que las intuiciones espaciales han sido tradicionalmente sometidas” (Doménech, 2012, p. 11).

Por tanto esta preponderancia de lo temporal sobre lo espacial y el habitual rechazo de la tradición judeocristiana sobre la imagen, ha dejado que la narrativa formalice el pensamiento. Pero es ahora con la presencia de lo visual y las nuevas narrativas como el cine o la fotografía cuando han trascendido las estructuras de éstas sobre el texto puramente lingüístico.

En esa misma línea el filósofo Paul Ricoeur (2000) define el texto a partir de su interrelación con la narrativa, donde éste es la unidad lingüística que constituye un medio entre la vivencia temporal y el acto narrativo, aportando el principio de la organización a través de las frases que lo integran y que suponen un beneficio para el acto de narrar en todas sus formas.

Ricoeur reconoce la dificultad inherente a la dicotomía que sufre el texto narrativo, por un lado en su vertiente basada en los discursos descriptivos, como relatos, historia o autobiografías y por el otro la ficción narrativa que puede englobar los géneros literarios, el cine, la pintura o las artes plásticas.

Por este motivo propone la existencia del *carácter temporal*, como una unidad funcional entre los diferentes géneros y modos narrativos que auna el acto de narrar en todas sus formas como resultado de la experiencia humana.

El autor se refiere al “tratamiento de la cualidad temporal de la experiencia como referente común de la historia y de la ficción”, articulando ficción, historia y tiempo (Ricoeur 2000, p. 3). Del mismo modo que todo lo que se cuenta sucede en un determinado tiempo, aquello que se desarrolla en el tiempo tiene la posibilidad de ser narrado.

El texto fílmico plantea una doble vertiente de complejidad puesto que a las características inherentes a la narrativa debe sumarse la polisemia interpretativa de la imagen visual, ya que el realizador propone una focalización al público mediante su puesta en escena, pero no necesariamente debe ser la escogida por el espectador que establece finalmente tanto su perspectiva de la imagen como sus conclusiones semánticas.

El estudio sobre el texto fílmico suele aparecer incluido bajo la denominación de narrativa audiovisual, compartiendo campo con géneros como el radiofónico o el televisivo, a pesar de que el cine tenga la posibilidad de incluir dentro de sí el resto de códigos presentes en las distintas naturalezas.

Lev Manovich (2011) utiliza el concepto de lenguaje visual híbrido, para describir esta cualidad de la imagen al integrar una presencia simultánea de diferentes medios dentro del mismo cuadro. Una yuxtaposición de naturalezas tan diversas como la pintura, la infografía, la animación o la fotografía.

A pesar de su inclusión con el resto de géneros, la obra cinematográfica posee unas características que la aleja del resto de las disciplinas. El texto audiovisual está formado por más de un sistema de signos que producen significados. Vicente Peña Timón en *Trantextualidad y relato audiovisual* (2007), subraya esa convivencia entre los diversos lenguajes connotativos a un mismo tiempo, traducida en una permeabilidad frente a los préstamos provenientes de otras disciplinas artísticas. Esta *interdiscursividad* le confiere una estructura desmesurada capaz de incorporar los diferentes códigos y lenguajes obteniendo finalmente de su interrelación un texto único, para Peña el relato audiovisual “es una representación donde el referente de todos y cada uno de los significantes que lo construyen pueden existir o no en nuestra realidad cotidiana” (Timón 2007, p. 133).

Por otro lado esta idiosincrasia del hecho fílmico no presupone una dificultad añadida al estudio y análisis del texto fílmico. Jaques Aumont y Michel Marie (2002) consideran el film como obra artística autónoma, susceptible de ser analizada como texto y formada por estructuras narrativas y elementos visuales e icónicos que producen un efecto sobre el espectador. De modo que puede ser sometida a un análisis textual, narratológico, icónico y finalmente analítico al entrar en contacto con el receptor de la obra, afectándole como individuo.

Para los autores la narrativa audiovisual presenta las cualidades necesarias para ser sistematizada desde los diferentes estudios analíticos.

Esta diversidad de códigos, como se ha señalado, no debería suponer una dificultad añadida sino una posibilidad mayor de estudio, segmentando cada una de las disciplinas y sistematizando su análisis. El trabajo sobre el texto fílmico tendría un carácter científico, siempre y cuando no se le apliquen las propiedades de texto lingüístico que suponen la exclusión del resto de códigos presentes en el film.

A partir de este primer epígrafe y tras contrastar las diversas acepciones del término aportadas por los investigadores, se puede concluir que la narratología es la ciencia que estudia los textos narrativos fílmicos, de modo que se hace necesario una descripción de las disciplinas teóricas y prácticas que la integran: desde una perspectiva semántica para acotar los significados y desde el punto de vista analítico que permita su posterior aplicación.

2.2. NARRATIVA, NARRATIVIDAD Y NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA.

Al comienzo del capítulo se ha incidido acerca de la naturaleza ambigua de las diferentes acepciones propias de la ciencia de la Narratología. Por este motivo en el presente epígrafe *Narrativa, narratividad y narración* se apuntan las individualidades de cada uno de ellos con el objetivo de delimitar la función que representan en el campo de la narratología fílmica, tres conceptos unidos por el término latino *narrare*, circunscritos etimológicamente al hecho de contar o referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios (RAE, 2001).

2.2.1. Narrativa cinematográfica.

El concepto narrativa cinematográfica conjuga los aspectos aplicados a la naturaleza cinematográfica con aquellos que tienen su origen en lo puramente textual. Los autores Carlos Reis y Ana Cristina López en su *Diccionario de la narratología* (2002) consideran que el término narrativa puede ser entendido desde su diversidad semántica: como enunciado, como un grupo de contenidos definidos por ese enunciado, como el acto de relatarlos, e incluso como modo narrativo perteneciente a la lírica, la narrativa o el drama.

En este caso el interés de estudio radica en sus posibilidades fílmicas, es decir en la capacidad de narrar historias con la particularidad de la imagen y el sonido. Para Jordi Sánchez (2006) la narrativa cinematográfica comparte su naturaleza con otras disciplinas como la radiofónica o la televisiva adscritas a la narrativa audiovisual como concepto general, donde cada una de estas acepciones dispone a su vez de un sistema semiótico característico que condiciona la creación de los textos. Esta narrativa viene caracterizada por el universo, los temas y géneros que ha configurado a cada uno de ellos a lo largo de su historia como disciplina. El investigador la define como “el acto de convertir en una serie de formas inteligibles, una serie de acontecimientos, de manera que la transmisión, en cualquier soporte, de estas formas genere un conocimiento sobre estos acontecimientos (Jordi Sánchez 2006, p. 16).

La mayor parte de investigadores optan por la inclusión de narrativa cinematográfica bajo el concepto aglutinador de narrativa audiovisual, centrándose en la definición de narrativa indistintamente, sin concretar el soporte empleado. Jesús García (2003) del mismo modo acepta los diferentes medios audiovisuales, al tener en cuenta la evolución particular de cada uno de ellos en la búsqueda de una narrativa propia. Por otro lado también entiende como narrativa la historia contada, la forma particular del relato, el conjunto de la obra narrada por un autor, así como la forma de la expresión, el género, técnica o estilo para contar la historia.

El filósofo Paul Ricoeur (2000) es consciente de la ramificación que acompaña al término narración, produciendo una especificidad de disciplinas en cada uno de los campos, desde la historia o los géneros literarios de ficción hasta las narrativas que emplean medios distintos al lenguaje como el cine.

Por este motivo establece la posibilidad de que un proceso temporal sólo sea reconocido como tal si posee cualidades para ser narrado. El autor formula una retroalimentación entre los conceptos narración y tiempo aplicable a las diferentes narrativas audiovisuales, siempre y cuando los textos de cualquier índole cumplan los parámetros para ser considerados narrativos.

También los investigadores Jerónimo Rivera y Ernesto Correa, (2006) destacan el carácter temporal de la narrativa cinematográfica para presentar el tiempo de un modo instantáneo, donde los hechos se presentan siempre en continua acción, en el “ahora”.

Rivera y Correa (2006) se refieren a narrativa audiovisual haciendo alusión a la morfología de la disciplina en su doble condición: como estructuras de la narración en sus diferentes niveles y como discurso narrativo. Teniendo en cuenta el modo de discurrir los elementos que aparecen en un producto audiovisual, que a su vez son significantes y configuran la historia.

La narrativa cinematográfica es considerada como una entidad en sí misma, en cierto modo heredera de los aspectos narrativos propios de la novela, pero completa a través de la distinción que le otorga unos códigos y signos inherentes a su especial naturaleza. El concepto de narrativa audiovisual actúa como nodriza de las diferentes realidades, a las que se le otorga su condición de objeto de estudio a partir de su narratividad.

2.2.2. Narratividad cinematográfica.

El concepto de narratividad aparece en el análisis fílmico como una cualidad imprescindible para que pueda hablarse de relato en el sentido estricto de la palabra. Si se toma como referencia la definición de Genette (1998), entendido el término en toda su amplitud, deberá existir un acto o acontecimiento que de lugar a la historia, es decir una transformación, puesto que se pasa de un estado anterior a un estado ulterior con las consecuencias inherentes al cambio producido.

A este respecto Gerald Prince (1991) toma como punto de partida dicha acepción con el objetivo de establecer una serie de diferencias que midan los grados de narratividad presentes en el relato.

En los poemas líricos o en acciones determinadas, los cambios de estado motivados por un agente humano, al igual que los sucesos, disponen de una mayor narratividad. También influye la presencia de hechos o aspectos concretos en contraposición a las abstracciones o probabilidades, debido a su consonancia con las raíces del relato. También sucede con la demarcación de acontecimientos externos frente a aquellos relatos centrados en la esfera de la intimidad. Prince (1991) cataloga como narrativos la totalidad de textos que puedan tener un sentido, independientemente de su extensión, su metodología se basa en establecer una escala de narratividad que permita la clasificación de los textos en función de los parámetros anteriormente descritos.

A partir de esta diferencia gradual que se desprende del relato, Prince (1991) define la narratividad como una función de características que distinguen al relato en contraposición a la ausencia de éste. Considera la narratividad más como organización jerárquica que el producto de una concatenación de acontecimientos, una disposición que aumentará su efectividad con el establecimiento de un vínculo que no esté basado en el espacio-temporal entre el principio y el final del relato. Para el investigador, la narratividad de un texto depende en este caso del grado de autonomía que constituya.

Javier Gómez Tarín (2006) incide en la idea de Prince, proponiendo el acercamiento a la narratividad cinematográfica mediante la negación de todas aquellas representaciones que quedan excluidas del campo de la ficción. Entre ellas está el documental puro sin manipulación previa, el informativo y preformativo (divulgación científica, propagandístico, entrevista) al igual que las formas de representación experimental en las que no exista narratividad como en el caso de las vanguardias más radicales, la abstracción pura o el anti-cine. Una de las dificultades para excluir un texto como narrativo reside en la capacidad humana para resignificar el objeto de estudio. Una cualidad que permite dotar de sentido un relato que aparentemente podría ser considerado una abstracción. Esa necesidad del individuo hacia una lectura narrativa de los hechos dificulta su interpretación, motivando la aparición de escalas de narratividad que permiten la inclusión de una mayor parte de textos.

Finalmente la narratividad se establece como característica *sine qua non* para que pueda desarrollarse el estudio sistemático de la obra cinematográfica. Por un lado heredera del concepto clásico de poética aristotélica de presentación, nudo y desenlace, y por otro mediante la clasificación y ordenación de sus partes, con la acción como condicionante de las estructuras semióticas que sustentan la narración.

2.2.3. Narración cinematográfica.

Etimológicamente la palabra narrar procede del verbo latino *narrare*, que significa hacer a uno conocedor. *La narrativa cinematográfica* se refiere al hecho de contar o describir una historia a través de una estructura, donde imagen y sonido

predominan como elementos significantes que dotan de sentido a la puesta en escena del relato (Etimologías, 2015).

Casetti y Di Chio (2007) definen esta narración como una ligazón de situaciones en las que se realizan acontecimientos, y en las que operan personajes inscritos en determinados ambientes. Dentro de esa estructura jerarquizadora del texto existe una serie de factores que conforman la narración, los personajes, los ambientes, los acontecimientos formados por acciones y sucesos y por último las transformaciones como consecuencia final.

Para Ira Konigsberg (2004) la narración cinematográfica suele recaer en uno de los personajes con el objetivo de aumentar el conocimiento sobre éstos y la acción, también para relatar lo que sucede en aquellos momentos en los que se encuentran fuera de pantalla, o para presagiar hechos futuros.

Aunque la definición hace hincapié en la narración a partir del personaje como voz narrativa, sirve para comprender la importancia de las acciones tanto dentro como fuera de la diégesis, entendiendo la narración como elemento autónomo provisto de un sentido.

David Bordwell (1996) incide en la definición de narración en el cine de ficción no sólo desde el punto de vista de la historia, sino teniendo en cuenta los procesos estilísticos. También el conocimiento de éstos por parte del espectador, así como su competencia y la aplicación de sus esquemas personales, influyen en el proceso de representación narrativa, el autor se refiere a la narración la narración como “un proceso mediante el cual el argumento y el estilo del film interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador” (Bordwell, 1996, p. 53).

Aristóteles en su *Poética* (2010) hace referencia a la construcción adecuada de la fábula o argumento como el elemento más importante de la tragedia, destacando el ordenamiento de cada una de las partes así como la extensión. El filósofo griego entiende la belleza como un concepto que equilibra tamaño y orden condicionando la duración a la capacidad del público para retener la historia en la memoria.

La narración ha de permitir una serie de cambios de estado en el héroe, que suponen una evolución desde un comienzo hasta un final claramente determinado por el autor.

Aunque Aristóteles no alude explícitamente al concepto de evolución, sí expresa la necesidad de que el héroe atravesase momentos alternativos de desdicha y felicidad, al mismo tiempo que se refiere a la premisa de que la narración resulte coherente y comprensible como un todo.

Algunos de los conceptos teóricos introducidos por primera vez en su *Poética* han pasado a formar parte de la narratología actual, aplicándose en las metodologías de análisis fílmico como en el caso de la *fábula*. Aristóteles atribuye el origen de la fábula a Crates, un poeta ateniense que desarrolló en Sicilia las primeras fábulas preparadas, alejadas de la habitual improvisación, y basadas en “argumentos de naturaleza general y no personal, es decir fábulas estudiadas”(Aristóteles, 1449 b).

En el epígrafe *Fábula e historia* se recoge la visión aristotélica de dos de los términos más reproducidos en el estudio de la tragedia, a partir de las acepciones incluidas en su *Poética*. Del mismo modo se reseña la actual influencia de sus textos y terminología en el análisis narratológico a través de *Herencia aristotélica*, manteniendo las acepciones similares aunque con significados diversos. Por último en *Relato, historia y discurso* se establece su interrelación como base para el posterior análisis ya como una texto fílmico.

2.2.3.1. *Fábula e Historia.*

Los términos aristotélicos *fábula* e *historia* son unos de los principales aportes del autor a partir de su tratado *De la Poética* (334 a. C.), un estudio sobre los elementos que intervienen en la construcción de la tragedia. El autor define la *fábula* como la combinación de los incidentes o sucesos acaecidos en la historia, la parte esencial de la tragedia, la “vida y alma” de la narración situada por encima de los caracteres (Aristóteles, 1450b).

En su obra Distingue entre dos tipos de fábula, la *simple* y la *compuesta*, la primera procede de la forma definida como un todo continuo, donde el cambio en la fortuna del hombre se realiza sin peripecia ni reconocimiento. En ésta el desenlace debe surgir de la fábula, no mediante la inclusión de artificios que propongan una resolución rápida e injustificada del conflicto.

Por el contrario en la fábula compuesta, *la anagnórisis* o reconocimiento de héroe surgen de la estructura frente a una peripecia, un cambio en la fortuna producida siempre como consecuencia lógica de los antecedentes.

Aristóteles establece una diferencia entre el poeta y el historiador, donde el primero de éstos no debe ceñirse a la *historia* (contar lo que ha sucedido), sino a lo que podría llegar a acontecer, respetando siempre las reglas de lo posible y verosímil. Es así que advierte de que el rigor en los hechos acontecidos en la historia no pueden ser considerados acciones integrantes de la fábula, ya que ésta incluye acciones determinadas del héroe que no debieran formar parte de la fábula. Es decir, frente a la sucesión de cada una de los acontecimientos que conforman la historia, la fábula escoge una serie de acciones determinadas por su relevancia e interrelación entre los acontecimientos.

El autor define la tragedia como una “imitación, no de las personas, sino de la acción y la vida, de la felicidad y la desdicha”, donde los estados del individuo se traducen en forma de acción (Aristóteles, 1450a).

Todo lo que le sucede al individuo adopta esta forma, puesto que la finalidad no reside en las cualidades que aporta el personaje al drama, sino en las acciones que desempeña, de modo que la fábula es el propósito de la tragedia.

Esta estructuración de los hechos surge mediante imitación de una acción que ha de disponer de principio, medio y fin, una sucesión de acontecimientos donde suprimir una de las partes implique la pérdida del sentido de la fábula. Para el autor, aquello que su presencia o ausencia no provoque ningún cambio no tiene por qué formar parte del relato.

La mayoría de los conceptos aristotélicos recogidos en su tratado han sido incorporados al estudio de diferentes disciplinas como el teatro, la literatura o el cine, transformando su sentido originario o utilizándose como base de una nueva terminología con una innegable herencia del autor.

2.2.3.2. *La herencia aristotélica.*

Durante el siglo XIX los formalistas rusos asentaron las bases de un teoría crítica encargada del estudio y análisis de textos literarios. Esta corriente de pensamiento ha supuesto un acercamiento desde una perspectiva científica, tratando de extraer del texto lo específicamente literario, lo que denominan

literariedad, un objeto de estudio capaz de ser sometido a una metodología empírica.

Jordi Sánchez Navarro (2006) recoge el cambio de conceptos aristotélicos que van desde la imitación de una acción hasta el modo narrativo de disponer la representación. Las formas *mimesis* y *mythos* del filósofo griego que distinguen entre la representación de una acción y la estructuración de la representación de modo narrativo, pasan a significar la relación existente entre los términos *historia* y *trama*. La *fábula* se refiere al conjunto de acontecimientos que son comunicados por el texto narrativo en una relación cronológica y causal en oposición a la intriga (*syuzhet*), una agrupación de los acontecimientos que obedece a fines estéticos. Para Sánchez (2006) la dicotomía entre los conceptos *fábula* versus *intriga*, ha resultado imprescindible a la hora de establecer las distinciones entre ambas.

Además de la sucesividad y de la consecuente situación temporal de los eventos, la intriga tiene la necesidad de presentar los acontecimientos de manera encadenada, de modo que provoque y mantenga la curiosidad del lector y el hecho de que tales eventos se encaminen hacia un desenlace que hace imposible la continuación de la intriga tal y como se ha planteado.

(Sánchez, 2006, p. 21)

En esta misma línea de investigación, el autor se refiere a la distinción llevada a cabo por Tinianov (1923), en la que diferencia *historia* y *trama*, separando los hechos que conforman la *historia* de la forma posterior que adoptan de manos del autor. En la *historia* las unidades narrativas mínimas se organizan en función de una estructura lógica y cronológica y en la *trama* el texto ha sido configurado (Sánchez, 2006).

Para los autores la *trama* es un concepto que se opone a la *fábula*, mientras en el primero de ellos la disposición no es cronológica, la *fábula* alinea los hechos en el orden temporal y causal en que transcurren.

Esta continua polisemia de términos ha estado ligada al estudio de los textos desde las diferentes perspectivas. Paul Ricoeur (1999) sostiene que la teoría narrativa ha convivido en una continua transformación, desde los conceptos de bipartición apuntados anteriormente por los formalistas hasta la tripartición de investigadores como Cesare Segre, esto ha dado lugar a una multiplicidad de

significantes: si se remite a Todorov en *Las categorías del relato literario* (1970) distingue entre *historia y discurso*, entre lo que se cuenta y el modo en que se cuenta. Bremond (1970) establece la duplicidad entre el relato que narra y el relato narrado. En *Las estructuras y el tiempo* (1976) Cesare Segre aumenta la habitual bipartición terminológica distinguiendo entre discurso (significante) trama (significado según el orden de composición literaria) y fábula (significado según el orden lógico y cronológico de los acontecimientos). El estructuralista Gerard Genette (1976) sostiene que la historia es el qué de una narración, es decir lo que se relata, y el discurso es el cómo se cuenta (Chatman 1990). Por último Seymour Chatman en *Historia y discurso* (1990), opta por el término *historia* para englobar al contenido representado por las diferentes acciones y acontecimientos frente a *discurso*, utilizado para designar la estructura y forma de la narración.

Como ya se ha avanzado al inicio del capítulo, esta continua resignificación ha dificultado la creación de un corpus científico, una base sobre la que desarrollar una herramienta metodológica válida para el análisis del texto fílmico. Por este motivo se hace necesario asentar las bases terminológicas que serán tomadas como referencia en la presente investigación.

2.2.3.3. *Relato, historia y discurso.*

La tríada de conceptos escogida para el análisis de la narrativa cinematográfica: relato, historia y discurso, establece un punto de partida sobre el que trabajar el texto fílmico. La determinación y aceptación de éstos, se muestra condicionada por los aportes de Seymour Chatman (1990), que señala la diferencia entre historia y discurso dentro del relato.

Para el autor la narración está formada por dos partes, por un lado la *historia* formada por los sucesos que incluyen las acciones y los acontecimientos más la inclusión de personajes y ambientes, y por el otro el *discurso*, la expresión y los medios utilizados para transmitir el contenido. Lo que el propio autor sintetiza afirmando que “la historia es el qué de una narración que se relata, el discurso es el cómo” (Chatman, 1990, p. 19).

A partir de la definición del Chatman se puede indicar que los sucesos no necesariamente deben presentarse en el relato siguiendo un orden cronológico, sino que el discurso pueda alterar su situación en la historia. Siempre entendiendo el término como la organización de la narración, el orden

seleccionado incluido en la historia que a su vez aglutina los sucesos y acontecimientos de los personajes.

El hecho de establecer estos tres principales conceptos clarifica las condiciones que debe reunir un texto narrativo para ser considerado objeto de estudio.

La obra cinematográfica está formada por una historia que es narrada de un modo determinado, y que a su vez se expresa como una estructura ordenada condicionada por el discurso.

Este texto fílmico se proyecta a partir de una voz narradora que escoge la perspectiva desde la que va a relatar los sucesos, un sujeto o abstracción concentrado en el ¿quién?, como pregunta imprescindible para conocer la persona o sistema encargado de contar esa historia a través de las diferentes instancias.

2.3. LAS INSTANCIAS NARRATIVAS.

La narración cinematográfica se origina a partir de un relato, un enunciado que alcanza su máxima expresión en el encuentro con el espectador.

En el análisis de textos literarios reconocer la voz desde la que procede la narración no ha resultado un problema para los investigadores, todo lo contrario que el acercamiento al texto fílmico. La obra cinematográfica es un producto complejo en el que intervienen diversas instancias desde la creación del texto, pasando por los aportes puramente técnicos hasta la exhibición final frente a un público.

Francesco Casetti (1983) entiende esa mirada entre enunciador y enunciatario como condición imprescindible para que la escena pueda existir, una relación que viene sustentada por la retroalimentación entre el que mira, el que muestra y desde dónde se muestra.

Este perspectivismo dificulta la posibilidad de hablar de un solo narrador en el cine, teniendo en cuenta su construcción como trabajo coral. Por este motivo algunos de los autores prefieren referirse a ese punto desde el que se origina el enunciado como *instancias narrativas*, refiriéndose a ellas como un “lugar abstracto donde se elaboran las elecciones para conducir el relato y la historia” (Aumont, Bergala, Marie, Bernet, 2008, p. 111).

Esta posición desde donde se definen los parámetros del relato fílmico surge del concepto de individuo como función perteneciente a una sistema social, una herencia estructuralista que con su carácter indeterminado aplicado a la *voz narrativa* permite abarcar la multiplicidad de instancias narrativas presentes en la naturaleza cinematográfica.

2.3.1. Las voces del relato

Los conceptos voz y narrador mantienen una relación simbiótica similar a la que se establece entre dos de los elementos cruciales del las instancias narrativas: el saber y el punto de vista.

El primero de ellos tiene que ver con el enunciador, en este caso el narrador proporciona la información con la participación o no de un personaje. En segundo lugar todo lo que se cuenta implica que su ejecución se lleve a cabo desde un punto de vista determinado, un proceso que supone por último entrar en contacto con el espectador, que dota de significado el mensaje.

Para Francisco Javier Gómez Tarín (2008) existe una relación ternaria establecida entre *enunciador, personajes y enunciatario*, donde el conocimiento sobre la historia por parte del enunciador siempre estará por encima del enunciatario o al mismo nivel. Así que la información de la que disponen los personajes no pueda ser superior a la que maneja el narrador, inscrito en una posición privilegiada respecto al relato.

Tarín (2008) suscribe las tesis de Betettini (1984) al afirmar que todo texto surge a partir de un sujeto de la enunciación que impregna a su vez al significante, encargado de la producción de sentido: seleccionando sistemas de significación y códigos, generando un lenguaje específico, orientando la perspectiva intertextual de su discurso y finalmente produciendo una estrategia comunicativa a partir de la respuesta del espectador (Tarín, 2008).

Ambos autores comparten la dinámica modificadora que genera el film en contacto con el espectador, dotándole de significado. Tarín (2013) establece las coincidencias entre la concepción literaria y la obra audiovisual, planteando un denominador común que toma como referencia la figura del autor y su situación frente al mundo a través del discurso desde las diferentes perspectivas convergentes, refiriéndose a su relación desde una perspectiva *ideológica*,

audioiconográfica y enunciativa. En la primera de ellas los juicios de valor aparecen inscritos en el texto, con el consiguiente posicionamiento ético, moral social y político, actuando sobre su transformación a partir de un posicionamiento que repercute en la sociedad. La perspectiva audioiconográfica persigue instaurar una puesta en escena creíble, donde se muestra la percepción audiovisual del relato desde la posición cognitiva del autor y que habitualmente aparece designada como *mirada*. Por último, en la perspectiva enunciativa el autor transmite una serie de códigos que proyectan su mundo, que conecta con el “bagaje de conocimientos, cultura e ideosincretismo” del propio espectador (Tarín, 2013: 6).

Los autores Francesco Casetti y Federico Di chio (2007) diferencian entre *autor implícito* y *espectador implícito*, el primero representa las actitudes, las intenciones así como el modo de hacer del creador, tal como se muestra en el film, donde el autor expone su proyecto a partir del resultado final de su obra. El segundo se centra en la predisposición del público, sus expectativas y competencias, las condiciones de lectura del mensaje, una recepción que se presupone ideal por parte del autor.

Tanto el *autor implícito* como el *espectador implícito* pueden encontrar en los textos una serie de elementos que ponen de relieve su presencia, distinguiéndoles en función de su pertenencia a la emisión o recepción del contenidos.

Para los investigadores la figura de la emisión viene dada por el narrador, que puede aparecer representado a partir de una serie de elementos o recursos narrativos que se muestran insertados en el film:

- La utilización de imágenes, así como pantallas o espejos referidos al hecho de representar y mostrar.
- Cualquier presencia extradiegética, desde un cartel que proporciona una información hasta una voz *over* que proviene de un periodista. Los recursos visuales y sonidos, destinados a que el espectador tome conciencia de que hay alguien en primera persona encargado de su realización, al igual que soluciones estilísticas que denotan la manipulación de director.
- La aparición de informadores encarnados en la figura de presentadores o testigos que aportan información a partir de su conocimiento sobre el hecho. También se puede dar la presencia de medios de comunicación, que desde sus cabeceras o informativos realizan una función similar a la de un narrador.

- La inclusión de personajes pertenecientes a roles profesionales concretos, cercanos al mundo del cine o la presencia del propio realizador dentro del film, donde desempeña el rol de autor protagonista.

Del mismo modo las figuras de recepción están incluidas en el *narratorio*, los autores Casetti y Di Chio (2007) lo señalan como un elemento guía que le otorga una posición determinada al interlocutor.

Es aquella información que el autor implícito le proporciona sobre cómo actuar al desempeñar su rol en función de su condición como *espectador implícito*. Dichas figuras de recepción están caracterizadas a su vez por la inclusión de elementos presentes durante el film:

- La utilización de distintivos que indican recepción o por el contrario la incapacidad de comprender lo que sucede, mediante la aparición de instrumentos ópticos que usan los protagonistas o que aportan a una imagen condicionada por la visión desde estos dispositivos.

- El uso de interpelaciones al público a través de presencias extradiegéticas, remitiendo a un espectador imaginario

- La introducción de figuras de observadores cuyo *leit motiv* es indagar descubrir e informar, adoptando la personalidad del espectador que encuentra en estos personajes su alter ego que le conduce e informa dentro del relato. Y por último, la presencia de la figura del *espectador en el estudio*, un personaje que se sitúa para observar la reproducción de la imagen que al mismo tiempo observa el público en la sala (Casetti, Di Chio, 2007, p. 2001).

Los conceptos de *autor implícito* frente a *espectador implícito* remiten invariablemente a las funciones de emisor y receptor a partir de la presencia de un mensaje, que en este caso vendría dado por la obra o el film. Este proceso comunicativo implica por un lado la competencia comunicativa del *narrador* como responsable primero de construir esa información, y por otro la figura del *narratorio* y su capacidad para recibir y desentrañar el contenido del film.

José Valles Calatrava (2008) en su *Teoría de la narrativa* define el término *voz* alejado de su acepción lingüística como representación verbal y discursiva de las instancias enunciativas presentes en el discurso. Esta definición hace patente la posible rotación en las instancias narrativas, donde el lugar desde el que se narra el relato puede variar en una misma historia. Del mismo modo puede ocurrir con

la multiplicidad de voces encargadas de transmitirlo, creando un cierto perspectivismo que aporta una visión más completa de la historia.

Al igual que se ha hecho referencia en epígrafes anteriores, el consenso respecto a la terminología que acota los límites del narrador viene condicionado por las distintas perspectivas de los autores.

Jacques Aumont, Michael Marie, Alain Bergala y Marc Vernet (2008) establecen diferencias entre los conceptos de *autor*, *narrador*, *instancia narrativa* y *personaje-narrador*.

El primero de los términos pone de manifiesto la psicología del autor, referido al creador primigenio y entendido como “visión del mundo”, puesto que se asume la presencia de su impronta, los deseos de expresión de su creador así como la extensión de su personalidad a la totalidad de la obra. Los autores mantienen la influencia del autor sobre su creación, aunque siempre en convivencia con otras voces, puesto que el narrador real no es al autor, en la medida en que no sabría confundirse con su persona. El narrador es siempre ficticio, debido a que el relato construye la historia pero éste se comporta como si la historia fuese previa al relato que se dispone a narrar.

Como consecuencia el narrador y el relato se muestran en una pseudoneutralidad ante una aparente verdad de la historia. Para los investigadores el verdadero narrador será el realizador, por su utilización premeditada de la estructura narrativa así como aquellos aspectos técnicos que mediante la planificación de la puesta en escena o la posterior edición producen nuevamente un relato y una historia.

Los autores rehúsan el término narrador al entender el cine como una obra colectiva, formada por un equipo que toma diversas decisiones condicionadas por productores, guionistas o montadores. Prefieren la utilización de la abstracción *instancia narrativa* por su carácter indeterminado, definida como el lugar desde donde se escoge cómo va a ser conducido el relato.

El narrador así como el resto de los colaboradores de la obra quedan incluidos dentro de dichas instancias, influidas a su vez por la situación en la que las funciones narrativas se ejercen. Aspectos como los datos presupuestarios, el periodo de producción, el lenguaje cinematográfico o el género, implica una selección de condicionamientos que afectan al relato. El film es entendido

finalmente como sistema de elementos interrelacionados, donde la inclusión en un determinado género condiciona el resultado de la estructura.

Wayne C. Booth en *La retórica de la ficción* (1974) se refiere también a esa aparente neutralidad del autor de la obra frente al relato, y de su utilización de recursos retóricos y estrategias para trasladar al lector sus ideas o creencias personales. Establece la diferencia entre autor y narrador, a partir de la omnisciencia del creador sobre la totalidad de la obra frente a la posible neutralidad del narrador que cuenta los acontecimientos en la novela. Booth (1974) introduce el concepto de *autor implícito*, referido a la presencia del creador en la obra, dentro de la ficción como resultado de una proyección de sí mismo. A este respecto tampoco se puede decir que el narrador posea todas las características del autor real, más bien comparten matices pero no se puede afirmar que sean una misma persona.

Para el autor, no existe posibilidad de neutralidad en el creador del relato, puesto que condiciona en cada momento la sucesión de acciones mediante el conocimiento privilegiado de la información, de modo que narrador y autor son distintos aún con ciertos puntos coincidentes.

Para Calatrava (2008), el primer teórico en hacer referencia al problema de quién cuenta la historia a través del concepto de *voz* fue Gerard Genette. En *Figuras III* (1989) establece tres cuestiones fundamentales que sientan las bases respecto al punto desde el que se narra la historia: la situación del narrador en la historia contada, los planos que articulan la diégesis y el tiempo de la narración que define el relato.

A partir del tiempo de la narración Genette (1989) distingue entre cuatro clases de relato: *relato ulterior*, *relato anterior*, *relato simultáneo* y *relato intercalado*.

En el *relato ulterior* la instancia narrativa se sitúa en una posición posterior a los hechos acontecidos, produciendo desde ahí la narración.

Ocurre todo lo contrario en el *relato anterior*, que supone una construcción futura que destaca por su cualidad predictiva o de anticipación.

El *relato simultáneo* se realiza en tiempo presente, donde la acción narrada y el acto de narrar suceden en la contemporaneidad, al igual que la historia y la narración.

Por último, en el *relato intercalado* el hecho de narrar aparece combinado entre los momentos temporales de la acción.

Genette (1989) en su obra se refiere al narrador como la *persona*, el lugar que ocupa la instancia narrativa a partir del que se narra la historia. En función de la posición que ocupa, el autor propone cuatro tipos de narrador: el *narrador autodiegético* es aquel que protagoniza la historia que cuenta como personaje principal; el *narrador alodiegético* está relacionado con el anterior, y sólo es empleado cuando el narrador es un personaje secundario o testigo de la acción; el *narrador heterodiegético* referido a un tipo de narrador ajeno a la diegésis, puesto que no interviene como actor; y el *homodiegético* que se dan en los casos en que este narrador ha formado parte de la historia que relata.

Para el teórico existe una relación entre el acontecimiento narrado y el acto narrativo motivada por la presencia de diversos planos diegéticos, el autor distingue entre tres planos narrativos: el nivel extradiegético es el básico, situado fuera de la historia donde habitualmente suele estar el narrador, por debajo de ésta; el nivel diegético es de primer grado, contada por un narrador extradiegético, es donde residen los personajes acciones y espacios; por último el nivel metadiegético, situado por encima del diegético, se da cuando un personaje intradiegético asume el papel de narrador de la historia.

David Bordwell (1996) hace referencia a las teorías de Pudovkin publicadas en su obra *Film Technique* (1926) en la que destaca la función de la lente de la cámara equiparándola a los ojos de un *observador implícito* que presencia la acción. De modo que el encuadre y los planos escogidos por el director empujan al público a mirar atentamente hacia el lugar escogido por el realizador, convirtiendo los cambios de plano a su vez en cambios en la atención de dicho observador.

Para el teórico ruso la edición de las imágenes es equiparable a la visión externa de un testigo que alternativamente observa diversas acciones escorando la atención desde un detalle a otro.

Este modelo del *observador invisible* ha propiciado la formulación del montaje continuo, puesto que la mirada de ese observador se produce a un lado del eje, dentro de los 180 grados, concordando con la idea de visión que se acerca paulatinamente al objeto o individuo. Este observador convertido en la lente de la

cámara ha sido considerado también narrador, del mismo modo Pudovkin extrapola el objetivo de la cámara al ojo del director, una visión personal que equipara los cortes entre imágenes a la actitud emocional de éste.

Gadreault y Jost en *El relato cinematográfico* (1995) plantean la idea de un narrador fundamental que actúe como vertebrador de las diferentes maneras expresivas del film. Toman como referencia la clasificación de André Gardies (1987) y su división a partir de las diversas responsabilidades narrativas, donde el investigador introduce el concepto de *enunciador fílmico*, una figura que desempeña una función orquestal al modular la parte icónica, verbal y musical de la película.

Los investigadores utilizan el término instancia desde la abstracción, bajo la idea de un narrador fundamental que aglutina imagen sonido y palabra. Proponen dos instancias narrativas: el mostrador y el narrador.

El primero de ellos es la instancia encargada de recoger los diferentes planos del film, todo el material en bruto que posteriormente será utilizado en la confección final del relato. En el segundo caso, el narrador se ocupa de recoger esos microrelatos, dando forma a través de su edición en la sala de montaje. A su vez la voz de ambas instancias aparece inscritas bajo un meganarrador fílmico responsable del megarrelato que es la película.

Gaudreault y Jost (1995) entienden la representación fílmica no como un hecho unitario, sino más bien una manipulación de la totalidad de esas formas expresivas con una finalidad definida que desea transmitir al espectador. Este narrador ejerce una doble labor, como encargado de reorganizar esa diversidad de formas y como responsable del proceso comunicativo.

Se ha hecho referencia al enunciador desde sus diversas acepciones, en su condición de narrador o autor implícito, abordando la interrelación entre el emisor del mensaje, el producto o film y su decodificación final por parte del receptor. Finalmente se ha optado por el uso de una terminología que destaque por su capacidad integradora, donde la abstracción del concepto *instancia narrativa* aglutina las diversas voces del relato. Hasta ahora se ha incidido en la elección previa llevada a cabo por el autor, como lugar desde el que se conduce el relato, esto implica necesariamente la elección de un punto desde el que el film sea transformado en realidad.

2.3.2. El punto de vista.

Habitualmente el texto narrativo ha fagocitado el concepto de punto de vista estableciendo una continua relación con la figura del narrador, asociada al autor o personajes. La influencia del análisis del texto lingüístico sitúa al espectador en una perspectiva limitada por la presencia de un narrador omnisciente o por el punto de vista aportado por uno de los personajes que introduce el relato. Esta visión alejada del estudio del texto fílmico ignora la presencia de un soporte físico que es la cámara, desterrando la importancia de su ubicación por el espacio para ofrecer puntos de vista ajenos a la naturaleza lingüística y condicionados por las características inherentes al medio audiovisual.

Javier Gómez Tarín (2013) se refiere a las aportaciones extraídas del Congreso *Metaficción* celebrado en Dijon (2012), donde se asimila como punto de partida la herencia de la teoría literaria posteriormente asumida por la teoría fílmica. Para el autor, la riqueza de la teoría aplicada a la lingüística ha permitido la reproducción en el campo del audiovisual, solventando así los problemas derivados de un método de análisis y una teoría creada exclusivamente para el texto lingüístico.

Tarín aporta una reformulación del concepto de *punto de vista*, como “suma y expresión del sentido, que engloba, incardina y gobierna los diferentes recursos expresivos y narrativos que posibilitan la construcción de los discursos audiovisuales” (Tarín, 2013, p. 2).

Patrice Pavis en su *Diccionario del teatro* (1998) define el concepto de punto de vista como aquella visión que autor, lector y espectador mantienen del relato, a partir de la puesta en escena o bien desde el texto puramente lingüístico.

Para éste el punto de vista del narrador caracteriza la actitud del autor respecto a la historia, que desde una perspectiva global el punto de vista del espectador está ligado al del autor mediante la construcción dramática que impone su creador. Pavis (1998) entiende el concepto más bien como resultado de la confluencia de las diversas perspectivas: la dramaturgia, la puesta en escena y el juego escénico.

Esta visión colectiva del autor se acerca más a la visión cinematográfica, en la medida en que tiene en cuenta aspectos que difieren de lo meramente textual referido a la dramaturgia de la obra teatral.

Por un lado la puesta en escena del texto dramático por parte del director impone un punto de vista al público, indicándole el cuadro que debe seguir a través de los focos de atención, pero por el otro lado el espectador dirige su focalización creando su propia edición de la imagen y estableciendo él un punto de vista distinto, que desencadena en una experiencia individual frente a la representación escénica.

En esta misma línea José Prósper Ribes (2013) señala la intencionalidad que acompaña inevitablemente a todo punto de vista, estableciéndose un juicio sobre aquello que se muestra desde la selección del encuadre.

El autor destaca la selección de la posición de cámara así como la elección del objetivo con su ángulo de visión determinado. Una situación concreta que exhibe un espacio concreto, con una escenografía habitada por unos personajes que pertenecen al cuadro en contraposición a aquellos que quedan fuera de campo. Una elección que establece un sentido sobre lo que se muestra condicionando la recepción de los contenidos por parte del espectador.

Para los investigadores Francesco Casetti y Federico Di Chio (2007), el punto de vista en el texto fílmico es donde se coloca la cámara, un lugar desde el que se capta la realidad que se muestra en pantalla. Este punto coincide con el emisor, al mismo tiempo que sitúa al espectador para seguir el film.

Los autores señalan el punto de vista como la marca del origen de la imagen, puesto que transforma sus diversas posibilidades en una claramente definida, es decir, la escogida por un punto de vista que la determina.

Casetti y Di Chio (2007) diferencian entre *punto de vista de la imagen* y *punto de vista del film*, donde el primero se centra en lo local y cambia con el tipo de encuadre y el segundo aparece referido a una escala global. La distinción estriba en la visión de narradores y narratarios frente al punto de vista final, establecido por el autor y espectador implícito.

Por este motivo asumen una triple significación del concepto de punto de vista, un uso literal referido a los ojos desde los que observa el individuo, otro figurado que parte de la mente del sujeto y un punto de vista metafórico que

depende de la ideología de la persona. En el primero de los casos se refiere al ver, a partir de una acción escópica, en el segundo a una actividad cognitiva referida al saber y el tercero a una actividad epistémica relacionada con el creer por parte del individuo.

Jaques Aumont y Michael Marie (2002) al igual que Casetti y DiChio definen el concepto como el lugar desde el que se mira, así como el modo en que se realiza el acto. En el relato fílmico suele recaer en uno de los personajes o bien en una instancia narrativa que alberga la figura de un narrador despersonalizado a través de su abstracción. El análisis del punto de vista se lleva a cabo a través de aquello que se muestra en contraposición a la información que proviene de un narrador.

Gerard Genette en el *Nuevo discurso del relato* (1998) define el punto de vista como una restricción del campo que supone la selección de la información narrativa, y que a su vez implica la elección o no de un punto de vista restrictivo.

En cambio, en sintonía con Aumont y Marie, el narratólogo Seymour Chatman (1990) distingue entre voz narrativa y punto de vista. Al primero se refiere como "lugar físico, situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos" (Chatman, 1990, p. 164). Sin embargo la voz representa cualquier otro medio por el que se comunican los sucesos, ya que no necesariamente deben coincidir ambos en la misma persona. El autor distingue entre tres tipos de punto de vista que a su vez pueden suponer distintos modos desde los que observar la escena, el *literal*, el *transferido* y el *figurativo*.

El primero de ellos se percibe a través de los ojos del individuo, donde el movimiento de la cámara se equipara al del personaje. El punto de vista *figurativo* puede a su vez ser considerado objetivo: cuando no favorece al resto de personajes mostrándoles de un modo similar mediante el uso de un plano de situación; *semisubjetivo*, donde se muestra una referencia del personaje desde el que se establece el punto de vista pero sin favorecer la implicación con él; y por último *subjetivo*, en el que la cámara está situada a una distancia mínima de los ojos del personaje, eliminando la visión del cuerpo del personaje y favoreciendo un acercamiento a la conciencia del personaje.

En el punto de vista *figurativo* se tienen unos conocimientos de la realidad a través de un personaje, adoptando así el espectador su punto de vista. Por otro lado, el *transferido* descubre el relato a partir del interés de un personaje que desde su posición narra la historia de otros individuos (Chatman, 1990, p. 163).

El punto de vista se convierte de este modo en un medio que utiliza el narrador a la hora de establecer el punto de partida de la historia, el lugar desde el que se cuenta el relato. Una manipulación del autor que puede llevarse a cabo por dos canales de información cotemporales: el visual y el auditivo, alternando música, voces y ruidos en función de la utilización del punto de vista con una intencionalidad narrativa.

Teniendo en cuenta que la mayor parte de autores ha hecho hincapié en la narrativa literaria, el acercamiento de Chatman (1990) al cine ha propiciado una aportación teórica que permite una visión pragmática del análisis del texto fílmico.

En definitiva aportar un punto de vista implica una continua elección, segmentar unas parcelas de la realidad sobre otras, produciendo una serie de cambios en el relato en función de aquella información que se desea comunicar. Este acto de resaltar unas partes sobre el todo, sitúa al descubierto la *focalización*, una acción de subrayar aquello que el espectador debe priorizar por encima del resto.

2.3.2.1. Focalización.

El trabajo del creador del film toma forma a partir de la narración, desde la más absoluta conciencia como un acto premeditado que implica la elección de una imagen frente a la supresión del resto. Una segregación controlada que establece un continuo equilibrio narrativo entre personaje y narrador, siempre en función de la dosificación informativa de la que disponen cada uno de ellos.

Mieke Bal (2009) define la figura del *focalizador* como aquel encargado de ofrecer una imagen previamente manipulada al espectador, una visión que a su vez coincida con la suya propia.

El autor incide en la idea del control y distribución de la información como herramienta del suspense. Hay que tener en cuenta que la imagen puede ser incompleta, de modo que los personajes de la historia pueden tener más

información que el focalizador. Del mismo modo éste puede falsificar la imagen, mostrando el hecho en sí pero ocultando elementos que pasan desapercibidos en la escena, como consecuencia el público desconoce parte de la información que poseen los personajes.

Por el contrario también se puede dar el caso de que lector y focalizador compartan algún tipo de conocimientos sobre el origen de las acciones o sucesos, situándose el personaje en una posición de desventaja sobre éstos que conocen el origen de los acontecimientos. Finalmente es el focalizador el que decide el grado de información que el público debe conocer en cada momento del relato.

Bal (2009) diferencia entre dos tipos de focalizadores, por un lado el externo (FE), que es aquel que no se refiere a sí mismo como personaje puesto que no figura en la fábula, y por otro una focalización interna (FI), vinculada a un personaje que participa en la fábula como actor, quien cuenta hechos sobre sí mismo basados en una premisa de aparente realidad al contar sus vivencias.

Habitualmente las historias son resultado de los diferentes puntos de vista, conviviendo en una continua alternancia de focalizadores. La dosificación de la información ha sido la base de los relatos sustentados en el suspense, donde el autor realiza un uso premeditado y controlado de la información orientado a manipular la intensidad dramática, lo que provoca el efecto deseado sobre el espectador.

André Gadreault y Francois Jost (1995) definen la focalización como una relación de saber que involucra a narrador y personajes, esto quiere decir que lo verdaderamente importante para los autores reside en el conocimiento de la información que se va desgranando a partir de estas dos figuras principales, centrándose en lo que cada uno de ellos conoce y dejando a un lado el concepto de *ver* que para Genette siempre ha estado ligado al de *saber*.

Los investigadores refutan la visión indisoluble entre saber y ver esgrimida por Genette, este último apunta la imposibilidad de que el personaje focal se describa, algo que se contradice con su aplicación cinematográfica puesto que un personaje puede decir lo que piensa al mismo tiempo que se muestra lo que ve.

De un modo similar Juan José García Noblezas (1982), citado por Efrén Cuevas (2001), se separa de las tesis del autor al considerar la posición de la focalización fuera del relato, en contacto con el resto de focalizaciones diegéticas

donde en su encuentro con el espectador haya su sentido textual. Noblezas (1982) define la focalización como una cualidad del autor, que “al comprobar el alcance del saber compartido, establece el sistema referencial del enunciado como texto, a través del sentido de ese enunciado” (Cuevas 2001).

El autor Gerard Genette (1998) decide concretar la definición de algunos de los conceptos que pueden crear confusión respecto a la posición desde la que se narra el relato, utilizando una terminología con un carácter más unívoco. Los términos punto de vista o perspectiva son sustituidos por el concepto de *focalización*, que puede remitir aspectos no necesariamente visuales. Genette pretende así dar respuesta a las preguntas de ¿quién habla?, ¿quién ve?, ¿quién percibe?, así como el lugar de recepción.

El autor establece una tipología de las focalizaciones utilizando como fuente la obra principal de Tzvetan Todorov, *Las categorías del relato literario* (1970). Todorov a su vez influenciado por los trabajos de J. Pouillon establece tres tipos de relación entre las figuras de narrador y personaje en función de la información que posee cada uno de ellos. De modo que utiliza el término *aspectos del relato* para referirse a los distintos tipos de percepción reconocibles: la *visión por detrás*, la *visión con* y la *visión desde afuera*.

En la *visión por detrás*, el narrador conoce más que su personaje, inclusive en lo relativo a los aspectos psicológicos, así que tiene acceso a una información privilegiada que le permite estar por encima de él. Cuando narrador y personaje comparten una misma información, se trata de la *visión con*, donde ninguno de ellos puede imponerse al otro en la comprensión de las diferentes situaciones.

Por último, se denomina *visión desde afuera* cuando el narrador conoce menos que el personaje, éste sólo puede describir aquello que previamente ha observado sin la posibilidad de acceder al mundo interior del personaje.

A partir de la clasificación de Todorov, Genette (1998) establece su propio concepto de focalización entendida como una restricción de campo, sentando las bases de la tríada focalizadora que ha sido aplicada tanto para el análisis de la literatura como en la obra fílmica. El autor distingue entre tres tipos de focalización en función del trasvase de conocimiento entre personaje y narrador.

En la *focalización cero*, el relato no se transmite desde ningún personaje en particular, es aquella en la que el narrador tiene un carácter omnisciente, con un conocimiento mayor que cualquiera de los personajes.

La *focalización interna* utiliza el personaje como vehículo para acceder a la historia, en este caso se puede hablar de *focalización fija* cuando los acontecimientos se muestran filtrados por la conciencia de un solo personaje.

En cambio, si el personaje focal muta a lo largo de la novela, se puede hablar de *focalización variable*, del mismo modo que si un acontecimiento concreto pasa por distintos personajes aportando los diferentes puntos de vista, se estaría hablando de focalización múltiple.

La *focalización externa* se caracteriza por situar al espectador alejado de la conciencia del personaje, sin tener conocimiento de los sentimientos del protagonista.

Estos diferentes tipos de focalización pueden sufrir variaciones que no tienen por qué significar cambios en su especificidad, Genette introduce los conceptos de *paralepsis* y *paralipsis* para explicar dichos cambios de focalización. La primera tiene lugar cuando se proporciona más información de la permitida en función de las características de la focalización. Sucede cuando en una focalización externa se cuentan pensamientos del personaje, o también al focalizar desde un personaje al mismo tiempo que se revelan aspectos íntimos de otros caracteres.

Por el contrario en la *paralepsis* se incurre en una falta de información que no se corresponde con dicha clase de focalización, de modo que el protagonista conoce datos que el espectador desconoce y que resulta esencial para la resolución del conflicto.

El proceso de focalización pone de manifiesto la interrelación entre aquello que se muestra a través de la imagen y la dosificación del conocimiento que se da entre narrador y personaje. Dichos factores acaban por completarse a través de la presencia de un tercero que implica la parte que visiona el espectador: la ocularización.

2.3.2.2. Ocularización.

La revisión de los conceptos más difundidos de la obra de Genette llevada a cabo por el autor en *Nuevo discurso del relato* (1998), pone de manifiesto la dificultad para extrapolar su taxonomía de la focalización al medio cinematográfico. En su obra, Gerard Genette destaca las puntualizaciones respecto a la tipología de la focalización llevada a cabo por Jost con el objetivo de transformar y adaptar su terminología hacia el análisis del film.

Francois Jost (1995) distingue entre los conceptos de Focalización, ocularización y auricularización: los diferentes grados de conocimiento que se dan entre narrador y personaje, la confrontación entre la visión de la cámara y la del personaje, y aquella diferencia entre lo que escucha y lo que queda registrado en el audio.

Para Gadreault y Jost (1995) *ocularización interna primaria* es aquella en la que se trata de sugerir la mirada sin la necesidad de mostrarla, puesto que el público a partir del tipo de plano y la perspectiva es capaz de identificar a un personaje que no se encuentra en el cuadro. La construcción de la imagen permite que el receptor establezca un vínculo entre lo que ve y el instrumento de filmación, donde esta imagen aparece deformada siguiendo unas convenciones asociadas a la visión particular de una época concreta.

En el caso de la *ocularización secundaria* ocurre lo contrario, puesto que sí es necesaria la presencia de una identificación física del personaje, a partir del uso del *raccord*, una referencia del personaje desde el que se toma la imagen en el habitual plano contra plano.

La *ocularización cero* presenta la imagen mediante la ausencia de personajes, dando la impresión de que nadie está visionando lo que sucede ante cámara, es una ocularización que se asocia al concepto de *nobody's shot*, donde el plano se refiere a una presencia indefinida que está por encima del relato. En función de la implicación de dicha figura la cámara puede situarse al margen de los personajes, captando la imagen desde el anonimato lo que provoca al espectador perder su conciencia de cámara.

Dentro del proceso de *ocularización cero* se puede dar que el movimiento de cámara resulte tan autónomo que el espectador localice y tome conciencia de su papel como narrador, o simplemente que esta posición de la cámara pueda

obedecer a un interés estético o rasgo de estilo que evidencie la firma del autor del film.

2.3.2.3. *Auricularización.*

En el cine el peso de la imagen ha impuesto sus especificidades relegando en algunos casos al sonido a su condición primigenia extradiegética, donde la verdadera importancia reside en aquello que se muestra en pantalla, dando por sentado el carácter indisoluble del audio que subraya o completa la imagen.

Michael Chion (1993) se plantea la existencia de una escena exclusivamente sonora frente a la hegemonía de la imagen, hacia la que se refiere como *marco*, un continente preexistente sobre el que se dan las imágenes. Todo lo contrario ocurre con el sonido donde no existen límites puesto que éste tiene la posibilidad de darse a diferentes niveles de realidad, desde el *off* de la música hasta los diálogos sincronizados, sin que pueda darse un continente que lo condicione al igual que ocurre con la imagen.

El término *auricularización* surge a partir de la construcción de un punto de vista sonoro llevado a cabo por Francois Jost (1995) y que recoge la música, los ruidos y las palabras en un enfoque de todos los elementos que se consideran audibles en el film.

Para el investigador, la clasificación de sonidos encuentra su primera dificultad en su localización, puesto que durante las secuencias no sólo existe el sonido que implica la secuencia sino que además hay toda una galería que queda fuera de campo y que habitualmente aparecen agrupados como *sonido ambiente*, refiriéndose a un murmullo situado en una pista distinta y que queda solapado por la parte verbal de la escena.

Habitualmente el sonido ajeno a los diálogos de la imagen sacrifica su naturaleza en función de la inteligibilidad del texto hasta el punto de ser eliminados facilitando al espectador la comprensión de la secuencia.

Gadreault y Jost (1995) al igual que en la ocularización, distingue entre tres tipos de auricularización: *interna primaria*, *interna secundaria* y *auricularización cero*.

La primera de ellas, la *auricularización interna primaria*, se da en aquellos casos en los que el sonido remite a una instancia que no aparece en la imagen, así que la cualidad del audio presenta una deformación particular que sufre en

función del lugar en el que se encuentre. Del mismo modo se podrá obtener resultados similares a partir de la supresión de determinados sonidos.

En la *auricularización interna secundaria* aquello que es escuchado por el espectador viene dado por el montaje y la imagen, estableciendo una habitual coherencia entre ambos mediante un punto de vista auricular.

Finalmente en la *auricularización cero* la intensidad de la banda sonora se muestra condicionada por la distribución de los personajes en el espacio, así como por razones de comprensión derivadas de la intensidad del sonido que es manipulado para dar prioridad a lo que cuentan los personaje por encima de aquello que les envuelve.

En esta misma línea el autor Francisco José Cuadrado (2013) a partir del concepto de diegésis introducido por Etienne Soriau (1953), se refiere a la clasificación del sonido en función de su presencia en el relato fílmico, mediante su división entre *diegético y extradiegético*. Dentro de los primeros se pueden incluir los diálogos, los efectos de sonido y la música originada dentro del espacio y el tiempo de la narración, por otro lado La voz en *off* y la música superpuesta en el relato forman parte del sonido extradiegético. Del mismo modo se refiere a la existencia de un sonido *in* cuando proviene de un elemento presente en el campo visual, frente al sonido *out* cuando el objeto que lo produce aparece en la diégesis aunque no en la imagen, por último destaca la condición *off* para todo aquello que se encuentra fuera del relato, y por lo tanto considerado como extradiegético.

Cuadrado hace referencia a una tercera posibilidad introducida por Claudi Gorbman (1987) para definir los sonidos imaginados por el personaje o que pueden ser fruto de su enajenación, definiéndolos como sonidos meta-diegéticos, lo que para David Bordwell y Kristin Thompson (1985) se considera sonidos internos pertenecientes al campo de lo diegético, del mismo modo que Michel Chion (1993) distingue entre sonidos internos objetivos (sonidos fisiológicos) y sonidos internos subjetivos (sonidos provocados por nuestra mente).

La terminología introducida por Genette, a pesar de mostrar ciertas limitaciones en su aplicación al análisis del film se ha impuesto considerablemente como referencia válida para los investigadores del campo cinematográfico. André Gaudreault Y Francois Jost (1995) señalan estas

contradicciones implícitas en la definición de Genette respecto al concepto de focalización, que aparece como una relación de saber entre narrador y personajes, aunque posteriormente el autor en la ejemplificación considere el hecho de ver.

En el caso de la novela no resulta tan relevante, aún cuando se pueda utilizar metafóricamente el concepto de visión, pero al utilizar ejemplos cinematográficos puede ser un obstáculo la confusión entre ver y saber. Los autores proponen la separación entre punto de vista visual y cognitivo, donde la ocularización caracteriza la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve, entendido el término a partir del modelo ocular designado como sustantivo, “el sistema óptico situado del lado del observador, que sirve para examinar la imagen dada por el objetivo”, o como adjetivo referido al que ha visto algo como testigo ocular (Gaudreault, Jost, 1995, p. 140).

A este respecto las modificaciones llevadas a cabo por los autores para completar el concepto de focalización, ha servido para relacionar los conceptos específicamente con el texto fílmico, donde la utilización de términos como la acción de ver dificulta el análisis narratológico de contenidos audiovisuales.

2.4. EL PERSONAJE.

El concepto de personaje aparece ligado inexorablemente a la historia a través de una relación de interdependencia, donde su estudio se muestra habitualmente escorado entre el análisis de sus cualidades psicológicas y aquellas que le definen en función de sus acciones.

Aristóteles (2004) entiende la tragedia no como una imitación de las personas sino de aquellas acciones llevadas a cabo por éstas, puesto que toda actitud humana asume la forma de acción. Para el filósofo griego la trama es el verdadero propósito de la tragedia, de modo que los caracteres tienen una función dinamizadora, como ejecutantes de acciones. El autor considera al personaje como elemento prescindible, todo lo contrario que la acción que funciona como vertebradora del drama. Para realizar una aproximación a las teorías aristotélicas sobre el personaje es necesario contextualizar la idea de *carácter* surgida en los albores del teatro en Grecia.

2.4.1. Origen y concepto.

En los orígenes del teatro en Grecia el concepto inicial de personaje está reducido a una máscara, un elemento que posee unos rasgos definidos en ella y que permite a la persona mutar desde el actor al personaje.

Para Robert Abirached (2011) el término latino *persona* designa a la máscara, en el teatro de Grecia y Roma así como posteriormente en los siglos XVI Y XVII con el *Teatro Isabelino* y la *Comedia del Arte*, donde “el actor pierde toda su identidad para transformarse en una especie de ideograma en movimiento” (Abirached, 2011, p. 23).

Hasta ese momento el actor funciona como un ejecutante que desarrolla las acciones sin que suponga la encarnación del personaje, posteriormente, a través del uso del término latino, la máscara pasa a ser considerada ser animado una *persona* que viene asociada al papel dramático.

Durante esta etapa inicial el actor es el encargado de realizar las acciones disociando el gesto y la palabra, sin que el individuo lleve a cabo una transmutación al personaje que le condiciona actuando como aquel que representa.

Patrice Pavis (1998) se refiere al actor griego como “ejecutante” en contraposición a la encarnación de éste. Un momento en la historia del teatro occidental a partir del cual se produce una búsqueda inversa en al que el personaje cada vez se identificará más con aquel actor que lo encarna “hasta transformarse en una entidad psicológica y moral similar a los otros hombres (Pavis, 1998, p. 334).

Esta idea primigenia se sitúa alejada de la visión contemporánea que establece una asociación personaje *versus* persona heredera de la evolución del personaje a partir del siglo diecinueve.

Francisco Monreal y Cesar Oliva (1997) entienden la tragedia a partir del uso de la máscara como definición del personaje, donde el sentimiento aparece reflejado en ella mediante rasgos tipificados como la alegría o la tristeza, al igual que posibilitaba que un solo actor interprete a más de un personaje en una misma representación.

Aunque no se ha llegado a conocer con exactitud la raíz etimológica del vocablo, su origen se atribuye al griego *prósopón*, que se refiere a la máscara

empleada por los actores, también se la relaciona con la palabra latina *personare*, debido al uso de la máscara como megáfono para proyectar la voz, es decir, para resonar.

Los griegos llevan a cabo el cambio de la narración a la acción, y como consecuencia a introducir los primeros personajes que inicialmente no estaban asociados a un solo papel. En ese momento la totalidad de los textos son puramente narrativos, aunque la proliferación de personas en escena motiva el paso definitivo de la epopeya al teatro.

Se atribuye a Tespis la invención del primer actor, a Esquilo el segundo (deuteragonista), Sófocles el tercero (tipificadostragonista) y a Eurípides el hecho de continuar con los tres y añadir un cuarto personaje que no hablaba en escena (Monreal, Oliva, 1997, p. 39).

La *Real Academia de la Lengua Española* (2009) define el personaje como “cada uno de los seres humanos, sobrenaturales o simbólicos que intervienen en una obra literaria, cinematográfica o teatral” (RAE, 2009). El requisito principal para ser considerado personaje estriba en la pertenencia al mundo de la ficción en sus diversas manifestaciones artísticas, indistintamente de las cualidades que represente.

Aristóteles en su *Poética* (2004) hace referencia a la mimesis con el objetivo de definir la tragedia, donde describe ese momento en el que el actor griego da vida al personaje produciendo una imitación de las acciones, lo que se conoce como *praxis*, que es en realidad lo que le define.

Para el filósofo griego se puede hablar de *carácter* si el personaje alberga buenos propósitos, del mismo modo éste requiere ser semejante a la realidad, con un carácter viril y que a su vez actúe con coherencia siendo siempre él mismo. Puesto que la tragedia es una imitación de los hombres situados por encima de la media debe existir un cierto equilibrio: que no se trate de un gran virtuoso, pero que tampoco se caracterice por su bajeza moral. Aristóteles propone un tipo de personaje que sea capaz de condicionar la respuesta del espectador empatizando con él, una persona virtuosa que debido a un giro en su fortuna (peripecia) ha caído en desgracia.

Eric Bentley (1982) afirma que el personaje no es un individuo en el sentido en que puede serlo una persona cuando ha sido retratada o fotografiada, sino más

bien entendido como una fuerza en la historia que viene definido por las acciones que ejecuta. En esa misma línea Vladimir Propp (1981) a partir de estudio sobre el cuento tradicional ruso manifiesta que los personajes son producto de lo que tengan que hacer en un determinado cuento de hadas, donde las diferencias físicas no son relevantes pero sí la función que desempeña cada uno de ellos.

La idea de los formalistas y la de algunos de los estructuralistas suscribe el planteamiento aristotélico en el que el personaje es producto de la trama caracterizado por su cualidad funcional, en contraposición al personaje psicológico.

A este respecto Seymour Chatman (1990) señala las propuestas llevadas a cabo por Tzvetan Todorov para alertar de la necesidad de una visión más abierta y afuncional del personaje. El autor distingue entre narraciones centradas en la trama y otras centradas en el personaje: *apsicológicas y sicológicas*.

Las primeras se centran en las acciones, ya que “los personajes están subordinados a la acción”, por el contrario las narraciones sicológicas sólo se interesan en las experiencias del personaje (Chatman, 1990, p. 121).

La idea de personaje ha resultado un concepto mutable en continua transformación a lo largo de la historia, que ha dado lugar a una tipología del influida por la injerencia de las diferentes disciplinas artísticas. Desde los orígenes de la narración hasta su desarrollo cinematográfico, entendido a partir de la separación entre persona y personaje, o posteriormente en función de la búsqueda de una comunión total de ambos, con la llegada del personaje psicológico en el siglo XIX.

Para el teórico Syd Field (2000) el protagonista es el personaje principal del núcleo dramático es el héroe de la historia, un buen personaje es aquel que trata de ganar o terminar algo a través de la trama, debe cambiar a lo largo del relato y el espectador ser capaz de interpretar el mundo en el que vive, en definitiva sufrir una evolución.

Esta asociación entre la figura del protagonista y la del héroe a la que hace referencia el autor, ha supuesto una complicación a la hora de establecer una definición unitaria del héroe. Donde pueda ser integrada la utilización del término como cualidad al igual que las funciones propias que le identifican.

2.4.2. El héroe.

La denominación de protagonista aparece a menudo solapada con el concepto de héroe, utilizados ambos como sinónimos para referirse al personaje principal de la historia. Hablar de protagonista del relato implica que éste desempeñe una función determinada en la historia, es decir, ocupar un lugar en la narración a partir de sus acciones.

Para el dramaturgo Alonso de Santos (1998) el personaje principal es aquel que reside en el centro de la acción y del conflicto, un personaje del que se da la máxima información y que mantiene además un mayor número de acciones con los demás que el resto de personajes (De Santos, 1998, p. 255).

Ira Konigsberg en su *Diccionario Técnico Akal de cine* (2004), lo define a partir de su relación con el héroe, considerándolo como aquel personaje principal que provoca la simpatía e identificación del espectador y que destaca por desarrollar una serie de cualidades que se consideran heroicas (Konigsberg, 2004, p. 255).

Habitualmente la condición de personaje protagonista ha venido dada a partir de sus acciones, frente al héroe clásico caracterizado por encarnar una serie de cualidades al margen de su funcionalidad, puesto que se trata de un personaje que representa las acciones sufridas por reyes y príncipes, un ser mítico condicionado por su moralidad. Para Patrice Pavis (1998) etimológicamente el término proviene del griego *hérôs*, traducido como semidiós u hombre divinizado, en alusión a su elevada condición por encima de los acontecimientos mundanos. Se trata de un ser inaccesible, “un personaje apresado entre la ley divina, ciega pero irreprochable, y la conciencia desgraciada pero libre” (Pavis, 1998, p. 233).

De cualquier modo el héroe destaca por su carácter trágico, al representar la vida de un ser virtuoso víctima de un destino aciago, donde a raíz de un acontecimiento determinado sufre una caída en desgracia que provoca en el público la piedad frente al sino del desventurado.

Ruth Gutiérrez (2012) en un estudio que señala las diferencias entre protagonista y héroe, incide en la recurrente dicotomía entre ambos desde sus orígenes grecolatinos. La autora establece como característica diferenciadora del héroe la virtud de la fortaleza así como su disponibilidad a morir de un modo desinteresado alejado de fanatismos. Es un personaje que depende del final de la historia para establecer su condición de héroe, con unos rasgos heroicos

universales semejantes que toman forma en función de cada cultura (Gutierrez, 2012, p. 58).

El concepto de héroe no puede ser considerado un término inmutable a lo largo de la historia, sino más bien una consecuencia del contexto, que toma como punto de partida la acepción aristotélica de héroe clásico trágico, aunque finalmente quede reducida a una serie de cualidades que puedan ser consideradas heroicas y por ende aplicadas al personaje independientemente de su condición.

Pavis (1998) hace referencia a la distinción establecida por Hegel a partir de su *Estética* (1832) en la que distingue entre tres tipos de héroes coincidiendo con diferentes fases históricas y estéticas: el *héroe épico* de tipo homérico que sucumbe ante el destino en lucha con las fuerzas de la naturaleza, el *héroe trágico* shakesperiano que encuentra en sus pasiones la fatalidad y el *héroe dramático*, que auna sus necesidades con las del mundo exterior (Pavis, 1998, p. 233).

A finales del siglo diecinueve los valores atribuibles al héroe clásico atraviesan un periodo de decadencia que impulsa al teatro y al cine a crear nuevos personajes protagonistas, estableciendo un nuevo concepto de héroe que supone una creación desde su reverso, alejado de conceptos aristotélicos. Para Francesco Casetti y Federico Di Chio (2007), el cine clásico americano establece dos roles codificados en los años treinta y cuarenta, dos conceptos que sugieren la revisión de la figura unívoca del héroe, el *official hero* y el *outlaw hero*. El primero de ellos aparece centrado en los valores e ideales de generaciones anteriores, mostrándose por encima de los intereses individuales, al tratarse de un personaje más tradicional que confía en la colectividad y en la objetividad de lo que es legal.

Por otro lado surge la figura del *outlaw*, entendido por los autores como un personaje irregular, no necesariamente un fuera de la ley, sino un personaje que antepone los deseos y aspiraciones del sujeto como individuo y por ende las peticiones intrínsecas a la juventud (Casetti, Di Chio, 2007, p. 162).

Esta doble visión del concepto de héroe señalada por los autores no establece una visión unívoca de cada uno de ellos, más bien representa una condición permeable de los términos que a partir de este momento conviven en una continua transferencia de sus características. Por un lado el héroe tradicional amparado por los preceptos jurídicos es capaz de hacer concesiones en favor de la

libertad de impulsos del individuo, y por el otro la nueva visión del héroe recurre en ocasiones al interés de la comunidad por encima del propio.

Esta revisión del rol tradicional desempeñado por el héroe da pie al surgimiento de su reverso, un personaje antagónico que toma algunas de las cualidades del héroe para establecer su propio baremo ético y moral sobre el que asentar sus convicciones y objetivos dentro del relato: la figura del antihéroe.

2.4.3. El antihéroe.

El concepto de antihéroe, al igual que ha sucedido con el de héroe, adolece de los mismos problemas semánticos a la hora de establecer una definición definitiva que permita un análisis del personaje. Utilizando una mezcla de acepciones donde a menudo el error más frecuente pueda residir en tratar de adjetivar las acciones de determinados personajes etiquetándoles como antihéroes, aunque no se trate estrictamente del protagonista del relato. La utilización del término aparece habitualmente para incidir en una serie de cualidades atribuibles al personaje a partir de sus acciones, sin unas características determinadas que permitan su identificación.

El *Diccionario de la lengua española (DRAE)* en su 22ª edición incluye una única acepción que supone una visión cerrada del término, definiéndole como: “en una obra de ficción, personaje que, aunque desempeña las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en su apariencia y valores” (DRAE, 2012).

Esta definición hace hincapié en la función que desempeña, así como la presencia de unos valores propios alejados del héroe, con una estética determinada que le aleja de la belleza atribuible al héroe.

A este respecto el autor José Félix González (2012) alerta de la confusión del concepto a partir de la condición de antónimo atribuible al personaje, puesto que no se trata de lo opuesto al héroe, sino de un tipo de héroe concreto que en ocasiones pueda ser señalado como villano por el espectador al encontrarse fuera de la ley. Un personaje que sin gozar de la aceptación social despierta la simpatía en el público así como su identificación (González, 2012, p. 3).

En esta misma línea José Luis González Escribano (1981) se refiere a la imposibilidad de definir al antihéroe a partir de la negación de los atributos del

héroe. El autor señala que a diferencia de éste, el antihéroe no suscribe sus valores porque encarna a su vez otro tipo de ética y moralidad, que no necesariamente debe arrojar una visión peyorativa de sus acciones y objetivos dentro del relato. La presencia del antihéroe provoca la posible asunción de otros puntos de vista, descartando la asociación negativa ligada al personaje y su denominación como "segunda categoría" (González, 1981, p. 378). Donde éste puede adoptar actitudes heroicas frente a los valores únicos y válidos establecidos tradicionalmente por el héroe.

Para González (1981) la configuración que permite la aparición del antihéroe reside en que el autor se identifique con los valores que atribuye a su personaje, en referencia a los diferentes tipos de comunicación literaria entre autor y lector en función de los valores positivos que son asumidos por éstos. Donde el autor aporta una visión alternativa al público, un héroe subjetivo que verdaderamente se define como antihéroe desde la rebeldía frente a la idea dominante, tratando de incomodar al espectador o en ocasiones de despertar el espíritu crítico del público (González, 1981).

La lejanía de los clásicos atributos estereotipados del héroe convierten a su reverso en un individuo cercano que no oculta sus virtudes y defectos, y que por ende permite la aproximación del espectador. Un antihéroe que como cualidad requiere las exigencias propias de cualquier individuo, alejado de gestas heroicas y consciente de la posibilidad de sentir miedo del mismo modo que el espectador. La inclusión de los conceptos de héroe y antihéroe desde en la tipología del personaje ha situado a ambos a partir de su funcionalidad, bajo la denominación de *rol*, en alusión al papel que desempeñan independientemente de su condición de personaje.

2.4.4. Tipología del personaje.

El dramaturgo Alonso de Santos en *La escritura dramática* (1998) establece una taxonomía del personaje y su evolución, desde el origen del teatro hasta la concepción contemporánea fruto de la influencia del contexto histórico. Su clasificación toma como referencia los *dramatis personae* que han acompañado los textos dramáticos y que para el autor "nombran y caracterizan a los personajes en

pocas palabras, constituyendo la referencia de una determinada teoría dramática” (De Santos, 1998, p. 249).

Las descripciones de los personajes introducidas por los autores en los textos teatrales han servido para confeccionar una tipología del personaje en sus diferentes concepciones temporales. El dramaturgo De Santos (1998) distingue entre seis tipos principales de personaje basados en los textos dramáticos: *El arquetipo*, *El tipo*, *La alegoría*, *El carácter*, *El rol* y *El individuo*.

2.4.4.1. *El arquetipo*.

El arquetipo siempre ha formado parte de la tradición teatral, especialmente en el Siglo de Oro del teatro español su momento más representativo, puesto que encarna aspectos de carácter cultural reconocibles por el público debido a su presencia en el inconsciente colectivo.

En Francia la *Farsa* utiliza personajes como el aldeano rudo, la suegra o el gentil hombre para caricaturizar los caracteres (Oliva, Monreal, 1997). Italia y su *Comedia del Arte* también en el S.XVI utiliza el arquetipo pero esta vez con unos rasgos tipificados proporcionados por el uso de la máscara: el *Dottore* como sabio dudoso, el *Arlequín* como buscavidas o *Capitano* que encarna el papel de militar fanfarrón.

2.4.4.2. *El tipo*.

Para De Santos (1998) el tipo es aquel personaje en el que predominan unos rasgos estereotipados que a lo largo del tiempo han llegado a configurar una tradición literaria. El autor asocia los pequeños papeles con la creación de tipos, se trata de personajes que aparecen esbozados a grandes rasgos y que debido a su extensión no admiten una mayor profundidad interpretativa.

El *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* (2009) se refiere al tipo como una imagen aceptada comúnmente y que posee un carácter inmutable. A este respecto habría que puntualizar sobre los aspectos mutables de la sociedad, que experimenta cambios contextuales que pueden repercutir en los tipos que va creando la ficción.

Eric Bentley (1982) denomina a estos caracteres personajes *chatos* a raíz de la influencia de los estudios de Foster (2003), el los que el autor utiliza la definición

de *personajes planos* para identificar aquellos que se construyen a partir de una sola idea o cualidad.

Bentley (1982) resalta la cotidianeidad de estos personajes tipo como reflejo de los individuos de la sociedad, calificándoles como “seres de costumbres previsibles” que deben encontrar su reflejo en la ficción debido a su existencia real. Para el autor la obra debe mostrar el universo presente en la sociedad, donde se da dicha convivencia entre personajes de mayor o menor profundidad psicológica (Bentley, 1982, p. 49).

2.4.4.3. *La alegoría.*

En ocasiones los personajes encarnan conceptos abstractos, aunque en apariencia compartan los mismos rasgos de carácter que cualquier otro personaje. La alegoría es heredera de la tradición teatral, de los Autos Sacramentales y de la tragedia griega.

La importancia de dichos personajes reside en el uso de la metáfora, desarrollada en un principio con una finalidad educativa o religiosa para representar un concepto que permita al espectador aprehenderlo de un modo inteligible y sin ambigüedades. Del mismo modo funciona como herramienta para expresar ideas que quedarían reducidas a una sola palabra o concepto.

2.4.4.4. *El carácter.*

Ben Jonson citado por De Santos (1998) define el carácter como una “cualidad particular en el hombre que predomina de tal modo que todos sus sentimientos, sus energías, y sus facultades confluyen en una única dirección” (De Santos, 1998, p. 252). Para Patrice Pavis (1998) el conjunto de rasgos característicos del personaje forma parte de “un temperamento, de un vicio o de una cualidad”, al igual que Aristóteles (2004) que asocia el carácter a cualidades concretas y acciones muy determinadas (Pavis 1998, p. 339).

De Santos (1985) se refiere a los personajes como seres poliédricos con cierta complejidad y multitud de rasgos diferenciadores, la referencia al carácter conduce a una reducción del espectro, al predominio de una de sus caras condicionando las decisiones del personaje a través de ese rasgo dominante. La comedia aprovecha esta cualidad para prever situaciones, el público se anticipa a

la reacción del personaje provocando la hilaridad incluso antes de que se desencadene el conflicto.

El drama utiliza estos personajes como elementos que potencian la tragedia, frente a una acción determinada el público intuye el desenlace como si se tratara de un héroe trágico abocado a la fatalidad, la diferencia estriba en que el espectador acompaña al personaje en ese descenso hacia su destino, sin que éste pueda contravenir aquello que en esencia le define.

2.4.4.5. *El rol.*

Se refiere a aquellos personajes que cumplen un papel social o se caracterizan por desarrollar una función concreta, de este modo el individualismo del personaje cede sus especificidades sometido al rol que desempeña en una determinada estructura.

El dramaturgo Bertol Brech (1963) utiliza el término rol social para referirse a aquellos personajes que se caracterizan por la labor que desempeñan en la sociedad al margen de la relevancia de su nombre propio. El condicionamiento social que aplica Brech está extraído directamente de los escritos Marxistas, donde el hombre piensa y actúa en a partir de la clase social a la que pertenece.

El concepto de *personaje épico* de Brech es utilizado como herramienta para alejar a sus caracteres de la visión dramática ofrecida habitualmente al público. El momento histórico condiciona las fuerzas sociales, un mecanismo que le empuja a actuar tratando de evitar que el receptor se abandone a la ficción de la obra.

2.4.4.6. *El individuo.*

Este tipo de personaje complejo surge tras el auge de la novela realista, donde por primera vez los protagonistas son capaces de actuar de un modo imprevisible para el espectador. El desarrollo de la psicología influye en la concepción del personaje que a partir de este momento es entendido como un sujeto en continua evolución. Para Robert Abirached (1994) el entendimiento de este tipo de personaje viene dado por su carácter polisémico, un individuo con un “exceso de potencialidades, indeterminado y sospechoso de no estar acabado” (1994, p. 75).

A partir de esta concepción del personaje como ser individual el teórico Stanislavski plantea sus teorías interpretativas psicológico-realistas para que los actores hagan suyos los sentimientos de los personajes. El actor no se desdobra de su personaje sino que mediante la vivencia experimenta en tiempo presente la acción del relato (Oliva, Monreal, 1997).

Una de las clasificaciones más conocidas dentro de la tipología del personaje es la desarrollada en *Aspectos de la Novela* (2003) por Edward Forster, donde en 1927 el inglés teoriza sobre la presencia de lo que él denomina *personajes planos* frente a los *personajes redondos*. Los primeros están caracterizados por su simplicidad y ausencia de contradicciones, son seres unidimensionales que no sufren grandes modificaciones a lo largo del relato y su personalidad permanece estable, por lo que Forster resalta la idoneidad en el uso de éstos exclusivamente para papeles cómicos. En cuanto a los personajes redondos son lo que conocemos como seres poliédricos complejos, personajes que sufren cambios a lo largo de la historia y como consecuencia han evolucionado al concluir el relato (Forster, 2003).

Los italianos Casetti y Di Chio (2007) retoman la clasificación del autor distinguiendo entre *personajes planos*, referidos a un individuo simple y esquematizado frente a la visión poliédrica y compleja del *personaje redondo*. También amplían la clasificación del inglés introduciendo los *personajes contrastados* como aquellos cuyo comportamiento es contradictorio frente a los *personajes lineales* que no experimentan cambios en su estado a lo largo del film. Del mismo modo distinguen entre caracteres que evolucionan durante el relato: *personajes dinámicos* y aquellos como los *personajes estáticos* que permanecen sin cambios significativos de comportamiento.

Seymour Chatman (1990) concibe el personaje como un “paradigma de rasgos”, segregando las actitudes psicológicas pasajeras de aquellas que presentan rasgos perdurables en el tiempo. Las primeras se producen como consecuencia de estados de ánimo temporales asociados al campo de los sentimientos, equivalentes a pensamientos efímeros que no definen verdaderamente al personaje. Por el contrario los *rasgos* se presentan como “cualidades duraderas”, susceptibles de evolucionar o transformarse a su vez en nuevos rasgos (Chatman 1990, p. 135).

El autor relaciona estos sentimientos pasajeros con lo que Aristóteles denomina *dianoia* (pensamiento), una influencia puntual en el carácter que no resulta relevante en la concepción final del personaje. Del mismo modo el filósofo griego utiliza el término *topoi* para referirse a cualidades permanentes que influyen en las líneas argumentales, una serie de conceptos y verdades generales al margen del personaje.

Chatman (1990) entiende los rasgos como una cualidad perdurable en la mente del espectador, de modo que cuando la obra cinematográfica ha concluido el recuerdo todavía persiste en el público. Esta idea del personaje como elemento mutable y vivo le confiere una cualidad evolutiva que le acompaña a través del relato, en sintonía con la visión contemporánea de personaje psicológico dotado de complejidad.

El teórico teatral Abirached (1994) incide en dicha idea al considerar que la estructura del personaje pertenece a una “organización dinámica que le sobrepasa, donde él es un elemento que se presta a reconstrucción, cristalización y desciframiento”. Es así que la extrapolación del personaje desde la mente del dramaturgo hasta la realidad del escenario tiene como consecuencia una nueva mutación (Abirached, 1994, p. 76).

2.4.5. Los acontecimientos.

La construcción del relato está vertebrada por una serie de proposiciones encadenadas que distingue los acontecimientos como elementos principales de la historia. El semiólogo Christian Metz (2002) los considera como la parte fundamental de la obra por su capacidad para sintetizar y resumir la historia, donde el plano cinematográfico se asemeja más a un enunciado que a una palabra: frente al carácter finito de la palabra la multiplicidad de planos se distingue por su infinitud.

Casetti y DiChio (2007) dividen los acontecimientos en función del agente que los provoca: si el agente implicado es animado se habla de *acciones*, por el contrario si se trata de una colectividad anónima o un factor ambiental se refieren a *sucesos*. Éstos pueden estar relacionados con la sociedad, entendidos como grandes cambios que puedan suponer una contienda bélica o un movimiento

social ajeno al control del individuo. También se da en el caso de fenómenos naturales como catástrofes sísmicas o climáticas.

Los personajes se ven envueltos en dichos sucesos que actúan sobre estos escapando del control del individuo, que solamente puede reaccionar a las consecuencias que conllevan, lo que para los autores significa una respuesta obligada del sujeto que no puede eludir el hecho de activar ciertas dinámicas frente al suceso (Casetti, Di Chio, 2007).

Las acciones se caracterizan por la presencia de un sujeto animado, un personaje definido a través de la capacidad dinamizadora como consecuencia de su comportamiento. Patrice Pavis en su *Diccionario del teatro* (1998) lo define como una serie de “procesos de transformaciones visibles en el escenario y al nivel de los personajes, aquello que caracteriza sus modificaciones psicológicas o morales” (Pavis, 1998, p. 21).

Como ya se indicó en el epígrafe anterior Chatman (1990) establece en el campo cinematográfico la diferencia entre su denominación de *rasgo* derivado de las cualidades del sujeto y el *suceso*, como elemento completo de estructura aristotélica vertebrado por presentación nudo y desenlace.

El *suceso* se caracteriza por una posición definida en la historia, un lugar donde el relato puede diferir del orden originario de los hechos, pero que se presenta íntegro y definido de principio a fin. Dichos sucesos son elementos temporales que condicionan a los personajes de una manera acotada, sólo en función de su duración y con una influencia limitada sobre el individuo y la trama. Por el contrario los rasgos destacan por su permanencia absoluta en la obra, alejados de la cadena temporal de los sucesos pero presentes en el relato así como en la memoria del espectador.

El concepto de personaje como motor de la acción ha llevado a los investigadores a realizar un estudio pormenorizado entre las acciones que lleva a cabo y su influencia en el desencadenamiento de los acontecimientos del relato. Un análisis del personaje desde su condición de actante, que asociado a un elemento viene a desarrollar una función sintáctica en la frase que representa el relato.

2.4.6. Personaje y acción: actantes.

Todo personaje principal está movido por unos objetivos que justifican su búsqueda, un deseo irrefrenable que le conduce a través del relato y hacia la resolución del conflicto dramático.

El personaje antagonista ocupa una posición establecida, una suerte de *statu quo* que el protagonista debe alterar en la resolución de sus objetivos. Este enfrentamiento establece una relación emocional, una interdependencia de dichos sujetos imprescindible para que surja el drama. El teórico teatral Konstantin Stanislavski (1975) compara esta relación con los opuestos al afirmar que cualquier acción se encuentra con una reacción en la que la segunda suscita y refuerza la primera, como consecuencia la reacción origina nuevas acciones y gracias a éstas se forma una cadena infinita formada por objetivos pendientes de resolver (Stanislavski, 1975).

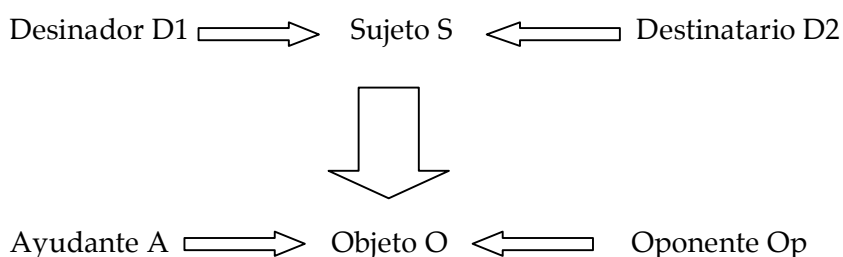
Todos los personajes están unidos a la acción, entendida como fuente que actúa de catalizador al alimentar sus particularidades, puesto que las acciones definen al personaje y son el primer paso donde el espectador crea una imagen mental preconcebida de sus rasgos extendida a lo largo del relato.

Entender el personaje a partir de la función que ocupa dentro de la narración implica asimilar su condición de actante, considerándole un elemento narratológico que funciona como operador que realiza ciertas dinámicas. Para Greimas (1973) dicho actante se considera una abstracción que ha sido despojada de sus particularidades para funcionar como elemento que se relaciona con el resto de las unidades (Casetti, Di Chio 2007). Es preciso matizar que el concepto de *actante* no funciona como sinónimo de personaje, puesto que se puede tratar de una abstracción, un personaje colectivo o bien un grupo. Del mismo modo tampoco es necesaria su presencia en la secuencia ya que puede existir a través de las palabras del resto de los personajes. Para el autor *actante* hace referencia a la unidad del relato mientras que *actor* es utilizado exclusivamente para la unidad del discurso.

Greimas en su obra de referencia *Semántica estructural* (1973) propone su modelo actancial basado en el trabajo de Tesnière, del que toma los conceptos de *ayudante, oponente y destinador*. Anne Uberfeld (1998) se refiere al modelo actancial de Greimas como una extrapolación de la estructura sintáctica, donde cada uno

de los elementos desempeña una función atribuida a las seis partes que forman el modelo actancial: *sujeto*, *objeto*, *destinatario*, *destinador*, *oponente* y *ayudante*. (Ubersfeld, 1998)

El autor viene a completar el modelo de Tesnière estableciendo una jerarquía diferente, es así que el eje sujeto-objeto (deseo) domina la relación destinador- destinatario (comunicación) y éstos a su vez se sitúan sobre el dúo ayudante- oponente (ayuda).



Fuente: Anne Ubersfeld (1998, p. 49). Madrid. Cátedra.

Figura 2. Modelo actancial de A. J. Greimas

A partir del modelo se infiere que el *sujeto* (no necesariamente el héroe) es el protagonista que busca un *objeto*, donde este último representa aquello que persigue. La flecha que une sujeto y objeto indica la búsqueda del primero hacia su objetivo que siempre está situado por debajo del sujeto.

Para Ubersfeld (1998) se considera sujeto “aquello o aquel en torno a cuyo deseo se organiza la acción”, descartando su condición autónoma puesto que entiende el término desde la dualidad del eje sujeto-objeto (Ubersfeld, 1998, p. 56).

Por este motivo la determinación del sujeto debe llevarse a cabo desde su relación con la acción y en correlación con el objeto.

El binomio *oponente- ayudante* forman una pareja oposicional, donde el primero es quien se interpone entre el protagonista y su búsqueda, y el ayudante quien le facilita las cosas, su cómplice. El trabajo del ayudante puede consistir en influir directamente sobre la acción del sujeto o posibilitar su logro, haciéndolo accesible para el sujeto sin una implicación directa. Los ayudantes pueden experimentar cambios en su condición pasando a desempeñar labores de

opponente en momentos determinados, como fruto del desenlace de acciones concretas.

Por último la pareja *destinador-destinatario* se ocupa de las motivaciones del sujeto, donde el primero es la fuerza que le impulsa, mientras que el destinatario es aquel que se beneficia de ello. El destinador puede estar compuesto por dos elementos, uno de ellos resultado de una abstracción y el otro un ser animado, en estos casos se habla de *doble destinador*.

El uso del modelo actancial de Ubersfeld (1998) permite cierta creatividad analítica frente al de Greimas (1973) que atribuye una sola función por cada uno de los elementos limitando la polisemia del relato. Las aplicaciones del análisis actancial de Ubersfeld imprimen cierta complejidad a los personajes al crear contradicciones entre diferentes funciones que un mismo actante debe llevar a cabo.

Para Patrice Pavis (1998) las diferencias entre Greimas y Ubersfeld residen fundamentalmente en la pareja sujeto-objeto, puesto que en la revisión de Ubersfeld se produce una manipulación del sujeto por parte del destinador-destinatario, al mismo tiempo que el objeto pasa a ser la función adoptada entre ayudante y oponente. Dicha modificación tiene como consecuencia la utilización de un sujeto predeterminado al comienzo del análisis, a diferencia de Greimas donde el sujeto se define al final del esquema dependiendo de la búsqueda del objeto (Pavis, 1998).

Los italianos Casetti y Di Chio (2007) afrontan el estudio del personaje a partir del tipo que representa, donde la importancia reside en las acciones que realiza, alejándose del concepto de personaje caracterizado por su individualidad para formar parte de un rol determinado. Distinguen entre *personaje activos* que empujan la acción personalmente y *personajes pasivos*, resultado de las iniciativas de otros individuos. Dentro de los primeros se da el caso de *personajes influenciadores*, caracterizados porque implican a otros para que realicen las acciones por ellos frente a los *personajes autónomos*, que actúan personalmente encontrando en ellos mismos la razón de sus acciones.

Del mismo modo distinguen entre *personajes modificadores cuando funcionan como motor de cambios en la narración* desde un punto de vista positivo o negativo y

personajes conservadores, aquellos esforzados en recuperar la situación inicial de equilibrio frente a una aparente situación de amenaza.

Los autores se refieren al actante como un operador que desarrolla ciertas dinámicas, caracterizado por el lugar que ocupa en el relato así como por las acciones que realiza en función de las dinámicas narrativas (Casetti, Di Chio, 2007).

Mike Bal (1990) tiene en cuenta los actores en relación con los acontecimientos en los que aparecen implicados, de forma directa o indirecta, en función de que sean o no los responsables de las acciones, diferenciando entre actores que desempeñan pequeñas acciones físicas y aquellos *funcionales* cuyas acciones repercuten en las secuencias. Para Bal (1990) el actor se considera actante en la medida en que comparte una cualidad específica, un rasgo relacionado con la fábula en su conjunto.

Vladimir Propp en su *Morfología del cuento* (1987) hace un estudio pormenorizado de los cuentos tradicionales rusos, concluyendo que existe una sucesión invariable de 31 funciones que aparecen de modo reiterativo, a partir de su pertenencia a determinadas esferas de acción relacionadas con los personajes implicados.

Propp (1987) define el cuento arquetípico como un relato integrado por siete actantes pertenecientes a su vez a siete tipos de acciones agrupados en determinadas *esferas* de acción: la *esfera del agresor*, *esfera del auxiliar*, *esfera de la princesa*, *esfera del mandatario*, *esfera del héroe* y *esfera del falso héroe*.

- 1) La esfera de acción del *agresor se refiere al personaje malo del cuento*, e incluye la lucha contra el héroe, la persecución y la fechoría.
- 2) La figura del donante o proveedor participa de la preparación en la entrega del objeto mágico así como su paso a manos del héroe.
- 3) La esfera del auxiliar supone la ayuda durante la persecución, el desplazamiento del héroe y la restauración de la fechoría.
- 4) El personaje de la princesa es aquel que exige una proeza mientras se entrega en matrimonio al héroe. Su esfera comprende la petición de llevar a cabo tareas complicadas, la imposición de una marca, el reconocimiento del falso héroe, el descubrimiento del verdadero, el castigo del segundo agresor y el matrimonio.

5) El mandatario es quien encarga la misión al héroe.

6) La esfera de acción del héroe está formada por el periplo que implica su búsqueda, la reacción ante las peticiones del donante y el matrimonio con la princesa.

7) El falso héroe al igual que su homólogo inicia una búsqueda usurpando las acciones del verdadero héroe, la marcha hacia una búsqueda, la reacción negativa a las exigencias del donante así como las pretensiones de engaño en todas sus acciones (Propp, 1987).

A partir de dicha taxonomía de las acciones, Propp distribuye las esferas de acción entre los distintos personajes del cuento en función de tres posibilidades: de modo que la esfera de acción corresponde exactamente con el personaje, un único personaje ocupa varias esferas de acción, o que una única esfera de acción se dividida entre varios personajes.

Hay que matizar que aunque la aplicación de las funciones de Propp no surge como un estudio extrapolable a cualquier tipo de texto narrativo o audiovisual, su utilización ha servido para concretar y establecer las posibles funciones del héroe en el campo cinematográfico. Donde la codificación de los comportamientos del héroe contemporáneo que componen el discurso, no difieren de aquellas presentes en la estructura del cuento clásico ruso.

2.5. EL DISCURSO CINEMATOGRAFICO: ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA.

El acto de contar algo implica necesariamente la presencia de un narrador o instancia narrativa que relata al espectador, un sujeto partícipe de la convención que supone el hecho cinematográfico. El público asume la representación del film como un acto presente que sucede por primera vez ante su mirada, sin incidir en la idea de que el rodaje cinematográfico es un hecho realizado en el pasado.

La obra fílmica se caracteriza por producir un conjunto de signos lingüísticos y visuales que otorga al film su singularidad, permitiendo un acercamiento y análisis crítico multidisciplinar a través de los diferentes discursos presentes en la obra.

Aristóteles en su *Retórica* (2000) distingue tres elementos que conforman el discurso: el que perora, aquello sobre lo que se habla y aquel a quién habla. Se refiere al oyente en su posible dualidad, como juez o espectador: juzgando sobre

cosas futuras como miembro de dicho juicio, sobre cosas ya sucedidas como juez y como espectador mediante la capacidad de juzgar (Aristóteles, 2000).

Chatman (1990) desde una perspectiva eminentemente cinematográfica define toda narración a partir de una estructura compuesta por un plano de contenido que hace referencia a la historia y un plano de la expresión que es el discurso.

Un conjunto de enunciados narrativos, en el que el enunciado es el componente básico de la forma de expresión, independiente y más abstracto que cualquier manifestación en particular, es decir, la sustancia de la expresión que varía de un arte a otro.

(Chatman 1990, p. 157).

Para el autor el discurso proviene de aquellas particularidades que lo definen, a través de cada uno de sus recursos expresivos que lo conforman. La obra cinematográfica es capaz de aunar diversas disciplinas artísticas que funcionan como un todo cuando suponen la creación del film, pero que a su vez poseen la suficiente entidad para ser segregadas y analizadas cada una por separado como discursos independientes.

Genette en *Figuras III* (1972) lleva a cabo un análisis del discurso sobre la obra de Marcel Proust *En busca del tiempo perdido*, donde plantea la capacidad del discurso narrativo para involucrar dos aspectos en sí mismo. Por un lado el estudio de las relaciones entre el discurso y los sucesos que relata y por el otro el estudio de las relaciones entre el discurso y el acto que lo produce, desde una perspectiva de lo real como creador de la obra y desde el campo de la ficción mediante una instancia narrativa. En cualquier caso Genette (1972) se refiere al término *discurso* exclusivamente para señalar el texto narrativo en sí mismo.

La obra cinematográfica posee necesariamente una estructura ordenada que se ocupa de representar la realidad a partir de un discurso codificado que el espectador dota de sentido. González Requena (1989) expone cómo ese determinado orden condiciona la construcción de la realidad, donde la diferencia entre ésta y la representación estriba precisamente en su carácter intersubjetivo.

Francisco Tarín (2002) señala que interpretar la realidad a través del film supone incorporar el factor ideológico como resultado de una construcción llevada a cabo desde un punto de vista determinado. El cine ejerce un efecto

mediador entre la realidad y su representación, a partir del uso de elementos intrínsecos al proceso de filmación: *el mecanismo tecnológico* permite el registro de imágenes así como su tratamiento y posterior proyección; *el mecanismo representacional* contiene una manipulación de la realidad a través de los intérpretes (actores), y aunque puede ser gradual en función del género finalmente supone un mundo imaginario con la coherencia y sentido de la realidad; por último se da *un mecanismo discursivo* ocupado en los procesos de significación (Tarín, 2002).

Hay que tener en cuenta que el uso del género documental no se puede clasificar como realidad integrada en un presente debido a la presencia de guión y el tratamiento mediante la edición de la imagen.

La propia creación de la película encierra una paradoja en su condición de representación de la realidad, puesto que su deseo de aprehenderla la constituye en elemento pretérito alejado del presente. La narración se muestra manipulada gracias a ese relativismo temporal donde el realizador se sirve de éste y su control en función de la tensión dramática, estableciendo las diferencias entre el tiempo real y el tiempo de la narración.

2.5.1. El Tiempo narrativo.

El concepto de tiempo aplicado a la narrativa cinematográfica surge como herencia de los estudios y análisis sobre el texto lingüístico. También aquí como ya se hizo referencia al comienzo del capítulo la terminología cinematográfica resulta de la extrapolación de términos utilizados en la novela como objeto de estudio, en concreto los préstamos Genettianos presentes en el trabajo sobre la novela de Marcel Proust publicado en *Figuras III* (1972).

La narrativa cinematográfica construye un mundo paralelo a la realidad a través del simulacro que supone la asunción de las convenciones inherentes al film, caracterizado por la presencia de un tiempo diferente alejado de las coordenadas de la cotidianidad. Para Ira Konigsberg (2004) el cine se distingue por integrar una diversidad de niveles temporales que funcionan al unísono condicionando la respuesta del espectador: *niveles físicos, dramáticos, psicológicos, afectivos, culturales, históricos y fílmicos*.

El *tiempo físico* hace referencia al metraje de la película, un tiempo en el que el público pierde las referencias temporales durante la proyección. De un modo similar el *tiempo dramático* lo representa ficticiamente, condensando o dilatando cualquier periodo en función de las necesidades.

El *tiempo psicológico* es la manera en que los personajes lo asumen, que puede diferir de aquel que predomina en la acción.

El nivel *afectivo* opera en el espectador provocándole un sentimiento de paso del tiempo, una sensación que difiere del tiempo real experimentado durante la proyección. Las diferentes culturas pueden asimilar de un modo diverso el paso del tiempo imprimiendo sus rasgos sociales como cualidad temporal significativa. Cuando el marco temporal trasciende la vida de los personajes, el *tiempo histórico* se convierte en una instancia superior que da cuenta ordenación y disposición de los acontecimientos que engloban a los protagonistas (Konigsberg, 2004).

Marcel Martin (2002) introduce una triple condición temporal que simplifica la clasificación de Konigsberg al centrarse sólo en los aspectos externos de la cualidad temporal: distingue entre *tiempo de la proyección* al señalar el metraje, *tiempo de la acción* aplicado al relato diegético y el *tiempo de la percepción* como la sensación individual del espectador durante el film. También establece una clasificación que ahonda en las particularidades temporales desde el punto de vista de la percepción: *el tiempo condensado, el tiempo fiel, el tiempo abolido y el tiempo trastocado*.

El cine a través de las elipsis descarta aquellas acciones y acontecimientos de la vida cotidiana que no participan en la acción dramática, convirtiendo la vida de los personajes en escenas vívidas caracterizadas por el interés que despiertan en el espectador. *El Tiempo condensado* hace referencia a la impresión de plenitud subjetiva que experimenta el espectador al presenciar la obra.

En *el tiempo fiel* la duración de la película se asemeja al tiempo transcurrido en la realidad, potenciando la sensación de autenticidad respecto al momento vivido.

El tiempo abolido disipa los límites temporales hasta el punto de situar en el momento presente escenas de diversos periodos, estableciendo un *collage* que

ayuda al espectador a comprender la escena desde la interrelación con acontecimientos pasados combinados en un solo espacio.

Por último *El tiempo trastocado* surge como herencia de la novela y supone una de las técnicas más empleadas en el relato cinematográfico debido a la capacidad para viajar temporalmente a cualquier punto de la diéresis (Martin, 2002).

Para Todorov (1970) el tiempo destaca por su carácter dual, al distinguir entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, donde la cualidad temporal del discurso destaca por su linealidad al disponer los acontecimientos de un modo consecutivo. Por el contrario la historia se caracteriza por la simultaneidad de las diferentes acciones, presentes a un mismo tiempo en diferentes dimensiones.

Cassetti y Di Chio (2007) también diferencian entre dos realidades temporales; identificando el *tiempo colocación* que sirve de anclaje a la hora de datar un acontecimiento situándolo cronológicamente en la historia; y el *tiempo devenir*, relacionado con la sucesión de las acciones y que se ocupa de la disposición de los acontecimientos en la historia. Los autores toman de Genette la relación establecida entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato, así como el estudio del *orden, la duración y la frecuencia*.

2.5.1.1. Orden.

El autor Gerard Genette (1972) entiende el estudio del orden como una confrontación entre la disposición de los sucesos en el relato frente a aquellos que aparecen dispuestos en la historia. Dicha discordancia provocada como consecuencia de esta alteración de los segmentos temporales supone una *anacronía narrativa, un elemento* asociado habitualmente a la narrativa literaria y que plantea una alteración del orden de los elementos. El autor distingue entre dos formas antagónicas principales, *analepsis y prolepsis*, donde la primera de ellas hace referencia a un suceso temporal pasado respecto al punto de la historia en que se encuentra y la segunda evoca escenas posteriores a través de la anticipación.

Los hermanos Casetti y Di Chio (2007) diferencian entre cuatro tipos distintos de temporalidad en el modo de disponer los acontecimientos en el flujo temporal: *tiempo circular*, *tiempo cíclico*, *tiempo lineal* y *tiempo anacrónico*.

En el *tiempo circular* el final de la historia suele coincidir con el comienzo del relato, que a través de un salto temporal recorre las sucesivas acciones hasta desencadenar en la secuencia inicial del film. Algo similar ocurre en el *tiempo cíclico* donde el final del relato entronca directamente con el comienzo aunque sólo se trate una aparente mimesis en la representación de la escena.

Por el contrario en el *tiempo lineal* no existen coincidencias entre principio y desenlace de la puesta en escena. El tiempo lineal puede ser *vectorial* cuando se trata de un orden continuo y progresivo que se desarrolla hacia delante en el tiempo, mientras que la *vectorialidad inversa* se caracteriza porque sucede hacia atrás. Del mismo modo se puede dar un tiempo no vectorial caracterizado por una ruptura de la continuidad basada en elementos análogos a los conceptos de *analepsis* y *prolepsis* presentes en la literatura. El uso del *flashback* y el *flashforward* al igual que dichos conceptos son utilizados en la narrativa cinematográfica para designar los saltos temporales que trasladan la acción hacia el pasado en el caso del primero así como una anticipación de acciones futuras a través del *flashforward* (Casetti, Di Chio, 2007).

También se puede dar el caso de una ruptura total de la línea temporal, en la que no impere ningún tipo de orden en una serie de secuencias sin relación cronológica caracterizada por su condición de tiempo anacrónico.

Para Bordwell (1996) los acontecimientos pueden ser *simultáneos* o *sucesivos*, en función de que puedan sucederse diferentes acciones en diversas realidades a un mismo tiempo, o que los acontecimientos se sucedan consecutivamente. El autor contempla cuatro combinaciones posibles a partir de la historia y el argumento que tienen como consecuencia una variedad de puestas en escena caracterizada por el empleo de diversos recursos estilísticos.

Tabla 8. Acontecimientos simultáneos y sucesivos

Historia	Argumento
1. Acontecimientos simultáneos	Presentación simultánea
2. Acontecimientos sucesivos	Presentación simultánea
3. Acontecimientos simultáneos	Presentación sucesiva
4. Acontecimientos sucesivos	Presentación sucesiva.

Fuente: David Bordwell (1996). La narración en el cine de ficción. Barcelona. Editorial Paidós.

La coincidencia entre acontecimientos que suceden simultáneamente y que además son presentados del mismo modo presupone la inclusión en el mismo cuadro de las dos escenas, a través del uso de la división de pantalla. Para obtener una presentación simultánea de un acontecimiento sucesivo el realizador puede optar por un encabalgamiento de las imágenes así como por solapar el sonido de dos escenas que transcurran sucesivamente.

En el tercer caso el uso del montaje paralelo sirve para plasmar dos escenas que suceden en distintos espacios sucesivamente, pasando del uno al otro mediante el corte directo. Los acontecimientos sucesivos se pueden presentar consecutivamente o aparecer cronológicamente alterados a través del uso de *flashbacks* y *flashforward* que permiten acceder a tiempos pasados así como anticipar acciones futuras.

La clasificación de Bordwell (1996) establece la relación entre argumento e historia, pero sin ahondar en la multiplicidad de recursos estilísticos implícitos en cada una de sus combinaciones. La ordenación de los acontecimientos y su presentación no funcionan como taxonomía del orden de dichas escenas, sino más bien de elemento aglutinador de la diversidad de opciones presentes a través de la edición y realización.

2.5.1.2. Duración.

A diferencia del tiempo en la narrativa, la obra cinematográfica es un elemento caracterizado por disponer de una duración determinada, donde el tiempo del significante es un dato previo conocido por el espectador que asiste a la proyección. Gadreault y Jost (2001) comparan este tiempo de duración de la

película con el tiempo diegético, refiriéndose al mismo tiempo de la acción mostrada, tiempo del significado, tiempo de la historia y tiempo de la narración.

También Genette (1972) se refiere a la dificultad de determinar el tiempo exacto de duración de un relato, teniendo en cuenta que la extrapolación del plano temporal de éste al plano espacial del texto funciona para los conceptos de orden y frecuencia pero no así para la duración. El tiempo empleado en la lectura de una obra narrativa sólo puede ser calculado de modo aproximado, puesto que no se puede confrontar la duración del relato y la de la historia. El autor a partir de la coincidencia entre ambos factores establece cuatro posibles *anisocronías*: *sumario o resumen, escena, elipsis y pausa descriptiva*.

El concepto de *sumario* se encarga de resumir periodos temporales condensando el tiempo del discurso, de modo que una sola frase sea capaz de representar el tiempo transcurrido sin necesidad de describirlo detalladamente ni hacer referencia a cada una de las partes que lo conforman. Para la *escena* debe existir coincidencia entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia descartando cualquier elisión y potenciando la unión de ambos factores mediante el uso del diálogo.

La *elipsis* supone una omisión deliberada del tiempo en la historia, que puede darse por cuestiones de decoro, al aplicar criterios morales o bien por considerar que las acciones carecen de relevancia en el conjunto de la historia. Desde una perspectiva formal se habla de *elipsis explícita* cuando aparece una indicación del tiempo que eliden. Del mismo modo se considera *elipsis implícita* cuando el lector deduce la elipsis puesto que no se hace ninguna referencia. La elipsis hipotética no puede ser localizada porque no existen evidencias de su presencia que faciliten la ubicación del tiempo cronológico. Por último se refiere a *elipsis determinada* cuando la duración aparece especificada e *indeterminada* en los casos en los que se hace una inexacta referencia temporal de carácter amplio y genérico (Genette, 1972).

Para Genette (1989) el uso de la *pausa descriptiva* sirve como herramienta para prolongar la escena mediante la recreación del tiempo. Las acciones se muestran dilatadas por el excesivo detallismo del narrador que tiene como objetivo manipular el ritmo de la narración.

Para los investigadores Casetti y Di Chio (2007) resulta imprescindible diferenciar entre *duración real*, cuando se habla del metraje y *duración aparente*, relativa a la percepción que tiene el público sobre dicha extensión temporal. La relatividad temporal viene asociada a la puesta en escena del realizador mediante la determinación de los planos: aquellos encuadres en los que la mirada emplea menos tiempo en recorrerlos, resultan aparentemente de mayor duración que planos generales repletos de detalles y personajes. Es así que los planos cortos excesivamente inmóviles provocan una sensación de dilatación del tiempo que no se corresponde con la duración real del film.

Los autores vienen a ampliar la clasificación de Genette respecto a las diferencias entre la duración de la obra y la apreciación subjetiva de dicho tiempo. El uso de herramientas estilísticas como el *plano secuencia* o *la escena*, son empleadas en la puesta en escena condicionando la percepción del espectador.

El *plano secuencia* es realizado en una sola toma, sin cortes, igualando el tiempo de filmación al tiempo real y creando una sensación de presente y verosimilitud en el espectador que aparentemente presencia por primera vez las imágenes. Las *escenas* por el contrario crean una ilusión temporal, aglutinando los diferentes planos en una composición artificial, editando las imágenes y creando una realidad derivada del tiempo de representación y el tiempo representado (Casetti, Di Chio, 2007).

2.5.1.3. Frecuencia.

Dentro del relato cinematográfico los sucesos pueden representarse una sola vez o por el contrario repetirse a lo largo de la obra cinematográfica, señalando mediante la frecuencia el número de veces que dicho acontecimiento es relatado o representado en la diégesis.

Genette (1989) introduce la denominación de frecuencia narrativa para referirse a un enunciado puede estar producido, repetido y reproducido varias veces a lo largo del texto. La repetición de los sucesos narrados de la historia así como los enunciados narrativos del relato, establece un serie de posibilidades en el sistema de relaciones, sucesos repetidos o no frente a enunciados repetidos o no.

Para el autor cualquier relato tiene la posibilidad de contar una vez lo sucedido una vez, *n* veces no sucedido *n* veces, *n* veces lo sucedido una vez y una vez lo sucedido *n* veces. A partir de los diversos casos el autor se refiere a tres tipos de relato caracterizados por la repetición de los sucesos: *relato singulativo*, *relato repetitivo* y *relato iterativo*.

El *relato singulativo* cuenta una vez lo que ha sucedido una vez, es el caso más común debido a la singularidad del suceso y el enunciado narrativo.

El *relato repetitivo* cuenta *n* veces lo que ha ocurrido una sola vez, de modo que el sujeto pueda variar su punto de vista y relatar la historia desde una perspectiva diferente.

El *relato iterativo* cuenta una sola vez lo sucedido *n* veces, en el caso de la literatura la fórmula puede resolverse a través de un enunciado, pero para el cine su representación resulta de mayor complejidad.

Casetti y Di Chio (2007) de un modo similar a los epígrafes anteriores referentes al *orden* y la *duración*, adaptan el esquema de Genette interpretando los conceptos a partir de la repetición y representación del suceso.

Distinguen entre *frecuencia simple* y *frecuencia múltiple* para representar una vez lo sucedido una vez así como muchas veces lo acontecido muchas veces.

Los autores utilizan los conceptos de *frecuencia repetitiva* y *frecuencia iterativa* en sintonía con la definición previa aportada por Genette (1989). A través de éstos señala la dilatación del tiempo mediante la repetición de una misma imagen y herramientas que muestran repetición iteratividad en los sucesos.

El aporte más significativo es llevado a cabo por Bordwell (1996) al ampliar las posibilidades combinatorias en nueve casos distintos de repetición entre el suceso relatado y el representado. Para el autor el argumento puede representarse una vez (1), más de una vez (+1) o ninguna (0).

En el primer caso la historia omite la representación y el relato de acontecimientos que permiten al público deducir que en algún momento han llegado a suceder.

El tipo B es propio de los orígenes del cine, donde la importancia reside en la imagen representada en contraposición a las acciones relatadas.

La visión reiterativa de la imagen de C contrasta con la ausencia del acontecimiento en el relato, dando lugar a una combinación poco habitual por su dificultad de asociación hacia lo relatado.

El tipo D y G prioriza el texto del relato sobre la representación, dando lugar a una escena prototípica de la narrativa cinematográfica donde la información viene dada por los personajes. El tipo I destaca por la repetición de lo representado y lo relatado, estableciendo un equilibrio entre texto narrativo e imagen. Por último el E-H supone la dramatización de un solo acontecimiento aunque relatándolo una o más veces, lo que para Bordwell implica un rasgo característico de la narración clásica (Bordwell, 1996).

Tabla 9. Suceso relatado vs representado

Nº de veces del acontecimiento	Relatado	Representado
A	0	0
B	0	1
C	0	1+
D	1	0
E	1	1
F	1	1+
G	1+	0
H	1+	1
I	1+	1+

Fuente: Bordwell, D. (1996). La narración en el cine de ficción. Barcelona. Editorial Paidós.

La ampliación de los conceptos Genettianos llevada a cabo por David Bordwell (1996) pone de manifiesto la falta de una terminología propia de la narrativa cinematográfica así como la excesiva dependencia de la narrativa lingüística. Aún cuando algunos de los términos no resultan fácilmente extrapolables al análisis del *film*, los teóricos aplican sistemáticamente los conceptos de *orden*, *duración* y *frecuencia* siguiendo las especificidades señaladas por Genette y destinadas exclusivamente al análisis narrativo.

2.5.2. La puesta en escena del relato cinematográfico.

El concepto de puesta en escena tiene su origen en el teatro, originalmente extraído del francés *mise en scène*, en alusión a llevar a escena una acción. El autor Patrice Pavis (1998) sitúa la popularización del término en la segunda mitad del siglo XIX, donde por primera vez el director es el encargado de ejecutar la dirección de la obra, una labor desempeñada previamente por el regidor o actor principal de la compañía. Pavis (1998) se refiere a la inclusión de la figura del director a partir de un cambio en la habitual homogeneización del público asistente a los espectáculos. Donde hasta el momento los espectadores poseen un concepto cerrado sobre el sentido y estilo del espectáculo, unas expectativas que se ven modificadas y aceptadas con la llegada de un público más diverso que no exige un acuerdo tácito sobre el contenido que va a ver.

Para Pavis (1998) la puesta en escena consiste esencialmente en “trasponer la escritura dramática del texto en una escritura escénica”, incluyendo la presencia de acotaciones, lo que supone una concretización del texto, a través del actor y del espacio escénico, en una duración vivida por los espectadores” (Pavis, 1998, p. 363).

Los investigadores Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1999) entienden el término desde una perspectiva totalizadora, como “un conjunto de operaciones dirigidas a la construcción del discurso que adoptará una u otra forma según sus finalidades” (Díez, Abadía, 1999, p. 153).

Los autores se refieren a la creación de un ambiente general por parte de la figura del director, incluyendo vestuario, iluminación, maquillaje, decoración así como el trabajo interpretativo de los actores. De este modo se podría decir que el director lleva a cabo su orquestación de la acción, ejerciendo el control sobre el resultado de la escena, entendida como un todo (Díez, Abadía, 1999).

Por otro lado los autores Federicco Casetti y Francesco Di Chio (2007) distinguen entre tres niveles de representación, asociados a su vez con las etapas en las que se concibe una película desde la selección de los elementos que intervienen en la imagen hasta el trabajo final del montador: *la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie*.

El nivel de la *puesta en escena* hace referencia a los contenidos que integran la imagen, tratando de capturar el universo que se pretende representar a través de los objetos, personajes e interpretaciones.

El nivel de la puesta en cuadro se representa a través de la filmación fotográfica, un modo de plasmar la puesta en escena mediante la utilización de un lenguaje determinado a partir de la técnica empleada por el director, una elección que implica la manipulación de la realidad en función de lo que se pretenda mostrar.

El nivel de la *puesta en serie* indica la pertenencia de la imagen aislada a una serie continuada de imágenes previas y posteriores, editadas a partir de una relación de interdependencia entre ellas.

De este modo los investigadores inciden en la capacidad para la creación de mundos posibles a partir de los diferentes niveles de representación. Una mezcla que toma elementos reales para conformar una imagen de ficción capaz de componer una realidad propia, caracterizada a partir de sus propias dimensiones espacio temporales (Casetti , Di Chio 2007).

2.5.3. El espacio cinematográfico.

El origen de los estudios científicos del relato se desarrolla inicialmente en el campo de la lingüística, marcado por los planteamientos estructuralistas que ponen la atención en las acciones del personaje sobre sus motivaciones. Para El profesor Julio Sánchez Andrada (2009) esta concepción textual del relato ha condicionado ya desde sus comienzos el acercamiento analítico sobre el espacio.

El autor, a partir de un planteamiento estructuralista ve los acercamientos de Christian Metz o Seymour Chatman al espacio desde una función de segundo orden, un aporte secundario dentro del análisis de los elementos que constituyen el relato. De modo que aunque se constate la presencia de tiempo y espacio en el texto fílmico, el segundo de ellos es considerado como un continente que se muestra alejado de la acción inmersa en él.

Por este motivo entiende que el espacio audiovisual debe plantearse como “un campo semiótico, en el que los códigos son fruto de una viva

interdependencia entre los mecanismos perceptivos y las pautas culturales” (Andrada, 2009, p. 289). No se trata de un cuadro que delimita el espacio que contiene, sino el lugar donde el personaje, también como carácter y no solo como función resignifica el espacio a partir de sus relaciones con otros individuos así como con el propio lugar.

Para Lucio Blanco Mallada (2002) esa elección de la parte del espacio perceptible a través del objetivo se lleva a cabo en base a dos criterios: el *comunicacional* en el que seleccionamos un plano determinado, y el *estético-geométrico*, donde decidimos la posición de los elementos por el espacio. En el primero de ellos se transmite información básica espacial sobre dónde ocurre la acción, utilizando los diferentes tipos de planos en función de aquello que se desea mostrar. En el segundo, el criterio estético-geométrico se basa en dos principios: la *composición geométrica* que viene determinada por la división de la imagen en segmentos tomando como referencia la sección aurea, y la *influencia pictórica*, que son composiciones que proyectan su influencia utilizando las formas adoptadas por los maestros de la pintura tales como el triángulo, el círculo, las formas rectilíneas o las diagonales, una serie de esquemas que sirven para marcar la distribución y composición del encuadre (Mallada, 2002).

El *Diccionario técnico Akal del cine* de Ira Konigsberg (2004) se refiere al espacio fílmico como un lugar que reside exclusivamente en la pantalla en contraposición al espacio que define el mundo real. Para la autora dicho espacio es bidimensional, formado por imágenes planas que distorsionan y alteran la percepción respecto a los objetos. En este caso el realizador es el encargado de ajustar la imagen mediante la técnica y el uso de soportes que hacen que la imagen se asemeje a la que percibimos en la vida cotidiana. Por otro lado la edición de imágenes que componen la escena es capaz de crear espacios nuevos a partir de imágenes distintas o espacialmente alejadas construyendo una realidad que se ajuste al ideario del realizador (Konigsberg, 2004).

Jacques Aumont y Michele Marie (2008) señalan como características materiales de la imagen sus dos dimensiones, al igual que la presentación al espectador a través de la imagen plana y los límites que ofrece el cuadro. El realizador se sirve de la utilización del encuadre considerándolo un acercamiento plástico a la composición de la obra pictórica a través del equilibrio, donde el tipo

de plano se asemeja a la imagen detenida en el tiempo que ofrece la pintura (Aunont, Marie, 2008).

En los comienzos del cine la imagen cinematográfica se sirve del escenario teatral como referencia, mediante la utilización del plano único general que abarca la totalidad de la escena como si se tratara de una representación teatral. Esta visión primigenia solo contempla que las acciones se desarrollen dentro del cuadro, a la vista del público y bajo un marco definido.

En el teatro, la mirada del espectador se desplaza alternativamente por el escenario escogiendo la focalización de aquellas partes que resultan de su interés. Este acercamiento natural a la imagen es el que posteriormente deriva en la inclusión de planos cortos en la obra cinematográfica a través de la creación artificial del aproximamiento que suponen los primeros planos.

Para Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (2003) los primeros acercamientos a la imagen a través de planos cortos se atribuyen a la *Escuela de Brighton*, un grupo de cineastas ingleses que comienzan a utilizar los incipientes recursos del lenguaje cinematográfico en los albores del cine.

En un primer momento es frecuente el empleo de trucajes visuales que justifican la ruptura del cuadro general: introducir un plano subjetivo de un personaje para justificar un primerísimo primer plano o mostrar la imagen a través de superficies que recorten lo que el personaje ve tales como cerraduras, huecos o prismáticos.

La asunción del tipo de plano por parte del realizador implica la asignación de un valor expresivo a cada uno de ellos; los planos generales para describir ambientes, desplazamientos o situación de los personajes; el plano medio centrado en la atención sobre la acción, los primeros planos que introducen al espectador en las emociones del personaje; y los picados que reducen al individuo frente a los contrapicados que producen su ensalzamiento (Fernández, Abadía, 2003).

El autor Ira Konigsberg (2004) completa las acepciones de los investigadores profundizando en el sentido dramático inherente a la utilización de los planos más frecuentes: *plano panorámico, plano general, plano general largo, plano americano, plano medio, plano medio corto, primer plano, gran primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle, plano picado y plano contrapicado*.



Figura 3. Plano panorámico de la casa de Tony Soprano

En el *plano panorámico* o comúnmente denominado *panorámica*, la verdadera importancia reside en el escenario representado, donde el paisaje se encuentra por encima de los actores. También en ocasiones se hace referencia a gran plano general para distinguirlo del panorámico en el que hay un movimiento de cámara.



Figura 4. Plano general de los miembros de la familia Soprano

En el *plano general* el cuerpo del protagonista se aprecia al completo en el escenario en el que tiene lugar la acción, con espacio tanto por encima como por debajo del personaje. Cuando se trata de un plano general largo o de conjunto el fondo cobra presencia destacando al mismo tiempo la lejanía de los personajes



Figura 5. Plano general largo de Tony Soprano

El *plano general largo* se utiliza frecuentemente como plano de situación desde el que comenzar la secuencia, motivando un incremento de la conciencia sobre la escena así como la posible intensidad del dramatismo en el contraste del personaje frente a la inmensidad del escenario que le rodea.



Figura 6. Plano americano de Adriana la Cerva

El *plano americano* o plano medio largo, se caracteriza por cortar la imágenes de las rodillas hasta la cabeza, a la altura del cinto en el que los personajes del western tradicionalmente desenfundan sus revólveres. Se trata de un plano corto que muestra uno o varios personajes conservando matices expresivos al mismo tiempo que aporta información sobre la acción que desempeña el personaje mostrando también parte del terreno.



Figura 7. Plano de C. Moltisanti, T. Soprano, P. Walnuts y S. Dante

Los *planos medios* aparecen situados entre el plano general y el primer plano, al mostrar uno varios personajes a partir de la cintura, del mismo modo se puede incluir la presencia completa de un personaje sentado.

Su utilización está indicada para el aporte de información con cierta presencia de detalles en las acciones de los personajes, donde además se incluya el entorno en el encuadre. Del mismo modo destaca su utilización como transición entre planos más generales.



Figura 8. Plano medio corto de Tony Soprano

El *Plano medio corto* es un encuadre de un personaje situado entre un primer plano y un plano medio, abarcando desde el pecho hasta la cabeza.



Figura 9. Primer plano de Junior Soprano

El *Primer plano* es un acercamiento a los sentimientos y al mundo interior del personaje, donde las acciones dejan de ser relevantes para que el espectador centre su atención en el estado de ánimo del protagonista.



Figura 10. P.P.P de Tony Soprano

El *Primerísimo primer plano* (P.P.P) encuadra un detalle del rostro del autor concentrado en los ojos y que puede llegar en ocasiones hasta el mentón.



Figura 11. Plano detalle de revolver

El *Plano detalle* es utilizado para mostrar objetos pequeños o partes de cualquier elemento o persona que exija una representación minuciosa, que centra su importancia en el detalle de lo que se muestra.



Figura 12. Plano picado de Tony Soprano

En el *Plano picado* la cámara aparece cercana a la cabeza del personaje desde el que se lleva a cabo la toma en ángulo picado, también existe su variante cuando

se trata de un plano picado general en el que la imagen asciende sobre el personaje para captar una superficie mayor ayudada por algún tipo de soporte. Para Ira Konigsberg (2004) los planos en ángulo picado disminuyen el tamaño del personaje y su apariencia haciendo que se desplacen con mayor lentitud, potenciando las cualidades dramáticas de la escena al mostrar al personaje abandonado en la distancia frente a un entorno hostil.



Figura 13. Plano contrapicado de Tony Soprano

En el *Plano contrapicado* la cámara se sitúa por debajo de la altura de los ojos del personaje mirando hacia arriba al sujeto, imprimiéndole una apariencia de grandeza y dominación sobre el resto de la acción. Konigsberg (2004) se refiere a la utilización de este tipo de planos con el objetivo de reducir el fondo, intensificando el dramatismo contra el cielo o techo de la escena, de modo que el movimiento rápido de las figuras provoque una sensación de violencia física para los personajes e intimidación para el espectador.

En los planos contrapicados de dos, el autor considera las relaciones “más apremiantes, poderosas o amenazadoras”, llegando a resaltar el carácter legendario del protagonista (Konigsberg 2004, p. 417).

La introducción de este tipo de convenciones cinematográficas constituidas por los diferentes tipos de planos, supone la aceptación por parte del público de una realidad cinematográfica cuyas proporciones y formas difieren de la vida cotidiana, una asimilación que supone un cambio significativo en la percepción espacial, donde el público asume un lenguaje cinematográfico alejado de su realidad espacio-temporal.

A este respecto David Bordwell (1996) se refiere a las teorías constructivistas para explicar el proceso de asunción del espacio fílmico por parte del espectador, como consecuencia de la activación de los esquemas mentales del individuo fruto del conocimiento y el uso del estereotipo como elemento simplificador para el análisis. El público a partir del visionado de las imágenes formula hipótesis e infiere respuestas completando aquello que el realizador le muestra.

El constructivismo considera al espectador como sujeto activo implicado en la resignificación del mensaje, un sujeto con una tendencia natural a completar aquellas lagunas narrativas que presenta la obra.

A partir de este momento, el público toma conciencia de la contraposición existente entre aquello que se muestra en un momento determinado y su pertenencia a la totalidad que no necesariamente debe aparecer al unísono dentro del mismo cuadro. El individuo asimila la convención cinematográfica a partir de esta diferencia entre lo exhibido y aquello que queda fuera de plano, otorgándole una condición de verosimilitud a la escena aún cuando forma parte del campo de lo sugerido permaneciendo alejado a los ojos del espectador.

2.5.3.1. *Campo y Fuera de campo.*

Los conceptos de campo y fuera de campo mantienen una relación de interdependencia delimitada por el encuadre de la imagen definido como un "área circular delante de la cámara que es abarcada por el objetivo y captada como imagen rectangular dentro del fotograma" (Konigsberg, 2004, p. 74). Por el contrario el *fuera de campo* aparece referido a cualquier personaje, objeto, sonido o acción que no aparece en pantalla pero del que se puede inferir su proximidad a partir de las imágenes representadas.

Para Casetti y Di Chio (1998) el espacio fílmico está organizado por tres ejes: el primero definido al estar situado dentro o fuera de los bordes del cuadro y que aparece definido como *in/off*; el segundo referido a una posición *estático/dinámico*, que plantea una situación inmutable e inmóvil frente a la posibilidad del movimiento y su evolución; y un tercer eje como resultado de contraponer la posibilidad de estar desconectado y disperso frente a la posición *orgánico/disorgánico*.

Los autores toman de Noel Burch (1969) los conceptos de fuera de campo *real* y fuera de campo *imaginario*, para separar aquello que se ha visto frente a lo que nunca es exhibido. A partir de dichas diferencias concluyen que la representación de la imagen tiene un efecto delimitador caracterizado por la dimensión que queda fuera de él, que los autores denominan *off* y que divide en función de su *colocación* y su *determinabilidad*.

En la primera, la cámara capta sólo una parte del espacio de modo que oculta a su vez las seis partes restantes: existe una continuidad de lo representado, tanto a los lados como arriba y abajo, una oculta detrás la escenografía o tras un elemento del campo visual y aquella situada al otro lado de la cámara en una doble función que incorpora lo que sucede detrás del punto de vista y el propio aparato representativo.

Dicha determinabilidad distingue entre tres tipos de espacio *off*: el espacio *no percibido* que está situado fuera del cuadro y no resulta evocado por la imagen principal representada; el *espacio imaginable*, fruto de la sugestión producida por un elemento que se exhibe en el encuadre; y el espacio *definido*, que en algún momento se ha mostrado o previsiblemente puede llegar a mostrarse posteriormente.

También a su vez Francisco Javier Gómez Tarín (1999) reformula la tipología de Burch, distinguiendo entre tres modos diversos que desgranar la relación entre el campo y el fuera de campo: *el contracampo*, *el contexto previamente mostrado* y *el contexto del repertorio verosímil*.

El contracampo es utilizado para designar la relación habitual entre personajes marcada por un eje imaginario que les une entre sí, de modo que el público infiere la disposición de la contraparte: desde el contexto, desde las miradas entre personajes de dentro hacia fuera del cuadro, o por continuidad de aquello representado frente a lo sugerido.

En el contexto previamente mostrado los personajes se desenvuelven en un espacio conocido para el espectador, porque ha sido exhibido con anterioridad o bien debido al uso de un *plano master* que muestra la escena en su totalidad como si se filmase una representación teatral. La dirección en la mirada establece la situación del personaje en el contraplano, al igual que la presencia de un contexto que ha sido presentado previamente, o que se exhibirá a continuación. El montaje

se encarga de la unión de los planos para crear una relación de coherencia espacial entre los personajes, los objetos y el contexto, para evitar incurrir en los errores de *raccord* que dificultan el hilvanado de los planos.

Por último, *el contexto del repertorio verosímil* se da en los casos en los que el público no ha visto con anterioridad lo que rodea al espacio incluido en el encuadre. Aunque existe la posibilidad de que no se de un reconocimiento del entorno, el espectador a través de sus esquemas mentales es capaz de completar la información.

Del mismo modo Aumont y Marie (2008) destacan la necesidad de complementariedad entre el campo y el fuera de campo a partir de una relación inevitable de coexistencia. La comunicación establecida entre ambas realidades se lleva a cabo desde tres tipos diferentes: las *entradas y salidas de campo* que pueden producirse desde cualquier punto; las *interpelaciones directas del fuera de campo* por un elemento presente en el encuadre habitualmente un personaje; y el fuera de campo definido por el personaje u otros elementos del campo, donde cualquier tipo de plano remite a su vez a otro que le completa aunque no se muestre (Aumont, Marie, 2008).

El concepto de fuera de campo se basa principalmente en una serie de convenciones previamente conocidas y asumidas por el público, estableciendo un vínculo imprescindible entre espectador, contexto del encuadre y contexto sugerido.

La correspondencia entre lo que es mostrado frente a lo que resulta inferido mediante el fuera de campo, pone de manifiesto el lenguaje narrativo del realizador mediante el uso de la técnica cinematográfica que incluye a su vez una serie de signos y códigos cinematográficos presentes en el *film*.

2.5.4. Los componentes cinematográficos.

Uno de los debates más controvertidos respecto a las cualidades del hecho cinematográfico tiene que ver con la definición de cine como lenguaje, caracterizado por la predominancia de su marcado carácter comunicador. Los autores Francesco Casetti y Federico di Chio (2007) hacen referencia a los problemas derivados de su compleja condición fruto de su estructura como amalgama del resto de áreas expresivas. Aunque la presencia de signos en lo

cinematográfico resulta indiscutible, el lenguaje cinematográfico encuentra su dificultad a la hora de establecer una sistematicidad así como unas normas determinadas aplicables por igual frente al análisis de cada una de las obras.

La autora Anne Ubersfeld (1998), se sirve de las funciones del modelo de Jakobson (1966) como ejemplo de proceso de comunicación aplicado al teatro, una clasificación que puede resultar extrapolable también a la naturaleza cinematográfica.

La función referencial, la función emotiva, la función poética, la función conativa, la función metalingüística y la función fática aparecen referidas a los elementos necesarios para que se produzca la comunicación: emisor, mensaje, receptor, código, canal y contexto:

La *función referencial* se centra en el contexto informando y exponiendo hechos conceptos o ideas, motivando que el espectador pueda ser consciente del entorno en el momento en el que se produce la comunicación.

La *función emotiva* es la encargada de expresar emociones o estados, a través de la interpretación de los actores mediante sus personajes, o mediante la utilización de recursos sonoros y visuales.

La *función poética* pretende a través del lenguaje provocar cambios en la forma, en el caso del cine el texto subraya y modifica la concepción de la imagen.

La *función conativa* trata de influir sobre el receptor, provocando en el espectador del film una respuesta.

La *función metalingüística* aparece referida al código en sí mismo, donde en ocasiones el cine es utilizado para hablar de sus propias características.

La *función fática* consistente en establecer las condiciones del canal, entre los personaje presentes en el film así como entre la obra y el público (Ubersfeld, 1998, p. 31).

De modo que la presencia de cada una de las funciones constata su carácter comunicativo siempre desde su particular condición, puesto que el lenguaje cinematográfico se sirve de la utilización de signos y códigos de otras disciplinas que poseen también a su vez formas de expresión características

La obra cinematográfica se presenta como una mezcla de códigos sonoros y visuales con capacidad para ser analizados cada uno de ellos desde su propia naturaleza, como indica Jordi Sánchez Navarro (2006), resulta paradójico

hablar de un lenguaje específico audiovisual, cuando dicho campo alberga diversos sistemas semióticos con signos específicos sin que la articulación de éstos pueda estar sometida a una gramática concreta (Navarro, 2006).

La autora Anne Ubersfeld se refiere a la definición *saussureana* del signo en su obra *Semiótica teatral* (1998), donde éste aparece representado como “un elemento signifiante compuesto por dos partes indisociables”, incapaz de ser concebida la una sin la otra, puesto que no pueden existir aisladas (Ubersfeld, 1998, p. 21).

Para Ubersfeld, la definición de Saussure se establece a partir de tres características principales identificativas del signo: *la arbitrariedad, la linealidad y el referente*.

La primera de las características constata una falta de parecido entre el signifiante y el significado, de modo que pueda establecerse una relación arbitraria con el referente.

En la *linealidad* del signo se dispone un orden cronológico a la hora de descodificar cada uno de los signos.

Por último, el referente no necesariamente debe referirse a un objeto real en el mundo, de modo que pueda tratarse de un elemento imaginario, aún cuando se trate de un signo determinado poseedor de un signifiante.

A partir de dicha relación entre signifiante y significado Charles Peirce (1978) establece su clásica definición, que ha conservado su vigencia, distinguiendo entre *icono, indicio y símbolo*. Donde el *icono* se caracteriza por reproducir la forma del objeto, aunque no necesariamente implique su presencia real. El *indicio* da cuenta de la presencia de un objeto con el que se establece un nexo que les interrelaciona. Y por último el *símbolo*, se ocupa de transmitir una información a partir de una convención entre cada una de las partes.

Definir el código de un modo unívoco entraña cierta dificultad a raíz de la diversidad de acepciones, principalmente por la profusión de significados derivados de su utilización como sistema comunicativo y elemento legislativo.

La *Real Academia De La Lengua Española* (2001) se refiere al código como un sistema de signos y de reglas que permite comprender un mensaje, de modo que la articulación de los signos se convierte en imprescindible para que el espectador pueda asimilar el mensaje producido por el emisor. En el caso de la obra

cinematográfica los signos deben estar acorde con la naturaleza del medio, puesto que el soporte utilizado se convierte en un componente artificioso caracterizado por el uso de las convenciones.

El público contemporáneo ha llegado a asimilar una realidad cinematográfica que le permite entender y seguir el relato, algo que habría resultado incomprensible en los orígenes del cine durante las primeras proyecciones rodadas en plano secuencia a cargo de los hermanos Lumiere.

La asunción de un código propio cinematográfico ha resultado un problema para los teóricos en la medida en que se pretenda establecer una metodología analítica sistemática válida para cualquier obra cinematográfica.

Como ya se ha indicado con anterioridad la mezcla de diversas naturalezas dificulta el estudio de la obra como un todo, motivando la segmentación y el estudio de los diversos campos desde su individualidad.

Aumont y Marie (2002) hacen hincapié en dicha dificultad inherente al film en función del código cinematográfico empleado, puesto que universalmente se puede aplicar una gran variedad de códigos, al tratarse de un término que describe una cualidad genérica sin destacar cuáles son las particularidades utilizadas en su estudio.

Para los autores el cine se presenta como un lenguaje no especializado que puede expresarlo todo, donde conviven los códigos no específicos con aquellos exclusivos del lenguaje cinematográfico, una coexistencia que implica el análisis de cada una de las disciplinas a las que pertenecen dichos códigos (Aumont, Marie, 2008).

A este respecto Enrique Pulecio (2008) subraya la ausencia de un lenguaje propio al no disponer de un código específicamente fílmico, el investigador toma como referencia la idea de Marc Vernet de la obra cinematográfica como red formada por un imbricado tejido de códigos, una convivencia entre elementos propios y ajenos: el cine transforma códigos extracinematográficos en códigos propios, así como desarrolla técnicas como el fundido, encadenados o la sobreimpresión que tienen un origen propiamente cinematográfico al igual que su característica principal la presencia de códigos visuales y sonoros.

2.5.4.1. Códigos visuales.

Definir el concepto de código visual implica describir la imagen en su totalidad, puesto que la obra cinematográfica es puramente visual, de modo que se hace necesario desgranar tanto aquello que se muestra a partir del encuadre como lo que sucede desde donde es captada dicha realidad.

Los hermanos Casetti y Dio Chio en su obra de referencia *Cómo analizar un film* (2007) establecen una completa clasificación de los códigos visuales diferenciando entre tres grupos implicados en la producción de la imagen: *la iconicidad, la composición fotográfica y la movilidad*.

En el primer grupo a través del *reconocimiento icónico* se relacionan los rasgos icónicos con los rasgos semánticos de la lengua, a partir de una asociación que permite al espectador identificar las partes aparecidas en el encuadre como pertenecientes a un todo, aunque se muestren separadas de aquello que las completa.

También desde la *transcripción icónica* la imagen utiliza una serie de artificios gráficos que establecen una correspondencia con sus rasgos semánticos, donde las imágenes deben ser reconocibles por el espectador a partir de la utilización de unos códigos que aportan transparencia e inmediatez al reconocimiento de la forma aparecida en el plano.

Los códigos de composición icónica organizan los elementos presentes dentro de la imagen, haciendo hincapié en el juego entre figuras completas e interrumpidas que forman parte de la composición.

Los códigos de plasticidad de la imagen buscan el modo de destacar de unas figuras sobre otras, estableciendo así su predominancia a través de contraposición fondo figura. A este respecto hay que matizar que dicha transformación de elemento a figura puede llevarse a cabo por su posición en un lugar privilegiado del cuadro así como por su movimiento frente al estatismo del fondo.

Los códigos iconográficos aportan una visión tipificada instantánea de las figuras representadas, donde el público es capaz de reconocer un personaje a través de su imagen arquetípica.

Códigos estilísticos permiten reconocer la personalidad y el estilo propios de un realizador mediante los elementos presentes en el film así como la disposición de la escena.

En el segundo grupo *La composición fotográfica* produce una instantánea de la realidad que la duplica desde una técnica similar a la de la fotografía fija. Dicho código viene caracterizado a su vez por la presencia de cuatro factores determinantes de la imagen final: la perspectiva, el encuadre, la iluminación, el blanco y negro y el color.

El primero de ellos decide el punto desde el que perciben las imágenes, estableciendo un juego artificioso a partir de las combinaciones llevadas a cabo por el realizador. En el *encuadre* se selecciona aquello que va a ser mostrado y desde el lugar que se va a llevar a cabo, mediante la selección alternativa de las partes y el todo al escoger el tipo de plano del cuadro.

La función principal de la *iluminación* es hacer reconocibles los objetos que aparecen en la imagen, aunque también puede llegar a utilizarse para alterar los contornos de las formas remarcando las zonas con una intencionalidad premeditada. Por último, color y blanco y negro se han convertido en una cuestión estética puesto que el color como reflejo de la realidad es lo predominante, aunque se pueda emplear de diversas maneras con una finalidad expresiva.

El tercer grupo se refiere a la *movilidad*, que es la característica principal que diferencia la imagen fotográfica de la cinematográfica, un continuo movimiento que tiene lugar dentro del encuadre, así como desde el punto en que se produce la filmación de la escena. El primer tipo de movimiento recibe el nombre de *profilmico*, en alusión a los personajes y elementos que se desplazan en el interior del cuadro, mientras que el segundo se denomina literalmente *movimiento de cámara*, como concepto genérico que abarca la totalidad de soportes presentes en el *film*.

2.5.4.2. Códigos sonoros.

Los códigos sonoros funcionan como herramienta ineludible que actúa de contrapunto frente a la imagen, sirviéndose de ella mediante los diálogos, traspasando las fronteras de lo visible a partir de los ruidos o dramatizando el relato a través de la música. Del mismo modo sucede con la ausencia de sonido, que adquiere intencionalidad mediante la utilización consciente por parte del realizador.

Michael Chion (1993) se refiere a tres tipos de recursos sonoros que vienen a ampliar la tipología del sonido desde un punto de vista topológico y espacial: *el sonido ambiente o territorio, el sonido interno y el sonido "on the air"*.

El sonido territorio envuelve la escena a través de su cualidad ambiental, señalando de un modo concreto el lugar de su procedencia, sin la necesidad de que el espectador indague en el lugar en el que se ubica dicho sonido.

El sonido interno tiene lugar en el presente de la acción y recoge aquellos sonidos producidos dentro del personaje y que resultan imperceptibles por los demás. Puede hacer referencia a sonidos internos objetivos como por ejemplo un latido, o señalar recuerdos del personaje a través de sonidos internos subjetivos.

El sonido *on the air* recoge aquellos sonidos representados en la escena y que además son retransmitidos eléctricamente por cualquier tipo de soporte. El caso más habitual es la reproducción de música grabada, que puede llegar al espectador con diversidad de matices por el uso de filtros y efectos.

Para André Bazin (1990) el cine mudo se ve forzado a la utilización de simbolismos utilizados para completar aquello que se muestra, enfrentándose los realizadores a dos dificultades, por un lado la *representación visual del sonido* y por otro el hecho de *hacer notorio el sonido*.

Antes del sonoro los personajes estaban obligados a mostrar mediante su interpretación el acto de escuchar, incluyendo un plano en el que el personaje implicado en la acción a través de una pantomima reproducía la acción indicativa de escuchar. Del mismo modo los realizadores de un modo más sutil han recurrido a la sobreimpresión como técnica narrativa, donde la edición de dos planos complementarios pueden explicar la procedencia del sonido siempre y cuando aparezcan al unísono en el cuadro.

La inclusión del acompañamiento musical en directo estaba presente mediante la presencia de un piano en la sala que venía a completar momentos en los que la imagen mostraba una referencia directa al hecho sonoro. Una solución que para otros realizadores significaba pervertir la naturaleza del film, y que preferían resolver mediante el uso del primer plano para que el espectador completase la imagen atribuyendo una capacidad sonora reconocible. De este modo la aceleración en la edición de los planos se convierte en una herramienta

sonora que sustituye la intensidad del sonido por la proximidad del elemento que lo produce.

Martin Marcel (2002) se refiere a las cualidades del sonido a través de su doble condición, como contrapunto de aquello que se muestra reforzándolo, o por contraste mediante el recurso sonoro escogido frente a la imagen. Destaca también su capacidad para subrayar lo exhibido desde el realismo (denominado *on*), así como la ausencia de verosimilitud, con una utilización estética o metafórica por parte del realizador, que puede localizarse en el fuera de campo (*off*).

El autor hace hincapié en los aportes de los códigos sonoros : la impresión de realidad, la continuidad sonora, el empleo de la palabra y las elipsis del sonido.

La impresión de realidad autentifica la imagen a través de una mimesis completa tanto en lo material como en los aspectos estéticos. Puesto que la imagen es una realidad fragmentada en planos y secuencias la banda sonora funciona como ligazón que ininterrumpidamente proporciona continuidad a las imágenes del mismo modo que refuerza el dramatismo. El uso de elipsis sonoras, al igual que ocurre en la imagen, motiva la supresión de aquellas partes que el público sobreentiende a través del contexto auditivo y visual.

La expresividad de los códigos sonoros así como su carácter narrativo viene definido tanto por aquello que se muestra auditivamente como por lo que se desprende de la ausencia de sonido.

2.5.4.3. Códigos gráficos.

Los indicios gráficos de la obra cinematográfica son aquellos textos que acompañan al *film*, ya sea dentro de la imagen encuadrada formando parte de la escena (diegético), como insertados por el realizador, a modo de créditos o recurso textual expresivo (extradiegético).

Los hermanos Casetti y Di Chio (2007) establecen una clasificación en función de su pertenencia a las *didascalias*, *subtítulos*, *títulos* y *textos*.

El primero de ellos surge a raíz del cine mudo, como apunte que completa las imágenes aportando una información extra que puede referirse tanto al carácter de los protagonistas como a una transición temporal. El rótulo

informativo es introducido en el cuadro en una sobreimpresión o sustituyendo directamente a la imagen.

Los *subtítulos* aparecen habitualmente sobre la imagen, traduciendo la información que aparece en el cuadro en una lengua distinta al origen de la producción.

Del mismo modo los *títulos* aparecen al comienzo y al final de la película, aportando información sobre la producción en general así como instrucciones específicas que orientan al espectador en su disposición frente a la obra.

Por último los *textos* son aquellos indicios gráficos que pertenecen a la realidad cinematográfica y que aparecen “fotografiados” tanto dentro del cuadro en forma rótulos, como fuera sobreimpresos.

2.5.4.4. *Códigos sintácticos.*

La obra cinematográfica está formada por una serie de signos, un relato articulado en diversidad de planos que a su vez constituyen unidades superiores articuladas en sintagmas.

Cada imagen está dispuesta con una duración y un orden determinado, enlazadas a través de nexos que determinan la significación de aquello que se muestra.

Aumont y Bergala (2008) siguiendo la denominación de Christian Metz se refieren a dichas frases fílmicas como segmentos o grandes sintagmas para indicar el encadenamiento de unidades sucesivas formadas por planos.

De este modo el montaje es el encargado de establecer “relaciones formales” a través de la utilización de efectos de enlace.

La unión de dos planos se produce a partir de una serie de enlaces reconocibles para el espectador, con una significación determinada basados en la técnica cinematográfica y en el periodo temporal. Una continuidad que aparece definida como *raccord*, encargado de establecer una continuidad tanto en la imagen como el sonido evitando la fragmentación de las secuencias así como los saltos de imagen.

Los teóricos Casetti y Di Chio (2007) establecen una tipología de la asociación entre las imágenes para definir el funcionamiento de dichos códigos

sintácticos, de este modo distinguen entre *asociación por identidad*, *asociación por analogía y contraste*, *asociación por proximidad* y *asociación por transividad*.

La asociación por identidad establece una relación entre dos imágenes que pertenecen a un mismo objeto aún cuando lo que se muestra representa imágenes distintas. Existe una relación de $A=B$, aunque en apariencia puedan aparecer objetos distintos.

La asociación por analogía y contraste se da cada vez que dos imágenes contiguas se repiten respectivamente. En pantalla se establece una concordancia entre una gran parte de aquello que es mostrado, produciéndose finalmente un contraste como fruto de una diferencia significativa que los aleja de ser idénticos.

La asociación por proximidad implica a dos elementos contiguos, dos realidades que se muestran aparentemente fraccionadas pero que el espectador interrelaciona mediante la asimilación de la convención cinematográfica.

Por último *la asociación por transividad* supone un nexo entre dos imágenes que sirven de prolongación la una de la otra, en una relación de continuidad imprescindible para la comprensión de lo representado.

2.5.5. Hacia la creación de un corpus teórico.

Al comienzo del capítulo se ha hecho referencia en repetidas ocasiones a la dificultad para analizar la obra cinematográfica, exponiendo la necesidad de una disciplina teórica con unos conceptos exclusivamente cinematográficos. Se trata de establecer un corpus teórico propio que unifique los diferentes criterios, así como la multiplicidad de clasificaciones que varía en función del autor que se tome como referencia.

La narrativa cinematográfica aglutina las diferentes disciplinas cada una de ellas a partir de unas cualidades inherentes al medio. Estos campos se han servido de una metodología propia sin tomar conciencia de la pertenencia a un sistema que interrelaciona todos aquellos elementos que conforman la película.

El estudio del texto lingüístico, la fotografía o el sonido son algunas de las partes fundamentales de los recursos visuales y sonoros que conforman el film. De este modo el análisis de cada uno de ellos se lleva a cabo como elementos individuales, con unas características determinadas que pueden ser entendidas desde las diferentes áreas, ya sea la música, la semiótica o la fotografía.

En el presente capítulo se ha explicitado la presencia predominante de la teoría lingüística sobre aquello que pertenece exclusivamente al audiovisual. Los préstamos, como en el caso reiterativo de Gerard Genette (1972), han servido para completar las diferentes taxonomías frente a la falta de unificación y aceptación de una teoría propia.

A partir de esta dificultad en el estudio surge la necesidad de una herramienta metodológica que permita analizar la narrativa audiovisual, un instrumento sistemático para el tratamiento de la información. Del mismo modo que el análisis actancial de Anne Ubersferld (1998) puede arrojar diferentes lecturas en función de las fuerzas que impulsan a los personajes, el estudio de la obra cinematográfica presenta diversos resultados desde las diferentes interpretaciones. En un campo que ha adolecido siempre de una cierta subjetividad motivada por esa falta de acuerdo en la construcción de una *narratología cinematográfica*, que no será posible mientras se siga utilizando metodologías del estudio sobre el texto narrativo que tienen su base en la semiótica.

CAPÍTULO 3. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO PARA EL ESTUDIO DE LA VIOLENCIA EN LA FICCIÓN AUDIOVISUAL.

En los capítulos anteriores de la presente investigación se ha procedido a establecer un marco teórico, disponiendo las bases sobre aquellos aspectos fundamentales que han de constituir la metodología de análisis. Por un lado, el estudio de las agresiones desarrollado en el primer capítulo *La Violencia*, donde se utilizan las perspectivas de los diferentes acercamientos teóricos para comprender la representación de la violencia presente en los contenidos de ficción. Una investigación de la puesta en escena de la agresión que implica necesariamente el conocimiento de sus orígenes biológicos y culturales a través de su historia.

Por otro lado, en el Segundo Capítulo, *La Narrativa Cinematográfica*, se realiza una revisión actualizada de los principales conceptos empleados para el análisis cinematográfico, donde se aporta un glosario que posibilite el estudio del texto narrativo habitualmente orientado al trabajo sobre el campo literario. No se trata de establecer un corpus teórico formal, sino de construir un elemento analítico que contribuya a una visión pragmática frente al análisis del relato.

En este último capítulo, *Planteamiento Metodológico para el estudio de la violencia en la ficción audiovisual*, el objetivo es la creación de una herramienta metodológica que permita el vaciado de las escenas violentas, un instrumento de aplicación práctica que sea capaz de descomponer la puesta en escena de la agresión a partir del análisis de cada una de sus particularidades.

Por este motivo, en esta ocasión se ha optado por la división en dos partes diferenciadas: una primera destinada a la construcción de la herramienta que permita la extracción de contenidos violentos de los productos de ficción, es decir, un corpus metodológico, y una segunda referida al estudio de caso de la serie de ficción *Los Soprano*, (*The Sopranos*, HBO: 1999-2007) sobre la que se aplica el instrumento desarrollado para proceder a su validación.

Esta primera sección, la *Metodología para el estudio de la violencia en la ficción*, establece cada una de las partes que intervienen en el proceso de análisis de la serie, desde el comienzo del estudio mediante el visionado dirigido a identificar

aquellas escenas que contengan violencia física o psicológica. La aportación del capítulo inicial referido a las diferentes acepciones de lo se considera violencia va a permitir aplicar una definición cerrada del concepto que ayude a identificar las secuencias válidas para el estudio.

Las Dimensiones narrativas y la violencia integra los elementos propios de la narratología en el análisis de la violencia, desde el estudio sobre *el personaje, la acción, el tiempo, el espacio y la puesta en escena* de la representación violenta, para concluir finalmente en la construcción de la *Plantilla de análisis*, donde los bloques temáticos extraídos de la narrativa conforman una serie de variables establecidas a partir de su relación con la violencia para construir la herramienta.

Un proceso que toma como referencia los *componentes del análisis de contenido* aportados por Klaus Krippendorff (2002), procediendo a desarrollar el trabajo desde cada uno de las partes que lo integran: *elaboración de los datos, la reducción de éstos, la inferencia y el análisis*.

Para llevar a cabo la cuantificación de la violencia se incide en la utilización de un método sistemático que permita el recuento de los episodios violentos, al poner de manifiesto la búsqueda de unos resultados que no se limiten a medir la frecuencia de imágenes que contengan agresiones. Por tal motivo, se ha establecido la utilización de dos procesos involucrados en la recogida de datos.

El primero de ellos destinado al almacenamiento de éstos mediante el uso de tablas, y un segundo proceso dirigido a desarrollar el carácter cualitativo y cuantitativo del estudio. La utilización conjunta de ambos evidencia la aplicación de una metodología cuantitativa como es el análisis de contenido para medir la frecuencia de elementos violentos, frente a la necesidad de extraer unos resultados que permitan una interpretación cualitativa del hecho violento.

Para llevar a cabo este proceso de sistematización y recuento de datos se ha desarrollado la creación de un *Libro de códigos* inherente a cualquier análisis de contenido, donde se establecen las equivalencias numéricas para cada unidad determinada del estudio. Es decir, que cada pregunta y respuesta aparezca etiquetada para el proceso de *Codificación*, por el cual estos resultados extraídos mediante el volcado de las secuencias son transformados en un código alfanumérico que facilita el tratamiento y correlación de los resultados.

El cómputo total de los datos es utilizado para la construcción de *gráficas* que permiten establecer un seguimiento de cada una de las unidades, al mismo tiempo que hace posible establecer conclusiones al ser contrastadas con las variables aportadas sobre la violencia.

En la segunda parte del capítulo se testea la metodología y se verifica con el uso de un objeto de estudio concreto, la serie de ficción *Los Soprano (The Sopranos, HBO: 1999-2007)* en un momento en el que los canales de pago comienzan a crear sus propios contenidos estableciendo una estrategia de diferenciación.

El epígrafe referido a *La serie*, contextualiza la aparición de estos productos televisivos de una calidad superior que suponen el cambio definitivo hacia un nuevo modelo de ficción. También se hace referencia a la figura de su creador *Davis Chase*, su *Filmografía*, *El reparto*, *la Ficha técnica o los Premios* para tratar de ofrecer una visión integral del objeto de estudio escogido, facilitando la aproximación y el posterior análisis a la hora de establecer conclusiones.

El objetivo del presente capítulo reside en la construcción de una herramienta de análisis para extraer las agresiones y su posterior validación metodológica, una plantilla que haga posible estudiar y descomponer la representación de la violencia en las series de ficción. Es decir, un instrumento que va a permitir aislar los resultados de las unidades de clasificación presentes en las secuencias violentas, estableciendo una visión gráfica que mida la evolución de cada uno de los codificadores durante las temporadas para comprender con una mejor perspectiva cómo funciona y se representa la violencia en la ficción.

PARTE I. DISEÑO METODOLÓGICO PARA EL ESTUDIO DE LA VIOLENCIA EN LA FICCIÓN.

La elaboración de una herramienta específica válida para el estudio de los contenidos de ficción viene dada por la necesidad de extraer ciertos rasgos contextuales de la violencia. Estos han quedado apartados de los habituales investigaciones más centradas en el estudio sobre el agresor y la víctima, así como las consecuencias de sus actos.

Análisis de contenido como el de las agresiones presentes en los dibujos animados desarrollado por Miguel Clemente y Miguel Ángel Vidal (1996),

manifiestan un interés por establecer un perfil determinado de los personajes violentos implicados en las escenas.

Este tipo de estudios hace hincapié en cómo se perpetra la agresión, al profundizar en las cualidades de ésta pero sin ahondar en la puesta en escena desarrollada por el realizador. Los elementos narrativos como el personaje, el espacio, el tiempo o la puesta en escena han suscitado más bien estudios subjetivos cercanos a la crítica cinematográfica, como por ejemplo los ensayos de Noël Carroll (2009) referidos a la intencionalidad de las acciones del protagonista de la serie Tony Soprano (interpretado por James Gandolfini), donde no se procede a utilizar una metodología sistemática para el estudio del personaje, sino que las conclusiones aparecen guiadas por la percepción del autor a partir de sus conocimientos en un análisis psicologista de sus motivaciones.

Por tanto se ha concluido en la construcción de un modelo general que incluya los principales elementos de la narrativa aglutinados en cinco bloques temáticos, el personaje, el espacio, la acción, el tiempo, y la puesta en escena.

En primer lugar, se hace necesario incidir en la idea de que la construcción del presente modelo aparece supeditado al objeto de estudio, siendo el que mejor se ajusta a un análisis sobre la violencia en las series de ficción. La utilización del método de análisis de contenido va a permitir acotar parcelas y trabajar directamente sobre el hecho violento, una serie de segmentos considerados con entidad propia.

A través del estudio del mensaje se pretende un acercamiento al modo en que se presenta la violencia en la serie de ficción, una técnica que Bernard Berelson (1952) define como “sistemática y cuantitativa para describir de forma objetiva el contenido manifiesto de la comunicación” (Berelson, 1952, p. 18).

Por este motivo, se plantea un modelo de análisis cuantitativo y cualitativo, para que esta investigación trascienda el recuento de la frecuencia de aparición de la imagen violenta en las series de ficción. Un sistema de retroalimentación por el que se establece una dependencia mutua entre ambos modelos de análisis con el objeto de extraer resultados concluyentes.

El investigador Klaus Krippendorff (1980) se refiere al análisis sobre el mensaje como una “técnica de investigación destinada a formular, a partir de

ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto" (Krippendorff 1980, p. 28).

En el desarrollo de la actual investigación, por un lado el análisis cuantitativo es utilizado como herramienta para medir la frecuencia de aparición de cada una de las variables que integran la plantilla de análisis, y por el otro, se ha hecho uso del análisis cualitativo para poder establecer inferencias que puedan ser reproducidas, desde los resultados obtenidos mediante la cuantificación de los datos presentes en los capítulos de ficción analizados.

El análisis de contenido resulta una técnica adecuada para el procesamiento de datos científicos en la investigación que nos ocupa, puesto que es reproducible, con una serie de reglas explícitas aplicadas por igual a todas las unidades de análisis. Se trata de una metodología que facilita la utilización de la herramienta desarrollada, así como futuras comprobaciones minimizando el factor subjetivo e interpretativo.

El autor Laurence Bardin en su obra *Análisis de Contenido* (1986) se refiere al uso de programas informáticos para ejecutar el recuento de frecuencia, con el objeto de "superar la dicotomía" entre el análisis cuantitativo y el cualitativo (Bardin, 1986, p. 17).

La utilización de dichos programas influye a la hora de recurrir a la construcción de tablas de indexación precisas, donde los textos necesitan estar preparados con definiciones precisas, así que los investigadores aportan su contribución al estudio superando lo que habitualmente pueda quedar en un recuento de variables coincidentes.

La *Construcción del modelo de estudio* de la violencia que se presenta en este capítulo consta de tres partes diferenciadas, una primera que integra las acciones relacionadas con el *Visionado*, una segunda parte en la que se disecciona la creación de la *Plantilla de análisis*, y un último punto referido a la composición de un *Libro de códigos* para poder procesar la totalidad de la información.

El visionado del objeto de estudio requiere de una *definición de violencia* precisa y cerrada que incluya los diferentes tipos: física, psicológica, contra uno mismo, contra objetos o animales, así como la intención manifiesta de producir un daño aún cuando no llegue a materializarse.

Del mismo modo en esta etapa se procede a determinar el *tema*, es decir la unidad de análisis con entidad propia que va a ser estudiada. Por último se decide cuál va a ser la *selección de la muestra* que se pretende abarcar con el objeto de que sea lo más representativa posible.

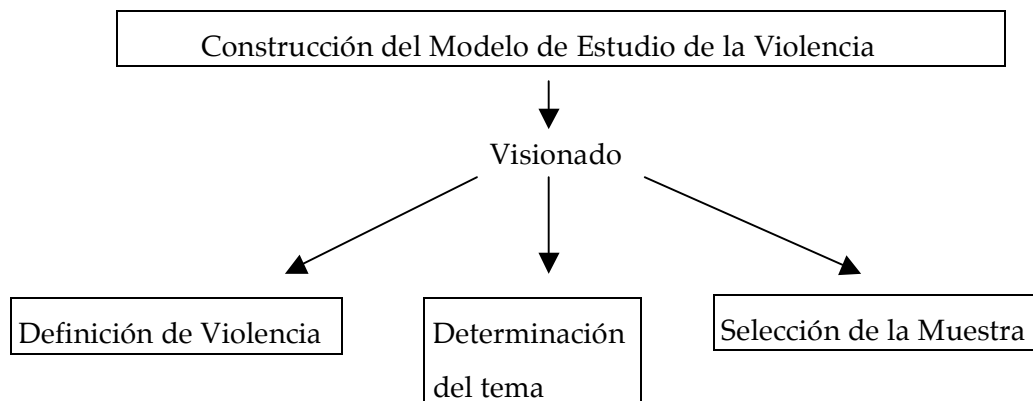


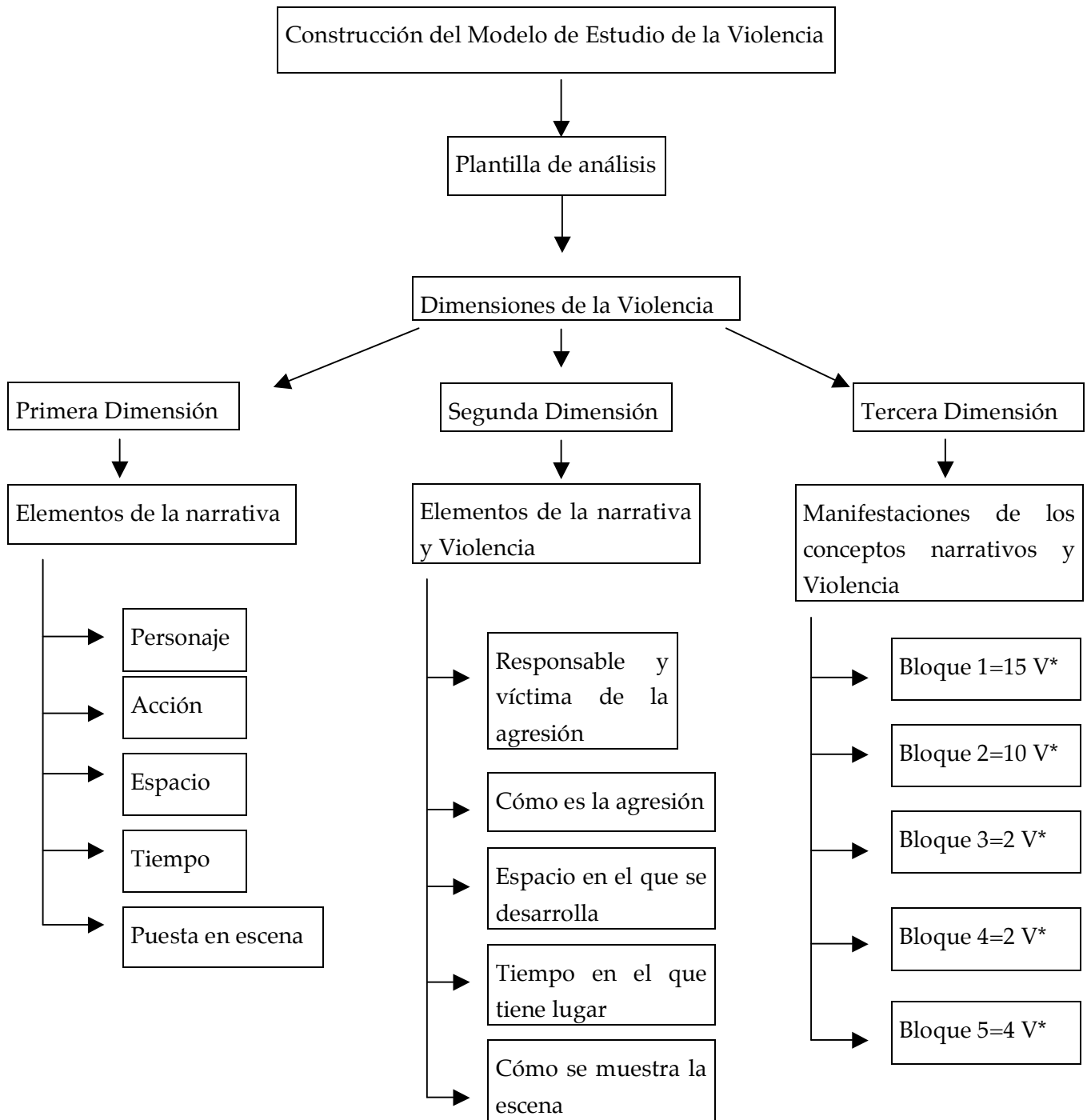
Figura 14. Construcción del modelo estudio: visionado

La construcción de la plantilla de análisis establece la necesidad de abarcar la violencia como un proceso tridimensional, que muestre cómo la relación entre la narrativa y ésta es utilizada para estructurar la herramienta.

Una *primera dimensión* de la violencia se refiere a la elección de los principales elementos de la narrativa seleccionados: personaje, acción, espacio, tiempo y puesta en escena.

La *segunda dimensión* incluye los citados elementos escogidos previamente en su relación con la violencia, para poder obtener información acerca de los *responsables y víctimas de la agresión, saber cómo es la agresión, el espacio en el que se desarrolla, el tiempo en el que tiene lugar y finalmente cómo se muestra la escena*.

Por último la *tercera dimensión* integra la manifestación de los conceptos narrativos y la violencia. Donde cada uno de los bloques temáticos es completado con la inclusión de una serie de variables encaminadas a obtener unas respuestas concretas completando la segunda dimensión. Treinta y tres cuestiones repartidas entre los cinco bloques temáticos seleccionados en la primera dimensión.



V*: Variables

Figura 15. Construcción del modelo de estudio: plantilla de análisis

Una vez establecidas las tres dimensiones de la violencia, se ha procedido a la creación de un *libro de códigos* para convertir los resultados obtenidos en una clave alfanumérica. De modo que cada una de las cuestiones es transformada en un código alfabético y las opciones de respuesta son traducidas como resultados numéricos.

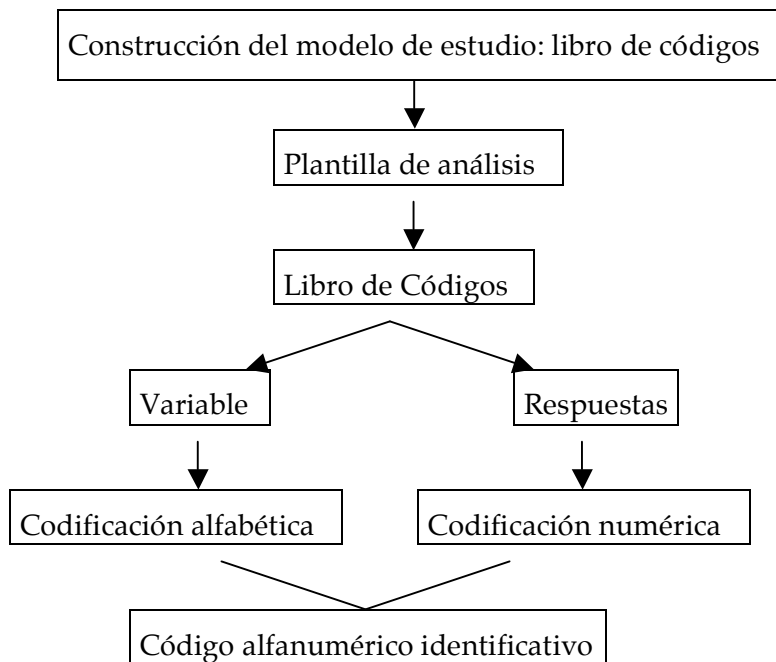


Figura 16. Construcción del modelo de estudio: libro de códigos

Cuando ya se han establecido los pasos desarrollados en la construcción del modelo: *el visionado, la plantilla de análisis y el libro de códigos*, se procede a definir el estudio al que es sometido cada una de las escenas violentas seleccionadas y que incluye un doble proceso. El Proceso I destinado a establecer un *análisis cuantitativo*, y el Proceso II que incluye dentro de sí la suma del *análisis cuantitativo y cualitativo*.

El primer proceso consiste en la aplicación de un análisis cuantitativo, destinado a medir a la frecuencia de aparición desde la aplicación de las diferentes variables, por un lado mediante la selección de la información y por el otro lado a partir del proceso de descarga.

La selección de la información se lleva a cabo a partir de la clasificación de Klaus Krippendorff (2002) sobre las partes que integran el análisis de contenido: *elaboración de datos, reducción de datos, inferencia y análisis*.

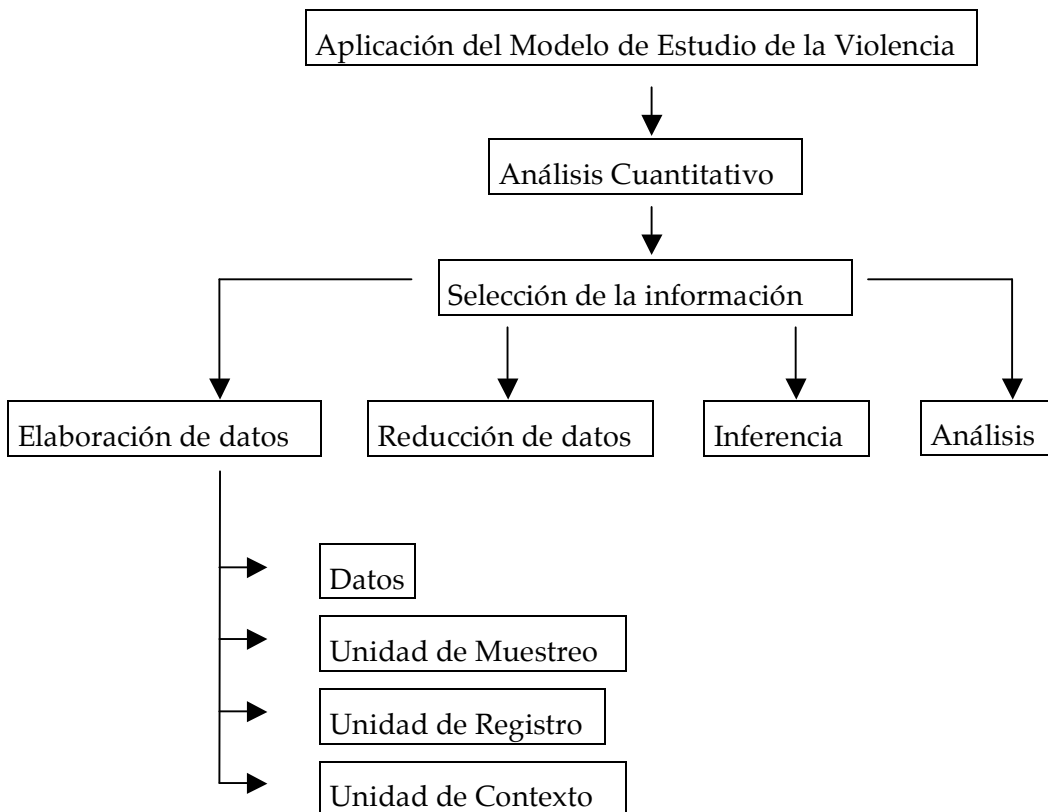
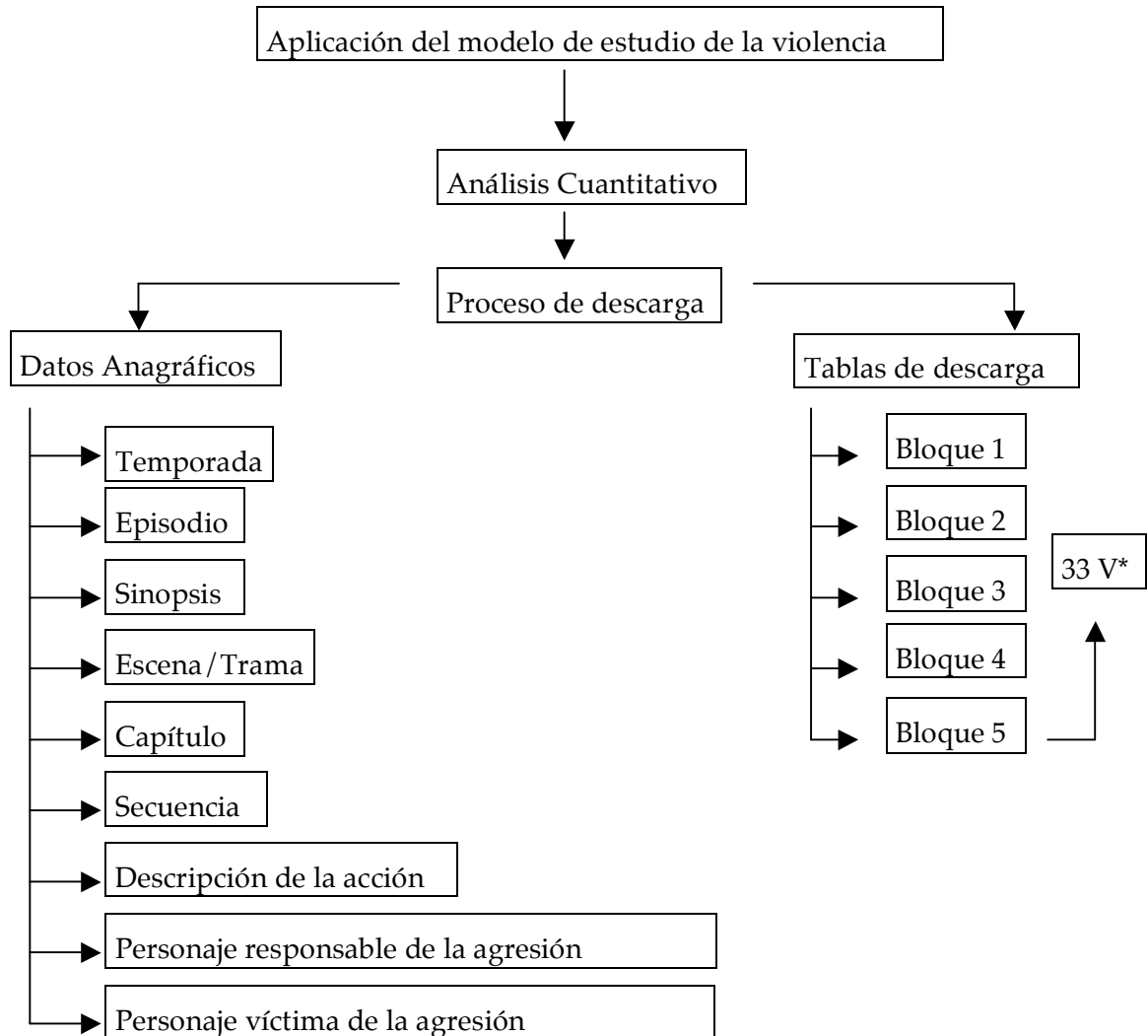


Figura 17. Proceso I. Análisis cuantitativo: selección de la información

La consideración de *dato* viene dada desde la clasificación de lo que es considerado como violencia y por ende digno de ser sometido a estudio. La *unidad de registro* son las secuencias violentas y la *unidad de contexto* son aquellos datos anagráficos que aportan información sobre el contexto. Del mismo modo la *unidad de muestreo* se refiere a la totalidad de los capítulos que conforman las diferentes temporadas.

El proceso de descarga de la serie está dividido entre los *datos anagráficos* y las *tablas de descarga*. El primero de ellos se ocupa de contextualizar cada una de las secuencias analizadas, al incluir *la temporada, el episodio, la sinopsis, la escena o trama, el capítulo, la secuencia, la descripción de la acción, el personaje responsable de la*

agresión y el personaje víctima de la agresión. A continuación se introducen las *tablas de descarga* compuestas por cinco bloques temáticos que contienen un total de treinta y tres variables que son las cuestiones aplicables a cada una de las secuencias violentas.



V*: Variables

Figura 18. Proceso I. Análisis cuantitativo: proceso de descarga

El proceso II es el *análisis cuantitativo y cualitativo*, por un lado el método cuantitativo empleado para medir la frecuencia de aparición y su posterior representación gráfica y por el otro el método cualitativo para establecer inferencias que permitan la traducción de los resultados. La interpretación de la

representación gráfica permite finalmente obtener una conclusiones que permitan una validación metodológica mediante la aplicación de la herramienta propuesta.

El siguiente esquema, representa de un modo gráfico los pasos que integran el proceso, desde la selección de la secuencia violenta hasta la obtención de resultados mediante la aplicación de la herramienta propuesta.

En la realización del presente análisis, la extracción de las imágenes que contienen algún episodio de violencia se lleva a cabo mediante tablas, donde los datos son introducidos directamente en las celdas para reducir los errores de transcripción. Se ha considerado que la cantidad es abarcable y que se puede extraer sin necesidad de utilizar programas específicos a la hora de cuantificar y establecer coincidencias entre los puntos.

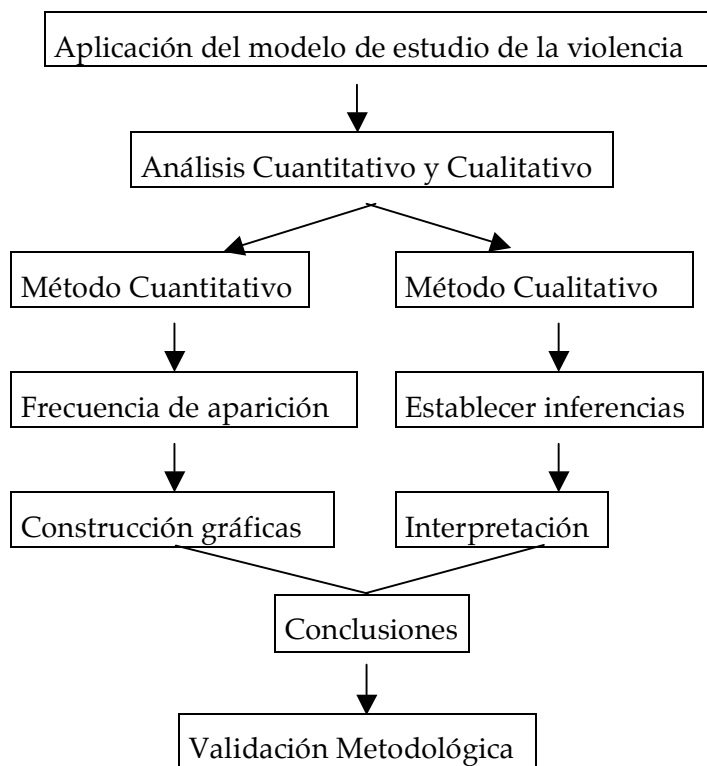


Figura 19. Proceso II. Análisis cuantitativo y cualitativo.

Las tablas incluidas en la investigación para el vaciado de los contenidos han sido creadas específicamente para el análisis de la series de ficción, aunque

siempre desde la base de la asunción de indicadores comunes al estudio de la representación de la violencia.

El modelo de análisis de la presente investigación toma como referencia los trabajos de George Gerbner sobre los *Indicadores Culturales* que tienen su inicio en 1967 (Igartua, 2002) aunque ampliando la definición de violencia que para Gerbner quedaba circunscrita a las agresiones físicas. Del mismo modo se hace hincapié en las investigaciones de Mustonen y Pulkkinen (1997) o Juan José Igartua (2001) puesto que estos últimos consideran la violencia psicológica y la violencia contra uno mismo igual de importante que la física.

La construcción del modelo para el estudio de la violencia está compuesto por tres fases, el *visionado*, la *plantilla de análisis* y el *libro de códigos*. Una serie de etapas que vertebran la herramienta propuesta para la presente investigación. El objetivo de este primer punto reside en que la muestra escogida tenga la mayor representatividad posible, de modo que la información extraída resulte pertinente para el análisis.

3.1 CONSTRUCCIÓN DEL MODELO DE ESTUDIO: VISIONADO.

En esta primera fase del modelo se procede a realizar el visionado de la serie, seleccionando la muestra que va a formar parte del estudio. La utilización de la totalidad de los programas escogidos permite al investigador mayor rigor y exhaustividad en la concreción de las acciones violentas, al considerar que los capítulos escogidos están circunscritos. De este modo se evita escoger entre diferentes periodos de tiempo, como podría suceder al realizar el análisis de programas televisivos o de textos periodísticos englobados dentro de un espacio temporal delimitado

Al considerar que la totalidad de la muestra es abarcable, se elimina las posibles desviaciones en la investigación que puedan surgir como consecuencia de una errónea elección en la selección de los datos.

Por otro lado la visualización de la serie al completo aporta una perspectiva integral del objeto de estudio que permite contextualizar las secuencias violentas, al mismo tiempo que sirve para comenzar a esgrimir conjeturas iniciales previas al análisis.

En el estudio se ha tenido en cuenta dos unidades de análisis, por un lado la *microscópica* referida a las imágenes en la que se muestra la agresión compuesta por la totalidad de las secuencias violentas, y por el otro lado la *macroscópica*, puesto que cada una de ellas está integrada a su vez en una unidad superior formada por la totalidad de los episodios que engloban estas secuencias.

Para llevar a cabo el registro de los datos se ha utilizado como referencia el aporte de las unidades de clasificación desarrollado por Bernard Berelson (1952) desde su división en la concreción del objeto de estudio. El autor se refiere al concepto de *tema* en alusión a una unidad acotada que pueda ser registrada de modo independiente.

La utilización del *tema* viene dada por la posibilidad de aplicarse sobre una parcela determinada, en este caso la que se corresponde con la escena violenta, desterrando aquellas partes del capítulo que no posean contenidos violentos.

El uso de éste como unidad resulta funcional, ajustándose mejor a las variables formuladas. Así mismo aporta precisión a la investigación, ya que el estudio se realiza exclusivamente sobre la escena violenta localizada y extraída del resto del metraje de cada capítulo. La elección de la unidad de análisis se lleva a cabo a partir de la utilización de una metodología que incluya el análisis cuantitativo y cualitativo de los datos para poder contextualizar el hecho violento más allá del recuento de los episodios agresivos presentes en las series de ficción. Por este motivo cada una de las secuencias violentas sometidas a estudio aparece a su vez englobada en un segmento superior que relaciona los acontecimientos previos con el propio hecho violento, etiquetando las agresiones a partir de los datos que la integran.

El visionado de la serie seleccionada como objeto de estudio permite la localización de las secuencias violentas mediante un proceso posterior, que consiste en la definición de lo que se considera violencia.

Una vez visionado la totalidad del material incluido en el estudio, se ha procedido a desarrollar un triple proceso, consistente en seleccionar, delimitar y extraer aquellas secuencias que se pretende registrar.

En el Primer Capítulo *La Violencia*, ha quedado patente la dificultad para establecer una definición global del término que permita desarrollar una visión unitaria y efectiva contra las agresiones. Desde el punto de vista de la ficción, la

representación violenta precisa de una concreción que permita su cuantificación y posterior análisis. Debido a que una definición excesivamente extensa o compleja dificulta la localización y clasificación de la escena.

La definición aplicada para poder seleccionar los episodios de violencia presentes en cada uno de los capítulos toma como referencia los trabajos desarrollados en Finlandia por Mustonen A. y Pulkkinen, L (1997). Los autores consideran que existe violencia cuando se da una acción física o psicológica que pretende causar un daño a otra persona o a uno mismo, aún cuando no lo logre, incluyendo amenazas, acciones no verbales y daños contra animales u objetos inanimados. Del mismo modo, se ha incorporado la definición que señala el autor Edward Donnerstein, a partir del *National Television Violence Study* (1994/1997), una investigación longitudinal donde se refiere a violencia como “el uso de la fuerza física o cualquier amenaza creíble de que se va a usar, con la intención de dañar a un ser vivo o grupo de seres vivos” (Donnerstein, 2005, p. 56).

Finalmente se ha establecido para la investigación que la característica principal que deba poseer cada uno de los textos para ser sometido a examen sea la presencia explícita en la escena de algún tipo de violencia, tanto física como psicológica, admitiendo aquellas agresiones contra uno mismo como en el caso del suicidio o los daños a animales u objetos inanimados. Una agresión cuyo objetivo resida en causar un daño, aunque no llegue finalmente a materializarlo.

También se incluye como requisito que el acto violento suceda en escena, excluyendo aquella información perteneciente a elipsis temporales. Al tratarse de un estudio sobre la representación violenta, se ha priorizado la puesta en escena de la agresión frente a la cuantificación de ésta. Es decir, la elección llevada a cabo por el realizador a la hora de representar la escena violenta, motivo por el cual se incide en la preponderancia de la imagen sobre el texto fílmico.

Una vez delimitada la secuencia violenta en función de los parámetros señalados, se extrae el segmento en el que se desarrolla la agresión, que desde este momento pasa a ser considerado como una unidad informativa con entidad propia. Al margen de su pertenencia al capítulo, esta selección de los datos es el objeto sobre el que aplicar la herramienta desarrollada, mediante la aplicación de una plantilla de análisis.

3.2. PLANTILLA DE ANÁLISIS.

La elaboración de la herramienta de análisis sobre el mensaje surge como una batería de preguntas sobre las que aplicar el volcado de la secuencia violenta, una serie de cuestiones escogidas en función de la validez de los datos.

Los investigadores Juan José Igartua y Maria Luisa Humanes (2004) se refieren a la elección de éstas como a las *variables críticas*, puesto que verdaderamente su elección supone un aporte informativo al objeto de estudio (Igartua, Humanes, 2004). Para los autores se trata de aquellas que “se convierten en los rasgos centrales para desarrollar una correcta comprensión de una muestra de mensajes de acuerdo con los objetivos del estudio” (Igartua, Humanes, 2004, p.81).

En este caso, la conceptualización de las variables facilita la concreción en cuanto a lo que se pretende medir en los diferentes mensajes, agrupándolas en bloques temáticos. La elección de éstas al igual que su orden, no surge como resultado de un proceso aleatorio, está orientado a inferir unas respuestas precisas directamente relacionadas con los rasgos contextuales de la violencia

En la presente investigación la construcción de la plantilla de análisis está integrada por dos partes, por un lado las *dimensiones de la violencia* que sirve de base para estructurar la herramienta, y por el otro el *libro de códigos*, donde cada una de las variables seleccionadas y sus posibles respuestas pasa a transformarse en una clave alfanumérica que permite desarrollar el tratamiento de los datos.

La plantilla de análisis que se presenta es el resultado de la conjunción entre narrativa y violencia, un proceso de construcción diseccionado en el presente capítulo hasta su concreción final, una herramienta de estudio que sirva para medir las cualidades de la violencia en las series de ficción.

3.2.1. Dimensiones de la violencia.

Para llevar a cabo la construcción del modelo de estudio se ha optado por la utilización de una plantilla de análisis que recoja el carácter tridimensional de la violencia. El género audiovisual integra en su naturaleza aquellos elementos propios de la narrativa que influyen en la violencia, y al mismo tiempo se ve afectado por las particularidades del soporte que registra la imagen. La puesta en

escena de la violencia, necesariamente activa esta triple dimensión del hecho violento que es enmarcado dentro de unas coordenadas narrativas y audiovisuales específicas.

Tabla 10. Dimensiones de la violencia

	Dimensiones de la violencia	
Primera dimensión	Segunda dimensión	Tercera dimensión
Elementos de la narrativa	Elementos de la narrativa y violencia	Manifestación de los conceptos narrativos y violencia

Fuente: elaboración propia

Esta triple visión permite que la investigación extraiga el contexto en el que se desarrolla la violencia, poniendo en relación aquellos factores que actúan como estresores de la agresión.

La construcción de una herramienta de análisis de la violencia en las series de ficción surge vertebrada por las tres dimensiones que la conforman. En primer lugar una dimensión que integra los principales elementos de la narrativa seleccionados: *el personaje, la acción, el espacio, el tiempo y la puesta en escena*.

Posteriormente una segunda dimensión que establece una agrupación de cinco bloques temáticos en relación con el estudio de la violencia, con el objetivo de conocer *el responsable y la víctima de la agresión, cómo es el acto, el espacio físico en el que se desarrolla, el tiempo en el que tiene lugar la acción y cómo se muestra la escena*.

Y por último, una tercera dimensión que permita ver cómo se manifiestan los conceptos narrativos y la violencia, a través de una serie de variables críticas esgrimidas para contextualizar la escena violenta. Una dimensión que surge a partir de la aplicación directa sobre el producto de ficción desde la utilización de los diferentes bloques temáticos seleccionados en función de los principales elementos de la narrativa.

El primer bloque destinado al personaje recoge tanto al agresor como a la víctima a partir de las quince variables propuestas: *sexo, edad, implicados, grado de daño manifiesto, relación con la víctima, tipo de personaje, víctima de la agresión, edad,*

grado de daño manifiesto, relación con el agresor, implicados, tipo de personaje, finalidad del uso de la violencia, relación entre personaje protagonista y víctima y relación entre protagonista y agresor.

El segundo bloque referido a la acción incluye el *desenlace de la acción violenta, recompensa directa obtenida por el uso de la violencia, presencia de sangre, presentación de la violencia como un hecho estético, tipo de violencia, introducción de elementos humorísticos, violencia explícita, castigo por el uso de la violencia, relación directa entre el punto de giro y la violencia y relación con los plots secundarios*

El tercer bloque se ocupa del espacio para determinar si se produce en *interior o exterior* así como el *lugar determinado de la agresión*.

El cuarto bloque señala el *tiempo* en el que se sitúa la acción violenta al igual que si el suceso transcurre en *horario diurno o nocturno*.

Por último el quinto bloque hace hincapié en la puesta en escena, a través de los *recursos sonoros implicados en la acción violenta, la planificación de la secuencia, las armas utilizadas en la agresión y el uso de la cámara con intención dramática*.

La manifestación de los conceptos narrativos y violencia desarrollados en la tercera dimensión, completan la plantilla desde la concreción de las treinta y tres variables agrupadas de forma temática. Un visión tridimensional de la violencia que se sirve del Capítulo Primero *La Violencia*, así como del Segundo Capítulo *La Narrativa Cinematográfica*, para vertebrar la construcción del modelo de estudio de la violencia.

Una vez estructurada las partes que componen la plantilla de descarga se hace necesario la creación de un libro de códigos que permita la extracción y clasificación de la información.

3.2.2. Libro de Códigos.

El proceso de codificación permite el tratamiento de un gran volumen de información reduciendo las posibilidades de error, cuantificando la frecuencia de aparición de los datos escogidos mediante una extracción sistemática a través de la herramienta propuesta.

El libro de códigos permite acceder a las variables en su proceso de transcripción, convirtiendo la plantilla de análisis en una herramienta válida y reproducible por otros investigadores.

Cada una de las cuestiones está precedida de un código alfabético, que unido a la pertenencia al bloque conforma una clave alfanumérica que permite la identificación de la pregunta, del mismo modo las posibles respuestas aparecen asociadas a una identificación numérica.

Tabla 11. Bloques temáticos

Bloque 1	Personaje
Bloque 2	Acción
Bloque 3	Espacio
Bloque 4	Tiempo
Bloque 5	Puesta en escena

Fuente: Elaboración propia

Los principales elementos de la narrativa seleccionados: personaje, acción, espacio, tiempo y puesta en escena, han sido codificados bajo la denominación de *Bloque*, seguido del código numérico perteneciente a cada uno de ellos.

Estos bloques temáticos están integrados a su vez por una serie de preguntas y respuestas en función de los datos que se pretende extraer, un total de treinta y tres variables que aparecen diseccionadas en el siguiente epígrafe, con una serie de respuestas cerradas caracterizadas por la concreción.

3.2.2.1. *El Personaje.*

Este primer apartado está integrado por quince codificadores que tratan de aportar información acerca de las personas implicadas en la escena violenta. Un primer bloque que se muestra subdividido en dos partes diferenciadas como agresor y víctima, con el objetivo de establecer una comparativa entre dos roles aparentemente contrapuestos como se puede apreciar en la presente tabla

perteneciente al Bloque 1 destinado al *Personaje*.

Tabla 12. Personaje vs agresor

Quién realiza el acto de agresión	Sobre quién se comete la agresión
Agresor	Víctima
Sexo	Sexo
Edad	Edad
Implicados en la agresión	Víctimas implicadas
Grado de daño manifiesto	Grado de daño manifiesto
Relación con la víctima	Relación con el agresor
Tipo de personaje	Tipo de personaje
Finalidad en el uso de la violencia	
Relación entre el personaje protagonista y el agresor	Relación entre personaje protagonista y víctima

Fuente: Elaboración propia.

La mayor parte de los estudios coincide en que la imitación de comportamientos agresivos se produce mediante la mimesis de un personaje atractivo, un barón que encuentra justificadas sus acciones motivado por casos de defensa propia o en auxilio de seres queridos (Igartua, Humanes, 2004).

La herramienta de análisis a partir de la elección de las variables pretende extraer las características de este agresor prototípico presente en la mayor parte de escenas violentas.

De este modo para conocer el *sexo* (A) del agresor que predomina en las escenas violentas se obtiene dos posibles respuestas, señaladas como *varón* (1) y *mujer* (2).

La *Edad del agresor* (B) puede resultar *niño* (1), *adolescente* (2), *adulto* (3) y

anciano (4). Los sujetos *implicados* (C) en la agresión pueden llevarla a cabo a título individual, o por el contrario realizar una *agresión en grupo*, si la realiza uno (1) o más de uno (2).

El *Grado de daño manifiesto* (D) hace referencia a la cualidad de la agresión, donde las lesiones sobre el propio agresor pueden *no aparecer* (1), *ser leves* (2), *herido* (3), *grave* (4), *muerto* (5), o *ninguno* (6).

La *Relación con la víctima* (E) establece el contexto en el que suceden las agresiones, puesto que puede llevarse a cabo por un *sujeto conocido* (1), *desconocido* (2) que mantenga una *relación afectiva* (3), *laboral* (4), *laboral y familiar* (5) y *familiar* (6).

El *Tipo de personaje* (F) *responsable de la agresión* indica si las agresiones son cometidas por *protagonistas* (1), *secundarios* (2), o *ambos* al unísono (3).

Con el objetivo de conocer *Sobre quién se comete el acto de agresión* los codificadores de agresor y víctima comparten las variables escogidas, al considerar que ambos perfiles están tratados como protagonista y antagonista de un mismo hecho.

Es así que para conocer la *Víctima de la agresión* (G) que predomina en las escenas violentas se obtiene cuatro posibles respuestas, señaladas como *mujer* (1), *hombre* (2), *animal* (3) y *objeto inanimado* (4).

La *Edad de la víctima* (H) puede resultar *niño* (1), *adolescente* (2), *adulto* (3) y *anciano* (4). En cuanto a la relevancia del sujeto víctima de la violencia, el *tipo de personaje* (C), indica si las agresiones son cometidas por *protagonistas* (1) o *secundarios* (2).

El *Grado de daño manifiesto* (I) hace referencia a la cualidad de la agresión, donde las lesiones sobre la víctima pueden *no aparecer* (1), *ser leves* (2), *herido* (3), *grave* (4), *muerto* (5) o *ninguno* (6).

La *Relación con el agresor* (J) establece el contexto en el que suceden las agresiones, puesto que puede llevarse a cabo por un *sujeto conocido* (1), *desconocido* (2) que mantenga una *relación afectiva* (3), *laboral* (4), *laboral y familiar* (5) y *familiar* (6).

Las víctimas *Implicadas* denominadas como (K) pueden ser referidas como sujetos, donde es (1) *si se realiza individualmente* o (2) *cuando es más de una persona*

Para conocer la importancia del sujeto víctima de la agresión, el *Tipo de personaje* (L), puede ser *protagonista* (1) o *personaje secundario* (2)

También existe una *Finalidad en el uso de la violencia* (M), que pueda darse por una serie de *motivos económicos* (1), actos generados como consecuencia de la *venganza* (2), motivados por los diferentes *afectos* (3), entendidos como cada una de las pasiones del ánimo, *sin una finalidad definida* (4), o por tentativa de *suicidio* (5).

Por último los codificadores sobre el protagonista aportan información sobre la relación entre el personaje, las víctimas y el hecho violento, una tríada que puede aparecer implicada en gran parte de las agresiones a la hora de conocer el contexto del hecho violento. La *Relación entre personaje protagonista y víctima*, codificada como (N) puede ser de tipo *laboral* (1), *familiar* (2), *laboral y familiar* (3), *desconocido* (4), *conocido* (5) o que se trate de *él mismo como víctima* (6).

Del mismo modo, la *Relación entre el personaje protagonista y el agresor* denominada como (Ñ), puede ser de tipo *laboral* (1), mediante un vínculo *familiar* (2), a partir de una relación *laboral y familiar* (3), o por el contrario resultar *desconocido* (4), (5) *conocido* o (6) *él mismo*.

Tabla 13. Bloque 1. Personaje

Sexo					
Varón			Mujer		
Edad					
Niño	Adolescente	Adulto	Anciano		
Implicados					
Uno			Más de uno		
Grado de daño manifiesto					
No aparece	Leve	Herido	Grave	Muerto	Ninguno

Relación con la víctima					
Conocido	Desconocido	Afectiva	Laboral	Laboral y familiar	Familiar
Tipo de Personaje					
Protagonista		Secundario		Ambos	
Víctima de la agresión					
Mujer	Hombre	Animal		Objeto inanimado	
Edad					
Niño	Adolescente		Adulto	Anciano	
Grado de daño manifiesto					
No aparece	Leve	Herido	Grave	Muerto	Ninguno
Relación con el agresor					
Conocido	Desconocido	Afectiva	Laboral	Laboral y familiar	Familiar
Implicados					
Uno			Más de uno		
Tipo de Personaje					
Protagonista		Secundario		Ambos	
Finalidad del uso de la violencia					
Económica	Venganza	Afecto		Sin finalidad	Suicidio
Relación entre personaje protagonista y víctima					

Laboral	Familiar	Laboral familiar	Desconocido	Conocido	Él mismo
Relación entre protagonista y agresor.					
Laboral	Familiar	Laboral familiar	Desconocido	Conocido	Él mismo

Fuente: Elaboración propia

Las quince variables seleccionadas muestran un evidente interés por las relaciones entre los principales protagonistas de la violencia, la víctima y su agresor, con una batería de preguntas coincidentes destinadas a establecer un perfil de ambos. Una vez concretadas las características y las motivaciones de los personajes, se hace hincapié en la acción en sí misma, es decir, en cómo se representan en el relato.

3.2.2.2. La Acción.

El segundo bloque está formado por diez codificadores que detallan las cualidades de la agresión violenta haciendo hincapié en la acción, a partir de las consecuencias derivadas de su uso así como la incidencia en el relato: *el desenlace de la acción violenta, recompensa directa por el uso de la violencia, la presencia de sangre, representación como un hecho estético, tipo de violencia, introducción de elementos humorísticos, violencia explícita, castigo por el uso de la violencia, relación directa entre el punto de giro y la violencia y relación con los plots secundarios*. Estos ítems escogidos comparten la importancia de la acción como unidad vertebrada, de modo que se ha establecido que las agresiones puedan introducir un *Desenlace de la acción violenta (A)*, en función de que incluya *una muerte (1)*, *la presencia de un herido (2)*, *ausencia de daños físicos (3)*, *que el desenlace no aparezca en la imagen (4)* o que se trate de una *herida leve (5)*.

El uso de la violencia por parte del agresor puede perseguir una finalidad determinada, de modo que la importancia radica en conocer si existe una *Recompensa directa por el uso de la violencia (B)*, que puede ser *afirmativa (1)* o por el contrario *no haber recompensa (2)*.

La utilización de sangre en las secuencias violentas puede aportar verosimilitud a la escena, al exhibir desde el realismo las posibles consecuencias

de las agresiones. Por otro lado, también puede existir una utilización estética de la sangre, como recurso estilístico que manipula la representación desdramatizándola. Por tanto, existe la posibilidad de que *la Presencia de sangre (C)* pueda *incluirse en la escena (1)* o por el contrario *no mostrarse durante la agresión (2)*. Del mismo modo la violencia tiene la posibilidad de *Representarse como un hecho estético (D)* donde *sí es (1)* y *no es (2)*.

En función de la definición de violencia establecida en el capítulo inicial, para poder llevar a cabo la catalogación de las escenas que incluyan agresiones se ha incidido en la posibilidad de contemplar ambos tipos de violencia, tanto física como psicológica, sobre aquellas agresiones que puedan ser incluidas en el análisis. Se establece así que el *Tipo de violencia (E)* presente en la agresión pueda ser *física (1)*, *psicológica (2)* o mediante la *presencia de ambas (3)*.

El investigador José San Martín (2005) incide en la importancia de la presencia de humor como acompañante de la agresión, en referencia a aquellos protagonistas que sonríen en el momento de perpetrar la agresión. Hay que destacar que las cualidades trivializadoras del humor pueden contribuir a suavizar el acto violento, llevando a cabo una utilización de la hilaridad cuyo objetivo reside en la desdramatización de las agresiones (San Martín, 2005).

Por este motivo para la *Introducción de elementos humorísticos en la escena (F)*, se incluyen dos posibles repuestas, donde *sí es (1)* y *no (2)* como ausencia total de cualquier rasgo de comicidad.

La elección del realizador a la hora de mostrar las agresiones también condiciona la percepción del hecho violento por parte del espectador. Para la puesta en escena escogida el creador puede optar por el celo al detallismo en las agresiones o por el contrario alejarse de la proximidad excesiva sin hacer hincapié en la hipervisibilidad de la agresión. Es así que la *Violencia puede aparecer explícitamente (G)*, donde *sí es (1)* y *no (2)*.

Uno de los aspectos más importantes en el estudio de la representación de la violencia es saber si el agresor recibe un castigo por el uso de la violencia. Como ya se ha señalado previamente, para el especialista en aprendizaje social Albert Bandura la falta de una respuesta punitiva sobre el agresor, así como el hecho de premiar el uso de respuestas violentas contribuye al reforzamiento del aprendizaje (Bandura, 1987, p. 32).

Por este motivo para conocer si dicha acción recibe un *Castigo por el uso de la violencia* (H), se han incluido dos posibles respuestas, donde *sí* es (1) y *no* (2).

Algunas de las variables iniciales aportadas para medir la violencia se basan en la relación existente entre violencia y tramas secundarias. El seguimiento que se realiza mediante este codificador persigue ubicar dichas secuencias en el tiempo de la narración, con el objeto de saber si la violencia está relacionada con sucesos accesorios o por el contrario guarda relación directa con la trama central de cada uno de los episodios. El codificador (I) se refiere a la *Relación directa entre el punto de giro y la violencia*, donde *sí* es (1) y *no* (2). Del mismo modo se pretende extraer si *existe relación con los plots secundarios* (J), donde *sí* (1) y *no* (2).

Tabla 14. Bloque 2. Acción

Desenlace de la acción violenta				
Muerto	Herido	Sin daño físico	No aparece	Herido leve
Recompensa directa obtenida por el uso de la violencia				
Sí		No		
Presencia de sangre				
Sí		No		
Presentación de la violencia como un hecho estético				
Sí		No		
Tipo de violencia				
Física		Psicológica		Ambas
Introducción de elementos humorísticos				
Sí		No		
Violencia explícita				
Sí		No		
Hay un castigo por el uso de la violencia				
Sí		No		
Relación directa entre el punto de giro y la violencia				

Sí	No
Relación con los plots secundarios	
Sí	No

Fuente: Elaboración propia

El bloque segundo recoge las diversas cualidades de la acción, donde además de establecer el tipo de violencia presente en la escena, se investiga la influencia directa de ésta sobre el relato, la estructura del texto fílmico o su representación. Una vez establecidas las características del acto en sí, cabe analizar el espacio en el que tiene lugar con el objeto de establecer la influencia del contexto en el desencadenamiento de la agresión.

3.2.2.3. El Espacio.

En el presente apartado se han seleccionado dos codificadores esenciales que permitan conocer el contexto que rodea la acción, lugares que aportan información complementaria sobre las acciones de los personajes en los diversos espacios. Las agresiones tienen lugar en unas coordenadas espacio temporales involucradas en el desarrollo de la violencia, constatando su importancia como intensificador o atenuante de la imagen violenta.

La *Determinación del lugar específico (A)* puede suceder en una *zona pública (1)*, en el interior de un *negocio privado (2)*, en una *calle o carretera (3)*, en un *piso (4)*, en el *jardín privado de una casa (5)*, un *edificio público (6)* o la *posibilidad de que ocurra en otros espacios (7)*.

Del mismo modo para conocer dónde tiene lugar la violencia, el *Espacio (B)* puede aparecer en *exterior (1)* o en *interior (2)*.

Tabla 15. Bloque 3. Espacio

Lugar						
Zona pública	Negocio privado	Carretera	Piso	Jardín privado	Edificio público	Otros
Espacio						
Exterior			Interior			

Fuente: Elaboración propia.

La importancia del lugar en el que se desarrolla la agresión radica en la posibilidad de que la acción suceda en la esfera de lo privado, o por el contrario exista una predominancia de los espacios públicos. Un contexto de la escena que viene acompañado por la determinación temporal del suceso.

3.2.2.4. *El Tiempo.*

Para localizar el tiempo del relato en el que suceden las escenas violentas se ha procedido a dividir el metraje en una tríada a partir de la clásica división de la *poética* Aristotélica en la que todo relato cuenta con una presentación, nudo y desenlace, atribuyendo a cada una de las partes una dimensión similar.

Las agresiones están ubicadas en un espacio temporal concreto del relato, un *Tiempo en el que se sitúa la acción violenta referida como (A)*, donde las respuestas contemplan que la violencia pueda aparecer en la *presentación (1)*, *el nudo (2)*, o *el desenlace (3)*, dividido equitativamente en tres partes iguales ajustadas al metraje del capítulo.

Para completar la información sobre las características temporales de la escena violenta, la variable destinada a conocer el *Horario del suceso (B)*, admite la posibilidad de que la agresión suceda durante el día (1) o por la noche (2).

Tabla 16. Bloque 4. Tiempo

Tiempo en el que se sitúa la acción violenta		
Presentación	Nudo	Desenlace
Horario del suceso		
Día	Noche	

Fuente: Elaboración propia.

La ubicación temporal de la secuencia violenta en el relato permite conocer en qué partes del texto fílmico existe una predominancia de agresiones, al igual que la posible incidencia de factores externos como el horario en el que transcurre. Una serie de elementos que contextualizan la representación violenta para culminar en la puesta en escena, donde el director exhibe su intencionalidad creativa de un modo manifiesto.

3.2.2.5. *La puesta en escena.*

El realizador del producto de ficción, desarrolla un uso consciente de la técnica cinematográfica para conseguir un fin determinado en la representación de la imagen violenta. La puesta en escena, es la forma final que adopta la elección de cada uno de los elementos seleccionados por el director, y exhibidos frente al espectador como un todo.

Dentro del registro sonoro la combinación entre sonido directo y música diegética produce un acercamiento a la cotidianeidad del personaje, situando al espectador en el contexto visual y sonoro de los personajes. Es lo que Casetti y DiChio (2007) denominan la utilización del *sonido diegético on screen u off screen*, en función de si el sonido proviene del encuadre o fuera de él.

Por el contrario la *música extradiegética* es capaz de generar emociones o estados de ánimo en el espectador a través de su asociación a figuras, sentimientos y símbolos concretos mediante el uso del *Leit motiv* (Adorno, 1976).

En el presente bloque, para extraer la *Utilización de recursos sonoros implicados en la acción violenta (A)*, se puede dar la presencia de *música extradiegética (1)*, *la unión de sonido directo y música diegética (2)*, *la introducción sólo de música diegética (3)*, *la unión de sonido directo y música extradiegética (4)* o *la utilización única de sonido directo (5)*.

Cada uno de los directores es capaz de plasmar su impronta sobre la escena violenta a partir de una planificación determinada, escogiendo aquellos aspectos de la escena que desean potenciar o por el contrario relegar a un segundo plano. La planificación de una secuencia persigue objetivos muy concretos que permiten al realizador hacer una utilización consciente y expresiva mediante la elección del encuadre, una composición artística que muestra la imagen final al espectador.

Para la *Puesta en escena de la secuencia violenta (B)* puede haber un *predominio de planos cortos (1)*, *planos generales (2)*, *alternancia de planos cortos y contrapicados (3)*, *planos generales y cortos (4)*, *una alternancia de planos generales, cortos y contrapicados (5)*, *así como la unión de contrapicados y generales (6)*.

El uso consciente de la puesta en escena puede interferir en la apreciación sobre la imagen violenta, donde la elección de un plano contrapicado puede ensalzar a un personaje villano o sin embargo crear cierta condescendencia frente a sus acciones usando un plano picado.

Del mismo modo los soportes utilizados en la realización de la escena condicionan la recepción de la imagen sobre el espectador, al existir una diferencia significativa entre la suavidad de soportes como la grúa o el travelling frente al desasosiego del steady cam o la cámara al hombro.

Por tanto, se estudia el *Uso de la cámara con una intención dramática (D)*, en función de que se trate de *una grúa (1), un travelling (2), un dolly (3), cámara fija (4), cámara al hombro (5), cámara suelta (6) u otros tipos de soportes (7)*.

También la elección de los elementos utilizados para llevar a cabo la agresión puede aportar connotaciones sobre la naturaleza del hecho violento. *Las Armas utilizadas en la agresión (C) pueden ser agresiones físicas sin objetos (1), armas blancas (2), armas de fuego (3), agresiones con objetos no destinados a agredir (4), agresiones físicas y amenazas con armas (5) o ningún tipo de arma (6)*.

Para Edward Donnerstein (2005) el arma utilizada en la agresión también contribuye a reforzar los procesos de imitación, ya que aquellas de uso común resultan más nocivas para la recepción del espectador por su asociación con agresiones anteriores ya fijadas en el inconsciente.

Por este motivo se hace necesario analizar todos los elementos usados en las agresiones, desde los objetos no destinados a usos violentos hasta los que sirven únicamente para dicha finalidad, sin olvidar las agresiones con violencia física sin ningún tipo de arma (Donnerstein, 2005).

Tabla 17. Bloque 5. Puesta en escena

Recursos sonoros implicados en la acción violenta					
Música extradiegética	Sonido directo/ Música diegética	Música diegética	Sonido directo y música extradiegética	Sonido directo	
Puesta en escena de la secuencia violenta					
Planos cortos	Planos generales	Planos cortos/planos contrapicados	Planos generales y cortos	Generales/contrapicados/cortos	Contrapicados y generales

Armas utilizadas en la agresión						
Agresión física sin objetos	Armas blancas	Armas de fuego	Objetos no destinados a agredir	Agresión física y amenaza con armas	Ninguna	
Uso de la cámara con intención dramática						
Grúa	Travelling	Dolly	Cámara fija	Cámara al hombro	Cámara suelta	Otros

Fuente: Elaboración propia.

Este último bloque recoge los aspectos más visuales de la representación de la escena, donde el realizador exhibe su propuesta escogida para mostrar la violencia, desde la utilización del soporte hasta la planificación de la secuencia como resultado final que llega al espectador.

La codificación de los diferentes bloques temáticos así como las variables que los integran, constituyen la herramienta de análisis creada para cuantificar el estudio de la violencia en las series de ficción. Una plantilla aplicable a los episodios de ficción, que incide en la secuencia violenta como tema seleccionado sobre el que aplicar la herramienta.

El libro de códigos aportado representa la estructura encargada de vertebrar la construcción del modelo de estudio, evidenciando la manifestación de los elementos narrativos y la violencia. La Tercera Dimensión consigue contextualizar el hecho violento desde la redacción de las treinta y tres cuestiones agrupadas a partir de los principales elementos de la narrativa. Una plantilla que será aplicada para llevar a acabo el proceso de cuantificación de las agresiones presentes en el objeto de estudio.

3.3. CUANTIFICACIÓN.

Para medir la frecuencia de aparición de las variables seleccionadas y agrupadas en las diversas categorías, se ha procedido a estructurar la cuantificación de la representación de la violencia en dos procesos diferenciados: un primer proceso destinado al análisis cuantitativo, y un segundo proceso que aúna el análisis cuantitativo y cualitativo.

El primero de ellos está compuesto por dos partes, una primera en la que se selecciona la información, y una segunda parte destinada al proceso de descarga de los datos.

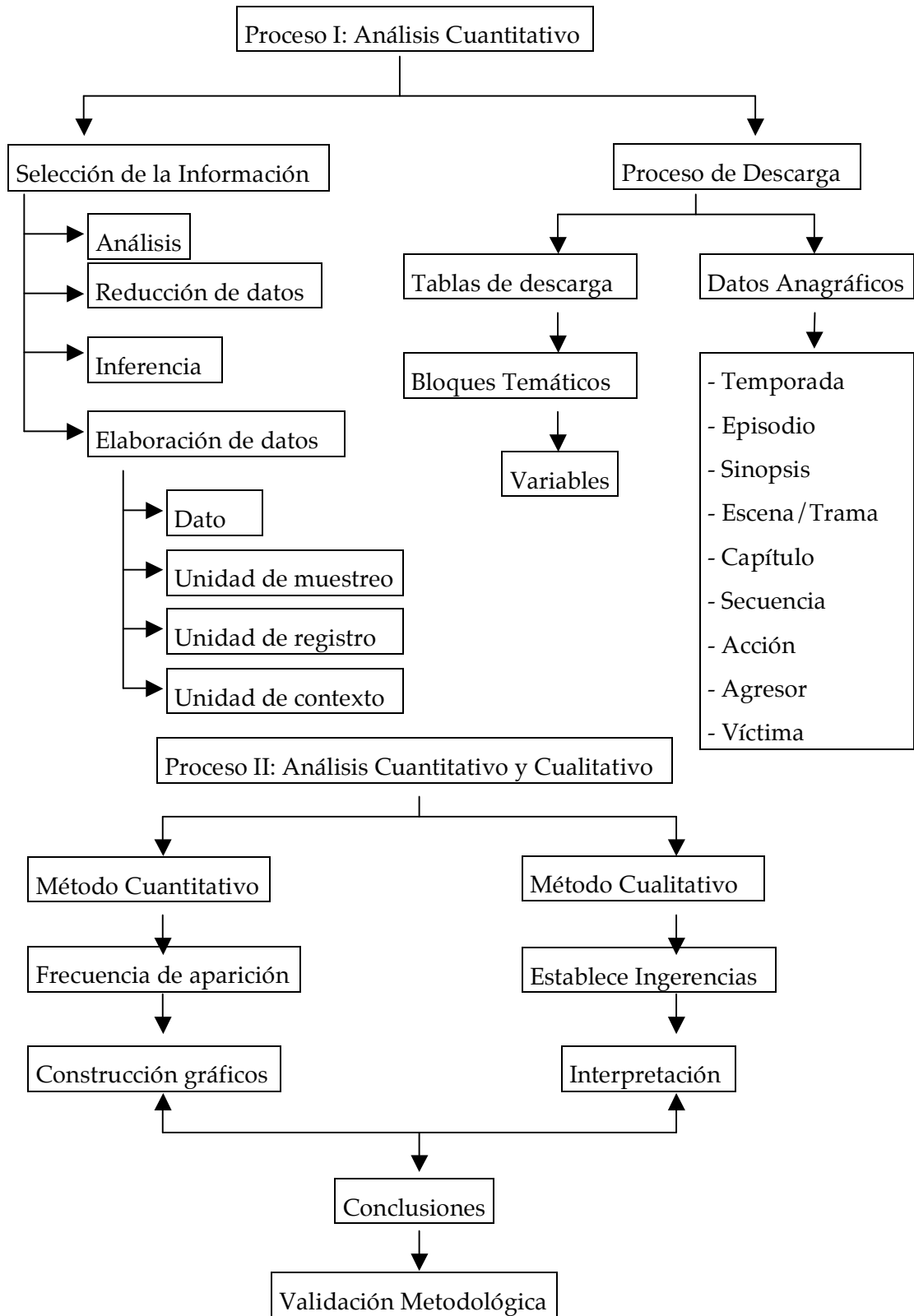
Para llevar a cabo dicho proceso de selección, se ha escogido los componentes del análisis de contenido establecidos por Klaus Krippendorff (2002) a la hora de proceder a la segregación de la información desde las partes que lo integran: *elaboración de datos, reducción de datos, inferencia y análisis*.

La segunda parte referida al proceso de descarga, está integrada a su vez por una selección de los datos anagráficos que contextualizan la información extraída, así como las tablas de descarga, agrupadas en bloques temáticos que contienen cada una de las variables, es decir, las treinta y tres cuestiones que son aplicadas sobre la escena violenta.

El segundo proceso está destinado al análisis cuantitativo y cualitativo, desarrollando una utilización conjunta de ambos. El primero de los métodos tiene como objetivo medir la frecuencia de aparición de los datos seleccionados, para establecer una representación visual de la violencia mediante la construcción de gráficas.

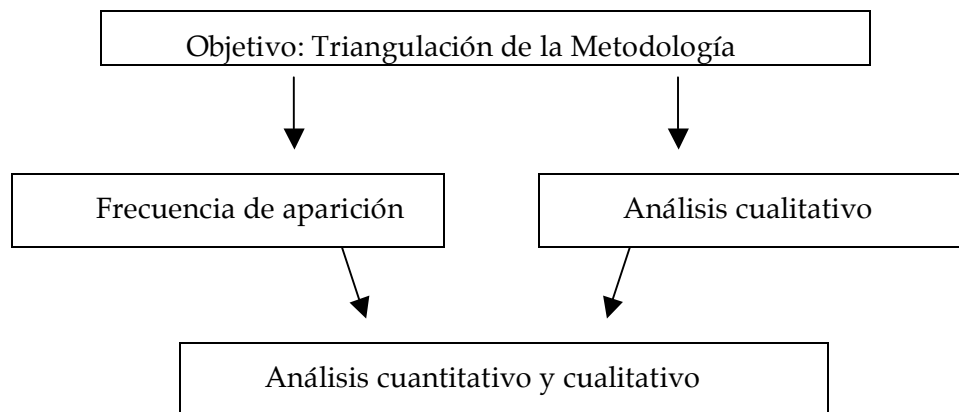
Por otro lado el método cualitativo es utilizado para obtener posibles inferencias desde la interpretación de la información obtenida, de la que finalmente se extraen una serie de conclusiones que posibiliten la validación metodológica del modelo de estudio de la violencia.

En el desarrollo del segundo proceso se incide en la necesidad de llevar a cabo una triangulación de la metodología empleada, con el objetivo de contextualizar el recuento de las secuencias seleccionadas mediante la utilización del método cualitativo.



Fuente: Elaboración propia

Figura 20. Modelo de estudio de la violencia: Procesos I y II



Fuente: Elaboración propia

Figura 21. Triangulación metodológica

Este proceso mide por un lado la frecuencia de aparición de la violencia en las series de ficción, y por el otro la aplicación de una metodología que incluya los aspectos cualitativos de la información, para poder superar el mero recuento de las agresiones al conocer los rasgos contextuales de la violencia. Por este motivo, la utilización del análisis cuantitativo y cualitativo aplicado a la presente investigación supone una visión compleja sobre el hecho violento al trascender el exclusivo recuento de las agresiones.

3.4. PROCESO 1: ANÁLISIS CUANTITATIVO.

En esta primera parte del proceso de cuantificación, se han desarrollado los componentes del análisis en función de los objetivos que se persigue mediante su aplicación. De modo que se plasma el proceso que atraviesa la información desde su selección hasta que finalmente se extraen los resultados transformando la información en gráficas que midan la frecuencia de aparición de las variables.

Como ya se ha hecho referencia previamente, para establecer la clasificación de las fases que van a componer el estudio, se ha utilizado para la investigación los componentes desarrollados por Krippendorff (2002), distinguiendo entre

cuatro pasos principales que deben formar parte de toda investigación: *la elaboración de los datos, la reducción de datos, la inferencia y el análisis* (Krippendorff, 2002, p. 75).

Tabla 18. Análisis de contenido: componentes y objetivos

Componentes	Objetivos
Elaboración de datos	Representatividad
Reducción de datos	Adecuación a la técnica
Inferencia	Resultados en relación con el contexto
Análisis	Reproducibilidad

Fuente: Elaboración Propia.

Para el autor, el proceso de elaboración de datos parte de una unidad que suponga un aporte informativo y resulte pertinente para el estudio, permitiendo por un lado un nexo entre la información y las formas simbólicas, y por el otro con las teorías y conocimientos de su contexto. En esta investigación, la reducción de los datos se ha desarrollado en función de la técnica de análisis de contenido empleada para la investigación. La elección de las escenas violentas frente al resto del capítulo, obedece al objetivo concreto que es medir la representación de la violencia para que posteriormente se puedan obtener inferencias sobre las condiciones de producción del mensaje.

Para esto se ha utilizado un registro a través de la codificación de los resultados en tablas, que permite su perdurabilidad en el tiempo, para que los datos puedan ser reproducibles y analizables mediante diversas técnicas de investigación. Los medios audiovisuales digitales empleados como soporte de las series de ficción facilitan la recolección de datos, así como la posibilidad de ulteriores análisis sobre el mensaje a partir de un medio que permite un registro inalterable de éstos.

3.4.1. La elaboración de los datos.

La selección de los datos informativos incluidos en la investigación distingue entre tres clases de unidades, referidas al muestreo, registro y contexto que acompaña el objeto de la investigación a partir de la elaboración de datos:

Tabla 19. Elaboración de datos.

Datos	Unidad de Muestreo	Unidad de Registro	Unidad de Contexto
Violencia Física y psicológica	Capítulos de la serie de ficción	Secuencia violenta	Datos anagráficos

Fuente: Elaboración propia.

El aporte informativo que debe contener cada una de las escenas incorporadas a la muestra es la presencia de datos válidos para el estudio, es decir, que posea algún tipo de violencia física o psicológica, que se trate de agresiones contra uno mismo como en el caso del suicidio o daños sobre animales u objetos inanimados.

La *unidad de muestreo* seleccionada incluye la totalidad de la serie de ficción, donde el capítulo al completo forma parte de ésta, aunque posteriormente se incida en la secuencia violenta tras realizar el visionado.

Una vez aislados los datos presentes en la unidad de muestreo, se ha considerado la secuencia violenta como una entidad de registro independiente digna de ser sometida a estudio. Aunque sin olvidar la existencia de una inevitable relación entre las secuencias carentes de agresiones y los propios episodios de violencia, puesto que el segmento que incluye algún tipo de violencia está a su vez insertado en otro mayor que conforma la escena a la que pertenece.

Para la presente investigación las acciones agresivas han sido consideradas como *unidades de registro* independientes, previamente extraídas de las unidades de muestreo que conforman los diferentes capítulos.

Los *datos* sobre los que se ha centrado la búsqueda vienen caracterizados por la inclusión de imágenes violentas, que integran violencia física y psicológica

en las series de ficción así como la agresión sobre uno mismo. Donde las *unidades de contexto* son utilizadas en el estudio con un carácter descriptivo hacia la unidad de registro, encabezando cada una de las secuencias violentas desde la utilización de unos datos anagráficos incorporados previamente al vaciado de la escena. La selección de la imagen violenta supone la reducción del capítulo de ficción a una unidad que posibilite su estudio, es decir que pueda resultar abarcable.

3.4.2. La reducción de los datos.

El proceso empleado para la recolección de los datos implica una segregación de aquella información que carece de utilidad para el objetivo que se pretende lograr. Como ya se ha avanzado en el epígrafe anterior, el estudio de las secuencias se ha acotado al análisis sobre aquellas escenas que contengan algún tipo de violencia física o psicológica, estableciendo como condición que se produzca la representación de la imagen violenta en la secuencia, y desterrando aquellas agresiones sugeridas o implícitas a través de elementos narrativos temporales.

Teniendo en cuenta la elección de la metodología de análisis de contenido, se ha considerado que el desglose de las unidades que contengan algún tipo de agresión facilita el cálculo y volcado de los datos a estudio, convirtiendo la muestra en un material abarcable, capaz de obtener resultados precisos y válidos para la investigación que nos ocupa a través de los segmentos seleccionados.

3.4.3. Inferencia.

El análisis de contenido permite obtener una serie de deducciones acerca de aquellas variables que actúan como intensificadores del hecho violento, al formar parte de los rasgos contextuales de la agresión. Para el autor Klaus Krippendorff (2002), este procesamiento de los datos no puede obstaculizar las cualidades simbólicas de la información obtenida, puesto que los procedimientos de análisis deben incluir características propias del contexto (Krippendorff, 2002).

En el desarrollo de la investigación el proceso de cuantificación de las acciones violentas supone una primera aproximación al hecho violento, que concluye con el volcado de los datos mediante el uso de la herramienta de análisis

propuesta. La proposición de una serie de variables pretende un acercamiento mediante el que diseccionar las condiciones en las que se produce la representación de las agresiones en la ficción. Un punto de encuentro entre los elementos propios de la narrativa y las características de la violencia.

3.4.4. Análisis.

La parte analítica de la investigación aparece referida a la cuantificación de la información, sin incidir en la importancia del contexto a la hora de extraer los resultados del cómputo. El objetivo reside en la descripción de los componentes de forma explícita, de modo que el análisis pueda ser reproducido por otros investigadores. El proceso de extracción de la información se ha llevado a cabo estableciendo unos parámetros aplicables a cada uno de los datos.

En la creación de la herramienta de estudio sobre la violencia en la ficción, el análisis se sirve de la codificación alfanumérica de éstos, transformando la información en cifras que facilitan su tratamiento mediante la construcción de un libro de códigos que permite una utilización y acercamiento al estudio. El proceso analítico se ve completado una vez que el conjunto de datos transmuta su carácter numérico, estableciendo inferencias desde los resultados extraídos.

El registro de las cifras se lleva a cabo mediante la utilización de una serie de plantillas confeccionadas en función de la información que se pretende extraer. Cada secuencia violenta es indexada individualmente a partir de la obtención de sus *datos anagráficos*, que sirven para etiquetar la agresión dentro de unas coordenadas que permitan el tratamiento de la información.

3.4.5. Proceso de descarga: datos anagráficos.

El estudio sistemático de cada uno de los capítulos mediante la utilización de una plantilla de análisis viene encabezado por una serie de información, que permiten contextualizar el segmento seleccionado sobre el que extraer las cualidades de la imagen violenta.

Por un lado, las variables incluidas en los datos anagráficos destacan por su carácter taxonómico, al establecer las diferencias entre los diversos capítulos al margen de su posterior proceso de codificación. Y por el otro, habría que hacer

referencia a su función como antecedente del hecho violento, resaltando aquellas acciones previas al desencadenamiento de la agresión.

Estas variables informativas están agrupadas en diez ítems que sirven para etiquetar cada uno de los episodios: *el director, el guionista, la temporada, la sinopsis, la escena, el capítulo, la secuencia, la descripción de la acción, los personajes responsables de la acción y los personajes víctimas de la agresión.*

Una de las características de las series de ficción contemporáneas es la presencia de diferentes directores que alternan las labores de realización, así como la figura del director-creador de la serie que establece un mayor control sobre el resultado de la obra. De modo que, aunque exista una sintonía coordinada por el productor, hay que puntualizar que cada uno de ellos pueda llegar a utilizar su impronta particular en la puesta en escena de la violencia. Desde la exhibición pormenorizada y detallista de la violencia, hasta quienes optan por la insinuación u omisión de las consecuencias de la misma.

Así mismo, el equipo de guionistas alterna su participación en las diferentes temporadas, habitualmente supervisados en los estrenos por el creador de la serie de ficción. Por tanto, la utilización de la representación de la violencia puede variar entre capítulos e incluso significativamente entre temporadas diversas.

En primer lugar, el epígrafe destinado a la *Sinopsis* muestra un resumen del capítulo sometido al análisis del mensaje. Encabeza cada una de las plantillas creando una visión de conjunto, ya que logra integrar el tema analizado dentro del relato que sirve como referencia de la secuencia seleccionada.

A este respecto hay que precisar que la unidad de recogida de datos hace referencia al capítulo al completo, así como su inclusión en un segmento mayor que representa la temporada, a diferencia de la unidad de análisis que en este caso es la escena violenta en sí tratada aisladamente.

La *Escena* abarca la acción previa al desencadenamiento de la violencia, y tiene como objetivo evitar mostrar la agresión como un hecho aislado, para que las acciones que han dado lugar al enfrentamiento sirvan para contextualizar la secuencia.

El epígrafe referido al *Capítulo* se ha introducido con una intención meramente cuantitativa, utilizada principalmente para la categorización, sin que quede eximido de su posterior utilización asociada a conclusiones cualitativas.

La *Secuencia* ordena y numera las agresiones dentro de un mismo episodio, puesto que cada uno de ellos contiene varias agresiones, es un modo de seguir la evolución de la violencia a través de los capítulos.

La *Descripción de la acción* aporta una imagen visual del hecho, incluyendo los detalles que puedan no quedar plasmados en las respuestas de las diferentes variables.

La enumeración de los *Personajes responsables de la acción* así como de los *Personajes víctimas de la agresión*, es un modo de control cuantitativo para establecer cuáles son los caracteres más violentos de la serie y aquellos víctimas de sus acciones. También funciona como método para conocer la relación de éstos con las agresiones, así como las tramas principales a través de sus posibles reincidencias.

La agrupación de los datos anagráficos incluidos en el proceso de descarga encabeza la clasificación de las secuencias violentas, mediante una serie de referencias taxonómicas que preceden al volcado de la información en las tablas.

Tabla 20. Datos anagráficos

Temporada
Episodio 1
Sinopsis
Escena / Trama
Capítulo
Secuencia
Descripción de la acción
Personajes responsables de la agresión
Personajes víctimas de la agresión

Fuente: Elaboración Propia.

La tabla adjuntada (Tabla 21) aparece insertada en la cabecera que acompaña el estudio de cada una de las secuencias violentas, un aporte informativo que contextualiza la escena

La recogida de los datos de esta segunda plantilla hace posible la codificación alfanumérica de la información, estableciendo una clasificación por bloques temáticos: *el personaje, la acción, el espacio, el tiempo y la puesta en escena*, que integran las cinco categorías que contienen un total de 33 cuestiones sobre las que aplicar los datos seleccionados.

La columna de la izquierda se corresponde con cada una de las preguntas que integran las diferentes categorías temáticas distribuidas en cinco bloques con sus correspondientes variables: El *Bloque 1* contiene quince variables asociadas a una clave alfabética, el *Bloque 2* diez, el *Bloque 3* dos, el *Bloque 4* dos, y el *Bloque 5* cuatro.

Del mismo modo en la parte superior del cuadro aparecen señaladas las posibles respuestas numeradas del uno al siete. Las celdas que se muestran en blanco albergan la frecuencia de aparición de cada una de las respuestas, es decir, el número de veces que se da en las diferentes temporadas.

Tabla 21. Tabla de descarga

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A							
1B							
1C							
1D							
1E							
1F							
1G							
1H							
1I							
1J							
1K							
1L							

1M							
1N							
1Ñ							

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
1A							
1B							
1C							
1D							
1E							
1F							
1G							
1H							
1I							
1J							

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A							
3B							

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A							

4B							
----	--	--	--	--	--	--	--

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A							
5B							
5C							
5D							

Fuente: Elaboración propia.

Por último, se muestra la plantilla (Tabla 22) que integra las treinta y tres variables, una serie de preguntas asociadas a un etiquetado alfabético, y cuyas respuestas obedecen a un código numérico como se ha mencionado anteriormente. Un proceso que facilita el tratamiento en casos de gran volumen informativo y que va a permitir que la muestra resulte representativa, al abarcar la totalidad de las secuencias violentas presentes en la serie de ficción seleccionada como objeto de estudio.

Tabla 22. Herramienta de análisis

Bloque 1. El Personaje

A- Sexo	
1- Varón	2- Mujer

B- Edad			
1- Niño	2- Adolescente	3- Adulto	4- Anciano

C- Implicados	
1- Uno	2- Más de uno

D- Grado de daño manifiesto					
1-No aparece	2- Leve	3- Herido	4- Grave	5- Muerto	6- Ninguno

E- Relación con la víctima					
1- Conocido	2-Desconocido	3- Afectiva	4- Laboral	5-Laboral y familiar	6- Familiar

F- Tipo de Personaje		
1- Protagonista	2- Secundario	3- Ambos

G- Víctima de la agresión			
1- Mujer	2- Hombre	3- Animal	4- Objeto inanimado

H- Edad			
1- Niño	2- Adolescente	3- Adulto	4- Anciano

I- Grado de daño manifiesto					
1-No aparece	2- Leve	3- Herido	4- Grave	5- Muerto	6- Ninguno

J- Relación con el agresor					
1- Conocido	2-Desconocido	3-Afectiva	4- Laboral	5-Laboral y familiar	6- Familiar

K- Implicados	
1- Uno	2- Más de uno

L- Tipo de Personaje		
1- Protagonista	2- Secundario	3- Ambos

M- Finalidad del uso de la violencia				
1- Económica	2- Venganza	3- Afecto	4- Sin finalidad	5- Suicidio

N- Relación entre personaje protagonista y víctima					
1- Laboral	2- Familiar	3-Laboral y familiar	4- Desconocido	5- Conocido	6- Él mismo

Ñ- Relación entre protagonista y agresor.					
1- Laboral	2- Familiar	3- Laboral y familiar	4- Desconocido	5-Conocido	6-Él mismo

Bloque 2. Acción

A- Desenlace de la acción violenta				
1- Muerto	2- Herido	3- Sin daño físico	4- No aparece	5- Herido leve

B. Recompensa directa obtenida por el uso de la violencia	
1- Sí	2- No

C- Presencia de sangre	
1- Sí	2- No

D- Presentación de la violencia como un hecho estético	
1- Sí	2- No

E-Tipo de violencia		
1- Física	2- Sicológica	3- Ambas

F- Introducción de elementos humorísticos	
1- Sí	2- No

G- Violencia explícita	
1- Sí	2- No

H- Hay un castigo por el uso de la violencia	
1- Sí	2- No

I- Relación directa entre el punto de giro y la violencia	
1- Sí	2- No

J- Relación con los plots secundarios	
1- Sí	2- No

Bloque 3. Espacio

A- Lugar						
1-Zona pública	2-Negocio privado	3-Carretera	4- Piso	5-Jardín privado	6-Edificio público	7- Otros

B- Espacio	
1- Exterior	2- Interior

Bloque 4. Tiempo

A- Tiempo en el que se sitúa la acción violenta		
1- Presentación	2- Nudo	3- Desenlace

B- Horario del suceso	
1-Día	2- Noche

Bloque 5. Puesta en escena

A- Recursos sonoros implicados en la acción violenta				
1-Música extradiegética	2-Sonido directo / música diegética	3-Música diegética	4-Sonido directo y música extradiegética	5-Sonido directo

B- Puesta en escena de la secuencia violenta					
1- Planos cortos	2-Planos generales	3-Planos cortos / planos contrapicados	4-Planos generales y cortos	5-Generales, contrapicados y cortos	6.Contrapicados y generales

C- Armas utilizadas en la agresión					
1-Agresión física sin objetos	2-Armas blancas	3-Armas de fuego	4-Objetos no destinados a agredir	5-Agresión física / amenaza con armas	6-Ninguna

D- Uso de la cámara con intención dramática						
1-Grúa	2-Travelling	3-Dolly	4-Cámara fija	5-Cámara al hombro	6-Cámara suelta	7- Otros

Elaboración: Fuente propia

El desarrollo del método cuantitativo constata la necesidad en la elección de una metodología sistemática como el análisis de contenido, que permita

manipular grandes cantidades de información minimizando el error en el recuento de datos.

La segunda parte del proceso desarrolla la utilización de una metodología cuantitativa y cualitativa para establecer un análisis que sea capaz de superar el mero recuento de episodios violentos, con el objeto de comprender el contexto en el que tiene lugar las agresiones desde una visión que aúne los dos aspectos del estudio.

3.5. PROCESO 2: ANÁLISIS CUANTITATIVO Y CUALITATIVO.

La creación de una herramienta analítica para el estudio de la representación de la violencia, no sólo persigue establecer inferencias a partir de la cantidad de agresiones presente en los contenidos de ficción, también tiene como finalidad interpretar el contexto en el que se producen, desde la elección que incluye cinco de los elementos más representativos de la narrativa: el personaje, la acción, el tiempo, el lugar y la puesta en escena. Para este caso concreto, la utilización conjunta de una metodología cuantitativa y cualitativa facilita la comprensión de los datos estableciendo un marco en el que presumiblemente se desarrolla la imagen violenta en las series de ficción. Este proceso de triangulación metodológica permite un acercamiento conjunto al estudio de la violencia, reforzando los resultados obtenidos mediante una interpretación de los significados simbólicos.

Tabla 23. Análisis cuantitativo y cualitativo de los elementos de la narrativa

	Técnica Cuantitativa	Técnica Cualitativa
Personaje	Número de agresiones	Perfil de agresor y víctima
Acción	Características de la acción violenta	Intencionalidad de la agresión
Espacio	Frecuencia de aparición del espacio	Influencia del contexto

Tiempo	Localización de las agresiones	Influencia en la estructura del relato
Puesta en escena	Cuantificación de los elementos del lenguaje cinematográfico.	Objetivo del realizador

Fuente: elaboración propia

Como se puede apreciar en el cuadro 1, la utilización de la técnica cualitativa sirve para completar el recuento de las diferentes categorías que componen los bloques temáticos, dotando de significado los resultados obtenidos mediante la frecuencia de aparición. Los codificadores destinados a la obtención de datos en el bloque referido al *personaje*, hacen un recuento de aquellos que aparecen implicados en las agresiones. Este aporte cuantitativo es completado al establecer un agresor o víctima prototípico en función de sus reiteradas agresiones.

El bloque destinado a la *acción* es el encargado de medir las características de la acción violenta, con el objeto de desentrañar la intencionalidad de la representación establecida en función del tipo de violencia empleado.

El recuento de agresiones asociadas al *espacio* en el que tienen lugar la acción, permite desarrollar conjeturas sobre la influencia del contexto en las agresiones. Del mismo modo, el bloque del *tiempo* localiza las agresiones a lo largo del metraje ubicándolas desde la división aristotélica que distingue entre presentación, nudo y desenlace, con la posibilidad de incidir cualitativamente en la estructura del relato.

Por último, la *puesta en escena* mide la utilización del lenguaje cinematográfico, para desentrañar el objetivo del realizador en función de la utilización de la violencia. Una decisión premeditada y consciente donde el director imprime a la agresión una cualidad determinada.

La aplicación de una metodología cuantitativa viene dada en función de su éxito para obtener datos a través de su valor estadístico, esto va a permitir manejar una gran abundancia de información manteniendo la objetividad y alcanzando un alto grado de exactitud y rigidez al procesar la información. El desarrollo conjunto de los métodos permite establecer conjeturas a partir de unos

resultados numéricos, una utilización que trasciende el exclusivo recuento de violencia presente en las series de ficción.

Tabla 24. Característica principal de los métodos de análisis

Método Cuantitativo	Método Cualitativo
Frecuencia de Aparición	Establecer inferencias

Fuente: elaboración propia

Una vez desarrollado el proceso de cuantificación de la información, se establece el cómputo total de los resultados obtenidos a partir de los 33 codificadores, agrupándolos por temporadas. La utilización de los cuadros de descarga permite que esta selección de los datos facilite acceder a las respuestas de una determinada cuestión a lo largo de las diferentes ediciones de un modo visual. Para esto se ha procedido a la construcción de gráficas que sirvan para marcar la evolución de cada una de las cuestiones establecidas en la plantilla de análisis.

3.5.1. Representación gráfica de la violencia.

Tras el recuento de los resultados mediante la utilización de las metodologías expuestas en el punto anterior, se ha seleccionado una modo de visionado de la información que permita su interpretación, teniendo en cuenta el volumen de datos obtenido tras el análisis de las temporadas incluidas en el objeto de estudio.

En la presente investigación, y tras la obtención de la suma de los resultados de las descargas, se ha optado por la representación mediante la utilización de gráficas que permita un acceso visual directo a la evolución de los codificadores. Donde la representación de la información mediante la inclusión de colores permite diferenciar la relación entre los distintos elementos.

Cada una de las gráficas está precedida de un título identificativo que obedece a las treinta y tres cuestiones que integran la plantilla de análisis, de modo que cada pregunta disponga de una representación individual de la trayectoria del codificador.

Los datos extraídos han sido plasmados en un esquema compuesto por dos ejes, el eje vertical de valores es el encargado de mostrar la frecuencia de aparición del dato informativo que se pretende recabar, frente al eje horizontal destinado a recoger la evolución de las posibles respuestas a través de las diferentes temporadas.

Por este motivo las series de datos poseen colores distintivos que permiten el seguimiento de las respuestas, conteniendo en una sola gráfica la evolución de éstas a lo largo de las diferentes ediciones incluidas en el estudio. La parte inferior de la representación está completada con la inclusión de una leyenda identificativa de las posibles respuestas, así como el número de veces que aparece cada una de ellas agrupadas por temporadas.

El estudio de las treinta y tres gráficas pertenecientes a las cuestiones planteadas en la ficha de análisis, permite extraer conclusiones cuantitativas de un modo directo, a través del recuento de la frecuencia de aparición de los datos informativos. También brinda la posibilidad de extraer inferencias a partir de la interrelación de los resultados, aplicando la metodología cualitativa como se ha hecho referencia con anterioridad.

La información obtenida mediante la aplicación de la herramienta aportada permite establecer conclusiones en función de los principales elementos de la narrativa: el personaje, la acción, el espacio, el tiempo y la puesta en escena. Los datos expuestos a partir de las variables que conforman los bloques temáticos seleccionados marcan el desarrollo de cada una de las cuestiones propuestas que sirven para establecer su interrelación. La aplicación de una metodología de análisis de contenido permite establecer el perfil del agresor y la víctima, así como delimitar las características de la agresión violenta y de su posterior puesta en escena. Del mismo modo, sirve para identificar el espacio físico y temporal en el que se desarrolla la acción violenta.

En esta primera parte se ha establecido los pasos en la construcción del modelo de estudio de la violencia, desde el visionado hasta la creación de la plantilla de análisis, al aplicar el concepto tridimensional de violencia desde los elementos de la narrativa, personaje, acción, espacio, tiempo y puesta en escena pertenecientes a la primera dimensión. Del mismo modo se ha descrito la relación entre la narrativa y la violencia referida en la segunda dimensión, para concluir

en cómo se manifiestan estos conceptos narrativos y la violencia transformados en treinta y tres cuestiones agrupadas en los cinco bloques temáticos.

La estructura del modelo de estudio concluye con la aportación de un libro de códigos que permita convertir las variables y sus respuestas en claves alfanuméricas que faciliten la extracción y el tratamiento de los datos.

Una vez establecidas las partes integrantes de la herramienta se ha procedido a diseccionar la aplicación del modelo de estudio de la violencia mediante dos procesos diferenciados: un primer proceso destinado al análisis cuantitativo para medir la frecuencia de aparición de las variables, y un segundo proceso que combina los métodos cuantitativos y cualitativos mediante la interpretación de los resultados obtenidos.

La aplicación de una herramienta sistemática aporta la posibilidad científica de verificar las conjeturas previas a la investigación, con el propósito de validar o refutar los resultados obtenidos al demostrar la herramienta sobre un objeto de estudio concreto.

PARTE II. ESTUDIO DEL CASO: LOS SOPRANO.

La ficción televisiva norteamericana atraviesa un momento de bonanza creativa que le ha supuesto situarse a la altura de las mejores producciones cinematográficas, desligándose de una serie de prejuicios que han motivado la falta de bibliografía académica capaz de abarcar dicho fenómeno. Para Mikel Onandia (2013) esta nueva generación de series se trata de uno de los fenómenos audiovisuales más relevantes del último siglo, debido a su capacidad para generar literatura crítica comparable a la de cualquier obra literaria o cinematográfica. Hasta el punto de que en la última década se habla de una nueva edad dorada de la televisión, en alusión al concepto acuñado por Robert Thompson en su obra de referencia *Television's Second Golden Age : From "Hill Street Blues" to "ER"* (1996).

El investigador distingue este periodo de creación comprendido entre principios de los ochenta y mediados de los noventa como extensión de la primera etapa televisiva, un momento primigenio marcado por el uso del directo en la concepción de los espectáculos de ficción, en los albores del medio televisivo hasta mediados de los años cincuenta (Onandia, 2013, p. 135).

A finales de los años 90, se ha producido nuevamente un cambio drástico en la creación de contenidos, un alejamiento de la búsqueda de una audiencia masiva en favor de la calidad de contenidos propios como elemento diferenciador. Para Anna Tous (2008) la década de los 80 resulta decisiva para conocer el momento actual, al darse a conocer ciertos síntomas de agotamiento en las principales cadenas generalistas *NBC*, *CBS* y *ABC*, las principales *network* que han transmitido en abierto a través de las ondas hertzianas. Se trata de un momento en el que el monopolio de dichas cadenas sufre la competencia de la televisión por cable que llega al 30% de los hogares (Tous, 2008).

Entre 1998 y 1999 la televisión por cable emite el doble de programación de ficción entre películas y miniseries, distanciándose de las cadenas generalistas que hasta el momento han dominado las principales franjas horarias. El público familiar es el principal receptor de estos productos de ficción que generalmente se estrenan en horario de máxima audiencia, en *prime time*. El problema reside en que estos nuevos contenidos incluyen escenas sexuales y presencia de violencia, de modo que resulta necesario encontrar una audiencia especializada interesada en productos de una calidad superior. Este tipo de series se comienza a gestar para un público más elitista que solicita una temática más atrevida y novedosa dispuesta a pagar por los contenidos.

La televisión por cable de pago centrada en un primer momento en canales temáticos y taquilla de cine cambia su modelo a partir de los ochenta, *HBO*, *Showtime* y *Fox* y comienzan a producir sus propios contenidos acuñando un sello de exclusividad a cada uno de sus productos, una estrategia de diferenciación que pretende mostrar series de ficción con temáticas que hasta ahora habían sido vedadas a la pequeña pantalla (Tous, 2008, p. 3).

Para Concepción Cascajosa (2005) la estrategia de estos canales pasa por contar con contenidos que no estén disponibles en los videoclubs, ya que éste es el único modo de avanzar en el sistema de películas de taquilla que ha comenzado a estancarse. Los canales por cable por primera vez se desligan de tener que contentar a un público mayoritario, es suficiente que su segmento de población acepte la llegada del nuevo producto, una serie que carezca de los encorsetamientos derivados de los periodos de exhibición y permita a los directores mayor margen creativo.

Donde habitualmente el lanzamiento de las series en los canales públicos (networks) ha necesitado una media de diez millones de espectadores para considerarse un éxito, en la televisión por cable (de pago) resulta suficiente con dos o tres millones de un público segmentado por edad género o poder adquisitivo para asegurar su continuidad en antena.

En 1986 la cadena Fox propiedad de Ruper Murdoch certifica a través de una serie de estudios de audiencia el cansancio de un segmento del público descontento con las *networks*, en concreto un tipo de público urbano, de clase media alta, entre los veinticinco y los cincuenta y cuatro años que ansía una programación más atrevida. A partir de aquí el canal comienza a producir sus propios contenidos que buscan la aceptación del público mediante la revisión de géneros tradicionales, con un cambio de enfoque que se sirve de la introducción de protagonistas jóvenes. Del mismo modo *Showtime*, que nace como competidor directo del canal *premium* de *HBO*, realiza su apuesta mediante productos basados en el sexo y la violencia, unos comienzos no demasiado buenos que posteriormente darán sus frutos mediante temáticas poco convencionales (Cascajosa, 2005, p. 13).

En la última década la calidad de las series de televisión ha propiciado un cambio de tendencia que supone la fuga de público y profesionales del cine hacia un medio anteriormente denostado frente a las producciones cinematográficas. Para el teórico de guionistas Robert Mc Kee (Ventura, 3 de Marzo de 2012) el cine no puede competir con la complejidad de los personajes de las series, donde los directores se muestran liberados de las restricciones del medio cinematográfico. Mc Kee se refiere al estudio de la complejidad de personajes como Tony Soprano (interpretado por James Gandolfini) a través de la enumeración de sus contradicciones, estableciendo que sus cualidades pueden llegar a ser superiores a las de un Príncipe Hamlet limitado por su cuatro horas de duración frente a las ochenta y seis que componen el personaje de Tony Soprano.

La investigadora Concepción Cascajosa (2009) hace referencia a esta nueva *edad de oro* como “un momento de la producción televisiva basada específicamente en el género dramático”, debido al éxito recibido por la audiencia frente a la escasa producción de comedias, un hecho significativo al igual que ha sucedido en etapas anteriores (2009, p. 13).

La apuesta de *HBO* en la década de los noventa por temáticas arriesgadas y su posterior éxito a partir de *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO: 1999-2007), marca el comienzo de ese nuevo modo de entender la ficción televisiva, un cambio que establece las bases para el resto de canales eliminando las limitaciones para la creación de nuevas series.

El éxito de *Los Soprano* se debe a su novedosa revisión del género de gánsters, ofreciendo una imagen de la mafia humanizada, alejada de los estereotipos del cine. Un universo de personajes imperfectos y contradictorios preocupados por asuntos mundanos, donde cualquier preciosismo estético queda anulado por la más absoluta cotidianeidad que destilan sus protagonistas. Una serie televisiva que por primera vez convierte al villano en protagonista y conductor del relato, un antihéroe capaz de arrastrar al espectador hacia su particular concepto de la ética.

Una vez establecida la metodología que se va a llevar a cabo para el estudio de la representación de la violencia, en esta segunda parte del capítulo se ha seleccionado la serie de televisión *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO: 1999-2007) para desarrollar el análisis empírico aplicado sobre un objeto de estudio determinado.

La presencia sistemática de imágenes violentas en los contenidos de ficción ha supuesto una normalización de la agresión, una asimilación que convierte la violencia en parte indisoluble de la narración fílmica, de modo que la ausencia de ésta en cualquier contenido resulte reseñable y no al contrario.

El abuso en la utilización de la representación de la violencia traslada a un segundo plano la acción, supeditándola a partir de este aparataje que es la agresión, convertido en aderezo fílmico que persigue atraer la mirada de un espectador cada vez más insensibilizado frente a las agresiones.

En *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007), se produce una hibridación entre el género de gánsters, habitualmente asociado a la violencia, y el drama familiar centrado en las relaciones entre los personajes. Para el profesor Noël Carroll (2009) la serie extrapola los conceptos familiares de *El Padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972) para adaptarlos al formato televisivo, “yuxtaponiendo la vida familiar mundana con la vida de la familia del crimen” (Carroll, 2009, p. 57). Una mezcla que lejos de producir desazón en el público despierta una simpatía paradójica hacia su protagonista caracterizado por su

continua implicación en acciones violentas.

El objetivo de esta segunda parte del capítulo es aplicar el modelo de estudio de la violencia sobre una serie de ficción concreta para establecer su validación metodológica. Unos resultados obtenidos a partir de la aplicación de la herramienta de análisis creada, que permita descomponer el hecho violento procediendo a un análisis pormenorizado de la secuencia agresiva.

La extracción de los resultados va a hacer posible aislar cada una de las variables presentes en las secuencias seleccionadas, con el objeto de establecer un perfil sobre los implicados en las agresiones así como la escenificación del hecho violento en sí mismo.

Unos resultados del vaciado de la totalidad de los capítulos que trazan el desarrollo de las variables a lo largo de las seis temporadas, estableciendo una visión gráfica que mide la evolución de cada uno de los codificadores para la creación de este mapa de la representación violenta.

En el primer epígrafe, denominado *La serie*, se muestra un acercamiento a las características de ésta, haciendo hincapié en el contexto en el que comienzan a surgir productos televisivos de una calidad superior. Un cambio definitivo hacia el nuevo modo de entender la ficción, en un momento en el que los canales de pago crean sus propios contenidos mediante la utilización de estrategias de diferenciación. Del mismo modo se profundiza en ésta a través del *Creador y su obra*, desgranando una filmografía con un denominador común, la creación de personajes complejos en contraposición al formato televisivo habitualmente escorado hacia los caracteres estereotipados.

La estructura y audiencia del contenido permite hacer un seguimiento del ascenso progresivo de las diferentes temporadas en relación con los índices de audiencia, condicionando la persistencia en parrilla desde el éxito cosechado en cada nueva edición.

En la Ficha técnica, se puede constatar la realización coral en este modo de entender la ficción televisiva, con una rotación de realizadores y escritores supervisados bajo la figura del creador como vertebrador de la obra. Un *Reparto* que ha sido desarrollado desde la construcción de cinco esferas de las relaciones: *La familia, Los jefes, Los capos, Los soldados, Los socios y Los amigos*, desde los miembros de la principal familia mafiosa que protagoniza la serie, los Di Meo, a

la que pertenecen Los Soprano.

El último epígrafe está dedicado a la aplicación del modelo propuesto sobre un objeto de estudio concreto que es la serie *Los Soprano*, desarrollando un análisis desde la aplicación del proceso de descarga integrado en el método cuantitativo.

Los *Resultados* numéricos a partir de la codificación previa permite la conformación de gráficas desde la agrupación en cinco bloques temáticos que completan la plantilla en función de los principales elementos de la narrativa: el personaje, la acción, el tiempo, el espacio y la puesta en escena. De modo que sirva para proporcionar un soporte de apoyo visual que facilite la *Interpretación de los resultados*, un último epígrafe destinado a contextualizar la información obtenida mediante el análisis cuantitativo de la información.

3.1. LA SERIE.

Los Soprano es un serie de ficción norteamericana creada por David Chase, un acercamiento a la cotidianidad del mundo de la mafia desde el punto de vista de Tony Soprano (interpretado por James Gandolfini), un mafioso de origen italiano dedicado a la usura y la extorsión. Un protagonista que padece ataques de pánico y decide visitar a una psiquiatra para llegar a la raíz del problema que le impide desarrollar su liderazgo dentro de la banda.

En *Los Soprano*, el director plasma su interés por la mafia y al mismo tiempo vuelca sus experiencias como italoamericano (su apellido es De Cesare) que están presentes en la dualidad entre el sentimiento patriótico que caracteriza a los americanos y la búsqueda de sus orígenes a través de los referentes de la cultura italiana arraigada a sus tradiciones.

Este retorno a la cultura italiana se pone de manifiesto a través de tres factores que interrelacionan las acciones de los personajes y que dan cuenta de su particular idiosincrasia: el concepto de *núcleo familiar*, el uso de la *religión* y la *comida*.

La importancia del *núcleo familiar* responde al origen de los personajes y su arraigo a las tradiciones italianas. Supone un círculo de protección basado en la relación de consanguinidad, una serie determinada de acuerdos tácitos que protegen a cada uno de los miembros al margen de la ilegalidad y sus

consecuencias.

La Religión se muestra como pilar fundamental de la cultura italiana presente en la serie, por un lado como mecanismo para expiar la culpa y conciliar la violencia con los valores y la ética cristiana, y por el otro mediante el apoyo manifiesto a las parroquias con dinero procedente de actividades delictivas.

Por último *la comida* aparece como elemento de interrelación entre personajes y situaciones tanto en lo lúdico como en lo laboral. Es utilizada como obsequio con el objetivo de mostrar gratitud, crear vínculos o pedir algún tipo de favor. De ahí que se lleve a cabo la utilización de restaurantes como espacio de negocios, desempeñando la función de sala de juntas extrapolada al mundo del *hampa*.

Los Soprano ha sido concebida a través de episodios independientes, asemejándose más a la estructura del film que al prototipo de serie de ficción. Su duración habitual por capítulo es de casi una hora, por debajo de la de un largometraje aunque extensa si la comparamos con las series tradicionales. Un metraje más apropiado para desarrollarse a lo largo de la semana lectiva, ajustándose a los tiempos de visionado del espectador medio contemporáneo.

Lo más relevante respecto a su duración es la posibilidad de cerrar las tramas en cada uno de los episodios, manteniendo la asiduidad del televidente debido a la calidad del producto, al contrario del habitual final abierto utilizado para crear fidelidad en la audiencia mediante el habitual continuar.

HBO se ha caracterizado por una cuidada factura integral de sus series de ficción, desde el respeto por los títulos de crédito con un marcado preciosismo en la fotografía, hasta el especial hincapié en la música elegida para la clausura del capítulo. Toda una serie de pautas estéticas que suponen un anticipo visual del contenido de la obra.

Para Patricia Diego González (2005) este modo de hacer ficción con un marcado carácter individual responde a la unificación sobre los roles del creador, guionista y director, ya que “revela la figura del productor ejecutivo, como máximo responsable de los contenidos televisivos, y por tanto la conveniencia de desempeñar este cargo para negociar la renovación de la serie sobre una posición de fuerza” (González, 2005, p. 4). El objetivo es mantener el control creativo, con los guionistas convertidos en elemento imprescindible en la continuación de las

series y el productor como responsable de la permanencia de ésta.

Para este nuevo modo de hacer ficción la figura del director ya no sólo recae en manos del creador de la serie, ahora cada episodio cuenta con nuevos guionistas y realizadores, dotando de individualidad los capítulos pero a su vez supervisados por esa figura única que es el creador de la obra. Con la finalidad de que cada uno de los proyectos disponga de una impronta que les confiera individualidad, un sello de autor que se ha impuesto durante la última década en este nuevo resurgimiento de las series de ficción norteamericanas.

3.2. EL MODELO HBO.

En 1972 la empresa editorial *Time Inc* funda *HBO* (Home Box Office), que representa el primer canal nacional en emisión por cable, surgido en principio para abastecer a la zona de Pennsylvania, y ampliando posteriormente su cobertura a través de las microondas. Tres años después Gerald Levin convierte *HBO* en la primera empresa que transmite a partir del satélite, enviando la señal al resto de suministradores de cable a lo largo del país. En los comienzos de su andadura el canal basa su éxito en el estreno de películas en televisión en cortos espacios de tiempo desde su proyección en los cines, por este motivo las siglas *Home Box Office* hacen referencia a una suerte de “taquilla en casa”, en referencia a los estrenos en televisión. Cuando la llegada del videoclub en la década de los ochenta comienza a agotar el modelo *HBO*, su presidente Michael Fuchs desarrolla una estrategia comercial basada en la exclusividad de los contenidos y en la temática, recurriendo a temas considerados tabúes en la televisión convencional (Cascajosa 2006, p. 25).

La investigadora Concepción Cascajosa alude a la creación del modelo *HBO* a partir de la presentación de su eslogan publicitario “*It’s not TV, it’s HBO*” (no es televisión, es HBO), una estrategia de diferenciación en la que el usuario deja de convertirse en mero espectador para ser considerado cliente. Se establece así la utilización de tramas seriales que exigen la fidelidad y asiduidad del público frente a aquellas episódicas que funcionan como productos individualizados y sin continuidad, elementos que implican también la fidelidad del abonado frente a la laxitud del espectador de canales generalistas (Cascajosa 2006).

Para Anna Tous (2010) este nuevo modelo de producción de contenidos en

HBO se asemeja más a la industria cinematográfica de Hollywood, con una autoría compartida donde creadores como David Chase (*The Sopranos*, HBO, 1999- 2007) o Allan Ball (*Six feet Under*, HBO, 2001- 2005) controlan los diferentes aspectos de la producción manteniendo una libertad creativa absoluta en contraste con el método tradicional en el que las funciones aparecen claramente diferenciadas.

Las nuevas producciones televisivas están formadas por grandes equipos, coordinados por un creador que ejerce de “elemento visible” enfocado a destacar la autoría individual (Tous 2010, p. 128).

Los creadores disponen de mayor libertad temática, incorporando la presencia de sexo y violencia en las tramas al tratarse de un canal *premium* de pago que no emite en abierto. También la disposición de cierta flexibilidad en los tiempos de emisión, traducida en una mayor calidad del contenido que proporciona la emisión de un capítulo por semana en temporadas de trece episodios, en contraste a las imposiciones derivadas de la emisión diaria.

El teórico Robert Thompson (1996) citado por Cascajosa (2006, p. 26) se refiere a algunas de las características que debe reunir este nuevo modo de hacer televisión para ser considerada de calidad.

Las series deben integrar contenidos alejados de convencionalismos, que resulten atractivos para una audiencia media-alta y que estén interpretadas por un reparto coral. También que se sirvan de la hibridación de géneros, y que el peso recaiga sobre la figura del escritor. En definitiva una televisión autoreflexiva, con presencia de memoria, que haga una utilización de temas controvertidos representados de un modo realista y que finalmente obtenga el reconocimiento de la crítica materializado a través de premios (Cascajosa, 2006).

Laia Doménech (2009) en su estudio comparativo de las *Competencias entre plataformas de televisión de pago: El efecto HBO (2009)* apunta a la calidad de las series HBO como factor decisivo a la hora de comprender la penetración de la televisión de pago en España, en concreto “la posesión de contenido de éxito en exclusiva” (Doménech, 2009, p. 4).

La autora sitúa la serie Los Soprano en el origen de este cambio, actuando como catalizador que ha propiciado la innovación y calidad de los contenidos. Principalmente en un momento en el que el incremento de la publicidad en la

televisión en abierto produce un rechazo del público de las generalistas, motivando la migración del espectador hacia plataformas de pago.

Los Soprano ha marcado un hito en la calidad de contenidos posteriores a su fin de emisión el 10 de junio del 2007, exigiendo a *HBO* apuestas arriesgadas que implican poder alterar la máxima que sitúa la pervivencia del contenido en función de la audiencia registrada.

Para Hibai López (2011) resulta significativo que series como *The Wire* (*HBO*, 2002-2008) surgida tras el estreno de *Los Soprano* se haya mantenido a pesar de su baja audiencia, llegando a ser vista en su última temporada por setecientos mil espectadores en una cadena con más de 30 millones de suscriptores (López, 2011, p. 349).

El autor atribuye la persistencia de la serie al deseo de *HBO* por continuar a la vanguardia de la creación, apostando por una narrativa arriesgada donde el autor conscientemente dificulta el seguimiento de las tramas al exigir un esfuerzo por parte del espectador. Una libertad creadora que ha propiciado uno de los periodos más fructíferos para la industria televisiva, donde David Chase queda erigido como artífice de una producción colectiva que abandera el modelo *HBO*, siempre representado a partir de la figura individualizada de su creador (López, 2011).

3.3. EL CREADOR Y SU OBRA: DAVID CHASE.

David Chase nace el 22 de agosto de 1945 en Vermon (Nueva York), aunque desarrolla su infancia en Nueva Jersey, lugar escogido por el director para ubicar la residencia de las familias mafiosas. Del mismo modo, es descendiente de emigrantes italianos, al igual que los personajes de la serie, puesto que su apellido original es De Cesare convertido posteriormente en Chase (IMDB, 2013).

Sus comienzos son como escritor para televisión a principios de los años setenta, donde su primer éxito como guionista llegaría trabajando para la *NBC* con *Los casos de Rockford* (*The Rockford Files*, *NBC*, 1974-1980), protagonizada por James Garner en el papel del detective Jim Rockford. Una serie sobre un estafador acusado de un crimen que no ha cometido, y su posterior reinserción convertido en detective privado que trabaja desde su caravana en las playas de Malibú. En 1978 *Los casos de Rockford* logra un Emmy a la mejor serie dramática, donde David

Chase comparte la labor de guionista en un trabajo coral que implica a escritores como Stephen J. Cannell o Roy Huggins (TVGuide, 2013).

Dos años después obtiene su segundo Emmy por el guión de *Off the strip Minnesota* (Lamont Jonson, 1980), una largometraje creado específicamente para la televisión. La película narra la historia de una mujer que decide regresar a casa de sus padres para recuperar su vida pasada, tras haberse marchado durante su juventud dedicándose a la prostitución (Filmaffinity, 2013).

Durante la década de los ochenta Chase se dedica principalmente a escribir para televisión e intentar introducirse en el medio cinematográfico a través de sus guiones, hasta ahora un territorio vedado para la gente que proviene de la pequeña pantalla.

Será a partir de los años noventa cuando David Chase cree una de sus obras más emblemáticas, *Northern Exposure* (CBS, 1990-1995) estrenada en España bajo el título de *Doctor en Alaska*.

La serie cuenta Las vicisitudes de un médico urbanita de Nueva York, el Doctor Joel Fleischman (interpretado por Rob Morrow), un recién licenciado que se ve obligado a ejercer la medicina en un pueblo remoto de Alaska (Cicely) para devolver al estado el coste de sus estudios de medicina.

Durante los comienzos de su emisión, la CBS programa la serie durante el verano, sin aguardar una acogida entusiasta por parte del público, pero tras los ocho primeros capítulos su emisión es trasladada al periodo primaveral convirtiéndose en uno de los veinte programas más vistos. Una de las características principales de la serie es la creación de caracteres con una utilización de personajes secundarios *redondos* en los que se vislumbra el universo y las motivaciones que impulsan a cada uno de ellos, algo que el director aplicará posteriormente en *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO: 1999-2007).

Para Concepción Cascajosa (2005) parte de ese éxito reside en mostrar “una pequeña comunidad como microcosmos en el que reflexionar sobre las relaciones humanas”, a través de una exaltación del costumbrismo de las zonas rurales así como la multiculturalidad presente en la serie (Cascajosa, 2005, p. 54).

Por este motivo lo que en principio surge como una serie destinada al periodo estival con el objetivo de llenar la parrilla, pasa a convertirse en una de las obras más relevantes de principios de los noventa.

Pero será a partir de 1999, antes de la posterior adquisición de *HBO*, cuando la cadena *FOX* financie a David Chase la producción del capítulo piloto de *Los Soprano*, un resultado que posteriormente descartaría al considerar el contenido como demasiado arriesgado.

Su último trabajo tras el éxito de *Los Soprano* ha sido su primer largometraje cinematográfico, *Not Fade Away* (David Chase, 2012) en el que cuenta de nuevo con James Gandolfini. La cinta transcurre en los años sesenta, y narra la historia de un grupo de rock de Nueva Jersey que trata de abrirse paso en panorama musical aunque sin lograr un verdadero éxito que les convierta en un grupo de referencia (Filmaffinity, 2013).

Es la primera película escrita y dirigida por David Chase y su incursión definitiva en el mundo del cine tras su paso forzoso por el mundo de la televisión, en su utilización como plataforma hacia la industria cinematográfica.

En *Los Soprano* el director exhibe su marcado interés por la mafia con un conocimiento detallado de las familias y sus tradiciones, al mismo tiempo vuelca sus raíces como italoamericano, incorporando dos elementos decisivos en su vida, la traumática relación con su madre y las repetidas visitas a la consulta del psiquiatra desde su juventud como el propio autor asegura en sus entrevistas (Clarín, 2004).

De este modo las sesiones con su terapeuta se convierten en la escena más recurrente a lo largo de la serie, vertebrando cada uno de los capítulos transversalmente en una estructura formada por seis temporadas, en las que la Doctora Melfi desgrana su traumática relación materna en concordancia con la vida de su creador.

3.4. ESTRUCTURA Y AUDIENCIA.

La consolidación de *Los Soprano* ha sido un proceso progresivo, una ascensión que ha supuesto el afianzamiento de la audiencia alcanzando los picos más significativos al cierre de cada una de las temporadas. Al contrario de lo ocurrido en *The Wire* (*HBO*, 2002-2008), donde las pérdidas de espectadores no han condicionado la financiación de futuras temporadas, empujados por mantener los estándares de calidad de *HBO* aún en detrimento de la audiencia (El Mundo, 13 de junio de 2007).

Por el contrario en *Los Soprano*, el éxito de la serie ha residido más en la fidelidad de los suscriptores que en el apoyo de la crítica especializada encargada de apuntalar el éxito de la obra de Chase.

La primera temporada de la serie *Los Soprano* llega a las pantallas el 10 de enero de 1999, compuesta por un total de 13 episodios que finalizan su emisión el 4 de abril de 1999 con una media de 3,46 millones de espectadores contabilizados por la consultora de medios *Nielsen Media Reserch* (Chicago Tribune, 9 de marzo del 2006).

A partir del éxito obtenido en esta primera entrega, siempre teniendo en cuenta su condición como canal de pago, se estrena una segunda temporada el 16 de enero del 2000, con una estructura similar de 13 episodios que finalizan su emisión el 9 de abril del 2000 con una audiencia media de 6, 62 millones de espectadores, una cifra que muestra un claro incremento que tiende a consolidar el producto. A partir de la emisión del segundo capítulo, el canal *HBO* constata un aumento del número de socios cuantificado en 650.000 nuevas suscripciones, atribuido a la fidelidad de la audiencia sobre la serie *Los Soprano* (El País, 5 de octubre del 2008).

La tercera entrega da comienzo el 4 de marzo de 2001, con una estructura similar de 13 episodios que logra establecer un record para las cadenas de pago al superar en dos de los capítulos los 11 millones de espectadores por encima de canales que mantienen su emisión en abierto como el caso de *NBC*. El último capítulo cierra la temporada el 20 de mayo del 2001 con una audiencia de 8,87 millones que mantiene el crecimiento progresivo desde su comienzo en enero de 1999 (El País, 8 de marzo del 2001).

El 15 de septiembre del 2002 el estreno de la cuarta temporada de la serie *Los Soprano* consigue 13,4 millones de espectadores, situando el programa por encima del resto de la parrilla televisiva, un hito histórico para *HBO* teniendo en cuenta su condición como canal de pago *premium*. El 8 de diciembre de 2002 se cierra la emisión de los trece capítulos con una media de 10, 99 millones de espectadores, de nuevo por encima de la edición anterior.

La quinta temporada de *Los Soprano* llega a las pantallas el 7 de marzo de 2004, y ya en su primer capítulo establece un record que convierte el episodio "*Los dos Tonys*" con 12,1 millones de espectadores en el capítulo más seguido de

toda la serie. La temporada se despide el 6 de junio de 2004, con una cifra media sensiblemente inferior a la registrada en la temporada anterior, 9,80 frente a los casi 11 millones de espectadores conseguidos en la cuarta entrega.

La primera parte de la sexta temporada de la serie *Los Soprano* se emite el 12 de marzo del 2006, narrativamente han pasado dos años, y su estructura por primera vez difiere a la del resto de temporadas. Está compuesta por dos partes diferenciadas, aunque unidas por la continuidad argumental. En total suman 21 episodios, la primera que alcanza hasta el capítulo 12 (emitido el 4 de junio) y la segunda hasta el episodio 21, que oficialmente certifica el final de la serie el 10 de junio del 2007, con una media de 8,23 millones de espectadores.

El último capítulo de la serie registra 11,9 millones de telespectadores, la audiencia más alta conseguida por un episodio desde el estreno de la quinta temporada el 7 de marzo con un total de 12,1 millones de personas (El Mundo, 13 de junio de 2007).

En mayo del año 2000 la serie *Los Soprano* (HBO, 1999) llega a las pantallas de España precedida por el éxito cosechado en Estados Unidos, donde ya ha finalizado la segunda temporada y el director David Chase ha firmado 26 nuevos capítulos que extienden previsiblemente su continuidad hasta el 2002.

Las críticas como las del *New York Times* se refieren a la obra de Chase como posiblemente el mejor producto de la cultura popular en los últimos 25 años, aduciendo que se trata de un referente para la televisión culta de calidad (El País, junio de 2007).

El canal de pago *Canal plus*, en codificado, estrena la serie a las diez y cuarto, sin publicidad y en horario *prime time* siguiendo el ejemplo de HBO. Inaugura la temporada con dos capítulos emitidos el domingo siete de mayo y a partir de aquí uno semanal hasta completar un total de 13 episodios que componen la primera temporada.

Para el público de las cadenas generalistas el miércoles 28 de marzo del 2006, *La Sexta* estrena en abierto la primera temporada de *Los Soprano*, en horario *prime time* a las 22.00 horas y coincidiendo con su inauguración como canal en abierto. La emisión de *Los Soprano* tras su éxito en Estados Unidos, persigue servir como anticipo de la futura parrilla televisiva del canal, estableciendo unos parámetros de calidad ejemplificados a través de una cuidada factura técnica

extensible a cada uno de los segmentos presentes en la producción de la serie (Fórmula TV, 2006).

3.5. FICHA TÉCNICA.

Los Soprano, al igual que el resto de productos HBO, cuenta con un equipo claramente compartimentado en sus funciones, aunque con un marcado individualismo centrado en la figura del creador David Chase responsable de supervisar el resultado de cada uno de los guiones así como la puesta en escena de los capítulos.

En las series de televisión norteamericanas se produce un fenómeno de reagrupación de funciones en torno a la figura del creador, que a su vez realiza labores como guionista y director. Para José M^a Villagrassa (1992), citado por (González, 2005, p. 12) esta unificación responde al concepto de serialización, agrupando los conceptos e ideas argumentales y ajustándose a las necesidades de producción, un modo de mantener el control final de la obra dentro de unos parámetros creativos (González, 2005).

Dentro de la ficha técnica se puede apreciar la presencia de directores y guionistas cercanos al creador, o incluso algunos de ellos que a su vez participan como intérpretes. Actores como Steve Buscemi, que interpreta a Tony Blundetto, primo del protagonista Tony Soprano y que alterna la interpretación con la dirección de algunos de los episodios más premiados como *Pina Barrens* (Cap. 11, Temp. 3). Del mismo modo, directores de cine como Peter Bogdanovich que compatibilizan la dirección de capítulos con su papel en la serie como el *Doctor Elliot Kupferberg*, amigo y terapeuta de la *Doctora Melfi*. Y por último la presencia continuada en los guiones de Michael Imperioli, que interpreta al personaje de Christopher Moltisanti y es el responsable de cinco de los capítulos de la serie: *Todo el mundo sufre* (Cap. 6, Temp. 4), *Marco Polo* (Cap.8, Temp. 5), *Desde dónde hasta la eternidad* (Cap. 9, Temp. 2), *El mozzarella chivato* (Cap. 9, Temp.3) y *Cristóbal* (Cap.3, Temp. 4) (HBO, 2013).

En la ficha técnica se observa la aparición continuada del creador en las diferentes funciones a las que se ha hecho referencia previamente, como productor, guionista y director. Los guiones de apertura de temporada aparecen firmados por David Chase, al igual que la dirección y escritura del episodio piloto

junto a aquellos que sirven de cierre en cada una de las temporadas. De este modo el director marca el pulso narrativo de la serie estableciendo un control absoluto sobre las líneas argumentales así como los aspectos creativos. La presente ficha técnica evidencia la diversidad en el reparto de funciones al que se ha hecho alusión así como la reiterada presencia de su creador David Chase.

Tabla 25. Ficha técnica

Productores	Guionistas	Directores
David Chase (Creador y productor ejecutivo)	David Chase	Alan Taylor
Mathew Weiner (Productor ejecutivo)	Diane Frolov	Danny Leiner
Martin Bruestle (Productor)	Andrew Schnieder	John Patterson
Brad Grey (Productor ejecutivo)	Terence Winter	Tim Van Patten
Henry J. Bronchtein (Co-Productor ejecutivo)	Matthew Weiner	David Nutre
Gianna Smart (Productora)		Mike Figgis
Ilene S. Landress (Productor ejecutivo)		Steve Buscemi
Diane Frolov (Productora supervisora)		Steve Shill
Scout Hornbacher (Co- Productor)		Rodrigo Garcia
		Jack Bender
		Allen Coulter
		Peter Bogdanovich
		David Chase

Fuente: elaboración propia.

Al marcado control del creador David Chase por las funciones de los aspectos técnicos, se une una cuidada elección del reparto haciendo hincapié en la preocupación por la complejidad de los personajes secundarios. Para el presente trabajo de investigación la importancia sobre el conocimiento de cada uno de los

personajes reside en sus relaciones entre las diversas familias, por este motivo se ha procedido a desglosar algunas de sus principales características de sus miembros.

3.6. EL REPARTO.

Como ya se ha matizado con anterioridad, La serie Los Soprano destaca por la presencia de un reparto coral en el que destacan las individualidades de cada uno de los personajes así como el marcado preciosismo en la caracterización de éstos por parte de su creador David Chase, un reparto definido por la complejidad inherente a sus contradicciones. La autora Concepción Cascajosa (2005) se refiere a la capacidad de Chase para crear personajes secundarios, priorizándolos sobre la importancia de la trama como ya sucediese en su anterior éxito *Doctor en Alaska (Northern Exposure: CBS, 1990-1995)*, donde se servía de un reparto que integraba diversas generaciones caracterizado por la “excentricidad y multiculturalidad de los personajes” (Cascajosa (2005, 54).

Para llevar a cabo la selección de los caracteres incluidos en la descripción se ha tenido en cuenta la relevancia otorgada por la página oficial de HBO. En la misma destaca la presencia de un gran número de personajes secundarios a los que se otorga una importancia comparable a los protagonistas principales que conforman las familias Soprano y Di Meo. Del mismo modo se ha establecido un perfil identificativo entre actor y personaje para conocer las identidades de quienes dan vida al reparto (HBO, 2013).

3.6.1. La familia Soprano.

Aunque la serie haga referencia a la familia Soprano, se podría afirmar que el protagonista indiscutible de la serie al completo es el propio Tony Soprano, (interpretado por James Gandolfini). Tony es el jefe en funciones de la familia Di Meo, la más importante de Nueva Jersey. Una familia creada en los años cincuenta por el que se conoce como el primer jefe oficial, Dominic Ercoly, conocido como “Eckey”, y de la que una década después formarían parte los hermanos Johnny Boy (interpretado por Giovanni Francis) y Corrado (interpretado por Dominic Chianese).

Tony Soprano (interpretado por James Gandolfini) es hijo del Capo Jhonny Boy y Livia, una madre controladora y posesiva que culpa a su hijo de querer apartarla de su vida. Tony está casado con Carmela y tiene dos hijos, Meadow y Anthony. El principal problema de Tony reside en sus ataques de pánico, una situación que dificulta su liderazgo y que le impulsa a ponerse en manos de la Doctora Melfi.

Carmela (interpretado por Edie Falco) es la esposa de Tony Soprano, una mujer de origen italiano dedicada al cuidado de sus hijos y labores del hogar. Ha cursado estudios superiores de económicas y al contrario que su marido no proviene del mundo del hampa, ya que su familia se ha dedicado a actividades relacionadas con la carpintería y la construcción.

Meadow Soprano (interpretado por Jaime-Lynn Sigler) es la hija mayor de Tony y Carmela, la más inteligente de los dos hermanos y una buena estudiante universitaria en Columbia. En un primer momento interesada por la medicina, aunque posteriormente decidida a cursar estudios de derecho. Conocedora de las actividades delictivas de su familia, destaca por su coherencia para abordar aspectos relacionados con la Mafia, en contraposición a su hermano *Anthony Soprano Junior* (interpretado por Robert Iler)

Conocido como "AJ", es el hijo menor de Tony y Carmela, un adolescente con tendencia a la depresión que no logra orientar su futuro profesional. A lo largo de las seis temporadas destaca su enconada relación con docentes y compañeros así como su escaso interés por cualquier tipo de actividad laboral.

El miembro más joven de los Soprano ha desempeñado trabajos como vendedor de pizzas, empleado de la construcción y asistente cinematográfico. Su tendencia a la frustración y marcado pesimismo le ha empujado en una ocasión al intento de suicidio tras la ruptura con su última novia en la temporada final.

Tonny Blundetto (interpretado por Steve Buscemi) es el primo más cercano de Tony, un verdadero amigo de la infancia que vio truncada su carrera dentro de la familia al ingresar en prisión a los 28 años. Después de 15 años arrestado su objetivo principal es trabajar como masajista así como alejarse de los negocios turbios, una actividad que no llegará a materializar debido a su pasado en la familia.

Janice Soprano (interpretada por Aida Turturro) es la hermana pequeña de

Tony Soprano, una mujer con un marcado carácter que asesina a su pareja tras sufrir malos tratos. Es madre de un hijo del que hace escasas referencias y trabaja en una cafetería en Seattle. Cuando la Madre de Tony Soprano se encuentra incapacitada para vivir sola, Janice trata de apoderarse de la herencia aduciendo la necesidad de cuidar de ella en la casa.

Livia Soprano, (interpretado por Nancy Marchand) es la viuda de Johnny Boy, y favorita de Junior Corrado. La madre de Tony Soprano es una mujer alejada de la maternidad y la vida doméstica, un personaje manipulador que trata de matar a su propio hijo a través de Junior para vengar el hecho de haberla internado en una residencia para ancianos.

3.6.2 Los “Jefes” de la familia Di Meo.

Desde el nacimiento de la familia en los años cincuenta, a lo largo de la serie han aparecido documentados tres Jefes: Jackie Aprile, Junior Corrado y Tony Soprano. De modo que el precursor de la familia, Domenico Ercole Di Meo sólo aparezca reseñado a través de los protagonistas que sucesivamente ocuparán el cargo.

Jackie Aprile (interpretado por Michael Rispoli) es el *Jefe* en la primera temporada aunque de modo breve, puesto que muere de cáncer al comienzo de la serie sin posibilidad de desarrollar su liderazgo. Para el protagonista principal Tony Soprano será a partir de la 6ª Temporada cuando alcance el mayor escalafón, hay que recordar la estrategia urdida por Tony para utilizar a su tío Junior como parapeto de los federales cediéndole el puesto de *Jefe*.

Corrado Soprano (interpretado por Dominic Chianese), más conocido como “Junior” pertenece a la familia de los Di Meo, es el hermano mayor del padre de Tony Soprano, Johnny Boy, y *Jefe* durante las cinco primeras temporadas hasta su reclusión en casa y posterior enajenación

Desde el comienzo trata de desplazar a su sobrino enfrentándose a él por el control de las familias, aunque finalmente es éste quien le ofrece el puesto situándole en el punto de mira del FBI. Bajo arresto domiciliario continua sus negocios hasta que enferma de alzheimer y dispara a Tony hiriéndole de gravedad.

3.6.3. Los “Capos” de la familia Di Meo.

El término *capo* dentro de las familias ha derivado en el de *capitán*, para designar a aquellos miembros de la banda que operan por debajo del jefe, y que además cuentan a su vez con una serie de soldados que obtienen su participación y comisiones en los negocios a cambio de su lealtad realizando trabajos a pie de calle.

Paulie Gualtieri (interpretado por Tony Sirico) es el capo más supersticioso de la familia, un personaje con profundas raíces religiosas que se mantiene alejado de las relaciones femeninas. Aunque atraviesa una crisis económica que le impulsa a alejarse de Tony Soprano, finalmente se descubre como uno de los personajes más fieles a la familia Soprano unido por una doble relación afectiva-económica que afianza su lealtad. Es ascendido de soldado a capo durante la 2ª Temporada y finalmente en la última temporada se convierte en subjefe de Tony Soprano tras la guerra contra la familia de Phill Leotardo.

Christopher Moltisanti (Interpretado por Michael Imperioli) es hijo de “Dickie” y Joanne Blundetto, primo de Carmela y sobrino de Tony Soprano quien le otorga un tratamiento de familia por respeto a su padre muerto durante su infancia.

Moltisanti comienza como asociado en la 1ª Temporada, asciende a *soldado* en la 3ª Temporada y por último *capo* en la última temporada hasta que es asesinado por su tío Tony Soprano. Es uno de los personajes más fieles a Tony Soprano y una de las personas en las que piensa para sucederle en el puesto antes de que su adicción a la cocaína acabe con su carrera en la banda.

Christopher mantiene una relación con Adriana La Cerva hasta su asesinato, perpetrado por actuar como informante para el FBI. Como miembro de la familia Di Meo regenta un club, trabaja como asociado de las familias Di Meo-Soprano y ejerce como productor musical y cinematográfico.

Adriana La Cerva, (interpretado por Drea de Matteo) es la última mujer de Chris Moltisanti, una joven atractiva empleada del restaurante Vesubio y adicta a la cocaína y al lujo. También ha compartido la gerencia del club junto a su prometido hasta el 2001, cuando es asesinada por miembros de la familia Soprano.

Ralph Cifaretto (interpretado por Joe Pantoliano) es un personaje sarcástico y violento, el único capaz de matar a una bailarina embarazada de su propio hijo en la puerta del local de alterne *Bada Bing*. Tras su ascenso como capitán en la Temporada 4ª las relaciones con Tony Soprano se van complicando, hasta que Ralph decide matar un caballo que posee junto con Tony para cobrar el seguro, acción que propiciará su muerte a manos del propio Tony.

Michele "Feech" La Manna, (interpretado por Robert Loggia) es uno de los personajes míticos de la mafia de Nueva Jersey, un histórico de la banda coetáneo de Jhonny Boy y Corrado. Después de una larga estancia en prisión, Tony Trata de devolverle al negocio entregándole la gestión de mesas de juego como Capo, pero Feech no está dispuesto a ser un subordinado de Tony, de modo que trata de adentrarse en los negocios de éste arrebatándole parte de las ganancias.

Por último *Richie Aprile*, (interpretado por David Proval) es el hermano de Jackie Aprile, también tío de Jackie Aprile y Adriana La Cerva. Se trata de uno de los personajes más violentos de la familia, un soldado que sugiere pactar con Junior para hacer desaparecer a Tony Soprano en un intento por imponer las normas de la antigua escuela de New Jersey. Ritchie, tras pasar una larga temporada en la cárcel reanuda su antigua relación con la hermana de Tony Soprano, quien acabará disparándole tras sufrir sus malos tratos.

3.6.4. Los "Soldados" de la familia Di Meo.

Los *soldados* son los encargados de llevar a cabo las acciones denominadas como trabajo sucio, relacionadas con el cobro de comisiones, así como los ajustes de cuentas por incumplimiento en las relaciones contractuales establecidas con cada uno de los diferentes *capos*. Dentro de la familia Di Meo cada uno de los soldados trabaja para uno de los capitanes, aportando su pertinente comisión derivada de los derechos de explotación sus negocios.

Aunque el personaje de *Silvio Dante* (interpretado por Steven Van Zandt) destaque como consejero de Tony, sus comienzos en la familia son en el puesto de soldado a las órdenes de éste, aunque el inminente ascenso de Tony le coloque en el puesto de *consiglieri* que mantendrá hasta la última temporada en la que es herido de gravedad.

Destaca por regentar el club de striptease *Bada Bing*, además de sus

reiteradas interpretaciones de Al Pacino a partir de la filmografía sobre la mafia. Es un hombre de gran fidelidad en el entorno de Tony Soprano y que mantiene fuertes vínculos familiares con su esposa e hijos.

Del mismo modo es el encargado de gestionar el club, una de las tapaderas utilizadas por las familias, así como lugar de reuniones de Los Soprano.

Su tarea más importante reside en desempeñar el cargo de *consigliere*, aconsejando en la toma de decisiones a Tony Soprano, debido a su templanza y su carácter ecuánime respecto a los negocios entre familias.

Bobby "Baccala" (interpretado por Steven R. Schirripa) desempeña el cargo de soldado de la familia Di Meo, a las órdenes de Corrado hasta la caída y reclusión de este último. Tras trabajar para la familia Soprano asciende a Capo y mantiene una relación sentimental con Janice, la hermana de Tony Soprano que se acerca a él para aliviarle en la muerte accidental de su mujer.

Sal Bompensiero "BIG Pussy", (interpretado por Vincent Pastore) es uno de los soldados más leales y cercanos a Tony, padrino de sus hijos y hombre de confianza que pasa a ser informante del FBI para no acabar en prisión. Tras conocer la traición cometida a la familia Soprano es asesinado a manos de sus compañeros Tony, Silvio y Paulie.

Furio Giunta, (interpretado por Federicco Castellucio) es el único miembro de la familia Soprano nacido en Nápoles, un soldado reclutado en uno de los viajes de Tony que trabaja temporalmente en el restaurante de Artie Bucco hasta obtener la nacionalidad. Ayudante personal de Tony y guardaespaldas, Furio regresa a Italia al enamorarse de Carmela, la mujer de su jefe.

Vito Spatafore, (interpretado por Joe Gannascol) forma parte de los hombres de Cifaretto, dedicado exclusivamente a los negocios de construcción y al control de los sindicatos. Cuando su homosexualidad es descubierta se ve obligado a huir, pero su falta de aceptación a sí mismo le hace regresar para morir más tarde a manos de su primo Phil Leotardo, incapaz de perdonar la homosexualidad en un miembro de la banda.

Eugene Pontecorvo, (interpretado por Robert Funaro) es uno de los fieles a Cifaretto, un personaje familiar que adquiere el puesto de soldado al mismo tiempo que Moltisanti. Cuando recibe una herencia que le hace plantearse la salida de la banda, esta nueva situación le hará optar por el suicidio ante la

imposibilidad de afrontar el problema con las diferentes familias.

Patsy Parisy, (interpretado por Dan Grimalodi) en los comienzos Parisy forma parte del equipo de Junior hasta pasar más tarde a las filas de Paulie Gualtieri. Destaca por sus problemas personales con Tony Soprano de quien sospecha ha matado a su hermano, conflicto que le llevará a tratar de asesinarle en el jardín de su casa.

3.6.5. Los “socios” de la familia Di Meo.

Las relaciones entre las diferentes familias mafiosas vienen marcadas por su situación geográfica, estableciendo una suerte de franquicia que de un modo similar se viene desarrollando en cada una de las ciudades. Por este motivo se ha incluido el concepto de “socio” para referirse a personajes relevantes que quedan fuera de la familia Di meo al operar en Nueva York, aunque mantengan negocios conjuntos con la familia de New Jersey donde su ubica la mayor parte de la serie.

Johnny “Sack” Sacramoni, (interpretado por Vince Curatola) es uno de los aliados de Tony Soprano, un personaje cuya principal ambición reside en estar al frente de la familia en el área de Nueva York. Su mayor debilidad reside en las críticas y mofas del resto de capitanes sobre el físico de su mujer, asunto que acabará enconando las relaciones entre las diferentes familias.

Phil Leotardo, (interpretado por Frank Vincent) desempeña el cargo de Capitán, es uno de los hombres fuertes de la familia Lupertazzi, que fue enviado a prisión en los años ochenta en una escalada de detenciones contra la mafia. Tras su puerta en libertad y el fallecimiento de Carmine, Phil se une a Sacramoni haciéndose con el control de la familia y desplazando al hijo de Carmine.

Carmine Lupertazzi, (interpretado por Tony Lip) es el Jefe de todos los capos en Nueva York, un representante de la vieja escuela, coetáneo de Junior y socio de las familias de Nueva Jersey. Cuando Carmine sufre un derrame cerebral se desata la guerra por su sucesión, que enfrenta a su hijo Little Carmine, un hombre ajeno al funcionamiento interno de la organización y el subjefe de Lupertazzi Johnny Sack

Little Carmine Lupertazzi, (interpretado por Ray Abruzzo), el hijo de Carmine vive en Miami, alejado de los negocios de su padre y centrado en el lujo de una

vida confortable. Tras la muerte de éste intenta sin éxito retomar las riendas de un negocio para el que no está preparado y del que finalmente huirá.

3.6.6. Los “amigos” de Tony Soprano.

Artie Bucco, (Interpretado por John Ventimiglia) es amigo de la infancia de Tony Soprano”, Chef y propietario del restaurante Vesubio, uno de los favoritos de Tony y el lugar donde se cierran algunos de los acuerdos entre familias. Aunque conoce algunas de las actividades delictivas de sus clientes, nunca llega a involucrarse en ningún negocio de la familia Soprano.

Charmaine Bucco, (interpretada por Kathrine Narducci) es la esposa de Artie Bucco y co-propietaria del restaurante Vesubio, amiga de la infancia de Carmela y pareja de Tony Soprano en el pasado. A pesar de su de amistad con Tony y Carmela, la dueña del Vesubio no aprueba los negocios de éstos así como la amistad entre su esposo y Tony.

Jennifer Melfi, (interpretada por Lorreine Bracco) es Doctora en Psiquiatría, trabajadora por cuenta propia y médico encargada de tratar las crisis de Tony Soprano. Es una mujer volcada en su vida profesional, con una esfera sentimental reservada, y aunque las alusiones a sus relaciones son escasas se sabe que está divorciada con un hijo que cursa estudios en la universidad. Al margen de la relación estrictamente profesional entre Tony y su terapeuta, la tensión sexual entre ambos se convierte en una de las principales tramas a lo largo de la serie.

Rosalie Aprile, (interpretada por Sharon Angela) es la amiga principal y la confidente de Carmela, viuda de Jackie Aprile antiguo Jefe de New Jersey y pareja temporal de Ralph Cifaretto. Tras la muerte de su hijo Jackie Junior por asuntos de drogas, se ve sumida en una depresión que acaba por alejarla de su actual pareja Cifaretto.

Hesh Rabkin, (interpretado por Jerry Adler), tras haberse dedicado a la producción musical durante los años 50 y 60 subsiste a través de los derechos de autor propiciados por algunos de los éxitos musicales de la época. Ha desempeñado el cargo de hombre de confianza del padre de Tony Soprano, del mismo modo que se dedica ahora a las labores de asesoramiento para el hijo.

Gloria Trillo,(interpretado por Annabella Sciorra) es la amante de Tony

Soprano, una mujer temperamental que posee un marcado carácter bipolar. Trabaja como vendedora de coches de lujo y al contrario que las habituales *goomar* de Tony es una mujer independiente que prefiere los encuentros sexuales frente a la monotonía de la pareja. Se podría decir que es la amante más significativa en los escarceos de Tony Soprano, no sólo por su marcada personalidad, sino por su suicidio a raíz de desfigurarse la cara tras un accidente. Un hecho que perturbará profundamente al propio Tony al admitir éste su parte de responsabilidad en el suceso.

La importancia a través del desglose de un gran número de personajes a pesar de su condición de secundarios, guarda relación con el carácter intrincado de las relaciones que les une, no sólo mediante lazos familiares sino a partir de nexos económicos extrapolables al ámbito de lo genealógico, donde familia y negocio forman una unidad indivisible.

Esta riqueza en la utilización de los personajes ha sido también una de las claves del éxito de la obra, entendida como un producto redondo al margen de la complejidad de su protagonista, Tony Soprano. Una impronta sobre cada uno de los personajes que se ha visto recompensada por el reconocimiento de la crítica especializada, materializándose a través de los numerosos galardones obtenidos durante su emisión.

La serie de televisión Los Soprano ha acumulado desde su primera fecha de emisión el 10 de enero de 1999, un total de 5 Globos de Oro, 86 premios de diversas categorías y 217 nominaciones (IMDB, 2013). También está incluida entre las diez series que más Emmys ha obtenido en la historia de la televisión con 21 galardones.

La obra creada por David Chase ha sido considerada como la serie mejor escrita de la historia, encabezando una lista de 101 series de televisión publicada por el Sindicato de Guionistas de los Estados Unidos (Writer Guild of America) (El Mundo, 3 de junio de 2013). El último premio recibido, como mejor serie de la historia y su posterior reposición en HBO tras la muerte de su actor principal, James Gandolfini, certifica una sucesión de reconocimientos que ha contribuido a la aparición de una literatura crítica basada específicamente en la serie como material de estudio académico con libros como *This thing of ours: investigating the Sopranos* (Lavery 2002).

La enumeración de la totalidad de los premios recibidos ha sido integrada como anexo, y se ha llevado a cabo estableciendo un orden cronológico que abarca desde su comienzo de emisión en 1999 hasta el último premio otorgado por el Sindicato de escritores en el 2008, ya concluida la última temporada de la serie en junio del 2007. Del mismo modo se ha procedido a seleccionar los galardones más importantes como muestra representativa, recogiendo la reseñas sobre un total de 67 premios y descartando las numerosas nominaciones.

La obtención de galardones por parte de la crítica especializada se ha convertido en uno de los requisitos imprescindibles en la valoración final de la obra, considerada por el especialista en ficción televisiva Robert Thompson como una de las principales características que debe reunir una serie para ser considerada televisión de calidad (Thompson, 1996).

El renacimiento de esta *edad de oro* de las series de televisión no puede llegar a comprenderse desde un punto de vista unilateral como un fenómeno aislado, sin tener en cuenta el contexto en el que se han desarrollado en la última década las *networks* y los canales de pago. La creación de productos de una calidad superior se une al encuentro de una audiencia que demanda mayor complejidad argumental y psicológica a través de la composición de sus personajes. Una labor artística y creativa que no habría sido posible sin la aparición de la figura del creador- productor, donde por primera vez el director tiene un control absoluto que unifica los aspectos creativos y económicos así como los tiempos en la serialización durante la producción.

Para Edisa Mondelo y Alfonso Cuadrado (2013) se trata de un periodo de verdadera madurez para la ficción audiovisual, una síntesis entre lo mejor del lenguaje y la producción cinematográfica, una recuperación que aúna tradición narrativa y modernidad en un discurso capaz de captar la esencia de la contemporaneidad.

El desarrollo de un producto tal calidad ha hecho posible el estudio científico sobre los contenidos de ficción en la televisión, así como la aplicación de una metodología que se adapte a las características del objeto de análisis (Mondelo, Cuadrado, 2013).

3.7. MUESTRA.

Para proceder a la aplicación del modelo de estudio de la violencia se ha seleccionado la serie de ficción *Los Soprano* (*The Soprano*, HBO: 1999-2007), una de las principales creaciones del canal HBO. Por un lado, esta decisión se toma debido a que se trata de una obra precursora del nuevo modelo televisivo, y por el otro a raíz de la presencia reiterada de agresiones a lo largo de las diferentes temporadas.

El estreno de la serie supone un cambio en el concepto televisivo, ahora el villano se convierte en conductor del relato, ofrece su punto de vista al espectador y es capaz de provocar fascinación desde su particular ética basada en el hedonismo y la violencia de su protagonista Tony Soprano.

Por el mismo motivo la elección se basa en las características de la serie, ya que la mayor parte de los personajes principales se dedica al crimen organizado. En ésta las confrontaciones y las amenazas son las herramientas clave que utilizan las familias mafiosas para desenvolverse en los negocios, donde las agresiones físicas y psicológicas están presentes en la totalidad de los episodios.

El análisis ha tenido en cuenta la totalidad de la serie, seis ediciones compuestas la mayoría por trece capítulos a excepción de la última temporada, que contiene dos partes y que está formada por 21 capítulos, ochenta y seis episodios que suman aproximadamente ochenta y tres horas de metraje.

En el epígrafe destinado a la representación de los resultados se ha volcado los datos obtenidos de la cuantificación de las variables, construyendo un total de treinta y tres gráficas pertenecientes a cada una de las cuestiones propuestas, agrupadas en bloques temáticos que mantienen el orden señalado a partir del modelo de análisis: personaje, acción, espacio, tiempo y puesta en escena. Una representación visual que mide la evolución de los ítems seleccionados a lo largo de las temporadas, y que aparece completadas por una descripción del recuento de la frecuencia de aparición.

3.8. RESULTADOS. BLOQUE 1: EL PERSONAJE.

El vaciado de los ochenta y seis capítulos que conforman la serie *Los Soprano* a partir de la codificación de los resultados, supone un aporte de información sobre el que construir las gráficas correspondientes a cada una de las variables. Una serie de resultados que facilitan la creación del perfil tanto de la

víctima como del agresor, al igual que sirven para contextualizar y definir la puesta en escena de la imagen violenta.

Este primer bloque integrado por quince codificadores aporta un valor informativo sobre las características de los personajes involucrados en las agresiones así como sus motivaciones: *sexo, edad, número de implicados, daño manifiesto, relaciones entre ellos, tipo de personaje y finalidad de la agresión*. De modo que las características del agresor y la víctima obtenidas mediante la aplicación de las cuestiones, sirva para definir a estos protagonistas aparentemente antagónicos de la escena violenta.

3.8.1. Sexo del agresor.

Se podría decir que prácticamente en la totalidad de la serie los personajes masculinos están detrás de las agresiones, de modo que la mujer sólo aparece como agresora en tres ocasiones. Los personajes femeninos violentos pertenecen al entorno de Tony Soprano, por un lado su madre Libia protagoniza dos secuencias en flashback en las que amenaza tanto a su marido como a su hijo (Temporada 1). Y por el otro destaca su hermana Janice, que arremete contra otra madre a partir de una discusión en una competición deportiva (Temporada 2) y cuando es maltratada dispara y mata a su pareja.

En la mayor parte de la serie la mujer se muestra fuera de la violencia como agresora, priorizando su relevancia como madre, amante o elemento unificador de las familias. Puede actuar llevando a cabo relaciones de diplomacia entre diferentes familias, en un papel de interlocutora pero siempre con un carácter oficioso y desde la intimidad, siempre sin alejarse del rol de esposa.

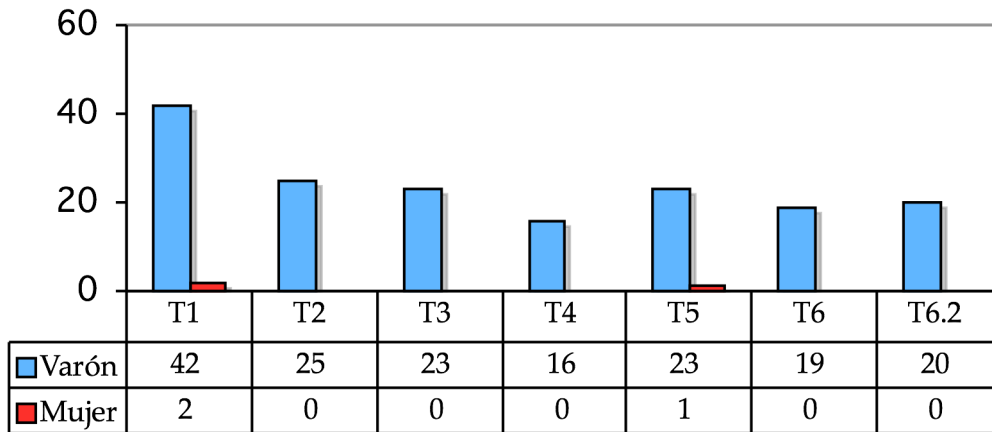


Figura 22. Sexo del agresor

La columna destinada a los agresores varones predomina en las diferentes temporadas frente a la presencia testimonial de la mujer como atacante, que aparece reducida a la T.1 y la T.5.

3.8.2. Edad del Agresor.

Las agresiones perpetradas por ancianos son escasas y se centran exclusivamente en Libia, la madre de Tony Soprano y en Junior, tío de éste y capo de todas las familias (T.1 y T.6).

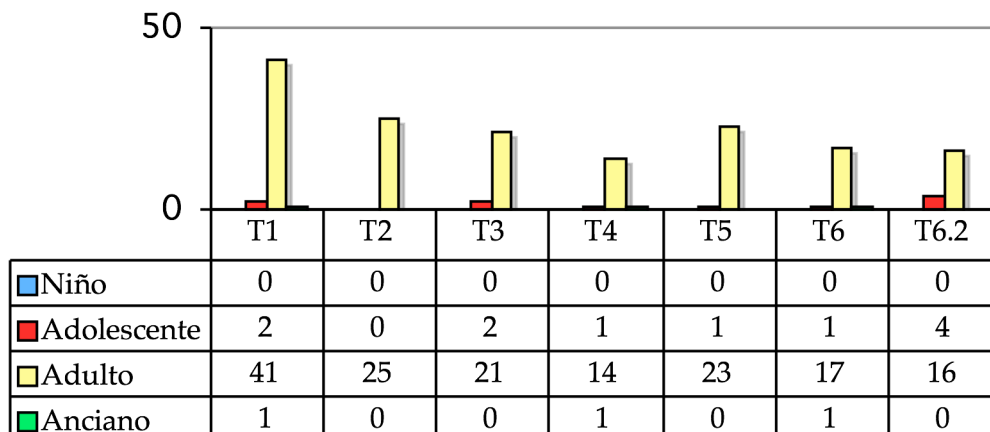


Figura 23. Edad del agresor

Anthony Junior, el hijo de Tony Soprano es el único personaje adolescente

que repite como agresor individualmente o en acciones violentas corales con algunos de sus compañeros de clase (T.1, T.5 y T.6.2). Por el contrario los adultos son los protagonistas de la gran mayoría de las escenas.

La gráfica encargada de establecer la edad del agresor muestra un claro predominio de los adultos como protagonistas de las agresiones, una constante que se repite a lo largo de las seis temporadas. Los adolescentes responsables de agresiones aparecen significativamente en casi todas las temporadas a excepción de la Temporada 2.

3.8.3. Agresores Implicados.

El agresor actúa predominantemente a título individual, puesto que la pertenencia a la banda criminal no implica la participación del resto de los miembros. Los atacantes pueden presentarse en parejas, aunque sólo uno de los miembros emplee la fuerza para conseguir sus objetivos mientras el acompañante actúa como espectador.

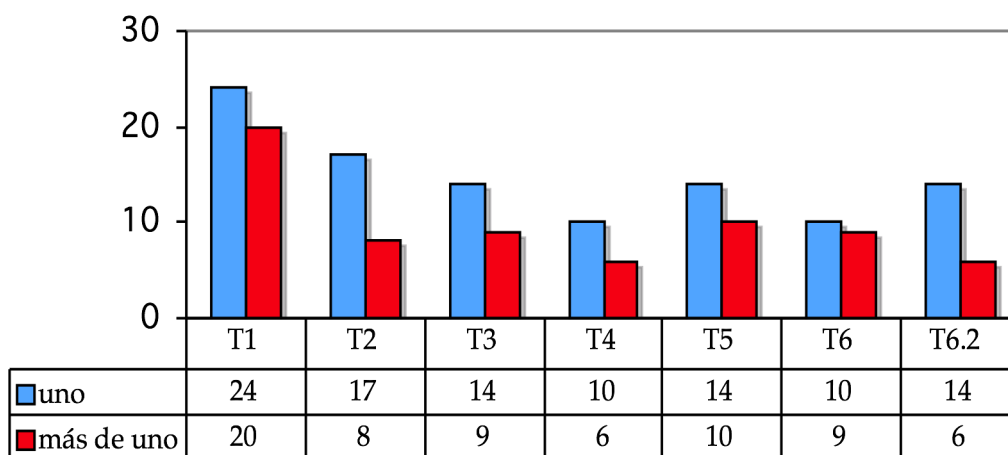


Figura 24. Agresores implicados

El bloque que señala el agresor como un responsable individual predomina en la mayor parte de las temporadas, a excepción de la T.6, donde por primera vez los enfrentamientos colectivos e individuales aparecen casi igualadas frente a la opción de que exista más de un implicado.

3.8.4. Grado de daño manifiesto del agresor.

El uso de la violencia puede tener también consecuencias para el agresor, resultar herido de modo leve o grave, no aparecer en escena los daños o que finalmente muera a causa del enfrentamiento.

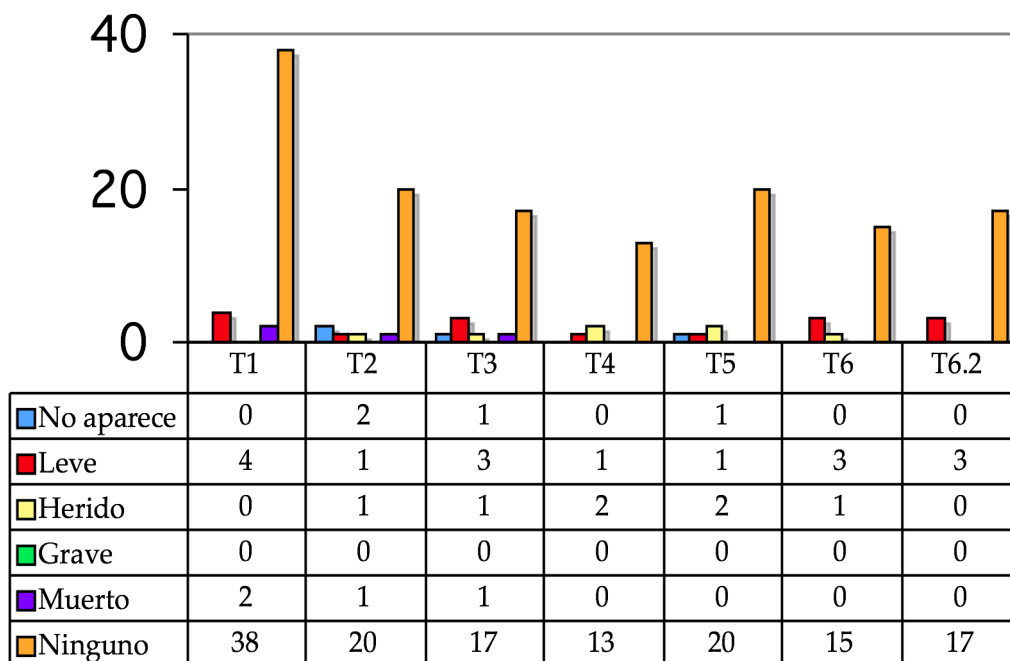


Figura 25. Grado de daño manifiesto del agresor

La consecuencias que el uso de la violencia reporta al agresor se muestra a partir de las ocasiones en las que éste resulta herido de su encuentro con la víctima, solamente en siete ocasiones concentradas en las temporadas T.2, T.3, T.4, T.5 Y T.6.

Para el responsable de la agresión usar la violencia en la resolución de sus problemas no le reporta daño alguno, como se puede extraer a partir de la predominancia de la franja en la que se le sitúa ileso frente a su víctima en las sucesivas temporadas.

Las heridas leves producidas como consecuencia de sus acciones aparecen en todas las temporadas aunque sólo de modo significativo, sin que represente un

hecho reseñable frente a las veces que el agresor resulta ileso. No hay ningún agresor que quede gravemente herido y los casos de muerte se ven reducidos a cuatro concentrados en las tres primeras temporadas.

3.8.5. Relación del agresor con la víctima.

Es habitual que el agresor y la víctima sean personajes que mantienen algún tipo de relación previa al desencadenamiento de la agresión, por este motivo se ha contemplado la posibilidad de que ambos sean conocidos, mantengan una relación laboral, afectiva, familiar o por el contrario no exista ningún tipo de vínculo entre ambos.

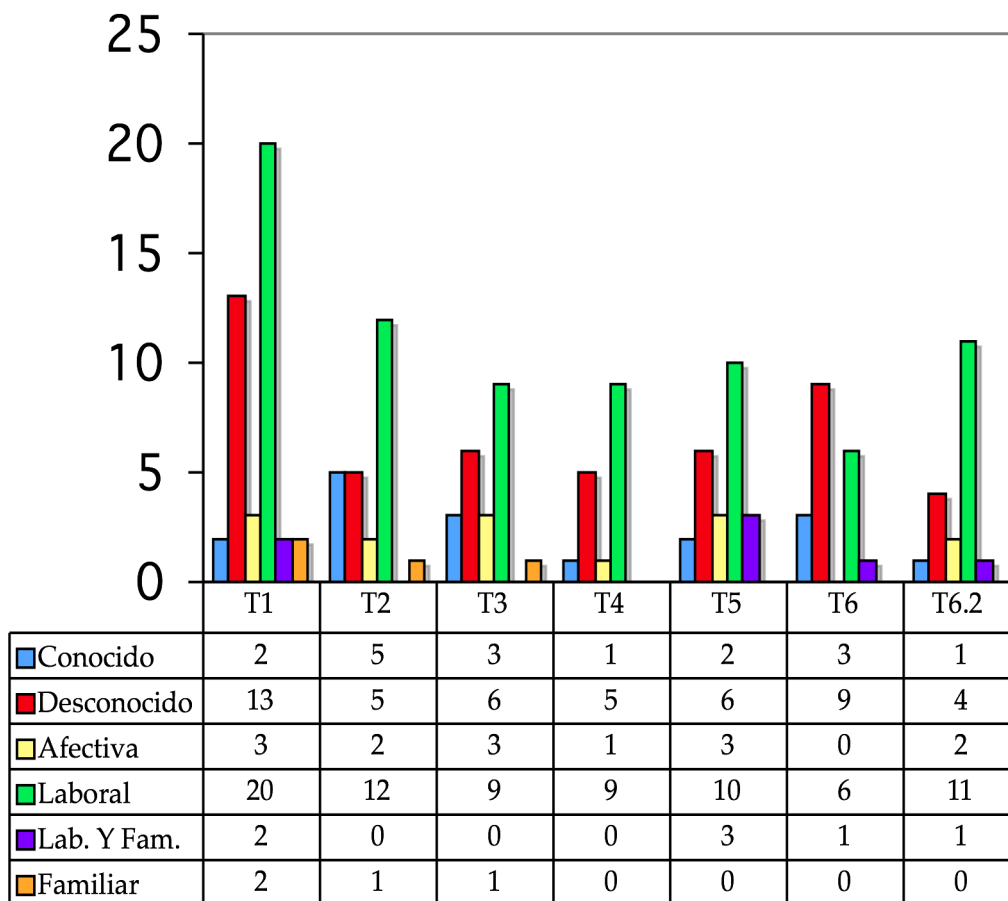


Figura 26. Relación del agresor con la víctima

La relación que une al agresor con sus víctimas es habitualmente laboral, a través de una de las actividades principales de la banda que es el préstamo bajo interés.

Como se puede apreciar en la gráfica 1.e, existe una predominancia de la columna que indica esta relación laboral por parte de agresor y víctima, una frecuencia que dobla en algunas temporadas (T.2 y T.6.2) al desconocimiento entre ambos sujetos. En el caso de la Temporada 6 hay que destacar un aumento significativo en la franja que señala la predominancia del desconocimiento entre ambos personajes respecto a las relaciones fruto del entorno laboral.

También por detrás de esa relación laboral predomina el desconocimiento entre víctima y agresor, dos personajes ajenos hasta el momento en que se produce la agresión violenta. Las relaciones afectivas y el conocimiento entre los sujetos involucrados en la acción violenta registra una escasa actividad en la gráfica, seguido por las relaciones familiares que se dan solamente en cuatro ocasiones

3.8.6. Tipo de personaje agresor.

La importancia del responsable de la agresión puede variar en función de si la lleva a cabo un personaje principal, uno secundario, o si lo realizan conjuntamente.

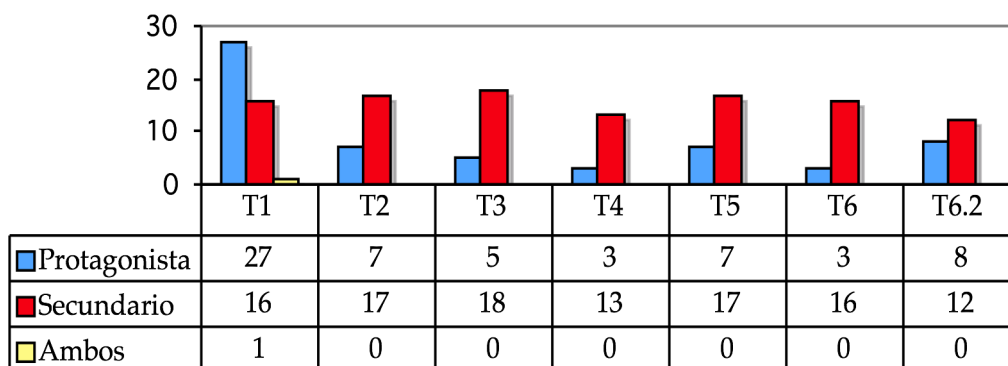


Figura 27. Tipo de personaje agresor

La gráfica muestra cómo las acciones violentas están protagonizadas en su mayor parte por personajes secundarios, con un número de agresiones que dobla

en casi la totalidad de las temporadas al de los protagonistas. La única excepción viene dada en la Temporada 1 donde el agresor y protagonista está implicado 27 veces en la secuencia frente a las 16 del personaje secundario, algo atípico en el desarrollo de las escenas violentas que convierte al personaje secundario en el principal agresor. La presencia conjunta de personajes secundarios y protagonistas como responsables de la agresión queda reducida a una sola ocasión durante la Temporada 1, una frecuencia que no puede considerarse significativa y que por otro lado muestra la segmentación clara entre agresores protagonistas frente a agresores secundarios.

3.8.7. Víctima de la agresión.

A la hora de catalogar las posibles víctimas de la agresión no solo se tiene en cuenta el sexo masculino y el femenino, también se ha ampliado la búsqueda incluyendo los daños a animales y sobre objetos inanimados.

Los resultados inferidos a partir del análisis de contenido apuntan hacia el sexo masculino como principal víctima a lo largo de las seis temporadas. Hay que destacar la predominancia de la franja referida al hombre en la Temporada 1, muy superior al resto de las víctimas implicadas, en total 41 ocasiones frente a las tres veces en las que la mujer aparece como personaje agredido. Del mismo modo las temporadas T.6 y T6.2 destacan por la ausencia de víctimas femeninas en relación a las 20 y 19 víctimas masculinas aparecidas sucesivamente en dichas temporadas. La progresión de mujeres víctimas de las agresiones encuentra su cota más alta en la Temporada 5, donde con siete mujeres es la última ocasión en la que se muestran víctimas femeninas.

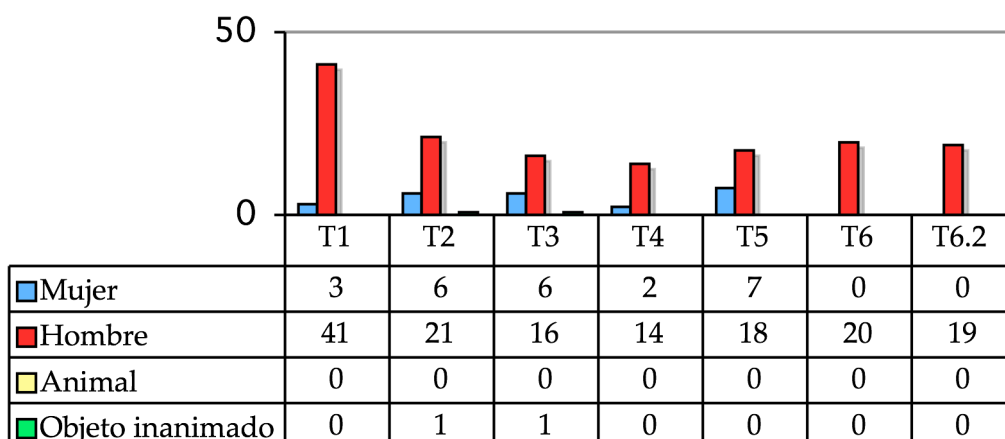


Figura 28. Víctima de la agresión

La presencia de objetos inanimados como centro de la agresión es testimonial a partir de las dos ocasiones en las que están presentes en las Temporadas 2 y 3, sólo por delante de las víctimas animales.

3.8.8. Edad de la víctima.

La víctima de la agresión puede variar en función de si se trata de un niño, un adolescente, un personaje adulto o un anciano.

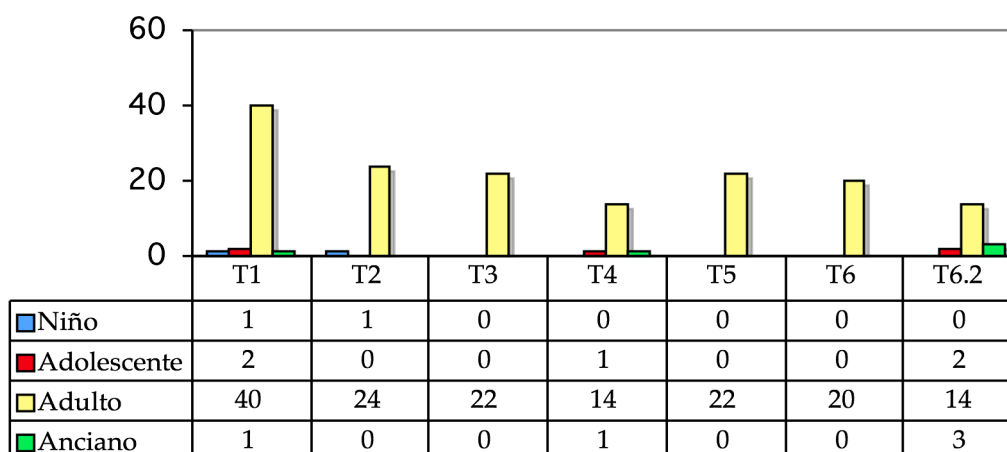


Figura 29. Edad de la víctima

El perfil de la víctima es el de un adulto prácticamente en la totalidad de la serie, donde la Temporada 1 concentra el mayor número de varones de edad media agredidos, un total de 40. Las agresiones contra los niños son escasas, sólo dos secuencias violentas frente a las cinco ocasiones en la que los ancianos aparecen como víctimas, un número similar al de adolescentes implicados en los enfrentamientos. Las agresiones cometidas sobre individuos adultos mantiene una pauta de decrecimiento a lo largo de las temporadas culminando en una de las más bajas en cuanto a víctimas, La Temporada 5 y la Temporada T.6.2, comparten un total de catorce agresiones sobre adultos como se observa En su franja.

3.8.9. Grado de daño manifiesto de la víctima.

El daño producido a la víctima puede no aparecer, o que no exista tal perjuicio. Por el contrario, en los casos en los que haya una herida, ésta puede revestir un carácter leve, grave o que desencadene finalmente la muerte.

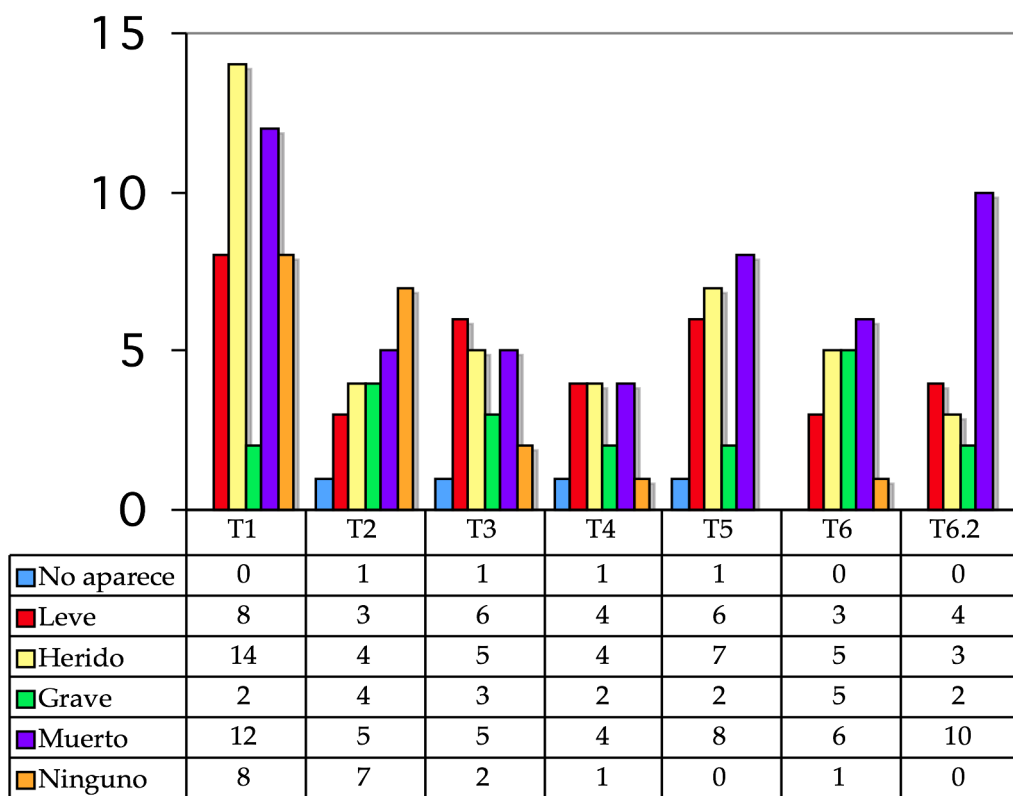


Figura 30. Grado de daño manifiesto de la víctima

En la gráfica se observa que la víctima de la agresión habitualmente padece algún tipo de daño físico como consecuencia del enfrentamiento con el agresor, desde heridas leves o graves hasta secuencias que finalizan con la muerte de la persona agredida.

La temporada 1 destaca por la cantidad de heridos, un total de 14 frente a los 12 muertos registrados, las cifras más elevadas de toda la serie. Del mismo modo suma 8 heridos leves y 2 graves, así como 8 víctimas que a pesar de haber padecido la violencia no ha experimentado ningún tipo de daño físico. El daño sufrido por los individuos en cada una de las escenas se muestra en todos los

casos al igual que en las temporadas T.6 y T.6.2. Ésta última acapara el segundo lugar en víctimas muertas como consecuencia de la violencia con un total de 10 seguidas de las 8 muertes registradas en la Temporada 5. Hay que destacar la presencia continuada de víctimas que mueren a causa del enfrentamiento violento a lo largo de las seis temporadas, desde el índice más elevado registrado en la T.1 hasta el repunte situado al final de la serie en la T. 6. 2 y que se acerca a la primera en el número de individuos muertos. La Temporada 4 aparece como el momento de menor número de víctimas con daños físicos así como de muertes violentas: 4 heridos leves 2 graves y 4 muertos.

3.8.10. Relación de la víctima con el agresor.

El vínculo existente entre la víctima y el agresor puede ser de tipo laboral, afectivo o familiar, del mismo modo se puede dar el caso en el que ambos sujetos involucrados en la acción violenta sean conocidos o desconocidos en el momento de sufrir la agresión.

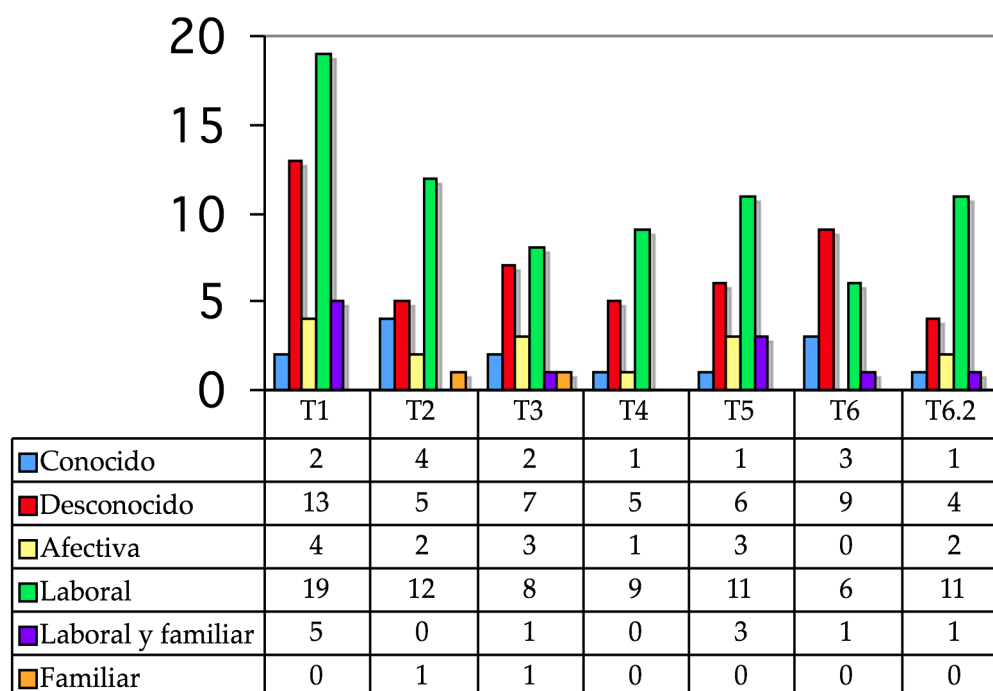


Figura 31. Relación de la víctima con el agresor

En este caso la relación predominante entre víctima y agresor está fundamentada en el entorno laboral, con 76 agresiones violentas en la totalidad de la serie frente a las 49 en las que predomina el desconocimiento entre ambas personas implicadas. La temporada 1 se presenta como aquella en la que más ocasiones aparecen agresiones de tipo laboral, con 19 acciones violentas frente a las 13 perpetradas por agresores desconocidos.

Hay que destacar el cambio reflejado en la Temporada 6, el único en el que el desconocimiento entre ambos sujetos supera a las relaciones laborales como contexto de las agresiones, 9 casos frente a los 6 en los que predomina la relación laboral.

Las cifras más bajas pertenecen a la existencia de relaciones familiares entre víctima y agresor, en total sólo 2 casos concentrados en la Temporada 2 y 3. Por encima queda el binomio que aún a las relaciones laborales y la familia con 11 casos registrados, y cerca de éstos los 15 que sitúan las agresiones en el entorno de lo afectivo.

3.8.11. Víctimas Implicadas.

El cómputo de los resultados extraídos tras la cuantificación de las acciones violentas permite conocer si las agresiones han sido perpetradas contra un sujeto individual o por el contrario se han visto implicados más de una persona.

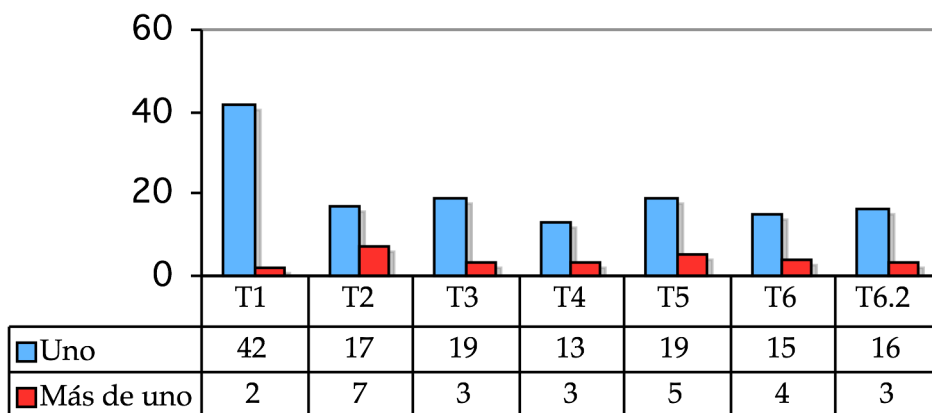


Figura 32. Víctimas implicadas

En la serie la violencia ejercida sobre una víctima predomina en la totalidad

de las temporadas como puede apreciarse a partir de la presencia de la columna uno. En la Temporada primera las agresiones individuales alcanzan un total de 42 acciones frente a los 2 enfrentamientos en los que aparece más de una víctima, la diferencia más significativa respecto al resto de las temporadas.

El computo total de las ediciones suma un total de 141 casos de violencia contra víctimas individuales, una cifra muy alejada de los 27 casos en los que existe más de una víctima.

3.8.12. Tipo de personaje.

El tipo de personaje que ha sido víctima de la agresión puede variar en función de si se trata de un personaje protagonista de mayor peso dramático en relato, o por el contrario un carácter secundario.

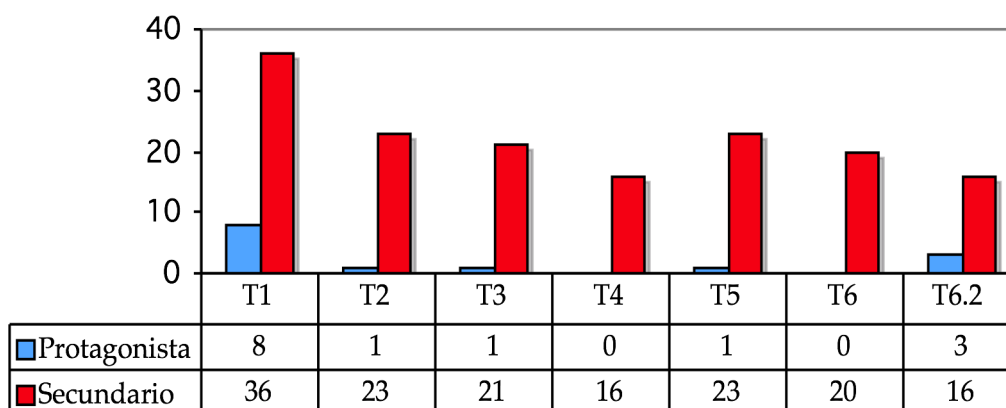


Figura 33. Tipo de personaje

A partir de los datos extraídos se puede constatar la diferencia significativa entre los protagonistas víctimas de las agresiones y aquellos personajes que funcionan como secundarios. La temporada 1 contiene la cifra más elevada de víctimas secundarias, 36 frente a la menor que suma 16 víctimas registradas en las Temporadas T.4 y T.6.2. Para los protagonistas la Temporada 1 presenta con 8 víctimas el mayor número respecto al resto de la serie, en las que la franja del protagónico disminuye sensiblemente hasta reducir a cero el número de víctimas como en el caso de la Temporada 4 y Temporada 6. La presencia de personajes

secundarios que resultan víctimas de la violencia es muy superior a la de los personajes principales, una predominancia apreciable a través del seguimiento de su franja en todas las temporadas.

3.8.13. Finalidad del uso de la violencia.

La mayor parte de las agresiones identificadas en la serie se llevan a cabo con una finalidad: relacionada con los aspectos económicos, el afecto entendido como cada una de las pasiones del individuo, la venganza o el suicidio como forma de violencia contra uno mismo.

Se puede afirmar que el afecto se muestra como una de las finalidades principales del uso de la violencia al estar presente en 74 ocasiones, una cifra significativa que supera los aspectos económicos como principal motor de las agresiones con 65 escenas violentas. La venganza ocupa el tercer lugar con 24 agresiones lejos de las dos principales y distanciada a su vez de aquellos casos en los que no existe una finalidad definida (4), o frente a la violencia contra uno mismo (3).

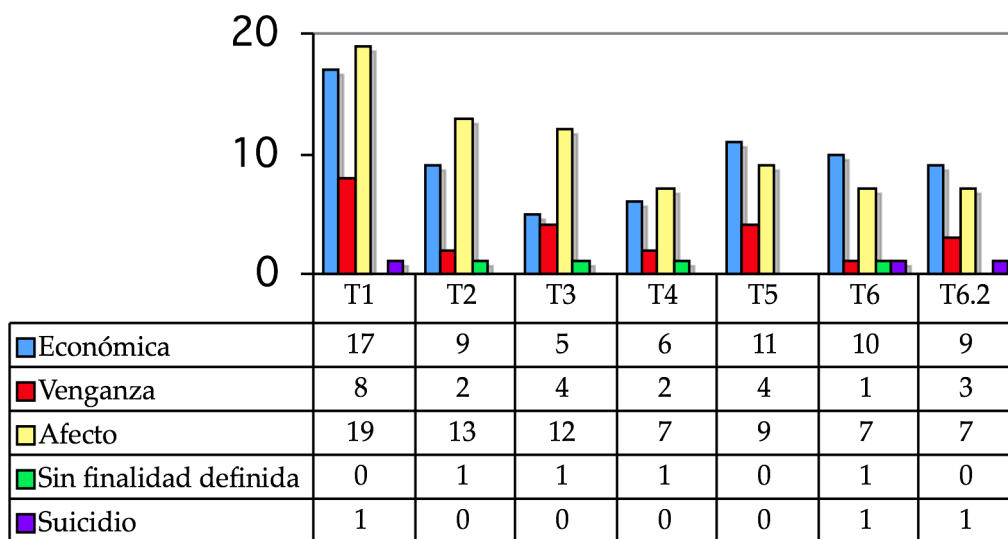


Figura 34. Finalidad del uso de la violencia

En el análisis individualizado por temporadas hay que destacar la superioridad del móvil económico sobre el afecto, la principal causa citada con

anterioridad en el cómputo general. Durante las Temporadas T.5, T.6 y T.6.2 el dinero aparece como la finalidad principal seguido del afecto. La Temporada 1 se desmarca nuevamente del resto a partir de las 19 agresiones fruto de las pasiones y los 15 casos relacionados con los aspectos económicos, la venganza está presente en 8 ocasiones la cifra más alta de toda la serie.

También reseñar la presencia de tres suicidios a lo largo de los episodios, en la T.1, T.6 y T.2. En cuanto a la violencia ejercida sin ningún tipo de finalidad, las cifras quedan reducidas a cuatro agresiones sólo por encima de los ya citados casos de suicidio.

3.8.14. Relación entre personaje protagonista y víctima.

El personaje protagonista y su víctima pueden estar relacionados previamente al desencadenamiento de la agresión: mantener una relación laboral, familiar, que se de la presencia de ambos, que sea un conocido o que el personaje principal sea el agresor.

Los resultados extraídos a partir del vínculo entre Tony Soprano y la víctima arrojan un presencia continuada de la franja azul que indica la predominancia de las relaciones laborales. La unión de ambos sujetos a partir del trabajo está presente en 81 ocasiones frente a las 42 escenas en el que la víctima y Tony Soprano son desconocidos.

El tercer lugar con 16 escenas, está ocupado por el conocimiento entre ambos individuos, así como la existencia de una relación que une aspectos laborales y familiares, ambos destacados por las franjas marcadas en amarillo y violeta. Por último destacar la escasa presencia de escenas con un vínculo familiar o sentimental, con 7 y 6 escenas sucesivamente así como las 5 ocasiones en las que él mismo es la víctima.

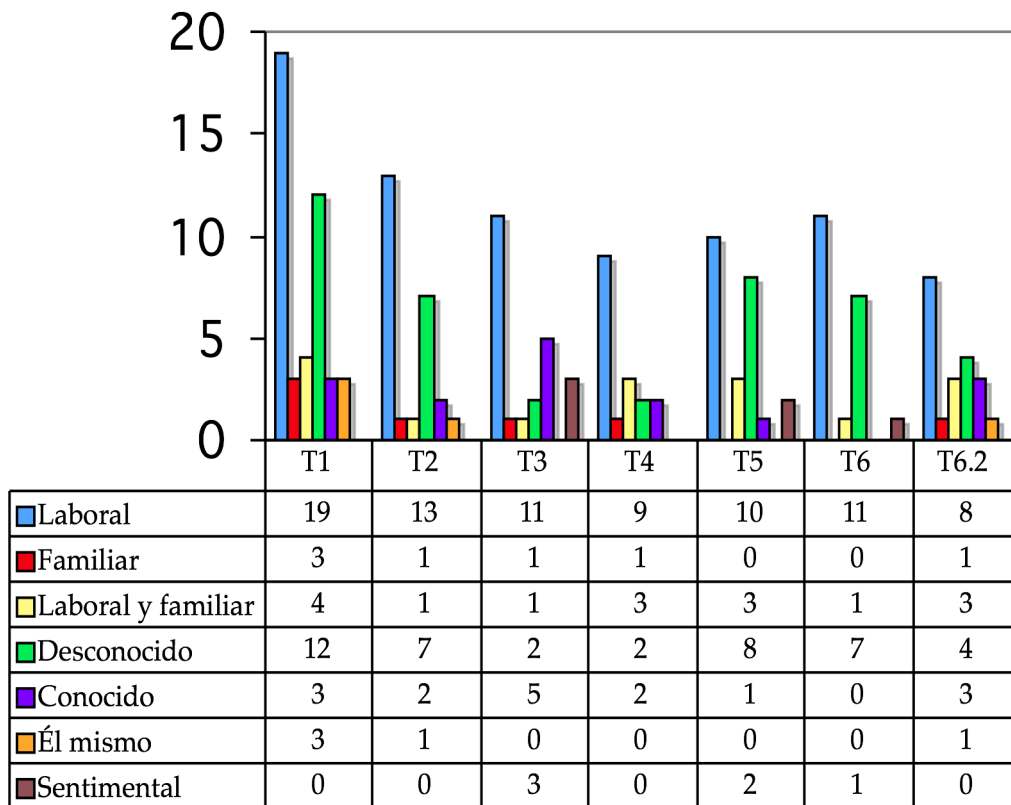


Figura 35. Relación entre personaje protagonista y víctima

En el cómputo segmentado por temporadas, al igual que en el recuento total, las relaciones laborales aparecen en primer lugar en la totalidad de las temporadas, con una holgada diferencia respecto a la segunda opción marcada en verde y que resalta el desconocimiento entre el personaje principal y la víctima.

3.8.15. Relación entre protagonista y agresor.

A partir de la constatación del vínculo entre el protagonista y la víctima se establece el recuento de sus relaciones con el agresor, tanto dentro de su entorno familiar como en aquellas acciones transcurridas en el contexto laboral. Del mismo modo ambos pueden ser desconocidos, conocidos o que el agresor sea el personaje principal.

Los resultados extraídos en el cómputo total destacan la relación laboral existente entre el protagonista principal y el agresor prototípico, con un resultado

de 68 secuencias. Hay que destacar también la importancia de las 37 secuencias pertenecientes a la columna que aúna relaciones familiares y trabajo, así como las 36 ocasiones en las que el propio protagonista actúa como agresor dentro de la escena violenta. El bloque destinado a señalar la relación sentimental entre protagonista y agresor registra las cifras más bajas con 2 secuencias, frente a las 9 destinadas a la familia así como las 7 destinadas a conocido o desconocido.

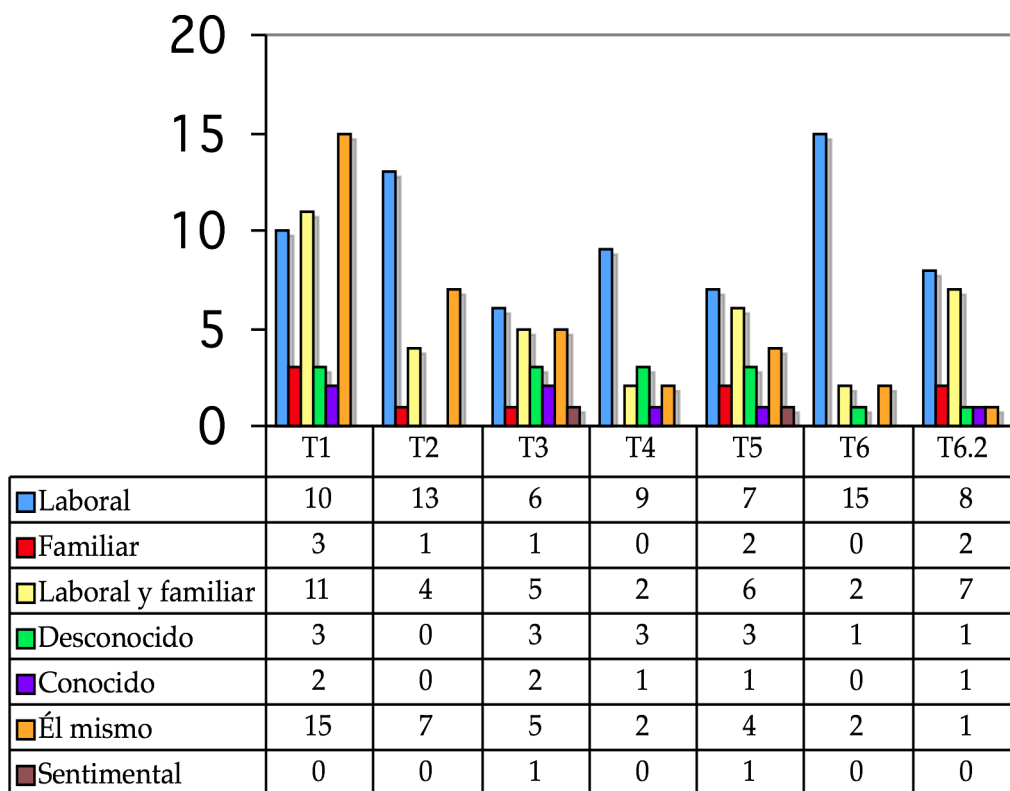


Figura 36. Relación entre protagonista y agresor

En la extracción por temporadas la primera de ellas destaca por ser la única en la que el protagonista con 15 secuencias ocupa el primer lugar por encima de las relaciones laborales que suman 10 escenas. El resto de temporadas muestra un claro predominio de la franja destinada a marcar la relación laboral entre el protagonista principal y el agresor, ocupando el primer lugar durante la T.2, T.3 , T.4 , T.5 , T.6 y T. 6.2.

3.9. RESULTADOS. BLOQUE 2: LA ACCIÓN.

En este segundo bloque integrado por 9 codificadores, las cuestiones propuestas permiten aportar información sobre la acción violenta, teniendo en cuenta una serie de cualidades que acompañan la agresión y que previsiblemente ejercen una influencia sobre el espectador: *el desenlace de la escena, la recompensa obtenida, la presencia de sangre, el uso estético de la violencia, el tipo de violencia, la presencia de elementos de humor, su carácter explícito, el castigo por su uso, así como la relación con el punto de giro.*

Las características que acompañan cada una de las agresiones sirve para evaluar la intencionalidad de la violencia, partiendo de que existe una serie de intensificadores que actúan e influyen sobre el espectador a la hora de asimilar los contenidos violentos.

3.9.1. Desenlace de la acción violenta.

Las consecuencias de la agresión pueden mostrar a la víctima muerta, herida o herida leve. Por el contrario existe la posibilidad de que no se exhiba lo que ocurre tras la escena de violencia, o que no haya daño físico.

Las agresiones así como del uso de la violencia en la serie muestra la predominancia de personajes que aparecen heridos tras haber sido víctimas de una agresión, en total 59 casos frente a las 53 víctimas mortales como desenlace de la escena.

El tercer lugar viene ocupado por aquellos heridos que resultan leves, 27 ocasiones, sólo por delante de las 23 veces en las que la agresión se resuelve sin daño alguno para víctima y agresor y los siete casos en los que no aparece ningún tipo de consecuencias sobre los personajes implicados en la secuencia violenta.

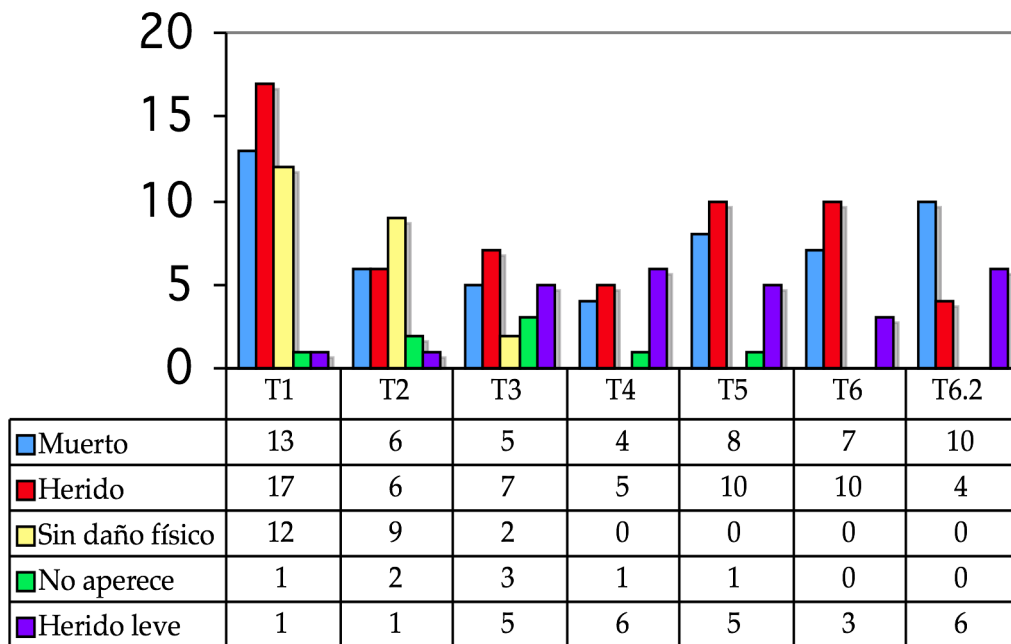


Figura 37. Desenlace de la acción violenta

La Temporada 1 se confirma como la más sangrienta debido a los 13 muertos y 18 heridos tras la suma total de las seis temporadas, por otro lado hay que destacar que se trata de la temporada en la que 12 individuos aparecen sin daños físicos tras la agresión, la cifra más alta registrada. La Temporada 2 destaca por su reducida cifra de casos violentos, la más baja con 6 muertos y siete heridos. La T.6 y T.6.2 destacan por su carácter absoluto, puesto que todos los personajes víctimas de la violencia resultan heridos o muertos, descartando la posibilidad de no mostrar las consecuencias o mostrarse sin daño físico.

3.9.2. Recompensa directa obtenida por el uso de la violencia.

La utilización de la violencia persigue predominantemente la obtención de un objetivo concreto, de modo que las agresiones permitan una recompensa directa como consecuencia de su aplicación sobre la víctima o no se de tal motivación.

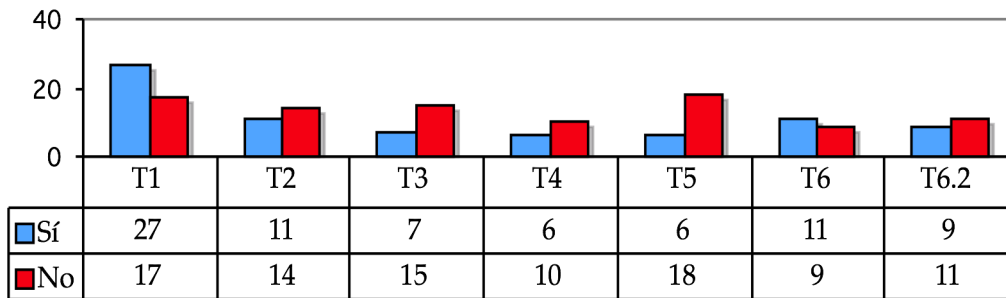


Figura 38. Recompensa obtenida por el uso de la violencia.

A partir de la cuantificación de dicho codificador se ha obtenido una respuesta negativa, puesto que en 94 ocasiones sobre 74 no existe dicha recompensa directa como consecuencia de la agresión. Las temporadas T.1 y T.6 invierten la tendencia del resto de capítulos al situar la franja del sí que relaciona la recompensa directa con la violencia por encima del no. La Temporada 1 cuenta con 27 agresiones frente las 17 que señalan la ausencia de recompensa directa, del mismo modo la Temporada 6 cuenta con 11 casos frente a los nueve pertenecientes a la franja referida al no.

3.9.3. Presencia de sangre.

La puesta en escena de la secuencia por parte del realizador implica una elección en los parámetros usados para mostrar la agresión. La utilización de sangre como consecuencia de la violencia se muestra como opción que pueda llegar a determinar el grado de realismo de la acción.

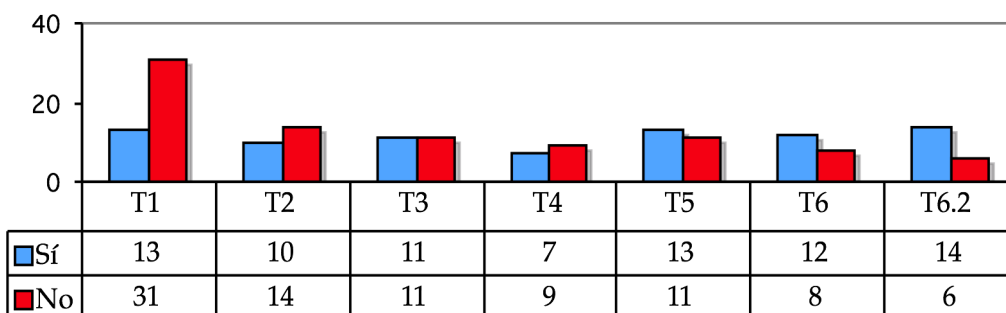


Figura 39. Presencia de sangre

El cómputo general indica que en 90 de los casos no existe presencia de sangre a partir de la agresión, por encima de las 80 agresiones señaladas mediante la franja que subraya la presencia de sangre en el enfrentamiento.

Las Temporadas T.5, T.6 y T.6.2 destacan por la predominancia de las escenas que utilizan la imagen cruenta en sus agresiones como se puede apreciar en la gráfica. Por último reseñar la polaridad de la Temporada 1, con la distancia más significativa registrada en la totalidad de la serie, 31 casos sin presencia de sangre frente a los 13 que sí la muestran, una diferencia de 18 agresiones, la más amplia registrada en el presente codificador.

3.9.4. Presentación de la violencia como un hecho estético.

El tratamiento de la imagen así como los recursos estilísticos pueden servirse de la violencia con el objetivo de potenciar sus aspectos más estéticos, alejándola del realismo y sus consecuencias e impulsándola hacia una visión artística del dolor. De modo que la violencia pueda aparecer como un hecho estético o no.

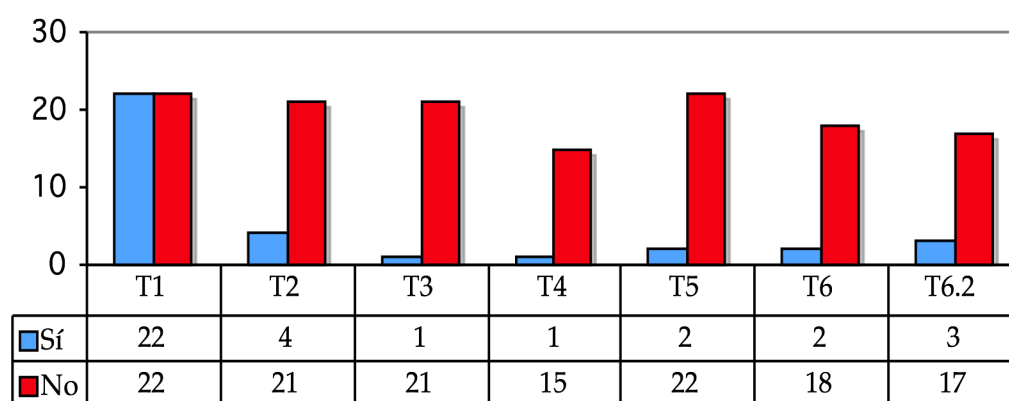


Figura 40. Presentación de la violencia como un hecho estético

Tras la cuantificación de la totalidad de la serie se ha obtenido una predominancia absoluta de aquellas escenas en las que la violencia no se muestra de un modo estético, 114 secuencias frente a las 13 en las que se hace una utilización estética de la agresión.

El ejemplo más significativo queda registrado nuevamente en la Temporada

1, donde ambas franjas alcanzan una suma similar que sitúa la temporada en 22 agresiones para cada una de las respuestas. El resto de temporadas discurre con la presencia mayoritaria de ausencia de estética en la puesta en escena del hecho violento con resultados muy significativos reflejados mediante la escasa presencia del sí a partir de la Temporada 1.

3.9.5. Tipo de violencia.

Las acciones violentas perpetradas por el agresor pueden llevarse a cabo utilizando la fuerza directamente sobre la víctima mediante violencia física, o por el contrario mediante amenazas o coacciones de tipo verbal, es decir a través de la violencia psicológica. Del mismo modo existe la posibilidad de encontrar agresiones que incorporen indistintamente ambos tipos violencia, tanto la violencia física como la psicológica.

Los resultados de la gráfica muestran la presencia continuada de la violencia física en toda las temporadas, un total de 83 agresiones físicas frente a los 12 casos de violencia psicológica. Esta última se encuentra concentrada principalmente en las Temporadas T.1, T.2, y T.3, donde reúne 11 de sus agresiones.

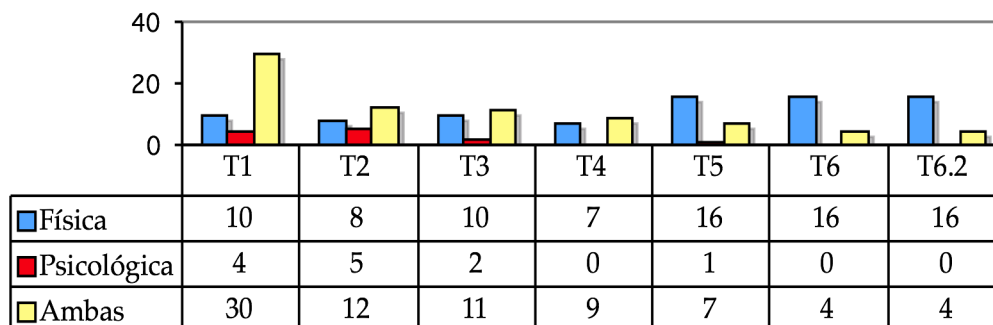


Figura 41. Tipos de violencia

Las temporadas con más violencia física son la T.5, T.6 y T.6.2 que suman más de la mitad de las agresiones, 16 casos de violencia física en cada una de ellas.

La utilización de violencia física acompañada de violencia psicológica registra 77 casos en el cómputo total de las temporadas, sólo a seis puntos del

predominio de la franja de la violencia física, situándose por encima de ésta en las temporadas T.1, T.2, T.3 y T.4.

La Temporada 1 destaca al presentar el mayor margen de diferencia ente ambos tipos de agresiones, 30 secuencias con presencia de ambos tipos de violencia sobre los 10 casos de violencia física.

3.9.6. Introducción de elementos humorísticos.

Las secuencias violentas pueden estar acompañadas de recursos hilarantes como complemento de las agresiones, desde la presencia de comicidad verbal hasta la exhibición de gags basados en las acciones físicas, o por el contrario puede haber una ausencia total de elementos humorísticos.

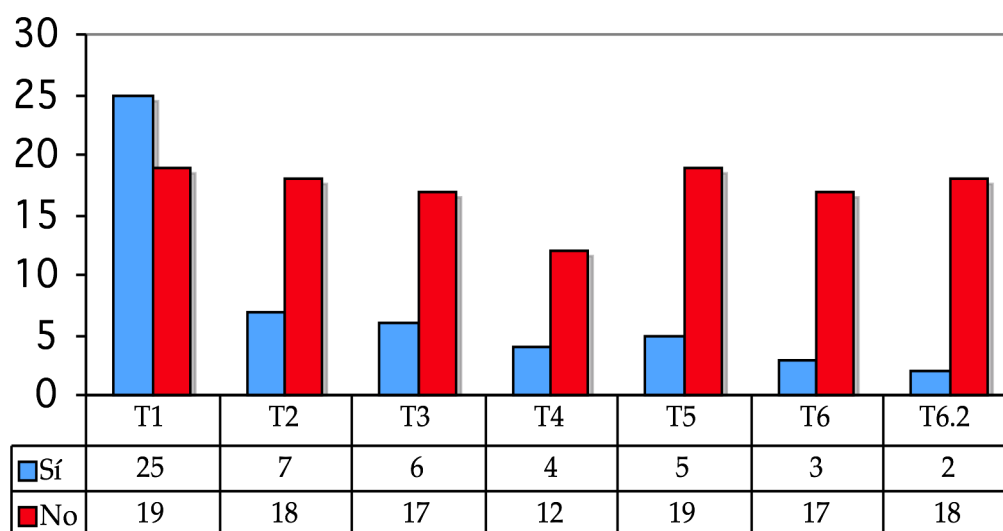


Figura 42. Introducción de elementos humorísticos

Los resultados generales arrojan un amplio margen entre la ausencia de dichos elementos cómicos y las escenas que incluyen algún tipo de comicidad, 120 agresiones frente a las 52 señaladas mediante la respuesta sí.

El caso más significativo aparece registrado en la Temporada 1, donde la introducción de dichos recursos supera por única vez la columna de su opuesto, con 25 casos frente a los 19 del sí. El resto de temporadas viene caracterizado por la continuidad en el número de agresiones carentes de elementos hilarantes, con

un mínimo de 12 y un máximo de 19, y el descenso progresivo de la positiva que finaliza en la T.6.2 con la cifra más baja, 2 escenas frente a las 18 del no.

3.9.7. Violencia explícita.

La representación de las escenas violentas puede llevarse a cabo de un modo explícito mostrando los detalles, o por el contrario evitando las especificidades relativas a la agresión, mediante recursos sonoros y visuales que sugieren aquello que no se exhibe al espectador.

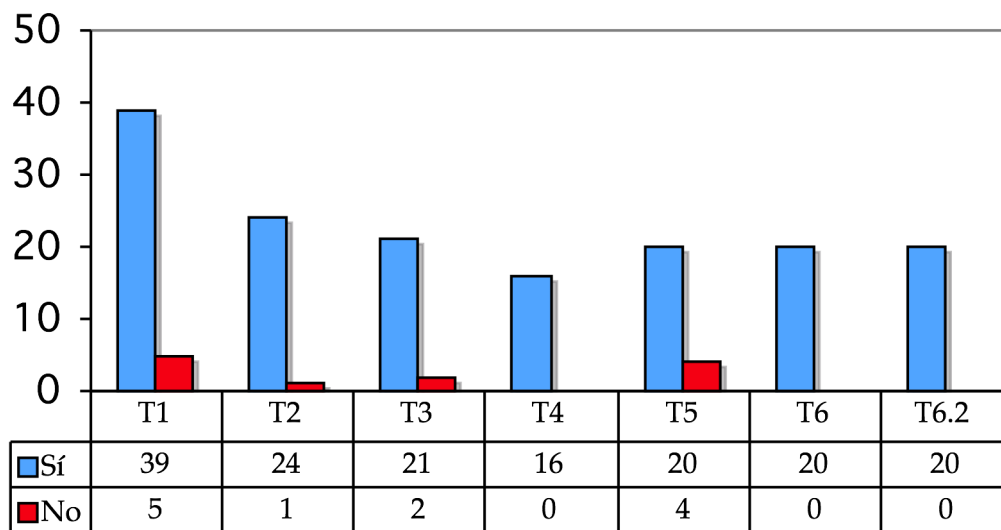


Figura 43. Violencia explícita

Los resultados muestran una tendencia a mostrar los detalles de la agresión mediante la utilización de una violencia explícita aparece de modo reiterativo durante las seis temporadas. La predominancia de la columna destinada al sí se mantiene en la totalidad de la serie, muy por encima de aquellas secuencias que no muestran explícitamente dichas agresiones.

Frente a las 160 agresiones explícitas marcadas a través de la opción sí, la segunda obtiene un total de 12 escenas que convierten la columna en una presencia referencial. Dicha puesta en escena evidencia el carácter descriptivo de la imagen violenta propuesta por el realizador y escogida para la mayor parte de la serie.

Se hace necesario destacar los resultados de la Temporada 1, donde el sí cuenta con 39 secuencias que detallan el acto violento por encima de las 5 agresiones que omiten la representación pormenorizada de la violencia, las cifras más altas de ambas opciones registradas en el cómputo total de los capítulos por temporadas. Por otro lado reseñar la ausencia de la respuesta negativa en las temporadas T.4, T.6 y T.6.2, que contribuye a reforzar la preponderancia de la escenificación violenta.

3.9.8. Castigo por el uso de la violencia.

El personaje responsable de la acción violenta tras agredir a su víctima puede concluir la escena a partir de dos posibles consecuencias, por un lado la posibilidad de que sus acciones sean castigadas, o por el otro que dichos actos permanezcan impunes.

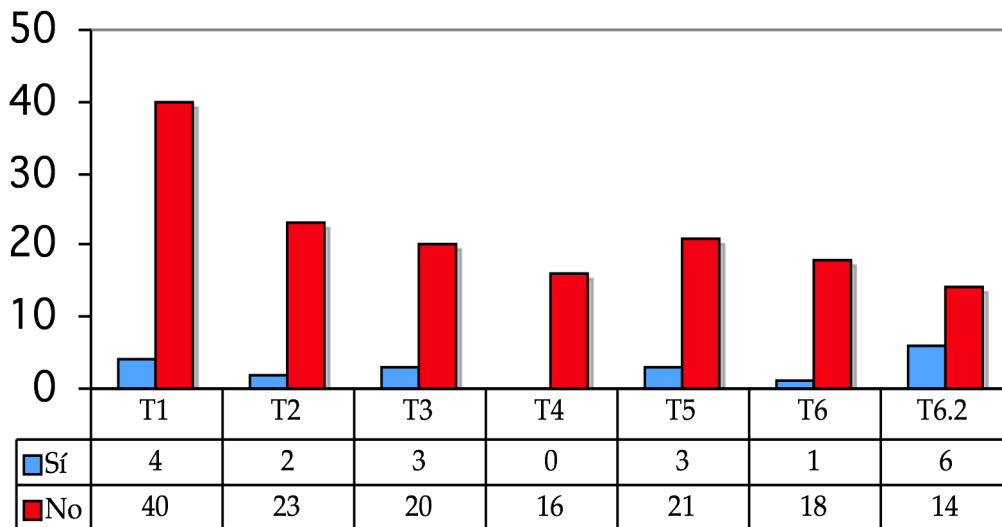


Figura 44. Castigo por el uso de la violencia

La presencia continuada de la columna referida al no marca un claro predominio de la ausencia de una actitud punitiva frente a los actos violentos, una laxitud sobre la representación que aparece remarcada por las 152 agresiones frente a las 19 en las que sí existe un castigo.

El bloque que expresa la negación de dicho castigo sobre el agresor destaca principalmente en la Temporada 1 con 40 agresiones, cifra que experimenta un descenso progresivo hasta concluir en la T.6.2, con su cifra más baja, 14 ocasiones. Por otro lado, la ausencia de la respuesta afirmativa encuentra su mínima expresión en la Temporada 4, donde no se contabiliza ninguna secuencia en la que se castigue la agresión.

3.9.9. Relación directa entre el punto de giro y la violencia.

La escena violenta, puede llevarse a cabo motivada por un evento principal que modifique sustancialmente el curso de los acontecimientos para los personajes. Este cambio denominado punto de giro, puede mantener una relación directa con la violencia o no.

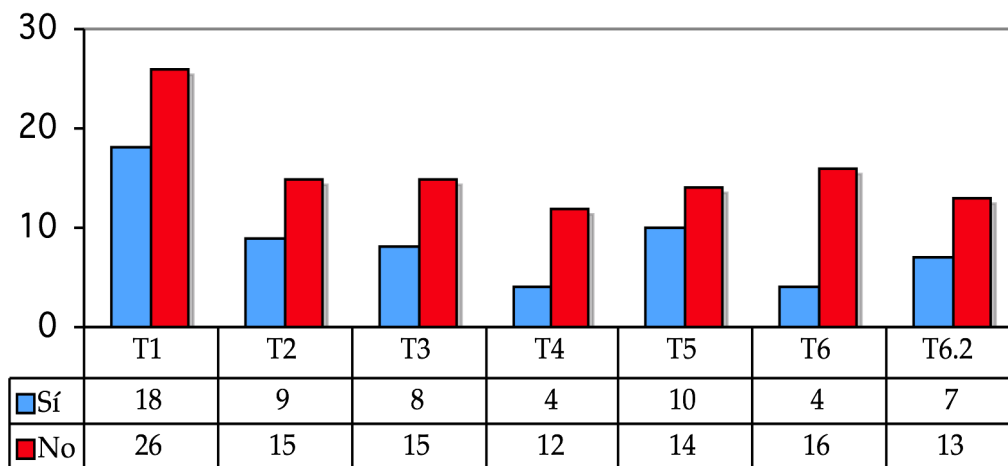


Figura 45. Relación directa entre el punto de giro y la violencia

En la presente gráfica se puede apreciar cómo la respuesta negativa con sus 111 secuencias supera sustancialmente a su opuesto, que suma un total de 60 agresiones en las que existe una relación directa entre violencia y punto de giro.

La suma total de las seis temporadas arroja una predominancia absoluta del no que permanece también en el cómputo individual por temporadas, con una distancia constante entre ambas respuestas durante la totalidad de la serie. La cifra más elevada registrada se corresponde con la Temporada 1, con 26 respuestas negativas frente a las 18 marcadas por la opción sí.

3.9.10. Relación con los plots secundarios.

A partir de las respuestas obtenidas en el codificador del punto previo, se puede establecer una relación con las múltiples tramas existentes en la serie, plots que discurren paralelos al principal y que de algún modo pueden guardar o no relación con éstos.

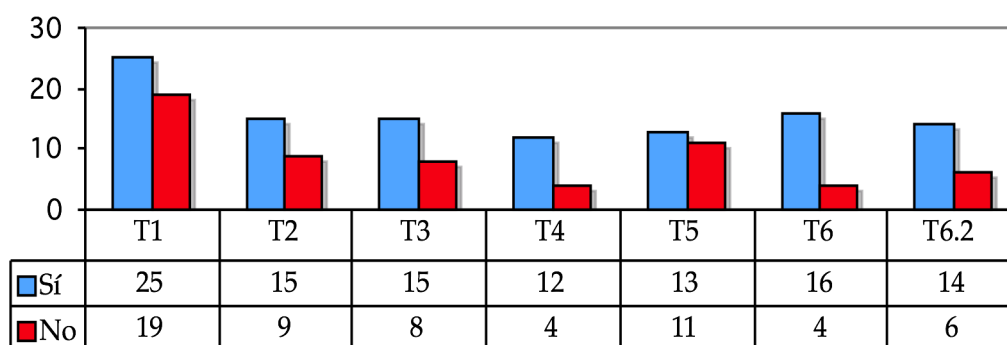


Figura 46. Relación con los plots secundarios

Al contrario de los resultados obtenidos en la gráfica anterior, aquí la franja afirmativa suma un total de 110 escenas que muestran el predominio de la respuesta al establecer un vínculo entre el plot secundario y la violencia.

La columna referente a la ausencia de dicha relación suma un total de 61 secuencias, casi la mitad de la respuesta anterior en el cómputo general de capítulos.

En el desglose de recuento por temporadas, la primera destaca al concentrar la cifra más alta de secuencias aunadas bajo la respuesta positiva, 25 frente a las cifras más bajas registradas pertenecientes a la respuesta negativa en las temporadas 4 y 6, con cuatro secuencias en cada una de ellas.

3.10. RESULTADOS. BLOQUE 3: EL ESPACIO.

El bloque destinado a señalar el espacio físico en el que se desarrolla la acción violenta cuenta con dos codificadores, encargados de registrar la influencia de la esfera de lo privado en las agresiones. Se trata de clasificar los lugares determinados en los que se desarrolla la violencia, determinando si se llevan a cabo en exterior o por el contrario en espacios cerrados.

3.10.1. Lugar en el que se sitúa la acción violenta.

A partir del codificador previo encargado de situar la escena en exterior o interior se procede a la concreción del espacio en el que se desarrolla la agresión, teniendo en cuenta la relación directa entre ambas respuestas.

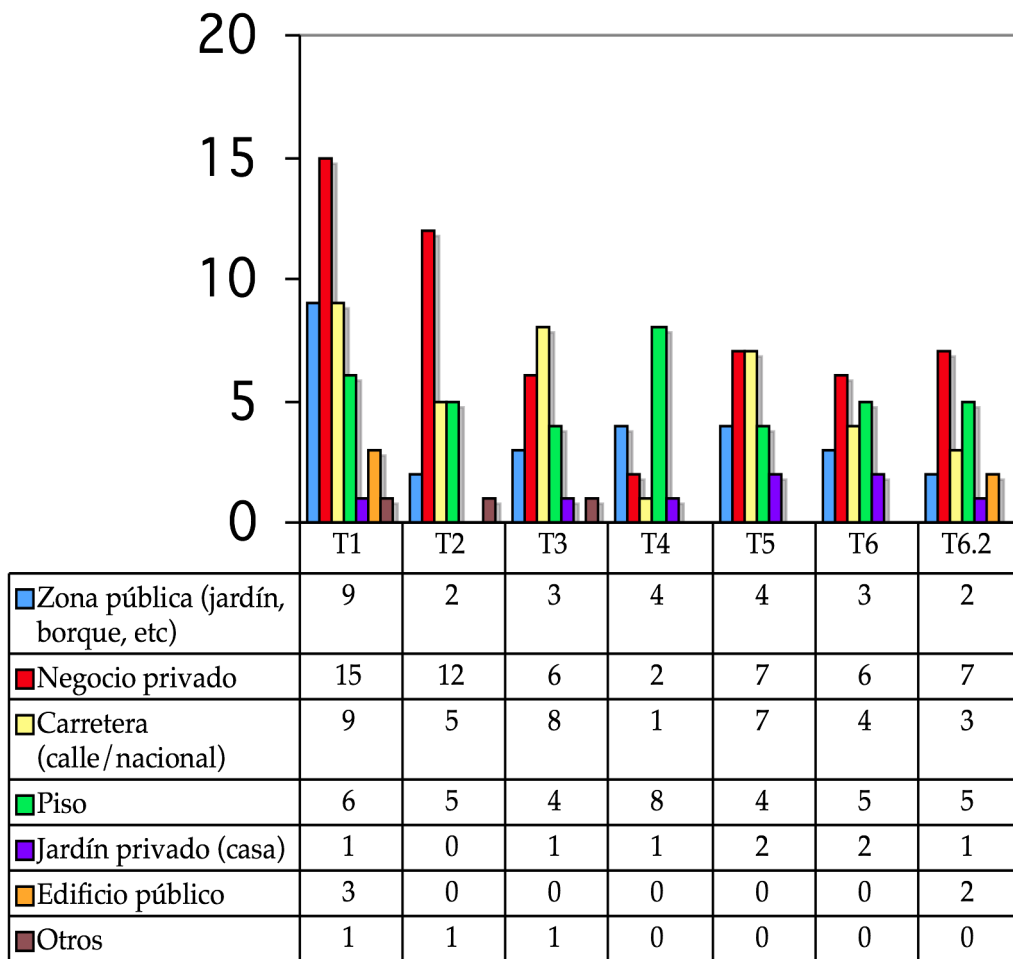


Figura 47. Lugar en el que se sitúa la acción violenta

En el recuento total de secuencias las agresiones llevadas a cabo en negocios privados suman la cifra más alta con un cómputo de 55, seguidas por las perpetradas en calles y pisos, ambas con 37 escenas, así como las desarrolladas en zonas públicas que con 27 escenas ocupan el tercer lugar. Las acciones violentas desarrolladas en jardines privados o edificios públicos concentran el menor

número de escenas violentas, consecutivamente con 8 y 5 secuencias contabilizadas.

En el estudio pormenorizado por temporadas las agresiones representadas en el interior de negocios privados destacan en cuatro de las siete temporadas: T.1, T.2, T.6, y T.6.2. Del mismo modo señalar las temporadas 3 y 5 donde la calle aparece como la principal opción coincidiendo a su vez en siete secuencias con las cifras extraídas de la T.5 para las escenas acontecidas en negocios privados.

Por último, las agresiones perpetradas en pisos particulares ocupan el primer lugar en la Temporada 4, con 8 casos frente a los 4 registrados en zonas públicas.

3.10.2. Espacio en el que se desarrolla la acción violenta.

El espacio en el que se representa la agresión puede ser en localizaciones exteriores, o por el contrario en lugares concretos situados en interior.

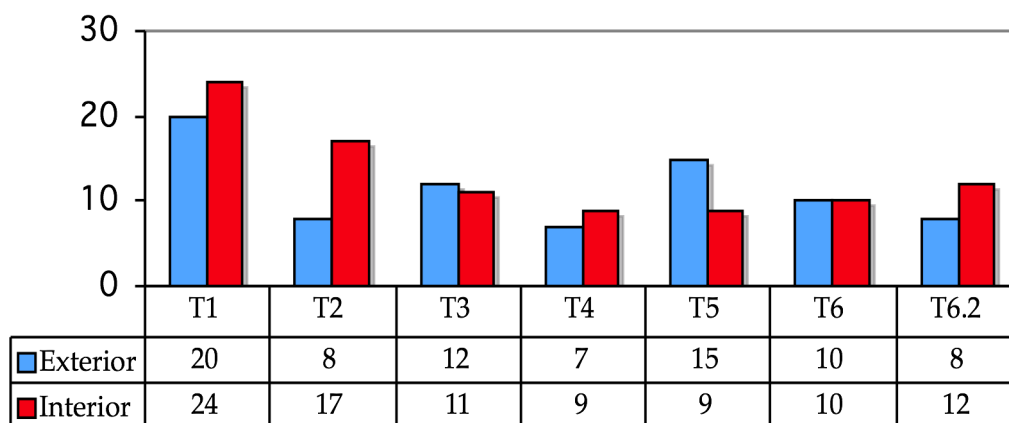


Figura 48. Espacio en el que se desarrolla la acción violenta

El cómputo total de los resultados indica la utilización de la esfera de lo privado para la representación de escenas violentas. Las agresiones que transcurren en el interior suman un total de 92 escenas frente a las 80 pertenecientes a secuencias violentas rodadas en exteriores. En la clasificación por temporadas existe una alternancia de ambas posibilidades aunque con predominio de la respuesta señalada como interior. La T.1, T.2, T.4 y T.6.2 por los

espacios interiores frente a los dos casos que lideran la T.3 y T.5 en referencia a las escenas que transcurren en exteriores.

3.11. RESULTADOS. BLOQUE 4: EL TIEMPO.

Este cuarto bloque integrado por dos codificadores, permite por un lado situar la acción violenta dentro del metraje total del contenido, y por el otro establecer el horario del suceso para conocer si se trata de un hecho diurno o nocturno.

3.11.1. Tiempo en el que se sitúa la acción violenta.

La ubicación de las escenas violentas en el relato se lleva a cabo a partir de la aristotélica división contenida en la presentación, nudo y desenlace, las tres partes que conforman el drama.

El estudio de las agresiones en función de su posición espacio temporal constata la concentración de escenas violentas en la parte final de los capítulos, correspondiente con el desenlace.

El cómputo total de los episodios arroja unos resultados con un crecimiento progresivo, la presentación suma 33 agresiones, 49 el nudo y finalmente 91 casos registrados en el desenlace.

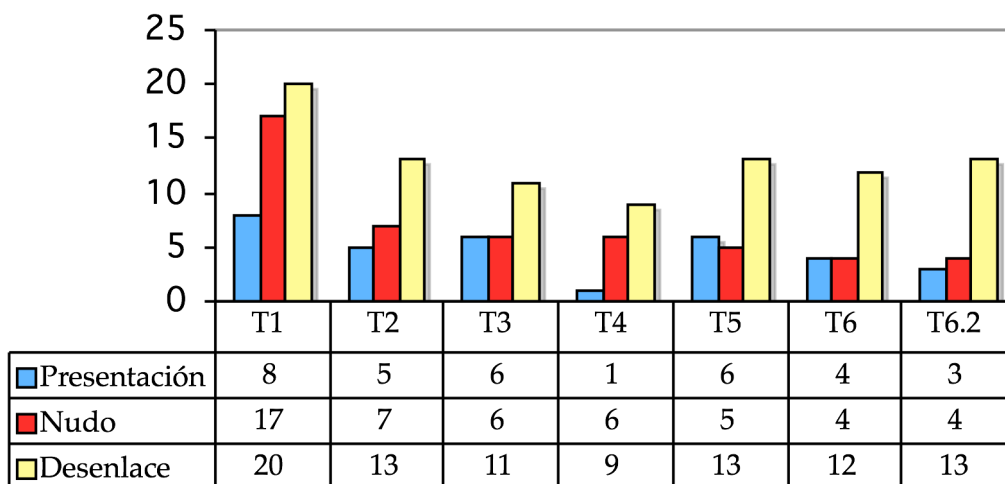


Figura 49. Tiempo en el que se sitúa la acción violenta

Es preciso destacar la anomalía registrada en la Temporada 5 donde la presentación supera por un punto las agresiones registradas en el nudo y el relato. También señalar la similitud de resultados en las temporadas 3 y 6 en las que ambas respuestas obtienen un número similar para la presentación y el nudo, seis para la primera y cuatro agresiones para la última, siempre por debajo de la franja de desenlace que suma 11 y 12 escenas consecutivamente. El cómputo total de las temporadas arroja un predominio de ésta como lugar donde se desarrollan la mayor parte de agresiones de la serie.

3.11.2. Horario del suceso.

Los datos horarios en los que se presenta la escena violenta contemplan la posibilidad de que las acciones violentas se lleven a cabo con presencia de luz, o que se distingan por su carácter nocturno.

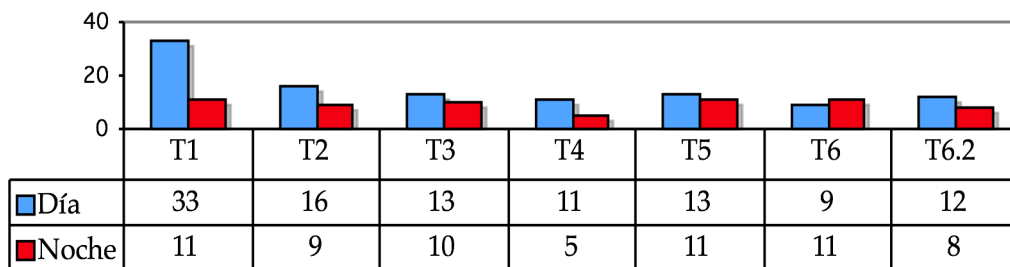


Figura 50. Horario del suceso

Los resultados extraídos presentan el día como el momento más propicio para que se desarrollen escenas violentas, con un recuento de 107 agresiones frente a las 65 que transcurren durante la noche. La predominancia de éste permanece casi en la mayor parte de las temporadas a excepción de la Temporada 6, donde la noche concentra 11 agresiones, por encima de las 9 perpetradas en presencia de luz. La Temporada 1 con 33 agresiones diurnas acumula el mayor número escenas, superando significativamente los 11 casos registrados a través de la columna que expresa la nocturnidad.

3.12. RESULTADOS. BLOQUE 5: LA PUESTA EN ESCENA.

Este último bloque destinado al resultado de la propuesta del realizador cuenta con cuatro codificadores que marcan la impronta de éste a la hora de representar la violencia: los recursos sonoros, la planificación de la puesta en escena, las armas utilizadas o el uso de la cámara con intención dramática. Una serie de variables que establecen la intencionalidad de la representación violenta convirtiéndola en un acto consciente que obedece a un objetivo determinado proyectado por el director del film.

3.12.1. Recursos sonoros implicados en la acción violenta.

La escena violenta puede estar acompañada de algún tipo de recurso sonoro: que exista música extradiegética, diegética, la combinación entre sonido directo y música diegética, sonido directo y música extradiegética, por el contrario que sólo se de el sonido directo.

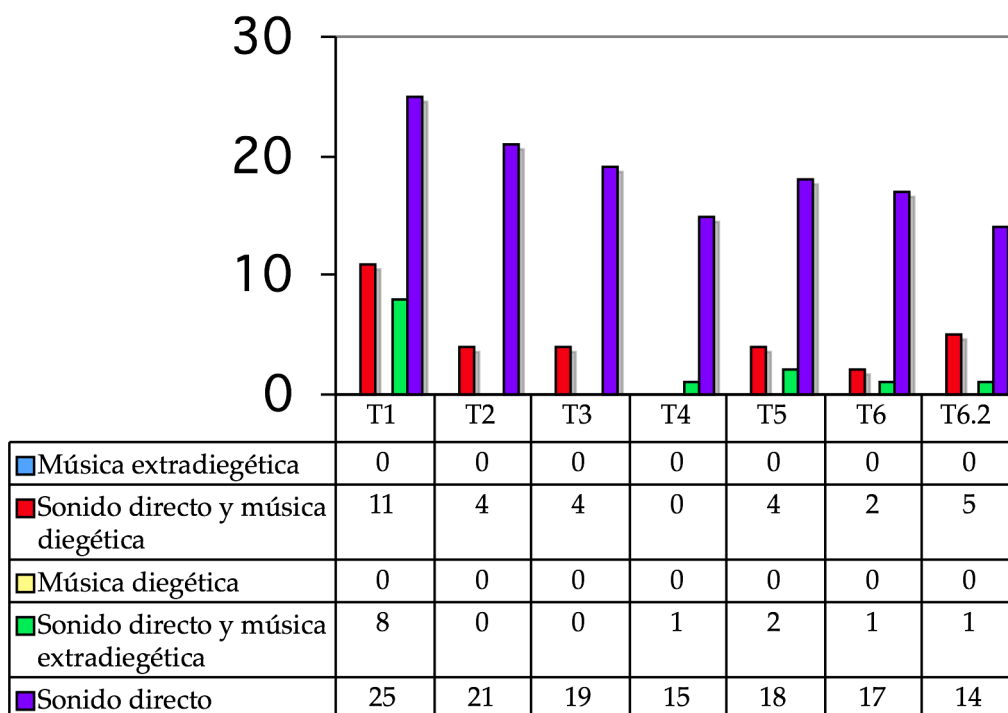


Figura 51. Recursos sonoros implicados en la acción violenta

La sonorización de la secuencia violenta se muestra preferentemente a partir del sonido directo de las escenas, donde la utilización realista del audio está presente en 129 escenas, muy por encima del sonido directo acompañado por música diegética que cuenta con 30.

Resulta significativo la ausencia total de música diegética así como música extradiegética, dos opciones que solamente aparecen acompañadas del sonido directo en 13 ocasiones. La presencia individual de sonido directo predomina en todas las temporadas, una superioridad que encuentra su punto álgido en la Temporada 1 con 25 escenas y que continúa su decrecimiento hasta alcanzar su mínimo en la Temporada 6.2 con un total de 14.

Para el resto de opciones sonoras el único momento significativo se da en la Temporada 1 donde el sonido directo y música diegética alcanzan los 11 puntos y el sonido directo y música extradiegética los 8.

3.12.2. Puesta en escena de la secuencia violenta.

La composición de la imagen violenta se muestra al espectador a partir de una escenificación llevada a cabo por el realizador, un relato predeterminado y consciente basado en la planificación de la imagen en cuadros: que haya un predominio de planos cortos, planos generales, combinación de planos cortos y contrapicados, planos generales y cortos, el uso conjunto de generales, contrapicados y cortos o contrapicados y generales.

Los resultados de la descomposición en planos extraídos de la totalidad de las escenas violentas arroja un predominio de los planos cortos, utilizados en 73 ocasiones muy por encima de la combinación habitual de plano general y corto presente en 35 de las secuencias. Por detrás queda la presencia de planos cortos y contrapicados con 28 ocasiones frente a la utilización única de planos generales registrada en 24 de las escenas analizadas.

La combinación de planos generales, cortos y contrapicados así como el binomio generales y contrapicados suponen las cifras más bajas en el cómputo total, con 10 y 2 secuencias consecutivamente.

La superioridad de los planos cortos es constante en casi todas las temporadas a excepción de la Temporada 6, donde se iguala al predominio de

generales, del mismo modo la T.3 coincide en 9 secuencias junto con la presencia de planos cortos y contrapicados.

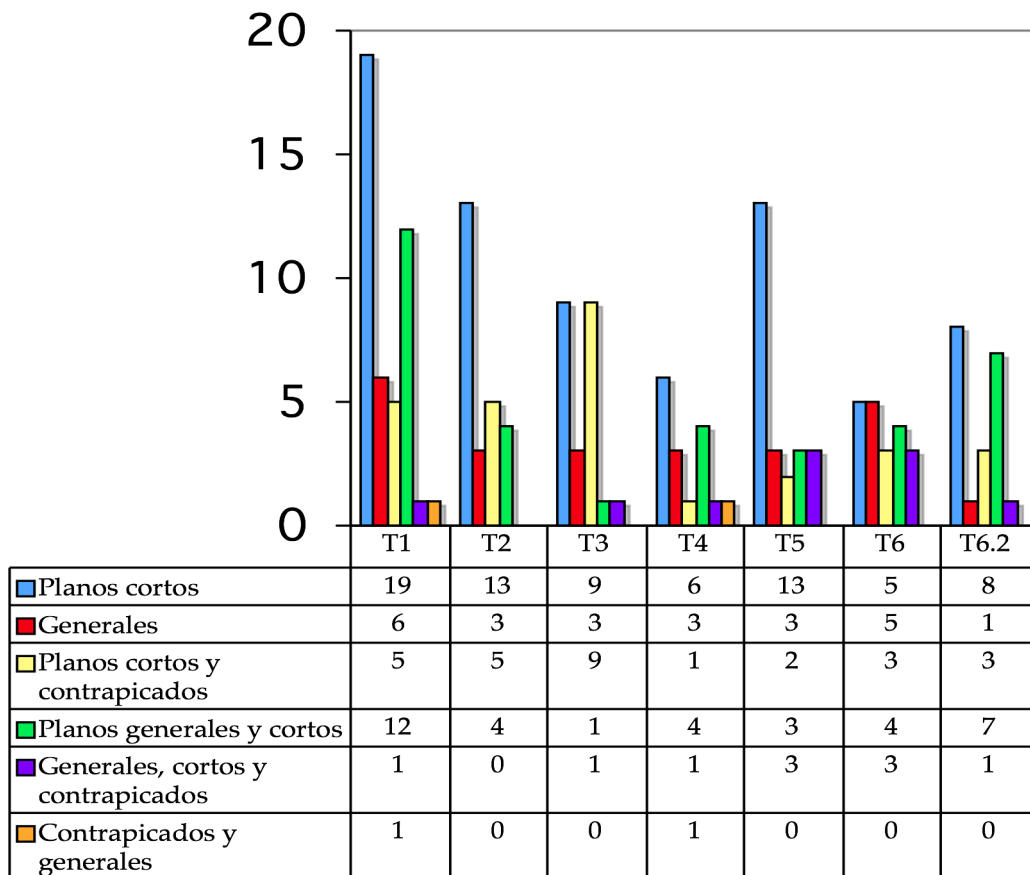


Figura 52. Puesta en escena de la secuencia violenta

Las temporadas T.1, T.2 Y T.5 marcan las distancias más significativas condicionadas por las cifras de la franja azul destinada a contabilizar el predominio de planos cortos, un total de 45 escenas muy por encima de los planos generales y cortos o el predominio de los planos cortos y contrapicados.

3.12.3. Armas utilizadas en la agresión.

Las acciones violentas cometidas por el agresor pueden llevarse a cabo sin la utilización de objetos, con armas blancas y de fuego, o por el contrario con

elementos no destinados a dicho fin pero utilizados con una intencionalidad violenta.

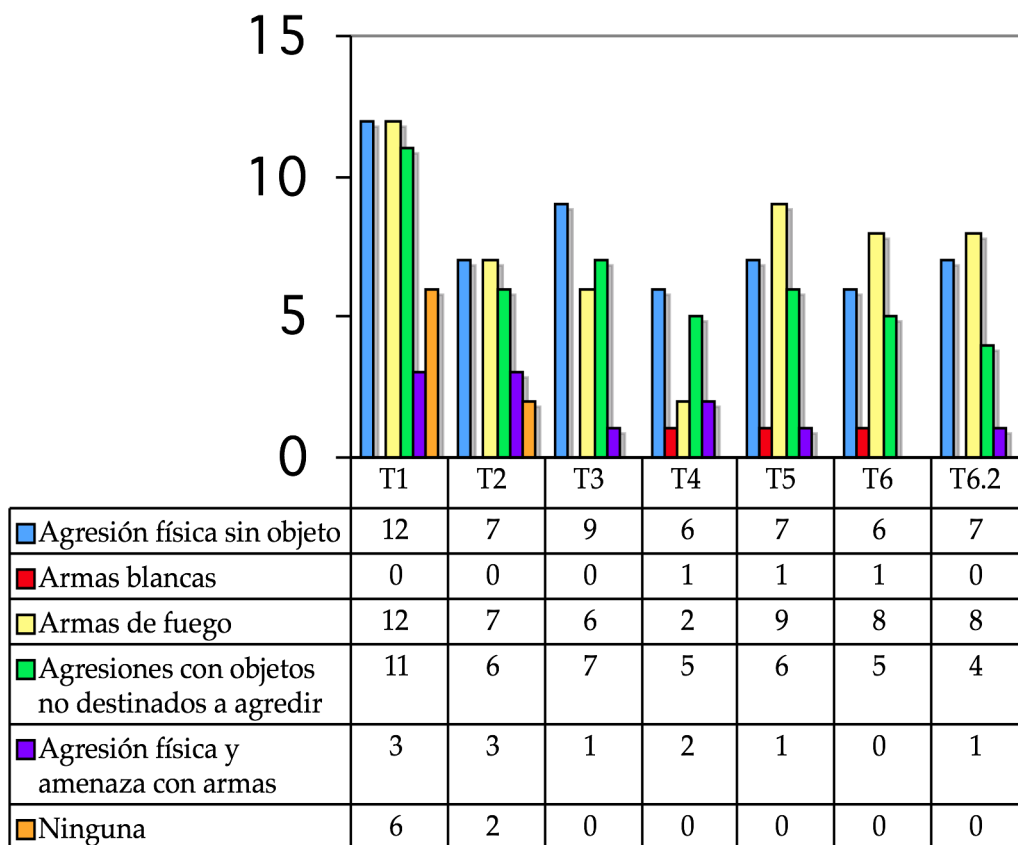


Figura 53. Armas utilizadas en la agresión

A partir de los resultados extraídos se desprende que las agresiones físicas ocupan el primer lugar en el cómputo con un total de 54 casos, por encima de aquellas acciones perpetradas con armas de fuego y que se encuentran presentes en 52 escenas contabilizadas durante las seis temporadas.

Las agresiones llevadas a cabo mediante la utilización de objetos no destinados a fines violentos aparecen en tercer lugar con 44 agresiones, muy por encima de los 11 casos que combinan agresiones físicas y amenazas con armas o la posibilidad de que no exista ningún tipo de herramienta marcada en 8 ocasiones.

La presencia reiterada de armas de fuego en el recuento por temporadas sitúa la columna en primer lugar por encima de la agresión física sin objeto, encabezando las secuencias de las temporadas T.5, T.6 y T.2 e igualando las agresiones físicas sin objetos extraídas de las temporadas T.1 y T.2.

Resulta significativo la escasa presencia de armas blancas, sólo 3 agresiones contabilizadas en los capítulos de la T.4, T.5 y T.6, la visibilidad más baja registrada en la gráfica colocándola en el último lugar. Del mismo modo resaltar las 44 agresiones perpetradas mediante la utilización de objetos no destinados a agredir, una modalidad que sitúa este tipo de arma como muy relevante al ocupar el tercer lugar en la mayor parte de las temporadas a excepción de la T.4, donde se sitúa por encima de las agresiones con armas de fuego ocupando la segunda posición en importancia.

3.12.4. Uso de la cámara con intención dramática.

El realizador se sirve de los soportes para imprimir a la imagen diferentes cualidades dramáticas en función de la manipulación de éstos: utilización de grúas, travelling, dolly, cámara fija, cámara al hombro, cámara suelta u otros.

Los soportes que aportan cierto estatismo predominan en la mayor parte de las escenas violentas. La cámara suelta o el uso del steady cam está presente en 75 de las secuencias, seguido de su variante la cámara fija con un total de 56 casos registrados, al igual que la cámara al hombro que cuenta con 33 ocasiones. En el caso de soportes que implican movimiento su utilización se ve restringida a ocasiones muy puntuales, donde el travelling aparece en 6 de las escenas, la grúa en una ocasión y la utilización del *dolly* no es reseñable a lo largo de la serie.

En el desglose por temporadas se puede apreciar a partir de la gráfica cómo lo que se ha denominado como “cámara suelta”, debido a su carácter oscilante ocupa el primer lugar en cuatro de las temporadas, T.1, T.3, T.5 y T.6, frente al predominio de la cámara fija en la T.2 y la T.6.2, y la presencia puntual de la cámara al hombro que encabeza la T.4.

Por otro lado destacar la utilización del travelling en la T.1, T.2 y T.3, aunque siempre por detrás de las tres principales opciones que encabezan las gráficas de la totalidad de la serie: la cámara suelta, cámara fija y cámara al hombro.

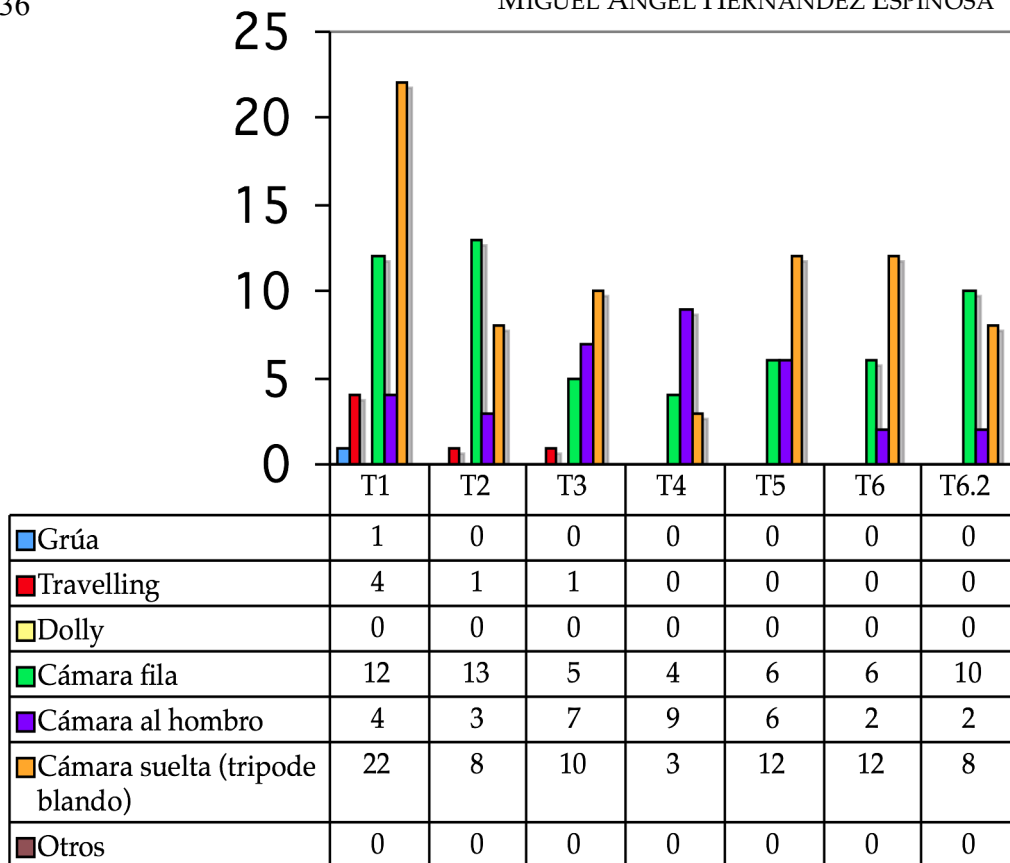


Figura 54. Uso de la cámara con intención dramática

La transformación de los resultados obtenidos mediante la codificación de las variables ha facilitado la representación gráfica del fenómeno de la violencia, al aportar un mapa visual de la acción violenta, con la posibilidad de hacer hincapié en cada una de sus especificidades a partir de la descomposición de la agresión en los elementos que la conforman.

La información aportada por éstas, aborda desde la concreción los rasgos contextuales en los que se desarrolla la violencia en la serie de ficción *Los Soprano*. Se trata en este caso de segregar los factores que intervienen en la puesta en escena de la representación, haciendo consciente el proceso creativo del realizador. Donde la elección del lenguaje cinematográfico obedece a un objetivo concreto que influye en la recepción que el público hace de la imagen violenta. Una utilización de los aspectos técnicos y narrativos que sintonizan con el objetivo del director y que provocan un efecto sobre la audiencia.

Los resultados obtenidos mediante la aplicación del modelo de estudio de la violencia han sido transformados en gráficas que describen la cuantificación de las diferentes variables, una serie de datos que pasan a ser interpretados desde la contextualización.

3.13. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

La primera temporada de la serie destaca por la presencia significativa de elementos humorísticos respecto al resto de ediciones, incluyendo de forma reiterada algún tipo de hilaridad basada en los *gags* o en el lenguaje, unos resultados que no vuelven a repetirse en temporadas posteriores. Estas cifras son especialmente significativas al tratarse de la apertura de la serie, un momento en el que el espectador asiste por primera vez a la cotidianidad del mundo del hampa y a los métodos utilizados en la consecución de los negocios.

El episodio piloto muestra al protagonista Tony Soprano (interpretado por James Gandolfini) tratando de enseñar el negocio a su sobrino Moltisanti (interpretado por Michael Imperioli), en una secuencia de presentación de personaje eminentemente cómica, donde mientras Tony Soprano atropella y golpea a la víctima, su sobrino se lamenta por los daños que ha causado el golpe en su coche nuevo.

Esta secuencia inicial sienta las bases acerca de la utilización del humor en capítulos posteriores como herramienta que imprime cercanía entre personajes y público, convirtiendo a los miembros de la mafia en individuos accesibles e imperfectos preocupados por asuntos mundanos como la mayor parte de espectadores.

La aceptación del protagonista durante la primera temporada de la serie de ficción resulta crucial, en este caso la simpatía por el personaje principal no está basada en sus atributos físicos, no se presenta como un individuo ejemplarizante o con atractivo para el espectador. La figura de Tony Soprano se corresponde con el paradigma del antihéroe, un personaje alejado de las virtudes y cualidades del héroe clásico pero que establece su propia escala de valores así como su particular baremo moral.

Prueba de ello es la utilización desmesurada de las agresiones a lo largo de las seis temporadas, donde el protagonista de la serie es el personaje más

violento, ya que ningún otro aparece tantas veces implicado. Siempre puntualizando que el uso de la violencia en el personaje de Tony Soprano en la mayor parte de los casos guarda relación con el entorno laboral.

En la totalidad de la serie la justificación de la violencia viene dada a partir de la presencia continuada de agresiones como consecuencia de dichas relaciones laborales, puesto que los enfrentamientos forman parte del incumplimiento de los términos por alguna de las partes. Estas acciones se presentan como una penalización admitida por los sujetos implicados, donde las relaciones laborales aparecen como el primer vínculo entre agresor y víctima.

El uso dirigido de las agresiones relativiza la imagen proyectada por los protagonistas, donde el acercamiento entre la naturaleza de víctima y agresor condiciona y justifica dichas acciones violentas para el espectador. Habitualmente, las personas que no mantienen lazos comerciales con el entorno del hampa tienen menos probabilidades de aparecer implicadas en algún tipo de agresión, una apreciación que marca la distancia empática entre el espectador y las posibles víctimas.

Otro de los rasgos que contribuyen al aprendizaje de comportamientos violentos es la falta de responsabilidades por parte de los agresores. En la serie se ha constatado que los agresores en muy pocas ocasiones sufren un castigo por el uso de la violencia, aún cuando el desenlace de escenas agresivas conlleve la presencia de algún herido.

Del mismo modo existe una predominancia de acciones violentas que quedan impunes en términos legislativos, puesto que las consecuencias de la violencia se resuelven en el ámbito de lo privado, generando nuevamente episodios violentos que se desarrollan entre las diferentes familias pero sin acudir a un marco legal.

Respecto a la puesta en escena de la violencia se puede afirmar que existen grandes dosis de realismo que la asemejan a la violencia real, con una utilización austera y verídica del sonido directo y una presencia continuada de planos cortos que aportan información sobre el estado de ánimo de los personajes así como mayor detallismo al hacer explícita la agresión. El uso de la violencia se lleva a cabo se produce a través de acciones físicas, mediante el uso de armas convencionales y objetos no destinados a agredir, que puedan ser utilizados como

herramientas y que facilitan el aprendizaje del público sobre la representación violenta.

A partir del análisis sobre la puesta en escena se aprecia que no existe una factura técnica apoyada en el uso de la estética, es decir, que los planos buscan más bien aportar verosimilitud y dramatismo. El realizador en este caso prescinde de la utilización de soportes que impriman espectacularidad a la secuencia violenta, puesto que se limita al empleo de trípodes fijos o cámaras al hombro.

No hay que confundir su estilo con una ausencia total de soportes que persiga una representación de extrema crudeza, más bien se trata de un retrato de la violencia desde la sobriedad. La presencia de sangre en las secuencias suscribe la falta de recreación sobre el acto en sí, puesto que los resultados aparecen muy equilibrados, con un ligero predominio de las escenas que no incluyen planos cruentos.

También se aprecia una utilización consciente y premeditada de la estructura narrativa sobre la representación violenta, concretamente a partir de la relación existente entre el punto de giro y la violencia. Los resultados del análisis de contenido desvelan cómo en la mayoría de ocasiones no existe dicha relación entre ambos elementos, relegando a un segundo plano el hecho violento frente a la importancia del suceso principal que supone el punto de giro. Como consecuencia se aprecia una predominancia absoluta de las agresiones en su relación con los plots secundarios, relegando la escena violenta de su aparente importancia como eje del relato para formar parte de las tramas secundarias.

Otro de los puntos a destacar reside en la asimilación de estructuras que surgen como mimesis de la sociedad capitalista, organigramas y pautas de actuación reconocibles por el espectador, donde el funcionamiento de las bandas mafiosas reproduce las estrategias intrínsecas al contexto en el que se desarrolla.

Las bandas llevan a cabo sus negocios en connivencia con los políticos locales participando activamente en la adjudicación de las obras así como en el reparto de los beneficios derivados de la industria de la construcción. Dentro de las organizaciones criminales se extiende el uso del modelo de franquicia, exportable a las diferentes ciudades al proporcionar un margen de beneficios a la empresa matriz, que entrega al franquiciado un modelo de éxito probado y estandarizado.

El funcionamiento de las organizaciones mafiosas posee una serie de dinámicas reconocibles para el espectador, al estar basadas en un modelo tradicionalmente asimilado por la audiencia televisiva. El uso de la violencia no provoca un distanciamiento entre la imagen y el individuo, más bien supone una revisión de los acuerdos comerciales. Una serie de consecuencias que el capitalismo expone a través de cláusulas punitivas por incumplimiento basadas en lo económico, mientras que las familias mafiosas lo establecen mediante penalizaciones asociadas a castigos violentos.

A este respecto no hay que confundir el uso de la violencia como herramienta punitiva comercial con la guerra entre familias. La primera de ellas está permitida en los acuerdos comerciales y siempre sujeta a unas normas de ejecución establecidas, por lo que una agresión injustificada pueda desencadenar en una indemnización económica por parte del agresor. La guerra sin embargo frena el consumo y el desarrollo comercial, interrumpe los negocios de las familias, donde al igual que en el capitalismo crea incertidumbre e inestabilidad convirtiéndose en el principal enemigo de los mercados y negocios.

Por otro lado hay que destacar la importancia del espacio como lugar en el que se desarrolla la agresión, el análisis cuantitativo revela la utilización de la esfera de lo privado para la representación de escenas violentas, con una presencia superior de aquellas agresiones desarrolladas en interiores.

Existe un predominio en el uso del negocio privado como contexto de la secuencia violenta, puesto que se trata de una transacción económica también sus consecuencias suceden en el seno del espacio comercial, habitualmente en ausencia de testigos que no aparecen implicados en dichas relaciones comerciales.

El desencadenante de la violencia derivado de los acuerdos comerciales no se muestra como un perjuicio extrapolable al resto de ciudadanos, sino más bien como una cualidad intrínseca a estas sociedades paralelas desarrolladas al margen, y que discurren ajenas a la cotidianidad y el entorno seguro del telespectador.

Unas agresiones que se desarrollan durante el día, alejadas del carácter delictivo asociado a la nocturnidad, donde habitualmente suceden los enfrentamientos. Aquí la violencia se expone a luz del día porque forma parte de los negocios como herramienta punitiva.

Por otro lado, la presencia de violencia psicológica reforzando las agresiones físicas perpetradas por las diferentes familias, encuentra su figura homóloga en las prácticas persuasivas propias del capitalismo. La diferencia estriba en que la víctima en este caso pasa a ser considerada como el cliente, un sujeto participe de la transacción comercial que sufre el hostigamiento y la presión de la empresa privada, en una suerte de extorsión amparada por el marco de la legislación.

Las diferentes familias mafiosas coexisten con los ciudadanos, siempre a partir de este simulacro que supone la creación de sociedades paralelas, un modelo que establece unas normas de convivencia creadas *ex profeso* para asimilar y tolerar el uso de la violencia.

La manipulación de los preceptos religiosos es utilizada como herramienta para expiar y purgar las acciones desarrolladas por los miembros, desde la aceptación de la poligamia hasta el uso cruento de la fuerza. Una reinterpretación de la religión desde la laxitud necesaria para adaptarse a la organización criminal.

En definitiva, el funcionamiento de las diferentes familias mafiosas en la serie reproduce la esencia de la estructura capitalista de las sociedades más desarrolladas, de modo que esa mímesis facilita el reconocimiento por parte del espectador.

Previamente se ha hecho referencia a la utilización de la violencia psicológica como refuerzo de las agresiones físicas. Se podría pensar que la necesidad de perpetuar el *statu quo* por parte de las familias sirva para dinamizar el uso de la violencia psicológica, utilizada como método de extorsión frente al riesgo de comenzar una guerra.

Sin embargo, la representación consecutiva de violencia física y psicológica establece un patrón de las agresiones en las que el ataque se ve reforzado por la amenaza oral psicológica que subraya el acto violento. A este respecto hay que hacer hincapié nuevamente en el protagonista absoluto de la serie, Tony Soprano, puesto que se trata del personaje que más veces aparece implicado en la totalidad de las temporadas.

La relación entre Tony Soprano y la violencia oscila entre lo meramente comercial y el terreno de lo afectivo. Puede dar la impresión de que el objetivo de las agresiones tenga una finalidad afectiva centrada en la venganza, pero finalmente los intereses económicos acaban por trascender, de hecho son las

relaciones laborales el principal nexo de unión entre Tony Soprano y sus víctimas en la mayor parte de las ocasiones, frente a la escasa presencia de escenas que se presentan bajo un vínculo familiar o sentimental. En cuanto a la relación entre el protagonista y el agresor prototípico, destaca la predominancia de las relaciones laborales seguidas también por la combinación entre ambas opciones, intercalando los asuntos familiares y el trabajo.

Desde el punto de vista del relato, también hay que señalar la utilización consciente de subterfugios narrativos empleados con el objetivo de potenciar el carisma y la empatía entre el público y el personaje de Tony Soprano. Una aceptación que se muestra condicionada por una serie de detalles imperceptibles para el espectador y que permiten denostar a la víctima mediante el uso de connotaciones negativas.

Este tipo de estrategias ofrece una imagen negativa de las víctimas a través de la información proporcionada visualmente o a través del texto, hasta el punto de que condicione o justifique el hecho de que se vean envueltos en un episodio de violencia

En ocasiones se muestra al agredido como un individuo falto de integridad y valores frente a los líderes de las familias que aparecen guiados por una serie de normas y acuerdos tácitos que legitiman sus acciones. La falta de rigor y moralidad de quienes han incumplido las reglas y acuerdos preestablecidos, se traduce en una representación de las víctimas con problemas de adicción, ya sea en referencia al juego, las drogas o la prostitución, actitudes que finalmente acaban por interferir directamente en su vida privada poniendo en riesgo la integridad de sus familiares.

Por otro lado en contraposición al comportamiento de las víctimas, dentro de la organización mafiosa sus miembros valoran con especial importancia el respeto hacia el núcleo familiar, velando por su protección mediante normas que permiten permanecer al margen de los enfrentamientos violentos a las esposas e hijos en el caso de guerras entre familias.

Otro detalle narrativo tiene que ver con el punto de vista desde el que se cuenta el relato y la utilización de la voz en off, que presenta al personaje de Tony Soprano al comienzo del episodio piloto.

La escena comienza con la presencia del protagonista frente a su psiquiatra, en un travelling aproximativo que nos acerca hasta un primer plano de Tony, un movimiento de cámara inusual que establece las diferencias de realización entre esta ocasión y el resto de consultas que desde este momento vertebrarán la totalidad de la serie.

A partir de aquí comienza un *flashback* que sirve para acceder a los pensamientos más íntimos del propio Tony, donde se muestra al protagonista en un día prototípico de su jornada laboral entre actividades delictivas. El relato de esta escena violenta surge a partir de la primera consulta que el protagonista tiene con su psiquiatra tras sufrir un ataque de pánico. Una escena violenta aderezada con elementos de comicidad que surgen de la escena principal, en la que Tony comienza a desgranar cuales son los sentimientos de angustia y hastío que le han llevado hasta la consulta del psiquiatra.

Esta utilización de la voz en *off* es el punto de partida para que el público sea capaz de acceder a su mundo interior, una aproximación a los sentimientos de un personaje que habitualmente se ha caracterizado por su antagonismo como villano, caracteres contruïdos y caracterizados como personajes tipo desde una visión maniqueïsta.

Se trata de una escena de apertura destinada a la presentación del protagonista, de modo que el encuentro del espectador con Tony Soprano deba adoptar una factura técnica especial, una planificación complementada con un *flashback* que posteriormente se convertirá en un aderezo narrativo prescindible.

En el plano sentimental el matrimonio de Tony Soprano atraviesa una crisis en su relación, manteniendo él de forma regular una relación con otra mujer, al mismo tiempo que su esposa sugiere un romance platónico con uno de sus soldados.

La educación de sus hijos como para cualquier padre común representa uno de los problemas principales para Tony. Su hija mayor se presenta incapaz de decidir su futuro universitario, y su hijo es expulsado del colegio debido a problemas de comportamiento y falta de estudio.

Frente a toda esta serie de problemas cotidianos el protagonista afronta una deriva existencialista que le lleva a cuestionarse la pérdida de valores entre las familias, la decadencia de una generación que sólo piensa en lucrarse sin llegar a

comprender la esencia de las relaciones comerciales, basadas en los principios y valores que consideran la lealtad como piedra angular entre las familias.

La depresión que lleva al protagonista a tomar antidepresivos convierte a este antihéroe en el más común de los individuos, preocupado por educar a sus hijos alejados de sus negocios en un contexto jurídico en continuo cambio, que supone una amenaza para la supervivencia de la estructura criminal.

La puesta en escena escogida por los diversos realizadores en los momentos de consulta se convierte en un baremo para conocer el grado de acceso al protagonista por parte del espectador. El uso de planos picados de Tony Soprano sentado sobre el sillón con escorzo de la Doctora Melfi, desafía la fortaleza del personaje mostrándole como un ser vulnerable y afectado, un protagonista que desnuda su dolor frente a la intimidad del televidente. Por otro lado el público asiste a la condición igualadora del realizador, mediante la semejanza de encuadres y soportes que sitúa los personajes a un nivel similar caracterizado por el flirteo del protagonista hacia la Doctora.

Las visitas a la consulta del psiquiatra presentes en cada uno de los capítulos destacan por su estatismo, con soportes fijos y planos simétricos que comienzan desde un general que muestra el estatismo y el cambio de ritmo desde la escena anterior, hasta alcanzar finalmente la intimidad presente en un primer plano corto, que permite ahondar en las emociones de los personajes sin distracciones estilísticas.

La acción se centra en el duelo entre ambos personajes, no sólo dialéctico y comunicativo, sino también desde la proxémica que otorga un valor de importancia a la comunicación no verbal entre ambos caracteres. El avance y apertura en el cuerpo del propio Tony frente a la habitual posición defensiva de piernas cruzadas de Jennifer Melfi (interpretada por Lorraine Bracco).

El espacio en el que se desarrolla la consulta de la Doctora actúa como el *sancta sanctorum* en el que el espectador realiza su comunión con el propio Tony. Donde el delincuente transmuta su condición en hombre permeable que permite conocer los miedos e inquietudes de un personaje aparentemente inviolable. Por primera vez el público tiene la sensación de comprender las motivaciones del protagonista puesto que no sólo son testigos pasivos del acto violento sino que

son capaces de ver más allá, justo a partir de las causas que lo han producido o desencadenado, el origen de sus frustraciones y motivaciones.

Este acceso a los pensamientos de Tony supone un acercamiento comprensivo a su mundo, aportando al espectador una visión desde la perspectiva, no sólo en referencia a aquellas acciones relacionadas con la violencia en el entorno comercial, sino a las preocupaciones familiares y personales que actúan como igualador frente al resto de los ciudadanos, y que opera como nexo de unión entre el público y el personaje. Una puesta en escena que establece una interrelación entre el lenguaje cinematográfico empleado y el uso del espacio privado.

La muestra de humanidad sobre el protagonista reviste de una pátina de cotidianidad las acciones de Tony Soprano, en un contexto sin cuerpos musculados ni frases atemperadas que remitan a la mafia representada por otros directores escorados en mostrar una visión depurada y estética de la mafia. Los miembros de la familia Soprano tratan de compararse a mafiosos de película, forjados en las cintas de Francis Ford Coppola y Martin Scorsese, aunque en el resultado acaben mostrándose alejados e incompletos, orondos y zafios, una copia imperfecta del cine de gánsters que paradójicamente permite dotar a la serie de una gran autenticidad.

El capítulo final que concluye la serie representa a la perfección esa dualidad entre el drama familiar y el cine mafioso al que se ha hecho referencia durante la investigación, entendido como paralelismo entre la presencia de tramas secundarias que incluyen violencia frente a aquellos plot principales que prescinden de ella.

Este último episodio arranca volcado en la búsqueda de Phill Leotardo (interpretado por Frank Vincent), un Capo que ha comenzado un periodo de guerra contra la familia de Tony acabando con algunos de sus hombres más destacados.

La muerte de estos personajes de gran calado dramático presupone un final épico entre ambas familias, con una escalada de violencia que tal vez implique un cierre trágico para el protagonista. Sin embargo, la secuencia escogida para el desenlace final consigue desmoronar la grandilocuencia aguardada y asumida

por el espectador como un rasgo propio del género, con una puesta en escena que adolece de una premeditada escasez de suntuosidad.

Phill Leotardo reconvertido ahora en villano aparece representado como un abuelo que viste chándal y viaja acompañado por sus dos sobrinos, hablando de temas médicos con su mujer mientras se desplaza con torpeza y falta de solemnidad.

En las escenas finales, no existe un duelo entre protagonista y antagonista, sólo un agresor y su víctima que además no están relacionados, hasta el punto de que el personaje utilizado para la ejecución es un desconocido de escasa relevancia.

En la secuencia Phill leotardo sale del coche y se gira de espaldas para dirigirse a su mujer acompañada por los bebés que ocupan el asiento trasero. Un brazo se introduce en el plano medio de la acompañante, con escorzo de la víctima y referencia del arma, para acabar en un plano medio contrapicado del agresor que dispara al Capo en el suelo, sin presencia de expresividad ni ensalzamiento del momento violento.

El asesinato de éste se muestra de modo explícito, sin grandilocuencias estilísticas y con recreación en el plano detalle en el que la rueda pasa por encima de su cabeza tras caer al suelo. El sonido diegético es imperfecto, música de la radio del coche que refuerza el realismo y la austeridad del momento. De nuevo la presencia de humor desdramatizando la secuencia, unos jóvenes que observan la muerte comienzan a vomitar mientras el coche avanza solo con dos bebés gemelos sentados en la parte trasera como únicos conductores.

A partir de este momento la serie aparece volcada en las consecuencias que la pérdida de los miembros está desencadenando sobre Tony y las familias. En la escena previa a este desenlace el protagonista cena con su hija, en un momento de intimidad paternal mientras trata de aceptar el futuro de ésta como abogada. Del mismo modo posteriormente a la muerte de Phill, Tony y su mujer Carmela (interpretado por Edie Falco) intentan disuadir a su Hijo para que no se aliste en el ejército en la lucha contra los terroristas islamistas.

Una vez más, el peso del drama familiar cobra protagonismo a pesar de la escalada de violencia de la última temporada, donde el uso de la violencia vuelve a convertirse en secundario frente al relato de la cotidianidad.

En esta segunda parte del capítulo se ha profundizado en la serie *Los Soprano* desde los orígenes de su creador David Chase hasta este nuevo resurgimiento de la ficción televisiva, que encuentra en el éxito de la serie el punto de inflexión de una nueva etapa dorada para la ficción norteamericana.

Un modelo de hacer televisión surgido en un contexto determinado por la necesidad de los canales para crear sus propios contenidos, acuñando un sello de calidad, una impronta diferenciadora donde el producto se convierte en distintivo del propio canal.

A través de la definición del problema se ha determinado la elección de un objeto de análisis que permita establecer la validación metodológica, mediante la aplicación del modelo de estudio de la violencia presentado en la primera parte del capítulo.

Una herramienta para cuantificar y extraer el significado simbólico implícito en el mensaje, en una investigación que se sirve de los métodos cuantitativos y cualitativos con el objetivo de extraer y analizar la violencia física y psicológica presente en *Los Soprano*.

La construcción de la ficha de análisis aporta una herramienta válida para el estudio de la violencia en las series de ficción, donde la elaboración del libro de códigos descompone las respuestas inferidas desde la plantilla en resultados numéricos cuantificables. Unos resultados agrupados desde las diferentes variables y transformados en gráficas que posibilitan una interpretación cualitativa del hecho violento.

CONCLUSIONES.

El origen de la violencia asociado a las cualidades inherentes al ser humano ha servido en este estudio como punto de partida para comprender el hecho violento en sí, esbozado desde una visión previa a su representación a través de los diferentes productos de ficción. Una elección que ha constatado la escasez de investigaciones que midan la influencia conjunta de factores innatistas y biológicos como responsables de las conductas agresivas del individuo, sin precisar el alcance asociado a cada una de las perspectivas.

Esta falta de concreción a la hora de establecer un criterio unívoco se ve trasladada también a la definición del concepto de violencia, una acepción variable en función del organismo que trate de acotar sus límites.

El desarrollo de definiciones polivalentes ha supuesto un problema para llevar a acabo el análisis de las agresiones desde los diferentes campos de estudio, evidenciando una falta de sintonía global que imposibilita cuantificar la violencia, principalmente a raíz de la confrontación establecida por factores culturales.

Una vez trasladado el concepto de violencia a su representación en los contenidos de ficción, se ha encontrado igualmente una dificultad de concreción que se extiende a las diferentes investigaciones, de modo que la definición establecida por los diversos estudios es un condicionante de los resultados obtenidos al depender de la acotación establecida para el término.

A pesar de esta falta de acuerdo interdisciplinar, se ha detectado la presencia de una serie de factores que se repiten en gran parte de las investigaciones y que se utiliza en este caso para la composición y aplicación del concepto: las agresiones contra animales u objetos, la intención manifiesta de llevarla a cabo, la violencia física y psicológica y la violencia ejercida contra uno mismo. Esta serie de cualidades de la agresión se han seleccionado como los principales actos que pueden ser considerados como violencia, con el objeto de ser utilizados dentro de la herramienta de análisis de contenido.

El paso de la violencia hacia su representación ficticia mediante los diversos soportes ha sufrido una alteración desde sus formas habituales de expresión. Es

decir, la realidad es editada como un producto de ficción, mientras que ésta prescinde de aderezos para aproximarse a la búsqueda de una “verdad escénica”.

Una desnaturalización estética que lleva a cada uno de ellos a adoptar las cualidades de su antagonista. Por tanto, la representación de la violencia en las series de ficción ha incorporado recursos estéticos propios de la imperfección que caracteriza a la realidad en su búsqueda por aproximarse a ésta. Una mezcla asimilada por un espectador incapaz de descifrar los habituales códigos inherentes al género, apabullado por esa búsqueda incesante del realizador por dotar de veracidad a la imagen violenta.

La representación de la real frente al entretenimiento pone de manifiesto la pérdida de la naturaleza propia de cada uno de los géneros, mediante un trasvase de estética y puesta en escena, donde ambos adoptan cada uno de ellos el modo de expresión del opuesto, como si se tratara de una huida de las propias cualidades hacia lo ajeno.

El uso de formatos digitales, la ausencia de música extradiegética, o la inestabilidad en la imagen propia del amateurismo, se han convertido en uno de los principales artificios para proyectar una pátina de verosimilitud sobre la representación de las agresiones.

La escenificación de la violencia ha estado presente en la ficción desde los orígenes del cine, especialmente en el caso de la comedia como elemento culminante de la escena que desencadena la hilaridad en el espectador. Un modo de exhibir las agresiones que habitualmente se ha desarrollado en unas coordenadas delimitadas por el género, donde espectador y realizador mantienen un acuerdo tácito sobre los límites de aquello que se puede mostrar mediante la imagen agresiva. En las primeras comedias cinematográficas el realismo en la violencia no tiene cabida, ya que habría supuesto una ruptura del género inaceptable para el espectador de la época.

La utilización contemporánea de la puesta en escena de la violencia se lleva a cabo desde una completa difuminación del concepto de género, sin necesidad de mostrar diferentes especificidades puesto que ésta ha sido incorporada a cada uno de los formatos, convirtiéndose en parte indisoluble. Un carácter camaleónico que le permite una exhibición transgénica sin limitaciones, al desarrollar un uso indiscriminado de los recursos.

La puesta en escena a través del género adquiere unas coordenadas propias, una utilización acorde a sus necesidades expresivas: hilaridad a través de la agresión para la comedia, una herramienta hacia la consecución del objetivo en el cine de aventuras, la violencia como estimulación propia del cine de terror, o el exhibicionismo presente en los enfrentamientos para el caso del cine de acción.

El estudio de las diferentes representaciones de la violencia ha servido en la presente investigación para establecer una clasificación en base a la utilización del lenguaje cinematográfico. Por tanto, el realizador lleva a cabo una elección premeditada con la finalidad de transmitir una serie de cualidades concretas asociadas a la imagen.

A partir de la identificación de la puesta en escena se ha establecido una clasificación del hecho violento, al constatar que su uso persigue diversas finalidades y que cada una de éstas tiene unas consecuencias sobre el espectador: existe una violencia crítica que destaca por su realismo, una ficción violenta que sirve como espejo social y que supone un retrato de la cotidianidad, un uso gratuito de las agresiones como apología de la violencia, su utilización como espectáculo distanciador que relativiza las agresiones, así como la presencia de ultraviolencia como deformación de la realidad que muestra la crueldad más extrema del ser humano.

Esta clasificación de la representación se ha servido de los ejemplos de la ficción televisiva y cinematográfica para definir las características de cada uno de los elementos desde la aplicación de una metodología cualitativa. Del mismo modo, permite establecer la base sobre la que construir la herramienta de análisis de la violencia, pero esta vez desde la utilización conjunta de una metodología combinada, cuantitativa y cualitativa.

La taxonomía de la representación violenta se convierte en un baremo para localizar y clasificar las escenas violentas, aportando consciencia al análisis de la imagen agresiva desde la existencia de una intencionalidad manifiesta del realizador.

Por otro lado, en el estudio sobre el relato la presente investigación se encuentra con la dificultad añadida que supone la ausencia de un corpus científico aplicable a la narrativa cinematográfica. Esto implica una multiplicidad de términos que dificultan la realización de un análisis

sistemático del texto fílmico.

Frente a la ausencia de una base teórica propia, el modelo de análisis lingüístico ha sido utilizado como puente desde el que extrapolar los diferentes conceptos, aunque no siempre con la misma fortuna. En la ciencia de la narratología concurre una gran cantidad de significados, que concentran en la figura del lingüista Gerard Genette un referente sobre el que apuntalar algunas de las términos más básicos.

Ya desde la concreción de la propia acepción de relato se aprecia dicha polisemia, al entender que éste pueda funcionar como designador del enunciado narrativo, o como el acto de narrar en sí mismo. Del mismo modo sucede con la definición de los conceptos historia, fábula y discurso, resignificados desde su origen aristotélico.

La crítica cinematográfica se ha servido a menudo de una mezcla de elementos extraídos del campo del análisis textual, al mismo tiempo que utiliza criterios puramente subjetivos que no llegan a alcanzar la sistematicidad de un verdadero método de análisis.

El estudio sobre el texto fílmico traspasa los límites de la naturaleza del relato, al precisar una metodología que incluya elementos de carácter multidisciplinar, ya que en la narrativa cinematográfica convergen la imagen fotográfica, la música, el sonido, el lenguaje verbal y el escrito.

La narratología surge como una ciencia encargada del estudio estructural del relato, originariamente utilizada en la teoría de los textos narrativos y transmutada desde la contemporaneidad en ciencia aplicable a las diferentes naturalezas audiovisuales o pictóricas.

La ausencia de un corpus teórico consensuado en la narrativa ha motivado que el concepto de texto adquiriera una nueva dimensión acorde a la necesidad de análisis de la imagen fílmica, ignorando su limitada concepción lingüística para completar el vacío que rodea al estudio del texto fílmico.

La construcción de un modelo de estudio de la violencia en las series de ficción establece la aproximación al concepto como un proceso tridimensional, que muestra cómo la relación entre la narrativa y ésta es utilizada para estructurar la herramienta.

Una primera dimensión de la violencia señala la elección de los principales elementos de la narrativa, el personaje, la acción, el espacio, el tiempo y la puesta en escena.

La segunda dimensión incluye los citados elementos escogidos previamente en su relación con la violencia, concretando los responsables y víctimas de la agresión, también cómo es la confrontación, el espacio en el que se desarrolla, el tiempo en el que tiene lugar y finalmente cómo se muestra la escena, es decir, su planificación por parte del realizador.

Por último, la tercera dimensión integra la manifestación de los conceptos narrativos y la violencia, donde los bloques temáticos seleccionados a partir de los elementos de la narrativa han sido completados por una serie de variables críticas que aportan una información concreta.

La verificación del modelo de estudio de la violencia se ha desarrollado a partir de dos procesos diferenciados. El primero de ellos consiste en la aplicación de un análisis cuantitativo destinado a medir la frecuencia de aparición desde la aplicación de las diferentes variables, por un lado mediante la selección de la información y por el otro lado a partir del proceso de descarga con la utilización de una plantilla.

El proceso II es una combinación entre una metodología cuantitativa y otra cualitativa. El análisis cuantitativo es empleado para medir la frecuencia de aparición y su posterior representación gráfica, frente al método cualitativo que ha permitido establecer inferencias para la interpretación de los resultados.

La representación gráfica de las agresiones señala hacia una visión endogámica de la violencia que justifica su utilización, debido a la pertenencia o relación económica entre el personaje y su víctima. Una confrontación individual que invita a descartar el ensañamiento entre ambos sujetos implicados, convirtiendo la acción en una consecuencia fruto de acuerdos laborales aplicables a cualquier transacción económica.

La condición de víctima y agresor como personajes secundarios transforma la agresión en fruto de una acción episódica, olvidable y sin continuidad en el tiempo, un compás de espera que arrastra al espectador hacia el entretenimiento violento en una acción alejada de la trama principal.

Una homogeneidad entre el perfil de ambos implicados que dificulta la capacidad del público a la hora de establecer un juicio crítico, difuminando la responsabilidad sobre el agresor que permanece ileso tras perpetrar la acción violenta.

La presencia de elementos aislados que forman parte de los citados rasgos contextuales actúan como refuerzo del aprendizaje de comportamientos violentos, contribuyendo al proceso de desensibilización.

El humor como acompañante de la violencia es uno de los factores más relevantes a lo largo de la serie, debido a su exitosa capacidad para asimilar la truculencia de la imagen violenta.

Su uso reiterado durante las agresiones se considera un factor principal presente en la totalidad de los capítulos, al contribuir a relajar la capacidad crítica del espectador relativizando la utilización de violencia en las escenas al desdramatizarla.

La irrupción del personaje de Tony Soprano en las series de ficción ha supuesto un cambio en el paradigma del villano, ahora convertido en antihéroe capaz de insuflar al espectador sus propias convicciones morales.

El reconocimiento y aceptación de un ser poliédrico como el del protagonista de Los Soprano, dificulta la crítica por parte de un público atrapado por la complejidad inherente al personaje. Ahora el villano ofrece su punto de vista y conduce el relato, desde una madurez psicológica que convierte sus contradicciones en la base del desarrollo de su evolución.

Las dificultades para establecer un juicio de valor sobre las acciones de los personajes también residen en el concepto de género aplicado a la condición de la serie. Aunque la fuente principal de Los Soprano sea el cine de gánsters, la serie al igual que el resto de productos creados por HBO a partir de los noventa, se sirve de la hibridación de géneros en la mayor parte de sus producciones.

El realizador lleva a cabo una huída consciente de los códigos cinematográficos del cine negro para convertir a sus personajes en sujetos desbordados, individuos con problemas existenciales derivados de la cotidianeidad más absoluta.

La hibridación de géneros crea productos complejos para un público demasiado acostumbrado a la diferenciación entre género y formato, una

ausencia de códigos cerrados reconocibles, cuya mezcla supone una dificultad a la hora de valorar las acciones de sus protagonistas.

El proceso de identificación del espectador con los personajes se produce a través de los elementos del drama familiar, acciones y problemas desencadenados por secuencias que transcurren en el entorno de lo cotidiano.

La enfermedad mental del personaje principal actúa como igualador frente al público, una afección atípica en el mundo del hampa que intensifica su vulnerabilidad como individuo teniendo en cuenta su pertenencia a las familias mafiosas.

Las acciones propias del crimen organizado permiten captar la atención y mantener al espectador a través de la espectacularidad inherente a la representación violenta. El mundo del hampa se sirve de unos códigos cinematográficos aprendidos y reconocibles por el público, una mezcla de agresiones físicas y psicológicas que desarrolla un lenguaje violento reforzado por la inclusión de elementos hilarantes.

La ética mafiosa sorprende y fascina al espectador, extrañado de descubrir en sí mismo la aceptación de una lógica ajena, aún cuando es ejercida desde el punto de vista de su protagonista.

La crueldad del personaje principal permite la desinhibición de un público acomodado desde su condición de mirón, sin implicación, una sublimación de los deseos más subrepticios del espectador.

Esta mirada a la cotidianidad del mundo de los gánsters posibilita un recorrido sobre la parte más oscura de la condición humana, desde una posición de voyeur que le permite asistir a un ritual catártico de liberación de las pulsiones violentas sin necesidad de implicarse en la acción agresiva. El público se muestra embebido de la más absoluta seguridad, al formar parte de esa otra sociedad que discurre paralela al mundo que habitan personajes como Tony Soprano.

La serie de Los Soprano ha supuesto la transmutación del concepto de villano en individuo, entendido desde la acepción que le confiere la posibilidad de "aquel que no puede ser dividido". Un personaje incapaz de despojarse de sus atributos para mostrar únicamente la maldad habitual inherente al antagonismo. La aproximación a Tony Soprano obliga a aceptar sus características como un

todo complejo e indivisible, una cualidad que caracteriza al ser humano, y que le convierte en un individuo impredecible.

La ausencia de un encuentro definitivo entre protagonista y antagonista, certifica la escasa preocupación del realizador por el enfrentamiento violento, utilizado como aderezo fílmico frente a la verdadera acción dramática.

En la escena final se muestra a toda la familia cenando en un restaurante americano, mientras todos esperan en el exterior la hija trata de aparcar el coche sin éxito y en el local comienzan a parecer personajes sospechosos: un hombre con gorra sentado en una mesa, dos negros de apariencia rapera, un italoamericano solo en la barra que va hacia el baño tras mirar la mesa de Tony.

La música diegética escogida por el propio protagonista intensifica el momento para crear un clímax sonoro reforzado por los estereotipos que han poblado el universo violento del personaje. En el momento en el que la hija finalmente entra en el local, el cuadro pasa a un negro directo que supone un corte abrupto de imagen y sonido. La última frase esgrimida por el protagonista sintetiza la importancia y el peso de la secuencia escorada hacia el reencuentro de todos los miembros, donde Tony se limita a decir "He pedido algo para compartir".

A lo largo de las diferentes temporadas la violencia explícita ha servido de distracción frente a la verdadera representación del drama que supone la vida cotidiana, una utilización de las agresiones como fuego de artificio inherente al concepto de entretenimiento.

Aún cuando el verdadero interés del drama se muestre alejado de la violencia, la propia permeabilidad del género ha contribuido a su desnaturalización, a partir de una suerte de hibridaciones que ha terminado por alterar sus cualidades intrínsecas, un uso indiscriminado de la violencia real que fagocita el concepto de género.

El realizador y creador David Chase confronta en esta escena familiar el peso de dos de las tramas que vertebran la totalidad de la serie: la familia y el crimen organizado. El público expectante de una resolución violenta aguarda la espectacularidad de la secuencia de cierre, un momento que nunca llegará y que tal vez decepcione al espectador.

A partir de la creación del modelo de estudio para la violencia presentado, se ha concluido que la herramienta supone un aporte al integrar los principales elementos de la narrativa: el personaje, la acción, el espacio, el tiempo y la puesta en escena. Una investigación que recoge los recursos técnicos y estilísticos ausentes en la mayor parte de plantillas de análisis.

La presente investigación sienta las bases sobre la posibilidad de explorar futuras líneas de investigación, al crear una herramienta que permita establecer una taxonomía de la violencia en función de la puesta en escena desarrollada por el director. Un modelo específico que ayude a diferenciar los diferentes tipos de violencia en la ficción, aunando lenguaje cinematográfico e intencionalidad. Un modelo de estudio más completo que permita sistematizar su análisis.

Por otro lado hay que destacar que la elección de las variables no siempre ha proporcionado unos resultados que impliquen un aporte informativo relevante. En el caso de los bloques temáticos destinados al tiempo y al espacio, se detecta que los datos obtenidos resultan escasos para establecer conclusiones de mayor complejidad que trasciendan la ubicación espacio-temporal del suceso, por este motivo se hace necesario una revisión de las variables con el objeto de obtener mayor precisión en las respuestas obtenidas.

BIBLIOGRAFÍA.

- Abirached, R. (2011). *La crisis del personaje en el teatro moderno*. Madrid: Publicaciones ADE.
- Adorno, T. (1981). *El cine y la música*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Aristóteles. (2010). *Poética*. Madrid: Gredos.
- Aristóteles. (2000). *Retórica*. Madrid: Alianza.
- Artaud, A. (2001). *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa.
- Asimov, I. (2011). *Los Griegos*. Madrid: Alianza.
- Aumont, J., Marie, M. (2002). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J., Marie, M. (2008). *Estética del cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Ayuso, V. , Garrarúa, C. , Solano, S. (1990). *Diccionario Akal de términos literarios*. Madrid: Akal.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Bazín, A. (1990). *Qué es el cine*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Berelson, B (1952). *Content Analysis in Communication Research*. New York: Free Press.
- Berganza, M^a, R. , San Román, J, A. (Ed.) (2005). *Investigar en comunicación*. Madrid: McGrawHill.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao: Editorial Desclée.
- Berkovitz, L. , Eunkyung, J. (1996). "Análisis del efecto *priming* sobre la influencia de los media: una puesta al día", en AAVV, Los efectos de los medios de comunicación. Barcelona: Editorial Paidós.
- Booth, W. (1974). *La retórica de la ficción*. Barcelona: Editorial Bosch
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Editorial Paidós.

Bowie, J. A. (2008). *Leer el cine: La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Brecht, B. (1963). *Petit organon pour le théâtre*. París: L' Arche.

Bremond, C. (1970). *La semiología: El mensaje narrativo*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo

Bryant, J., Zillman, D. (Ed.) (1996). *Los efectos de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Burch, N. (1979). *Praxis de cine*. Madrid: Fundamentos.

Calatrava, J. V. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana.

Carrol, N., Castro, F., Castro I., De los Ríos, I., Fresán, R., et al. (2009). *Los Soprano forever*. Madrid: Errata naturae.

Casajosa, C. (2005). *Prime Time. Las mejores series de tv americanas de CSI a Los Soprano*. Madrid: Ediciones Calamar.

Casetti, F., Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso*. Madrid: Taurus.

Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.

Clemente, M., Vidal, M. A. (1995). *Violencia y televisión*. Madrid: Editorial Noesis.

Comparato, D. (2002). *De la creación al guión*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión.

Darwin, C. (2008). *El Origen de las especies*. Longseller: Méjico.

Deleuze, G. (1986). *La imagen - tiempo*. Barcelona: Paidós.

De Santos, A. (1998). *La escritura dramática*. Madrid: Editorial Castalia.

Díez, F., Abadía, J. (2003). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.

Eco, U. (1993). *Lector in fábula*. Barcelona: Lumen.

Field, S. (2000). *El manual del guionista*. Madrid: Plot ediciones.

Forster, E. M. (2003). *Aspectos de la novela*. Madrid: Editorial Debate.

Galtung, J. (1998). *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Bilbao: Gernika Gogoratuz.

Galtung, J. (2003). *Paz por medios pacíficos. paz y conflicto, desarrollo y civilización*. Bilbao: Guernika Gogoratuz.

García, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.

Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Genette, G. (1972). *Figuras III*. Paris: Editions du Seuil.

Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Ediciones Lumen.

Genette, G. (1998). *El nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.

Greene, R., Vernezze, P. (2010). *Los Soprano y la filosofía*. Barcelona.

Greimas, A, J. (1973). *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.

Howard, M. (1995). *La cultura del conflicto: las diferencias interculturales en la práctica de la violencia*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Igartua, J, J., Humanes, M. L. (2004). *Teoría e investigación en comunicación social*. Madrid: Editorial Síntesis.

Igartua, J, J. (2007). *Persuasión narrativa*. Alicante: Editorial Club Universitario.

Imbert, G. (1992). *Los escenarios de la violencia*. Barcelona: Icaria editorial.

Jones, G. (2002). *Matando monstruos*. Barcelona: Ares y mares.

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Akal.

Kracamer, S. (1996). *Teoría del cine*. La redención de la realidad física. Barcelona: Paidós.

Krippendorff, K. (2002). *Metodología de análisis de contenido*. Barcelona: Paidós.

Landa, J, A. (1998). *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.

Lavery, D. (2002). *The thing of ours: investigating The Sopranos*. New York: Columbia University Press.

Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Gedisa: Barcelona.

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

- Mc Kee, R. (2002). *El guión*. Barcelona: Alba editorial 2002.
- Metz, C. (1973). *Cine y lenguaje*. Barcelona. Planeta.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona. Paidós.
- Michaud, I. (1986). *La violence*. Paris: P. U. F.
- Mongin, O. (1998). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Montagu, A. (1978). *La naturaleza de la agresividad humana*: Madrid. Alianza editorial.
- Morin, E (2001). *El cine o el hombre imaginado*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Muchembled, R. (2010). *Una historia de la violencia*. Madrid: Paidós.
- Navarro, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Oliva, C., Monreal, F.(1997). *Historia básica del arte escénico*. Madrid: Cátedra.
- Ónega, S., Landa, J, A. (1996). *Narratology: An introduction*. Londres: Longman.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós.
- Payne, R. (2009). *La cultura de la violencia de EE.UU.* Castellón: Ellago ediciones.
- Pimentel, L, A. (2005). *El relato en perspectiva estudio de la teoría narrativa*. Méjico: S.XXI.
- Prince, G. (1991). *A dictionary of narratology*. Aldershot: Scolar Press.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial fundamentos.
- Pulecio, E. (2007). *El Cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de cultura.
- Requena, J. (1989). *El espectáculo informativo*. Madrid: Akal.
- Ricoeur, P. (2000). *Tiempo y narración*. Madrid: Ed. S. XXI.
- Sabucedo, J, M., Sanmartín, J. (2007). *Los escenarios de la violencia*. Barcelona: Ariel.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial desde sus orígenes*. Méjico: Editores S.XXI.
- Sanmartín, J. (Ed.) (2004). *El laberinto de la violencia*. Ariel: Barcelona.
- Sanmartín, J., Grisolia, J., Grisolia, S. (Ed.) (2005). *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel: Barcelona.

- Segre, C. (1976). *Las estructuras y el tiempo*. Barcelona: Planeta.
- Souto, M. (2003). *Manual del cámara de cine y video*. Madrid: Cátedra.
- Sparks, G.G. (2002). *Media effects research: A basic overview*. California: Wadsworth/Thompson Learning.
- Stanislavski, C. (1975). *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza.
- Storr, A. (1970). *La agresividad humana*. Madrid: Alianza editorial.
- Taibo, I. (2005). *La risa loca: Enciclopedia del cine cómico*. Méjico: Arte e imagen.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Editorial Rialp.
- Thompson, R. J. (1996). *Television's second golden age: From Hill Street blues to ER*. New York: Continuum.
- Timbergen, N. (1989). *El estudio del instinto*. Méjico: Ed. S.XXI.
- Timón, V. (2001). *Narración audiovisual*. Madrid: Ediciones del laberinto.
- Todorov (1970). "Las categorías del relato", en AAVV, *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Tous, A (2008). *Temes i trames de la narrativa serialitzada dels Estats Units, Observatori de la Producció Audiovisual*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Tous, A. (2010). *La era del drama en televisión*. Barcelona: Editorial UOC.
- Uberfeld, A.(1998). *Semiótica teatral*. Madrid: Cátedra.
- Van Dijk, T. (1992). *La Ciencia del texto*. Barcelona: Paidós.
- Wolf, M. (2001). *Los efectos sociales de los media*. Barcelona: Paidós.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. Méjico: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Zunzunegui, S. (1998). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

OTRAS FUENTES

Aróstegui, J. (1994). La definición de la violencia. *Violencia sociedad y política* (13), pp. 17-56.

Avilés, J.A. (2007). El infoentretenimiento en los informativos líderes de audiencia en la Unión Europea. *Análisi* (35), pp 47-63.

Bacigalupa, C., & Wright, C. (2009). Y luego un gigante grandote me agarró. La agresión en narrativas de niños. *Investigación y práctica de la niñez temprana*. 2 (11). Disponible en <http://ecrp.uiuc.edu/v11n2/bacigalupa>. [Consultado el 6/10/2014].

Barrios Cachazo, C. (2005). La violencia audiovisual y sus efectos evolutivos: un estudio teórico y empírico. *Revista Comunicar* (25), p. 291. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php>. [Consultado el 16/5/2012].

Cano, P. (2006). Narrativa cinematográfica y posmodernidad (Tesis doctoral). UCAM, Murcia.
Disponible en : <http://hdl.handle.net/10952/997>. [Consultado el 16/3/2013]

Casajosa, C. (2006). No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *ZER. Revista de estudios de comunicación* (21), pp. 23-33. Disponible www.ehu.eus/zer/hemeroteca.

Casajosa, C. (2013). Por un drama de calidad en televisión: la segunda edad dorada de la televisión norteamericana. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (25), octubre, 2005.
Disponible en: <http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927714>. [Consultado el 16/2/2011]

Casciari, H. (2007). "El fin de una década de mafia profunda". *El País*.
Disponible en <http://www.blogselpais.com/spoiler>. [Consultado el 3/7/2010]

COMFER (2005). Estudio sobre índice de violencia de la Televisión Abierta de Argentina. Disponible en <http://www.afsca.gob.ar>.

Chicago Tribune (2007). "Why 'The Sopranos' is the most influential TV drama ever".

Disponible en featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2007/04/

[Consultado en 2010/3/6]

Cuadrado Méndez, J.F. (2013). Los procesos de auricularización en el cine. *Revista comunicar* (11), pp. 24-39.

Disponible en www.revistacomunicacion.org/pdf/n11/articulos. [Consultado el 6/3(2013)].

Doménech Campmajó, L. (2009). Competencia entre plataformas de TV de pago: El efecto HBO. Disponible en www.alde.es/encuentros/anteriores/xiiea/

[Consultado el 3/2/2012]

El Mundo (2007). "El último episodio de Los Soprano registró 11.9 millones de telespectadores". Disponible en www.elmundo.es/2007/06/13. Comunicación.

[Consultado el /12/1/2013]

El País (2000). "Canal + estrena Los Soprano, un fenómeno de la televisión en todo el mundo". Disponible www.elpais.com/diario/2000/0506.radiotv.

[Consultado el 14/8/2013].

El País (2008). "¿Mataría usted a Tony Soprano?". Disponible en www.elpais.com/elpais/2008/02/06/actualidad.

[Consultado el 15/11/2013]

Escribano, J, L. (1981). Sobre los conceptos del héroe y el antihéroe en la literatura. *Archivum* (31-32). Universidad de Oviedo.

Etimologías (2015). Disponible en <http://www.etimologiasdechile.net>.

[Consultado el 3/4/2013; 22/9/2014; 18/11/2015]

Fernández Villanueva, C. Revilla, J. C, Domínguez, R. y Almagro, A. (2008). Los espectadores ante la violencia televisiva: funciones, efectos e interpretaciones situadas. *Comunicación y Sociedad*, (2), p.85. Disponible en www.unav.es/fcom/

communication-society/es/indices.php. [Consultado el 4/6/2011]

Film Affinity (2013). Off the strip Minnesota. Disponible en <http://www.filmaffinity.com>. [Consultado el 15/10/2011].

Gonzalez, P. (2005). La figura del productor de ficción en televisión. *Comunicación y Sociedad* (18) 1, pp. 10-30.

González, J. F., (2012). Héroes antihéroes y villanos en el western español. *Razón y palabra*. Personajes iberoamericanos dentro y fuera de la pantalla (78). Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx>. [Consultado el 16/5/2014].

HBO (2013). Cast and crew. Disponible en <http://www.hbo.com/the-sopranos/cast-and-crew/>. [consultado el 3/5/2014].

Hefferman, V. (2004). "Mentiras de Los Soprano". Disponible en: <http://www.edant.clarin.com/diario/2004/03/05>. [Consultado el 15/3/2011].

IMDb (2013). David Chase. Disponible en: <http://www.imdb.com/name/>. [Consultado el 4/1/2012]

IMDb (2013). Biography for David Chase. Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm0153740/bio>. [Consultado el 10/14/2013]

López, H. (2011). Roles narrativos en red: La muerte del espectador medio en *The Wire*. Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión, p.349. Disponible en: <http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/>. [Consultado el 16/10/2012]

Manovich, L. (2011). Comprender los medio híbridos. Disponible en: <http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/2011>. [Consultado el: 10/2/2012]

Marcel, V. (2012). "Tony Soprano es mucho más complejo que Hamlet". Entrevista a Robert Mc Kee. Disponible en: <http://www.cultura.elpais.com/2012/03/02/actualidad>. [Consultado el: 3/3/2012].

Mondelo, E., Cuadrado, A. (2013). Visiones contemporáneas del héroe. *Área abierta*, (13). Universidad Rey Juan Carlos.

Mustonen, A. y Pulkkinen, L. (1997). Television violence: a development of a coding scheme, *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 41 (2), pp. 168-189.

Nicolopoulou, Ageliki. (1997). Children and narratives: Toward an interpretive and sociocultural approach. In Michael Bamberg (Ed.), *Narrative development: Six approaches* (pp. 179-215). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Onandia, M. (2013). Tres obras maestras de la ficción televisiva: The Sopranos, The Wire y Mad Men. *Revista del Departamento de Historia del Arte y Música de la Universidad del País Vasco* (3), pp. 133-150.

OMS (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. *Publicación científica y técnica* (588).

Disponible en www.who.org/Spanish/AM/PUB/. [Consultado el 7/5/2012]

Platt, T. (1992). La violencia como concepto descriptivo y polémico. *Revista internacional de ciencias sociales. Pensar la imagen. Perspectivas filosóficas históricas Psicológicas y sociológicas.* (132), pp. 173-180.

Prince, G. (1991). Observaciones sobre la narratividad. *Criterios.* La Habana (29), pp. 25-34.

Prósper Ribes, J. (2013). Frecuencia y punto de vista: procedimientos narrativos para estructurar el relato. *Icono 14* (11), pp. 281-302.

RAE (2010). Diccionario de la lengua española. Disponible en <http://dle.rae.es/>. [Consultado el 3/10/2012]

Ricoeur, P. (2000). Narratividad, fenomenología y hermenéutica. *Análisis: Cuadernos de comunicación y cultura*, 25, p.189. [Consultado el: 11/8/2012]

Rivera, J. y Correa, E. (2006). La imagen y su papel en la narrativa audiovisual. *Razón y palabra* (49), p. 107. Disponible en www.razonypalabra.org. [Consultado el 21/10/2012].

Sanagustín, A. A. (1983). Lingüística y narrativa: los modelos actanciales. *Archivum* (33), pp. 19-28.

Tarín, F, J. (1999). Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico. *VI Jornadas Internacionales de la Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores en Comunicación Ciencias de la comunicación (AIJIC)*. Valencia España.

Tarín, F, J. (2006). EL análisis del texto fílmico. Portugal: Universidad de Beira. Disponible en <http://www.bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco>. [Consultado el 11/11/2015].

Timón, V. (2007). Trantextualidad y relato audiovisual. *Comunicación* (5), pp. 131-147.

UNESCO (1982). Declaración de México sobre las políticas culturales. Conferencia mundial sobre políticas culturales.

Disponible en <http://portal.unesco.org/culture/es/>. [Consultado el 3/2/2012].

FILMOGRAFÍA.

- Acorazado Potemkin, Serguei Eisenstein, 1925.
- Algo pasa con Mary. There's something about Mary, Peter y Robert Farelly, 1998.
- Audition, Takashi Miike, 1999.
- Bad Boys. Rick Rosenthal, 1983.
- Black Rain, Ridley Scott, 1990.
- Braindead , tu madre se he comido a mi perro. Braindead. Peter Jackson, 1991).
- Caché. Michael Haneke, 2005.
- Cerdos y Diamantes. Snatches. Guy Ritchie, 2000.
- Colombiana. Olivier Megaton, 2011.
- Colors. Dennis Hopper, 1988.
- El amanecer de los muertos. Dawn of the dead. George A. Romero, 1978.
- El Chivo. The Goat. Búster Keaton, 1921.
- El ejército de las tinieblas. Army of Darkness. Sam Raimi, 1992.
- El hotel de los líos. Room service. William A. Seitter, 1938.
- El tiempo del lobo. Wolfzeit. Michael Haneke, 2005.
- El vengador Tóxico. The Toxic Avenger. Michael Herz, Samuel Weil, 1985.
- Golpe en la pequeña China. Big trouble in little China. John Carpenter, 1986.
- Funny Games. Michael Haneke, 2007.
- Holocausto Caníbal. Ruggero Deodato, 1980.
- Irreversible. Gaspar Noe, 2002.
- Izo. Takashi Miike, 2004.
- La Isla. Seom. Kim Ki Duk, 2000.
- La Ley de la Calle. Rumble Fish. Francis Ford Coppola, 1983.

- La naranja mecánica. Clockwork Orange. Stanley Kubrick, 1971.
- Los chicos del barrio. Boys N the Hood. John Singleton, 1991
- Jóvenes ocultos. Lost Boys. Joel Schumacher, 1987.
- Mal Gusto. Bad Taste. Peter Jackson, 1987.
- Misión Imposible: Protocolo Fantasma. Misión: Impossible- Ghost Protocol. Brad Bird, 2011).
- Murder set pieces. Nick Palumbo, 2004.
- Operación Trueno. Thunderball. Terence Young, 1965.
- Perros de paja. Straw Dogs. Sam Peckinpah, 1971.
- Ruta suicida. The Gauntlet. Clint Eastwood, 1977.
- The Warriors, Walter Hill, 1979.
- Tiempos modernos. Modern Times. Charles Chaplin, 1936.
- Tropa de elite. José Padilla, 2008.
- Zatoichi. Takeshi Kitano, 2003.

SERIES DE TELEVISIÓN.

Ball, A. (Productor). (2008). True Blood. [serie de televisión]. E.U: HBO.

Chase, D. (Productor). (1999). Los Soprano. The Sopranos. [serie de televisión]. E.U: HBO.

DeKinght, S. (Productor). (2011). Spartacus, Gods of the arena. [serie de televisión]. E.U: Starz Media.

Manoa, J. (Productor). (2004). Dexter. [serie de televisión]. E.U: Showtime.

Percival , D. (Productor). (2010). Strike Back. [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.

Scheurinf, P. (Productor). (2005). Prison Break. [serie de televisión]. E.U: Fox.

Sutter, K. (Productor). (2008). Hijos de la anarquía, Sons of anarchy. [serie de televisión]. E.U: FX Productions.

Simon, D. (Productor). (2008). Kill Generation. [serie de televisión]. E.U: HBO.

Simon, D. (Productor). (2002). The Wire. [serie de televisión]. E.U: HBO.

Kizaki, F. (Productor). (2007). Afro samurai. [serie de televisión]. Japón: Gonzo.

Whedon, J. (Productor). (1999). Angel. [serie de televisión]. E.U: WB.

Zuicker, A. (Productor). (2002). CSI: Miami. [serie de televisión]. E.U: CBS.

ANEXO I: PREMIOS

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 1999.

1999. Television Critics Association Awards. Premio TCA. Categoría: Individual Achievement in Drama. "James Gandolfini".

1999. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Casting for a Series. Premio compartido para los directores de casting Georgianne Walken y Sheila Jaffe.

1999. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Lead Actress in a Drama Series. "Edie Falco"

1999. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Single Camera Picture Editing for a Series. "Joanna Cappuccilli Lovetti". Por el episodio "piloto"

1999. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Writing for a Drama Series. Premio compartido para James Manos y David Chase por el episodio "College".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2000.

2000. Television Critics Association Awards. Premio TCA. Categoría: Individual Achievement in Drama. "James Gandolfini".

2000. Globos de Oro. Premio Globo de Oro. Categoría: Best Performance by an Actor in a Television Series "James Gandolfini".

2000. Globos de Oro. Premio Globo de Oro. Categoría : Best Performance by an Actress in a Supporting Role in a Series, Mini-Series or Motion Picture Made for TV "Nancy Marchand "

2000. Globos de Oro. Premio Globo de Oro. Categoría : Best Performance by an Actress in a TV-Series – Drama "Edie Falco"

Best TV-Series – Drama

2000. Globos de Oro. Globo de Oro. Categoría: Best TV Series- Drama.

2000. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Lead Actor in a Drama Series. "James Gandolfini"

2000. Columbus International Film & Video Festival. Premio: Bronze Plaque categoría de entretenimiento a Home Box Office (HBO)

2000. PGA Awards. Premio PGA. Categoría: Outstanding Producer of Episodic Television (Executive. Premio compartido para David Chase y Brad Grey.

2000. Biarritz Internacional Festival of Audiovisual Programming. Premio Golden Fipa al mejor actor de series de televisión: James Gandolfini.

2000. Directors Guild of America. Categoría: Outstanding Directorial Achievement in Dramatic Series. (Por el episodio piloto)

2000. Motion Picture Sound Editors. Premio Golden Reel. Categoría: Best Sound Editing Television Episodio. Por el episodio "A hit is a hit".

2000. Ciema Audio Society. Premio C.A.S en la categoría de Outstanding Achievement in Soubd Mixing for Television Series.

2000. Banff Television Festival. Premio Banff Roquie. Categoría "Best Continuing series"

2000. Screen Actors Guild Awards. Premio al actor. Categoría: Outstanding Performance by a Female Actor in a Drama Series. "Edie Falco"

2000. Screen Actors Guild Awards. Premio a la actriz. Categoría: Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series. "James Gandolfini"

2000. Writers Guild of America. Premio WGA (TV). Categoría: Episodio Drama. Jason Cahill por el episodio "Medowlands".

2000. Screen Actors Guild Awards. Premio al actor. Categoría: Outstanding Performance by an Ensemble in a Drama Series. Premio coral a los actores

Grege Antonacci, Lorraine Bracco, Edie Falco, James Gandolfini, Dan Grimaldi, Robert Iler, Michael Imperioli, Arthur J. Nascarella, Steve Schirripa, Matt Servitto, Jamie-Lynn Sigler, Tony Sirico, Aida Turturro, Steven Van Zandt y Frank Vincent.

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2001.

2001. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Lead Actor in a Drama Series. "James Gandolfini".

2001. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Lead Actress in a Drama Series. Edie Falco.

2001. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Makeup for a Series. Por el episodio "Employee of the month".

2001. Premios Emmy. Emmy en Prime Time. Categoría: Outstanding Writing for a Drama Series. Robin Green y Mitchell Burgess por el episodio "Employee of the month".

2001. Television Critics Association Awards. Premio TCA. Categoría: Individual Achievement in Drama. "James Gandolfini".

2001. Banff Television Festival. Premio Banff Roquie. Categoría "Best Continuing Series".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2002.

2002. Satellite Awards. Premio Golden Satellite. Categoría: Best Performance by an Actress in a Series, Drama. "Edie Falco"

2002. AFI Award. Mejor actor de series de televisión a James Gandolfini y Mejor actriz a Edie Falco.

2002. American Cinema Editors. Mejor edición: Conrad M Gonzalez, por el episodio "Whitecaps".

2002. Writers Guild of America. Premio WGA (TV). Categoría: Episodic Drama. Premio compartido para Terence Winter y Timothy Van Patten por el episodio "Whoever did this".

2002. Costume Designers Guild Awards. Premio CDJ. Categoría: Outstanding Contemporary Television Series (Juliet Polcsa)

2002. Edgar Allan Poe Awards. Premio Special Edgar. David Chase También por "Los casos de Rockford" (1974) y "Kolchak: The Night Stalker" (1974).

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2003.

2003. Globos de Oro. Categoría: Best Performance by an Actress in a Television Series "Edie Falco"

2003. Television Critics Association Awards. Premio TCA. Categoría: Individual Achievement in Drama. "Edie Falco".

2003. Directors Guild of America. Premio DGA. Categoría: Outstanding Directorial Achievement in Dramatic Series. (Por el episodio "Whitecaps")

2003. American Cinema Editors. Mejor edición: Sydney Wolinsky, por el episodio "Members only".

2003. AFI Award. Mejor programa de televisión del año.

2003. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Lead Actor in a Drama Series. "James Gandolfini".

2003. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Lead Actress in a Drama Series. "Edie Falco".

2003. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Supporting Actor in a Drama Serie. "Joe Pantoliano".

2003. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Writing for a Drama Series. Premio compartido para los escritores Robin Green, Mitchell Burgués y David Chase por el episodio "Whitecaps".

2003. Screen Actors Guild Awards. Premio al actor. Categoría: Outstanding Performance by a Female Actor in a Drama Series. "Edie Falco".

2003. Screen Actors Guild Awards. Premio al actor. Categoría: Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series. "James Gandolfini".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2004.

2004. Banff Television Festival. Premio Banff Roquie. Categoría "Best Continuing Series".

2004. ASCAP Film and Television Music Award. Top TV Series.

2004. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Drama Series. Premio coral a los Productores.

2004. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Supporting Actor in a Drama Series, para el actor Michael Imperioli

2004. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Supporting Actress in a Drama Series, para la actriz Drea de Matteo.

2004. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Writing for a Drama Series. Para el escritor Terence Winter por el episodio "Long Term Parking".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2005.

2005. Gracie Allen Awards. Premio Gracie. Categoría: Outstanding Supporting Actress in a Drama Series para la actriz "Drea De Matteo".

2005. AFI Award. Mejor programa de televisión del año.

2005. ASCAP Film and Television Music Award. Premio Top TV Series.

2005. Edgar Allan Poe Awards. Categoría: Mejor episodio de televisión "Pine Barrens".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2006

2006. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Writing for a Drama Series. Escrito por Terence Winter. Por el episodio "Members only".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2007.

2007. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Directing for a Drama Series. Alan Taylor por el episodio "Kennedy And Heidi".

2007. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Drama Series. Premio coral a los Productores. David Chase, Brad Grey, Ilene S. Landress, Terence Winter, Matthew Weiner, Henry Bronchtein Diane Frolov, Andrew Schneider, Martin Bruestle, Gianna Maria Smart.

2007. Primetime Emmy Awards. Premio Emmy en Primetime. Categoría: Outstanding Writing for a Drama Series. David Chase por el episodio "Made In America".

Premios obtenidos por las serie Los Soprano durante el año 2008.

2008. PEN Center USA West Literary Awards. Premio Literario. Categoría: Teleplay. Terence Winter por el episodio "The second coming".

2008. AFI Award. Mejor programa de televisión del año.

2008. American Cinema Editors. Mejor edición: Sydney Wolinsky, por el episodio "Made in America".

2008. PGA Awards. Premio PGA. Categoría: Outstanding Producer of Episodic Television. Premio coral para los productores David Chase, Brad Grey, Ilene S. Landress, Terence Winter, Matthew Weiner, Henry Bronchtein Diane Frolov, Andrew Schneider, Martin Bruestle, Gianna Maria Smart.

2008. Screen Actors Guild Awards. Premio al actor. Categoría: Outstanding Performance by a Female Actor in a Drama Series. "Edie Falco"

2008. Screen Actors Guild Awards. Premio a la actriz. Categoría: Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series. "James Gandolfini"

2008. Screen Actors Guild Awards. Premio al actor. Categoría: Outstanding Performance by an Ensemble in a Drama Series. Premio coral a los actores

Greco Antonacci, Lorraine Bracco, Edie Falco, James Gandolfini, Dan Grimaldi, Robert Iler, Michael Imperioli, Arthur J. Nascarella, Steve Schirripa, Matt Servitto, Jamie-Lynn Sigler, Tony Sirico, Aida Turturro, Steven Van Zandt y Frank Vincent.

2008. Writers Guild of America. Premio WGA (TV). Categoría: Episodic Drama. Terence Winter por el episodio "The second coming".

Anexo II: Cuantificación de secuencias violentas por temporadas**Temporada 1**

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	42	2					
1B	0	2	41	1			
1C	24	20					
1D	0	4	0	0	2	38	
1E	2	13	3	20	22		
1F	27	16	1				
1G	3	41	0	0			
1H	1	2	40	1			
1I	0	8	14	2	12	8	
1J	2	13	4	19	5	0	
1K	42	2					
1L	8	36					
1M	17	8	19	0	1		
1N	19	3	4	12	3	3	0
1Ñ	10	3	11	3	2	15	0

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	13	17	12	1	1		
2B	27	17					
2C	13	31					
2D	22	22					

2E	10	4	30				
2F	25	19					
2G	39	5					
2H	4	40					
2I	18	26					
2J	25	19					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	9	15	9	6	1	3	1
3B	20	24					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	8	17	20				
4B	33	11					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	11	0	8	25		
5B	19	6	5	12	1	1	
5C	12	0	12	11	3	6	
5D	1	4	0	12	4	22	0

Temporada 2

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	25	0					
1B	0	0	25	0			
1C	17	8					
1D	2	1	1	0	1	20	
1E	5	5	2	12	0	1	
1F	7	17	0				
1G	6	21	0	1			
1H	1	0	24	0			
1I	1	3	4	4	5	7	
1J	4	5	2	12	0	1	
1K	17	7					
1L	1	23					
1M	9	2	13	1	0		
1N	13	1	1	7	2	1	0
1Ñ	13	1	4	0	0	7	0

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	6	6	9	2	1		
2B	11	14					
2C	10	14					
2D	4	21					
2E	8	5	12				

2F	7	18					
2G	24	1					
2H	2	23					
2I	9	15					
2J	15	9					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	2	12	5	5	0	0	1
3B	8	17					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	5	7	13				
4B	16	9					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	4	0	0	21		
5B	13	3	5	4	0	0	
5C	7	0	7	6	3	2	
5D	0	1	0	13	3	8	0

Temporada 3

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	23	0					
1B	0	2	21	0			
1C	14	9					
1D	1	3	1	0	1	17	
1E	3	6	3	9	0	1	
1F	5	18	0				
1G	6	16	0	1			
1H	0	0	22	0			
1I	1	6	5	3	5	2	
1J	2	7	3	8	1	1	
1K	19	3					
1L	1	21					
1M	5	4	12	1	0		
1N	11	1	1	2	5	0	3
1Ñ	6	1	5	3	2	5	1

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	5	7	2	3	5		
2B	7	15					
2C	11	11					
2D	1	21					
2E	10	2	11				

2F	6	17					
2G	21	2					
2H	3	20					
2I	8	15					
2J	15	8					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	3	6	8	4	1	0	1
3B	12	11					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	6	6	11				
4B	13	10					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	4	0	0	19		
5B	9	3	9	1	1	0	
5C	9	0	6	7	1	0	
5D	0	1	0	5	7	10	0

Temporada 4

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	16	0					
1B	0	1	14	1			
1C	10	6					
1D	0	1	2	0	0	13	
1E	1	5	1	9	0	0	
1F	3	13	0				
1G	2	14	0	0			
1H	0	1	14	1			
1I	1	4	4	2	4	1	
1J	1	5	1	9	0	0	
1K	13	3					
1L	0	16					
1M	6	2	7	1	0		
1N	9	1	3	2	2	0	0
1Ñ	9	0	2	3	1	2	0

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	4	5	0	1	6		
2B	6	10					
2C	7	9					
2D	1	15					
2E	7	0	9				

2F	4	12					
2G	16	0					
2H	0	16					
2I	4	12					
2J	12	4					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	4	2	1	8	1	0	0
3B	7	9					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	1	6	9				
4B	11	5					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	0	0	1	15		
5B	6	3	1	4	1	1	
5C	6	1	2	5	2	0	
5D	0	0	0	4	9	3	0

Temporada 5

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	23	1					
1B	0	1	23	0			
1C	14	10					
1D	1	1	2	0	0	20	
1E	2	6	3	10	3	0	
1F	7	17	0				
1G	7	18	0	0			
1H	0	2	22	0			
1I	1	6	7	2	8	0	
1J	1	6	3	11	3	0	
1K	19	5					
1L	1	23					
1M	11	4	9	0	0		
1N	10	0	3	8	1	0	2
1Ñ	7	2	6	3	1	4	1

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	8	10	0	1	5		
2B	6	18					
2C	13	11					
2D	2	22					
2E	16	1	7				

2F	5	19					
2G	20	4					
2H	3	21					
2I	10	14					
2J	13	11					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	4	7	7	4	2	0	0
3B	15	9					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	6	5	13				
4B	13	11					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	4	0	2	18		
5B	13	3	2	3	3	0	
5C	7	1	9	6	1	0	
5D	0	0	0	6	6	12	0

Temporada 6

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	19	0					
1B	0	1	17	1			
1C	10	9					
1D	0	3	1	0	0	15	
1E	3	9	0	6	1	0	
1F	3	16	0				
1G	0	20	0	0			
1H	0	0	20	0			
1I	0	3	5	5	6	1	
1J	3	9	0	6	1	0	
1K	15	4					
1L	0	20					
1M	10	1	7	1	1		
1N	11	0	1	7	0	0	1
1Ñ	15	0	2	1	0	2	0

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	7	10	0	0	3		
2B	11	9					
2C	12	8					
2D	2	18					
2E	16	0	4				

2F	3	17					
2G	20	0					
2H	1	18					
2I	4	16					
2J	16	4					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	3	6	4	5	2	0	0
3B	10	10					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	4	4	12				
4B	9	11					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	2	0	1	17		
5B	5	5	3	4	3	0	
5C	6	1	8	5	0	0	
5D	0	0	0	6	2	12	0

Temporada 6.2

Bloque 1. Personaje

	1	2	3	4	5	6	7
1A	20	0					
1B	0	4	16	0			
1C	14	6					
1D	0	3	0	0	0	17	
1E	1	4	2	11	1	0	
1F	8	12	0				
1G	0	19	0	0			
1H	0	2	14	3			
1I	0	4	3	2	10	0	
1J	1	4	2	11	1	0	
1K	16	3					
1L	3	16					
1M	9	3	7	0	1		
1N	8	1	3	4	3	1	0
1Ñ	8	2	7	1	1	1	0

Bloque 2. Acción

	1	2	3	4	5	6	7
2A	10	4	0	0	6		
2B	9	11					
2C	14	6					
2D	3	17					
2E	16	0	4				

2F	2	18					
2G	20	0					
2H	6	14					
2I	7	13					
2J	14	6					

Bloque 3. Espacio

	1	2	3	4	5	6	7
3A	2	7	3	5	1	2	0
3B	8	12					

Bloque 4. Tiempo

	1	2	3	4	5	6	7
4A	3	4	13				
4B	12	8					

Bloque 5. Puesta en escena

	1	2	3	4	5	6	7
5A	0	5	0	1	14		
5B	8	1	3	7	1	0	
5C	7	0	8	4	1	0	
5D	0	0	0	10	2	8	0

Anexo III: Descarga de secuencias violentas por capítulos

Episodio 1. Temporada 1

Sinopsis.

Tony Soprano es un capo de New Jersey que decide ir al psiquiatra cuando comienza a sufrir ataques de pánico que le producen desmayos. La doctora Melfi consciente del trabajo que desempeña Tony decide ayudarlo para que supere su situación propiciada por la depresión que atraviesa. Al mismo tiempo Tony teme la intrusión de los polacos en el negocio de los residuos, un problema del que se ocupará su sobrino Moltisanti para tratar de ascender dentro de la familia. Los problemas no dejan de repetirse para Tony cuando descubre que su tío Junior quiere asesinar a Pussy Malanga en el restaurante de su íntimo amigo Artie Bucco. A pesar de que pide a su madre que interceda por él con su tío ésta sigue enfadada porque su hijo la quiere ingresar en un geriátrico.

La disputa entre Tío y sobrino servirá de detonante para que Junior insinúe a la madre de Tony que su hijo se está convirtiendo en un estorbo. Finalmente Tony decide quemar el restaurante de Artie para así evitar su quiebra debido al asesinato de Malanga.

ESCENA / TRAMA. Tony Soprano le está enseñando a su sobrino cómo debe actuar frente a los morosos, así que le lleva a realizar el cobro de un hombre que les debe dinero a causa del juego.

CAPÍTULO- "Piloto"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony y Chris persiguen con el coche a uno de sus deudores hasta atropellarlo con el coche y golpearlo después.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano y Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Agente de seguros médicos

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	2	3D	1	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	4	3J	4	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	4				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				

6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Cuando unos polacos tratan de entrar en el negocio de los residuos Chris decide matar a uno de ellos para que se alejen de New Jersey

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris finge un trato con Emil, cuando este se agacha para probar la cocaína Moltisanti le dispara por la espalda en la cabeza.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Emil Kolar

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	1	3C	2	3D	1	3E	1	3F	1
3G	1	3H	1	3I	4	3J	3	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	5	6B	3								

ESCENA / TRAMA. Christopher y Pussy tratan de deshacerse del cuerpo de Emil Kolar echándolo a un contenedor de la familia de éste para así prersionarles a que abandonen el negocio de los residuos en favor de la empresa de Tony Soprano.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris y Pussy tratan de meter el cuerpo en el contenedor.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris y Pussy

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Emil Kolar

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	1	3C	1	3D	2	3E	1	3F	1
3G	1	3H	1	3I	5	3J	2	3K	6	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA. Pussy y “el Judío” tratan de convencer al hombre que les debe dinero para que falsifique facturas médicas y así les devuelva lo que le prestaron para el juego.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los tres están en un puente sobre unas rocas.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Pussy y El Judío

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Agente de seguros médicos.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	6	2E	4	2F	1
3A	3	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	2
3G	2	3H	1	3I	5	3J	2	3K	6	3L	1
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA. Chris amenaza a Tony con vender la historia de su vida a unos productores de cine, pero Tony le persuade haciéndole cambiar de opinión.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 5

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony agarra por el cuello a Chris y le amenaza verbalmente.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	1	2B	3	2C	1	2D	6	2E	5	2F	1
3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	5	5D	3				
6A	3	6B	6								

Episodio 2.

ESCENA / TRAMA. Chris y su compañero de banda (Brendan) asaltan un trailer para robarle los reproductores de cd.

CAPÍTULO- "46 largo"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El conductor pide a los asaltantes que le peguen para que de la impresión de que opuso resistencia.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris y Brendan

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Conductor del camión.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	3
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3

3G	2	3H	1	3I	2	3J	4	3K	5	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	4	6B	3								

ESCENA / TRAMA. Tony les exige a Chris y Brendan que paguen dinero por el robo a un camión protegido por Junior.

CAPÍTULO- 2

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Brendan hace un comentario jocoso interrumpiendo una conversación y Tony lo lanza por los aires sobre una mesa de carne.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Brendan

1A	1	1B	3	1C	1	1D	2	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	5	3B	3	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	2	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA. Pussy y Paulie van a casa de los dos que han robado el coche del profesor del hijo de Tony Soprano.

CAPÍTULO- 2

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando uno de los dos ladrones le abre la puerta a Paulie, inmediatamente le golpean.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Pussy y Paulie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dos chicos (pareja)

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	2
3A	2	3B	1	3C	1	3D	1	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	2	3J	3	3K	5	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	3				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA. Brendan y dos amigos tratan de robar otro camión de Junior con trajes italianos, pero durante el robo una de las armas se dispara alcanzando al conductor.

CAPÍTULO- 2

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Brendan y dos amigos

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. El conductor del camión.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	1	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	6	3K	3	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				

5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA. El camarero del Bada Bing llama por teléfono pero es incapaz de hablar con un operador, así que toca todos los botones tratando de que funcione. Al otro lado de la barra Tony lo observa. No es la primera vez que tiene problemas con el teléfono por su ineptitud.

CAPÍTULO- 2

SECUENCIA 6

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony se dirige hacia el camarero , le arrebató el auricular y comienza a golpearle hasta que cae al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Camarero del Bada Bing

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	1	3H	1	3I	2	3J	1	3K	4	3L	2
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA. Silvio y Paulie van a un hotel regentado por “el judío” para así sacar beneficio extorsionando a los dueños, pero el propietario se resiste a aceptarlo.

CAPÍTULO- “Negación, enfado y aceptación”

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Paulie frente a la negativa del propietario decide golpearle con el timbre en la cabeza mientras le sujeta sobre el mostrador.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie y Silvio

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. El judío (dueño del hotel)

ESCENA / TRAMA- El judío que le contrató para el trabajo pretende ahora darle menos dinero del que le prometió si extorsionaba a su cuñado.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony discute con el judío que le contrató para que le de la parte del dinero que le prometió.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano y Silvio

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. El Judío (anciano)

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	4	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	3	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA-

CAPÍTULO- 3.

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Dos hombres enviados por Junior llevan a Chris al embarcadero y le disparan con un arma descargada a modo de amenaza por entrometerse en sus negocios robando camiones

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Dos matones del Este.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris Moltisanti

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	1	2D	3	2E	2	2F	1
3A	2	3B	2	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3

3G	1	3H	2	3I	2	3J	4	3K	5	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	8				
5A	2	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	3	6B	4								

ESCENA / TRAMA- El “brazo derecho” de Junior (Mikey) mata a Brendan por entrometerse en sus negocios con el robo de mercancías a Junior.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 5

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Brendan está dándose un baño cuando Junior y su matón le sorprenden. El segundo le dispara y Brendan muere en el acto.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Junior y Mikey (Matón)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Brendan

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	1	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	1	2F	2
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	1	3I	2	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	8				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 4.

ESCENA / TRAMA - Anthony (hijo de T. Soprano) envía un mensaje a un compañero insultándole, cuando éste le pide explicaciones ambos discuten y comienzan a pelearse en los pasillos del colegio.

CAPÍTULO- "Meadowlands"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Anthony empuja a su compañero de clase y acto seguido empiezan a golpearse mutuamente.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Anthony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jeremy (Compañero de clase)

1A	1	1B	2	1C	1	1D	2	1E	3	1F	1
2A	1	2B	2	2C	2	2D	2	2E	3	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	6	5D	2				
6A	5	6B	2								

ESCENA / TRAMA ; Chris informa a Tony de la agresión que acaba de sufrir.

Tony va a buscar a Junior y a su matón Mikey que aguarda en el coche

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 2-

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony Soprano abre la puerta del coche de Mikey y comienza a darle puñetazos, cuando lo tiene en el suelo saca una grapadora y le grapa el pecho.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Mikey

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	2	3C	2	3D	1	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	3	3K	4	3L	6

3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA - Tony Soprano encarga a un policía que siga a la doctora Melfi para obtener información sobre ella. Una noche cuando vuelve de cenar con un amigo el policía les hace detener el coche. Tras hacerle la prueba de la alcoholemia golpea al acompañante de la doctora por no querer abrir el maletero.

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El hombre se niega a abrir el maletero y el policía le golpea repetidas veces hasta finalmente patearlo en el suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Detective

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Randall (Abogado)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA- El hijo de T. Soprano le pide el dinero de la camisa que le rompió su compañero de clase, pero éste se niega a pagarle ya que se rompió durante la pelea de ambos.

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 4

4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA - Chris le exige a Tony una respuesta frente a la agresión de Junior y le amenaza con cuestionar su liderazgo si no interviene.

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 6

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony coge a Chris por el cuello cuando éste cuestiona su liderazgo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. - Chris Moltisanti.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	1	2B	3	2C	1	2D	2	2E	5	2F	1
3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	2	3J	1	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	3	6B	6								

Episodio 5

ESCENA / TRAMA- Tony acompaña a su hija para visitar universidades, en una gasolinera descubre a un antiguo soplón que está ahora en el programa de protección de testigos.

CAPÍTULO- "Colegio"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony sorprende a Fabián por la espalda y lo estrangula con una cuerda.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Fabián Petrulio (soplón)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	6								

Episodio 6

ESCENA / TRAMA - Junior es ahora el jefe de New Jersey, así que uno de sus hombres visita una partida de cartas ilegal para que se enteren de que ahora los viejos acuerdos con las familias han cambiado y todos se deben a Junior.

CAPÍTULO- "Pax Soprana"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Mikey tras saludar al encargado de la "timba" comienza a golpearle indiscriminadamente hasta que cae al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Mikey

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Sammy

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	4	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	2	4C	1	4D	6				

5A	1	5B	2	5C	4	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA. Junior se siente enojado al conocer que el sobrino de su sastre tomó unas pastillas y después se suicidó, así que decide buscar al camello que vendió las drogas al joven.

CAPÍTULO- 6

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Mikey y otro de su banda tiran al camello desde un puente.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Mikey y su compañero de banda.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. "Camello"

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	4	6B	1								

Episodio 7.

ESCENA / TRAMA- Tony recuerda un episodio de su niñez en el que su tío y su padre daban una paliza a un hombre en plena calle debido a las deudas.

CAPÍTULO- "Regreso a Down Neck"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony y Junior corren hasta atrapar a uno de sus deudores, acto seguido le golpean en la cara y lo patean después.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Junior y T. Soprano (padre)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chico del barrio

ESCENA / TRAMA. Tony Soprano sigue a su padre hasta una feria donde hacía negocios con artículos robados. La policía irrumpe en el lugar y mientras tratan de huir uno de los hombres es tiroteado por los agentes mientras el padre de Tony es arrestado.

CAPÍTULO- 7

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El ladrón no se detiene y uno de los policías le dispara.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Un policía.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chicci Sasso (primo del padre de Tony).

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	1
3A	2	3B	ley	3C	1	3D	2	3E	2	3F	1
3G	1	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	1				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	2	6B	4								

ESCENA / TRAMA - Jhonny (Padre de Tony) le propone a su mujer que se vayan a Reno a abrir un negocio y alejarse de la mafia, pero ella no está dispuesta y amenaza con matar a sus hijos si el se marcha

CAPÍTULO- 7

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Libia (Madre de Tony Soprano)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jhonny (Padre de Tony Soprano)

1A	2	1B	3	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	6	2E	5	2F	1

3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	1
3G	1	3H	2	3I	5	3J	2	3K	6	3L	6
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	1				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	2	6B	2								

Episodio 8

ESCENA / TRAMA- Chris no ha sido nombrado en televisión cuando hablaban de miembros de la mafia, sin embargo sí aparece su amigo muerto Brendan. Chris está en una tienda de dulces y se le cuele la gente así que se pone colérico por lo que considera una falta de respeto.

CAPÍTULO- "La leyenda de Tenesse Moltisanti"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris apunta con la pistola al dependiente, cuando éste le pone los dulces le dispara en un pie.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dependiente de la pastelería.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	1	3H	2	3I	5	3J	4	3K	3	3L	4
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	4	6B	3								

ESCENA / TRAMA - Tony se entera de que su sobrino ha disparado al dependiente de la pastelería.

CAPÍTULO- 8

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony golpea a Chris en la cara en cuanto entra al coche.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris Moltisanti

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	1	2B	3	2C	1	2D	2	2E	5	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	7	5D	3				
6A	3	6B	6								

Episodio 9

ESCENA / TRAMA- Tony está cenando con Artie en un restaurante y ve un joven con gorra deportiva.

CAPÍTULO- "Boca"

SECUENCIA 1 -

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony obliga al joven a quitarse la gorra.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Joven de la gorra

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	6	2E	2	2F	1
3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	2

3G	2	3H	2	3I	2	3J	4	3K	6	3L	4
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	4	6B	6								

ESCENA / TRAMA - Junior se entera se que su novia ha estado hablando sobre el sexo oral que practican ambos. Los dos han quedado para cenar pero él aparece tarde.

CAPÍTULO- 9

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Junior le tira el pastel a la cara de ella.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Junior

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Novia de Junior.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	3	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	3	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	4	3J	4	3K	4	3L	6
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	5	6B	3								

Episodio 10.

ESCENA / TRAMA Los tres soldados de Soprano entran a punta de pistola a un apartamento y disparan a su inquilino. Al parecer le habían amenazado con anterioridad para que no hiciese sus negocios (se hace alusión a negocios ilegales) en New Jersey

CAPÍTULO- "Un éxito es un éxito"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Paulie le tapa la boca al hombre y después le dispara en la frente.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris, Pussy y Paulie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre (inmobiliaria).

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	4	6B	3								

ESCENA / TRAMA - Chris se encarga de producir un disco de un grupo desconocido para agradar a Adriana, pero durante la grabación los músicos están cansados y deciden marcharse.

CAPÍTULO- 10

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando el cantante trata de irse Chris le golpea con una guitarra.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Cantante del grupo de rock

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	4	3L	6

3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	4	6B	3								

Episodio 11

ESCENA / TRAMA - En la casa de las prostitutas hay una redada y detienen al policía que hace de soplón para Tony.

CAPÍTULO- "Nadie sabe nada"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El Policía está en un atasco junto a un puente, así que decide lanzarse al vacío.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: El policía

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Él mismo

1A	1	1B	3	1C	1	1D	5	1E		1F	
2A		2B		2C		2D		2E		2F	
3A	1	3B	5	3C	1	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	6	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA. Tony cree que Paulie ha matado a Pussy porque lleva un tiempo desaparecido.

CAPÍTULO- 11

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony agarra a Paulie por las solapas y le pregunta por el paradero de Pussy.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Paulie

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 12

ESCENA / TRAMA. Mikey (obedeciendo órdenes de Junior) ha contratado a un hombre para que acabe con Tony. A Junior no le gusta este matón porque ha insinuado que es la madre de Tony la que quiere que su hijo muera.

CAPÍTULO- "Isabella"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Mikey se acerca al coche del hombre que ha contratado y le dispara en la cabeza.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Mikey

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. "Matón" (que contrata a los negros)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	2	3I	4	3J	4	3K	3	3L	6

3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Tony viene de comprar un refresco (mareado por la medicación) cuando los dos negros contratados por Junior le disparan.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony tras el primer disparo fallido se mete en el coche, allí lucha con uno de los atacantes hasta que le dispara. El otro compañero alcanza a Tony en la oreja.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Los dos "negros"

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tony Soprano

1A	1	1B	3	1C	2	1D	5	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	1	2D	3	2E	2	2F	1
3A	1	3B	1	3C	2	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	2	3I	4	3J	1	3K	3	3L	2
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	6	6B	4								

Episodio 13.

ESCENA / TRAMA. Junior aprueba que Tony Soprano liquide al infiltrado que hay en la banda. Chris lleva a Jimmy a un club de chicas con la excusa de pasar un buen rato.

CAPÍTULO- "Sueño con Jannie Cusamano"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando Jimmy se sienta para quitarse la ropa Silvio le dispara en la cabeza por la espalda.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Silvio y Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jimmy

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	2	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	7				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA. En una de las sesiones la doctora Melfi insinúa que tal vez su madre esté detrás del intento de asesinato que acaba de sufrir.

CAPÍTULO- 13

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony lanza el cristal de la mesa al aire

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Doctora Melfi

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	4	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	2
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	6	3L	6
3M	2	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				

5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA. Tony sabe que su tío Junior ha tratado de asesinarle, así que decide matar a uno de sus hombres para “obtener una satisfacción”

CAPÍTULO- 13

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony llega al muelle con un gran pescado, saca de él una pistola y dispara a uno de los hombres de Junior que está en su barco.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano (Silvio le ayuda)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de Junior

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	2	3I	4	3J	1	3K	3	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA. La madre de Tony cuenta a Artie que Tony ordenó quemar el Vesubio para que no perdiera la clientela. Previamente Junior había ordenado un asesinato dentro del restaurante.

CAPÍTULO- 13

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Artie amenaza a Tony con un rifle de caza.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Artie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tony Soprano

ESCENA / TRAMA. Tras la detención de Junior, a Tony sólo le queda ajustar cuentas con su madre que acaban de ingresarla en el hospital.

CAPÍTULO 13.

SECUENCIA 6.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony se acerca a la camilla de su madre amenazándola, el celador trata de alejarle y éste le da un cabezazo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Celador del hospital.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	2	2F	1
3A	4	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	1	3H	2	3I	5	3J	4	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	6	5D	2				
6A	4	6B	6								

Episodio 1. Temporada 2

ESCENA / TRAMA - Philly Parisi ha estado haciendo comentarios sobre las visitas de Tony a su siquiatra y sobre el intento de asesinato de su madre. La familia de Tony envía a uno de sus hombres para que lo mate.

CAPÍTULO- "En el Búnker"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Philly y uno de los hombres de Tony van en coche, el primero acaba de recogerlo en el aeropuerto y lo lleva hasta su casa. Cuando paran el coche el hombre de tony saca un arma y le dispara en el coche. Después abandona el automóvil.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Soldado de Tony

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Philly Parisi

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1

3A	1	3B	3	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA ; Tony trata de posicionar una empresa desastrosa mediante los rumores de los asesores bursátiles.

CAPÍTULO - 1

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Dos de los matones de Moltisanti arrojan café caliente sobre la cara de uno de los trabajadores, después lo patean en el suelo y posteriormente amenazan al encargado que trata de intervenir.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Matones de Moltisanti

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Asesor bursatil

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	2
3A	4	3B	1	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	5	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Moltisanti ha dejado el gas abierto y su novia casi muere. Están tomando unas copas en un bar y ella todavía está conmocionada.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Ella le recrimina su adicción y él le da una bofetada, del mismo modo ella se la devuelve.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Moltisanti

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Su novia

1A	1	1B	3	1C	1	1D	2	1E	3	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	3	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	5	6B	3								

Episodio 2.

ESCENA / TRAMA - Un predicador negro está tratando de paralizar una obra para que incluyan más negros entre los trabajadores. El capataz de la obra avisa a Tony para que acabe con el piquete. Éste envía un grupo de matones para golpearles.

CAPÍTULO- "No reanimar"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris Moltisanti y un grupo de sus hombres se acerca a un grupo de negros y les increpa.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Grupo de hombres de Tony

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Piquete de negros.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	1	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	2
3A	4	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3

3G	2	3H	1	3I	5	3J	2	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	7				
5A	1	5B	1	5C	2	5D	1				
6A	4	6B	3								

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA - Richie Aprile acaba de salir de la cárcel y visita una pizzería que antes era parte de sus negocios y ahora pertenece a Tony. Cuando trata de extorsionarle, el dueño se resiste y Richie le golpea.

CAPÍTULO- "Hasta luego, joder"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Richie está sentado en una mesa con el dueño, mientras hablan el primero le revienta una jarra de café en la cabeza y cuando cae al suelo le propina puñetazos en la cara.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Richie Aprile.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dueño de la pizzería (Beansie)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	1	2F	1
3A	2	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	2	3J	3	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	2								

ESCENA / TRAMA - Richie Aprile espera en un callejón la salida del dueño de la pizzería, cuando va a coger el coche Aprile le apunta con un arma y le recrimina haber hablado con Tony, poco después le atropella con el coche.

CAPÍTULO. 3

SECUENCIA 2-

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Aprile le dispara pero falla, después le pisa las piernas con el coche.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Richie Aprile

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dueño de la pizzería (Beansie)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	5	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	3				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 4.

ESCENA / TRAMA - Una familia llega a un aparcamiento subterráneo en su coche y antes de entrar son amenazados por dos negros que les roban el coche a punta de pistola.

CAPÍTULO- "Commendatori"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: La familia abandona el coche y los dos hombres roban el vehículo nuevo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Dos negros con aspecto de pandilleros.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Una familia de blancos con perro.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1,2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	2	2F	2

3A	3	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	2
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Tony está de visita en Nápoles para cerrar un negocio de venta de vehículos robados, cuando salen de cenar se escuchan unas detonaciones que finalmente resulta ser explosiones de petardos lanzados por un niño.

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Furio coge al niño de los petardos y le golpea en la cara.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Furio

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Niño.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1,2	2B	1,3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	2
3A	5	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Pussy está intranquilo porque un amigo suyo (imitador de elvis) le ha visto hablando con un policía, así que decide acabar con él.

CAPÍTULO-

4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA - Tony descubre que su hermana Janice Ha pedido un préstamo sobre la casa de su madre.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 2.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando coge el teléfono se altera y comienza a golpear la pared con él hasta destrozarlo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Objeto inanimado (teléfono)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	1	1F	
2A	4	2B		2C		2D		2E		2F	
3A		3B	3	3C	2	3D		3E	2	3F	2
3G	1	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A		4B		4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	1				
6A	6	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Tony está discutiendo con su amante rusa en su barco. Uno de los barcos cercanos ocupado por una pareja de rusos le advierte de que mejor le iría con un novio ruso.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 3.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony Soprano va hasta el hombre y le agarra por los testículos apretándolos.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Ruso

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	2	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	4	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Tony manda a Furio para que de un escarmiento a los del club (prostitución) que nunca pagan a tiempo.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 4.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Mientras Tony le espera en el coche Furio con un bate de béisbol entra al club golpeando a todo el que se pone en su camino.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Furio

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Gente del prostíbulo (agresión colectiva)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	1,2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	2
3A	2	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	5	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Chris Moltisanti hace un ejercicio en su clase de interpretación, cuando su compañero le dice una letra él sin mediar palabra le golpea en la cara y posteriormente le pateo en el suelo.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 5.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Moltisanti le golpea en la cara y en el cuerpo y posteriormente abandona la sala de interpretación.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris Moltisanti

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Compañero de interpretación.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	3	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	1	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	3	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	4	6B	3								

Episodio 6.

ESCENA / TRAMA - El dueño de la tienda de deportes le debe dinero a Richie Aprile, a pesar de esto entra en una timba organizada por Tony.

CAPÍTULO- "El típico tío feliz"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Richie ve que su deudor está jugando el la partida para ejecutivos y trata de agredirle.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Richie Aprile

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dueño de la tienda de deportes.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	4	2F	2

3A	3	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	2
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	6	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	1								

Episodio 7.

ESCENA / TRAMA - Pussy debe llevar un micro durante la confirmación del hijo de Tony. Mientras está en el baño su mujer trata de entrar para así maquillarse.

CAPÍTULO- "Productora ejecutiva"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Ella abre la puerta con una llave que tenía escondida y él la agarra del cuello.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Pussy

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Su mujer

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	6	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	6	2E	6	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	1	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	2				
6A	5	6B	1								

Episodio 8.

ESCENA / TRAMA -. Richie Aprile trata de ganarse a Tony al regalarele una chaqueta que ha quitado a Rocco Di Meo tras golpearle, pero a Tony no le interesa y decide darla posteriormente. La acción ofende a Richie que lo asume como un insulto personal.

CAPÍTULO- "La chaqueta de cuero"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los amigos de Chris entran al baño del Bada Bing y le hablan a Tony sobre temas relacionados con la mafia, Tony se enfada y agarra a uno de ellos por el cuello al percatarse de que puede haber micrófonos ocultos.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Sean

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	4	2F	1
3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	1	3F	3
3G	2	3H	1	3I	2	3J	1	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA - Chris se dirige hacia su automóvil cuando sus dos amigos paran en su coche a su lado y le disparan.

CAPÍTULO- 8

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Sean, después de herir a Chris, queda atrapado por el cinturón y es alcanzado por Chris.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Sean y Bevilaqua

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris Moltisanti

1A	1	1B	3	1C	2	1D	5	1E	4	1F	2

2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	3	3L	2
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	3	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Bevilaqua se presenta en el bar de Richie Aprile para que le esconda de la banda de Tony. (le cuenta que han acabado con Chris como favor a él)

CAPÍTULO- 8

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Richie rompe una botella contra el suelo y corre tras él con un bate de béisbol

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Richie Aprile

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Bevilaqua.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	1	2F	1
3A	3	3B	3	3C	1	3D	2	3E	1	3F	2
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 9.

ESCENA / TRAMA - Desde que Moltisanti tuvo una visión en la que aparecía Paulie, este piensa que algunas de sus víctimas tratan de rendirle cuentas.

CAPÍTULO- "Desde dónde hasta la eternidad"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Un vidente le revela un nombre conocido a Paulie (alguien a quien mató) y él le agarra por las solapas.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Vidente

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	2	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	1				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Pussy descubre donde está Bevilaqua. Tony y él lo llevan hasta un viejo negocio abandonado. Allí lo interrogan y después lo matan.

CAPÍTULO- 9

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El chico está atado a una silla, Tony le dispara en el pecho y posteriormente ambos descargan sus armas en él.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano y Pussy

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Bevilaqua (amigo de Moltisanti)

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3

3G	1	3H	1	3I	5	3J	3	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	6								

Episodio 10.

ESCENA / TRAMA - Tony y Pussy están en la tienda de deportes cuando llega Furio y Paulie para decirle que hay un testigo de la muerte de Bevilaqua que le va a acusar.

CAPÍTULO- 9

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El dueño de la tienda sale para decirle a Tony que se la van a embargar por su culpa, entonces Tony le amenaza para que vuelva a su oficina.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano y Pussy

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dave (Dueño de la Tienda de deportes)

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	1	2E	4	2F	1
3A	3	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	2
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	6	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 11. No hay ninguna secuencia violenta.

ESCENA / TRAMA -

CAPÍTULO- "Arresto domiciliario"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN:

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN.

Episodio 12.

ESCENA / TRAMA – Janice y Richie celebran su fiesta de compromiso, pero tras una pelea entre ellos, la hermana de Tony mata a su futuro marido.

CAPÍTULO- "El caballero de la armadura reluciente"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Richie Aprile está con Janice hablando sobre la boda, él la manda callar y ella no lo hace, entonces él le golpea en la cara y continua cenando como si nada hubiese ocurrido. Poco después Janice aparece con un arma y le dispara varias veces.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Richie Aprile

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Janice

1A	1	1B	3	1C	1	1D	1	1E	3	1F	2
2A	1	2B	3	2C	1	2D	2	2E	3	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	3				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	2	6B	1								

Episodio 13.

ESCENA / TRAMA – Tras una intoxicación, Tony tiene una visión acerca de la traición de su compañero Pussy. Cuando sus sospechas se confirman deciden eliminarle.

CAPÍTULO- "Distorsiones"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony tiene fiebre y aparece en una de sus pesadillas disparando a Paulie mientras juegan a las cartas sentados alrededor de una mesa. Tony saca un pisto,a y le dispara, Paulie cae al suelo por el impacto.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN. Tony

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Paulie.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	4	3C	2	3D	2	3E	1	3F	1
3G	1	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Tony descubre el micro que esconde Pussy en su habitación. Él, Silvio y Paulie salen juntos a probar un barco que supuestamente Tony está pensando comprar. Cuando están en altamar bajan al camarote y allí Pussy confiesa su delación a la familia.

CAPÍTULO- 13

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Pussy trata de sentarse y los tres le acribillan, posteriormente le tiran al mar en una bolsa de plástico"

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie, Tony y Silvio.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Pussy.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	3	3L	6

3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	7	5D	3				
6A	1	6B	6								

Episodio 1. Temporada 3.

No hay ninguna secuencia violenta. "El barrio de San Ruggiero"

ESCENA / TRAMA -

CAPÍTULO-

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN:

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN.

Episodio 2.

ESCENA / TRAMA - La familia de Ralf Cifareto da un escarmiento a otro grupo para que cese el intento de extorsionar a una contrata sobre residuos.

CAPÍTULO- " Adiós pequeña Livia".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los matones de Ralf esperan en casa del responsable y le golpean con bates de béisbol tras amenazarle.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Banda de Ralf Cifareto

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Zachary

1A	1	1B	3	1C	2	1D	1	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	1	2E	4	2F	1
3A	4	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	4	3L	5
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				

5A	2	5B	1	5C	5	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA – Chris ha ganado protagonismo con más poderes sobre las apuestas deportivas, pero los resultados están por debajo de lo esperado y Chris se ve obligado a reponer las pérdidas.

CAPÍTULO- “Un hijo afortunado”

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris Moltisanti golpea a uno de sus trabajadores porque todavía no le ha devuelto su dinero

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris Moltisanti.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de Chris

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	4	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA ;

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El padre de Tony Soprano y su tío Junior pegan al carnicero de Satriale y le cortan un dedo por no pagar a tiempo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Junior y el padre de Tony Soprano.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Carnicero

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	1	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	1				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	5	6B	2								

Episodio 4.

ESCENA / TRAMA - Cuando Ralph no obtiene todo el dinero de uno de los encargados de la ruta le da una paliza para así implicar también a Jackie en el negocio.

CAPÍTULO- "El empleado del mes"

SECUENCIA 1.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El empleado saca un bate de béisbol y los dos le golpean.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Jackie Junior y Ralph Cifaretto

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Árabe encargado de las rutas de residuos.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	2	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	1	3H	1	3I	5	3J	1	3K	4	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				

5A	2	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA ;

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando la doctora Melfi entra en el aparcamiento subterráneo es sorprendida por un chico que la golpea y la viola.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Violador

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Doctora Melfi

1A	1	1B	2	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	7	5D	3				
6A	5	6B	4								

ESCENA / TRAMA - Los primos de Svetlana entran a la casa de Janice para que le devuelva la pierna ortopédica robada a su prima, ante su negativa la golpean en la cara.

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de los atacantes la abofetea.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Primos de Svetlana

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Janice

1A	1	1B	2	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2

2A	1	2B	3	2C	1	2D	2	2E	2	2F	1
3A	2	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	3	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	2	6B	4								

Episodio 5.

ESCENA / TRAMA –La mujer de un trabajador cercano a Tony insta a un hombre a que la lleve en su automóvil, sin reparar en que su novio la sigue.

CAPÍTULO 5 – “Otro palillo de dientes”.

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando el novio de ella observa que habla con él va hacia el coche y después le golpea con un palo de golf

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Matón.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Trabajador cercano a la familia de Tony.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	1
3A	2	3B	4	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	4	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	1	6B	4								

ESCENA / TRAMA- Baccala (padre) decide matar a su ahijado.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Su ahijado va a por agua y él le dispara por la espalda.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Baccala padre

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Ahijado de éste y su amigo

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	6	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	6	2F	2
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	3	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	5	6B	1								

Episodio 6 .

ESCENA / TRAMA - Una de las prostitutas pasa tres días con Ralph, Silvio va a buscarla porque le debe dinero, pero cuando ella le replica Silvio la abofetea y la mete en el coche.

CAPÍTULO- "Universidad".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Silvio la abofetea.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Silvio.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tracee (prostituta del bada bing)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	5	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3

3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Tracee dice a Ralfh que no es un hombre por no afrontar la paternidad y por su comportamiento evasivo.

CAPÍTULO- 6

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Ella le golpea en la cara y Ralph la mata a golpes.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Ralph Cifaretto

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tracee (prostituta)

1A	1	1B	3	1C	1	1D	2	1E	3	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	3	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	1	3L	5
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	7								

ESCENA / TRAMA - Tony y el resto de la banda salen para ver a la chica y la encuentran muerta. Tony comienza a pegarle puñetazos a Ralph hasta que los demás les separan.

CAPÍTULO- 6

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony golpea a Ralph en la cara.

4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Tony visita a la mujer de Pussy, pero cuando ve que se ha comprado un cadillac con el dinero que él le pasa decide golpearlo para aplacar su ira.

CAPÍTULO- 7

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony saca un bate de béisbol y rompe los cristales del coche.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Coche de la mujer de Pussy.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E		1F	1
2A	4	2B		2C		2D		2E		2F	
3A		3B		3C		3D		3E		3F	2
3G	1	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	6								

Episodio 8 . "Ha resucitado" No hay secuencias violentas.

Episodio 9.

ESCENA / TRAMA - Un joven está traficando con pastillas en el nuevo local de Chris Moltisanti, Furio lo echa fuera del sitio.

CAPÍTULO - "El mozzarella chivato".

SECUENCIA 1

4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	5	6B	6								

Episodio 11.

ESCENA / TRAMA - Paulie y Chris van a cobrar a la casa del ruso (slava), cuando Paulie rompe su mando a distancia el Ruso y ellos pelean. Al final creen que lo han matado y lo envuelven en una alfombra para enterrarlo.

CAPÍTULO- "Pine Barrens."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los dos se golpean hasta que Paulie lo asfixia con una lámpara y el ruso queda inconsciente.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie y Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Ruso

1A	1	1B	3	1C	2	1D	2	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	3	3K	4	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA ; Cuando abren el maletero y se dan cuenta de que el ruso está vivo lo golpean con la pistola. Después le hacen cavar un agujero para su tumba pero éste les golpea con la pala y logra escapar entre la nieve.

CAPÍTULO- 11

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando escapa le disparan en la cabeza y queda herido.

4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	4	6B	5								

ESCENA / TRAMA - Cuando Gloria Trillo llama a Tony desesperada éste acude a su casa, pero al romper con ella Gloria dice que arruinará su matrimonio.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony la abofetea y después la agarra por el cuello en el suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Gloria Trillo.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	3	1F	1
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	3	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	7	6B	6								

ESCENA / TRAMA - Jackie y sus socios entran a una partida de Ralph para robar y acaban disparando a uno de los jugadores y a Furio.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de ellos dispara a uno de los jugadores y a Furio, al mismo tiempo Furio y Chris matan a uno de los atracadores.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Jackie y amigos

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Furio, Chris y el jugador muerto

1A	1	1B	3	1C	2	1D	5	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	2
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	3	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	2				
6A	3	6B	5								

ESCENA / TRAMA- Jackie huye en el coche pero deja abandonado a su socio.
Chris y otro de la banda lo encuentra y le dispara.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris y su socio le disparan.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Socio de Jackie.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	1	2F	1
3A	1	3B	2	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	5	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Gloria está enseñando el coche a uno de los amigos de Tony, de súbito saca un arma y la amenaza con matarla si se pone en contacto con Tony o con alguien de su familia.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 5

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Parisi le apunta con un arma dentro del coche.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Parisi (Hombre de tony)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Gloria Trillo.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	6	2E	2	2F	1
3A	3	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	2
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	3	3L	4
3M	2	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	7	6B	1								

Episodio 13.

ESCENA / TRAMA - Jackie Junior está escondido en una casa, cuando sale al parque es disparado por uno de los hombres de Ralphie.

CAPÍTULO - "El ejército de uno".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Vito Spatafore

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jackie Aprile.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	1	2F	1
3A	1	3B	2	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1

3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	7	6B	3								

Episodio 1. Temporada 4.

ESCENA / TRAMA - Tony está enfadado por la caída de los beneficios. Cuando llega al Bada Bing y el camarero le replica algo sobre el hielo Tony le golpea con un cubo.

CAPÍTULO- "Por todas las deudas públicas y privadas"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony le tira el hielo por la cabeza y después le golpea con un cubo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Camarero del Bada Bing.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	1	2E	4	2F	1
3A	4	3B	4	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	1	3H	2	3I	5	3J	2	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA - Tony le facilita a Chris la dirección del asesino de su padre, Chris le espera en casa y le dispara.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris lo ata a una barandilla y después le dispara cuando trata de marcharse.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris Moltisanti

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Policía retirado

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	3	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	1	6B	3								

Episodio 2.

ESCENA / TRAMA - Chris discute con Parisi sobre el robo de material en la obra, cuando uno de los empleados amenaza con llamar a la policía, Parisi le golpea con un tubo de metal.

CAPÍTULO- "Ausente."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de los obreros hace ademán de llamar y Parisi le golpea.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Parisi

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Obrero.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	4	3L	5

3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	2	5D	2				
6A	1	6B	1								

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA - Unos indios protestan frente a la estatua Colón acusándole de genocida. Cuando llegan los italianos son agredidos por los manifestantes.

CAPÍTULO- "Cristóbal."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de los manifestantes tira una botella en la cabeza de uno de los italianos.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Indios

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Italianos.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	2	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	2
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	1	3H	2	3I	5	3J	4	3K	4	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	2				
6A	3	6B	4								

Episodio 4 .

ESCENA / TRAMA - Jhonny está en un bar y ve un hombre de Cifaretto riendo, cuando cree que lo hace de su mujer decide seguirle.

CAPÍTULO- "El peso"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Sack le golpea hasta que cae al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Jhonny sack

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de Cifaretto.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	1	6B	1								

Episodio 5. "Pie o My". No hay escenas violentas.

Episodio 6.

ESCENA / TRAMA - Artie se mete en un negocio con un francés para promocionar una bebida. Cuando Artie va a su casa a reclamar el dinero los dos discuten y pelean.

CAPÍTULO. "Todo el mundo sufre"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Artie le agarra del cuello y el hombre le arranca el pendiente a Artie y le golpea hasta que el final lo arroja fuera de su habitación.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Artie.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre del Armagnac

1A	1	1B	3	1C	1	1D	3	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	4	2F	1
3A	5	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3

3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	4	6B	1								

Episodio 7.

ESCENA / TRAMA - Unos jóvenes son contratados para que agredan a los yonkis, aunque tratan de asustar a los drogadictos al final uno de ellos resulta herido.

CAPÍTULO - "Demasiada televisión".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de los chicos dispara al otro en la pierna.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Adolescentes pandilleros.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Camello.

1A	1	1B	2	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	2
3A	2	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	5	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	2				
6A	5	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Tony se siente melancólico al oír una canción y decide ir a casa de Irina. Cuando llega allí ella está con el concejal, de modo que él saca su cinturón y comienza a azotarle.

CAPÍTULO- 7
SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El concejal se cubre desnudo en el suelo mientras Tony le azota.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Concejal

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	1	3H	2	3I	4	3J	3	3K	4	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 8. "Fusiones y adquisiciones". No hay escenas violentas.

Episodio 9.

ESCENA / TRAMA - Después de que muera el caballo de Ralph y Tony por un incendio Tony va a casa de Ralph y le acusa. Ambos empiezan a golpearse.

CAPÍTULO- "Quién haya hecho ésto".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony pega a Ralph y ambos comienzan a pelearse, al final Tony golpea la cabeza de Ralph contra el piso y acaba matándole.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Ralph Cifaretto.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	3	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1

3A	1	3B	2	3C	2	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	2	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	3				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	2				
6A	1	6B	1								

Episodio 10.

ESCENA / TRAMA - Chris Moltisanti va a conseguir caballo, pero los vendedores le agreden y le roban el coche.

CAPÍTULO - "El tipo fuerte y silencioso"

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando Chris les insulta ellos le golpean hasta tirarle al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Vendedores de heroína

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris Moltisanti.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	5	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	3	6B	4								

ESCENA / TRAMA- Adriana le propone a Chris que siga un programa de desintoxicación.

4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	2				
6A	3	6B	1								

Episodio 11.

ESCENA / TRAMA - Los hombres de Carmine pegan al tasador de Tony para que cambie y trabaje para ellos.

CAPÍTULO - "Llamando a todas las unidades."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los hombres de Carmine le rompen su material de trabajo y después le tiran al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Carmine

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tasador de Tony Soprano.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	2	2F	1
3A	5	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	1	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	5	5D	3				
6A	1	6B	4								

ESCENA / TRAMA ; Los hombres de Tony amenazan al tasador para que vuelva a su trabajo.

CAPÍTULO- 11

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de los Hombres le golpea en la cara.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Tony

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tasador

Episodio 13.

ESCENA / TRAMA - Chris da dinero a los matones aunque finalmente no han tenido que llevar a cabo su ejecución. Poco después los asesinan para recuperar el dinero

CAPÍTULO - "Olas blancas."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Dos hombres acribillan a los dos mientras hablan en el interior del coche.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Tony

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Negros asesinos a sueldo.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	2
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 1. Temporada 5.

ESCENA / TRAMA - Paulie y Chris discuten porque Chris no quiere pagar siempre las cuentas de los bares, cuando un camarero les pide el dinero que falta ambos le agreden.

CAPÍTULO - "Los dos Tonys".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris le tira un objeto a la cabeza y cuando sufre un ataque Paulie le dispara en el suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie y Chris.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Camarero.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	4	6B	3								

Episodio 2. "El rat pack". No hay escenas.

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA- Bundetto y el Tío de Gary la Manna acaban de salir de la cárcel, cuando van en el coche ven a un jardinero trabajando en una zona que en el pasado le pertenecía a su sobrino.

CAPÍTULO- "¿Dónde está Johnny?".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando el jardinero le dice que se largue, La manna le golpea y finalmente le parte la mano pisándosela.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tío de Gary la Manna.

(Fleech)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jardinero

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								

4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	4	6B	5								

ESCENA / TRAMA- Leotardo amenaza a Lorreine para que no haga los pagos de ese territorio. La atan a una silla y le disparan sobre una guía de teléfono para que la bala no llegue hasta su pecho.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Leotardo la abofetea y después le dispara en el pecho sobre una guía de teléfono

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Phill Leotardo

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Lorreine caluzzo

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	1	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	2
3A	5	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	1	3K	3	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Paulie ve a los jardineros de Fleech y decide intimidarlos para que se vayan de esa zona.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Paulie golpea a uno de ellos con la pala y el que está sobre el árbol cae al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jardineros

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	2	2F	2
3A	2	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	4	6B	4								

Episodio 4.

ESCENA / TRAMA - Leotardo mata a Lorreine porque de nuevo le da dinero al hijo de Carmine.

CAPÍTULO - "Todas las familias felices".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de los hombres de Phil persigue a la mujer por toda la casa hasta que llega junto a su novio muerto. Allí le disparan y cae junto a él.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Phil Leotardo

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Lorreine Braco.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	2
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	3	3L	4
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	2				

6A	1	6B	1								

Episodio 5.

ESCENA / TRAMA - Cuando Chris se da cuenta de que Tony y su novia han tenido un accidente, Chris vuelve a su casa dispuesto a que ella le cuente la verdad.

CAPÍTULO - "Bordes Irregulares."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris llega a casa y directamente agarra a Adriana por el cuello y comienza a golpearla. Finalmente la echa de la casa.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Adriana.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	3	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	2	2E	3	2F	1
3A	5	3B	2	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	5	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Después de que Chris entre al Bada Bing con un arma buscando a Tony Soprano, los chicos le llevan al campo para previsiblemente acabar con él si no rectifica.

CAPÍTULO-

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony amenaza con un arma a Chris y le pide que retire lo dicho sobre él y Adriana.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris Moltisanti

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	5	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	5	2F	1
3A	5	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	3	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	3				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	3	6B	6								

Episodio 6.

ESCENA / TRAMA- El primo de Tony y el coreano están a punto de abrir un negocio juntos, pero en un momento de presión Bundetto le da una paliza a su jefe y abandona el negocio.

CAPÍTULO- "Educación sentimental".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Bundetto da un puñetazo al coreano y posteriormente pelean hasta que el último queda en el suelo tras la agresión.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Bundetto (primo de Tony Soprano)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Jefe coreano.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	3	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				

5A	2	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	1	6B	2								

Episodio 7.

ESCENA / TRAMA - Tony persigue a Phil Leotardo hasta que finalmente colisiona con un coche.

CAPÍTULO- "En camelot".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony agarra por el cuello a Phill que no puede moverse debido al accidente.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Phil Leotardo

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	5	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	2	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	1	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Chris le ha prestado dinero a un guionista amigo suyo, cuando va a su piso a cobrarlo y su amigo no le da nada Chris y su compañero le dan una paliza.

CAPÍTULO-

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris y su soldado le dan una paliza al guionista.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris y su hombre

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Guionista.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	2				
6A	4	6B	3								

Episodio 8.

ESCENA / TRAMA - El hijo de Sack le propone a Bundetto matar al hombre de Phil Leotardo y al final Bundetto accede.

CAPÍTULO- "Marco Polo".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El hombre de Phill está en el coche con una prostituta y Bundetto le dispara a ambos.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Bundetto.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de Phil Leotardo

1A	1	1B	3	1C	1	1D	3	1E	4	1F	2
2A	1,2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	2
3A	1	3B	1	3C	2	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	1	3I	4	3J	4	3K	3	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	1				

6A	1	6B	3								

Episodio 9.

ESCENA / TRAMA - Algunos de los hombres de Tony están en la obra, uno de ellos le dice maricón al otro y le responde rompiéndole una botella en la cabeza.

CAPÍTULO- "Varones negros no identificados."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Pontecorvo le rompe una botella en la cabeza y después le patea en el suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Pontecorvo

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de la familia Soprano.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	1								

Episodio 10.

ESCENA / TRAMA - Janice está viendo un partido pero cuando una niña empuja a su hija, acto seguido golpea a la madre de la otra niña.

CAPÍTULO- "Fiambres".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Janice empuja a la otra madre y después la empuja y le pega en el suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Janice

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Madre de la otra niña.

ESCENA / TRAMA - Tony expone su preocupación frente a los atentados de Al-Qaeda, pero para su sorpresa el camarero del Bada Bing muestra una total indiferencia.

CAPÍTULO- 10

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony descarga su ira incontrolada golpeándole con un cajón

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Camarero del Bada Bing.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 11.

ESCENA / TRAMA - Ángel alineado con Carmine muere por no ceder el negocio a Sack y Leotardo

CAPÍTULO- "La prueba del sueño".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Phil lo introduce en su maletero y le dispara allí.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Phil Leotardo

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Ángel

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1

3A	1	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	1	3H	1	3I	5	3J	1	3K	3	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 12.

ESCENA / TRAMA - Bundetto en un ataque de ira por la muerte de su amigo de la cárcel mata al hermano de Leotardo.

CAPÍTULO- "Aparcamiento prolongado".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Bundetto

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hermano de Phil Leotardo

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	2
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	4	3J	1	3K	3	3L	5
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	1				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Un cliente culpa a Matush de estar dándole cocaína falsa.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 2

4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	7	6B	7								

ESCENA / TRAMA- Silvio la engaña diciéndole que su novio ha tratado de suicidarse, cuando la lleva al hospital se detiene y acaba con ella.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Silvio le dispara en el bosque

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Silvio

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Adriana la Cerva

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	3	1F	2
2A	1	2B	3	2C	2	2D	5	2E	3	2F	1
3A	1	3B	2	3C	1	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	3	3L	6
3M	2	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	7	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Chris ha esnifado caballo porque asegura no soportar el dolor por la muerte de Adriana.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 6.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony comienza a patear a Chris al comprobar que está drogado.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chris Moltisanti

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	2	2B	3	2C	1	2D	2	2E	5	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	1	3L	4
3M	2	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	3	6B	6								

Episodio 13

ESCENA / TRAMA - Phil leotardo busca venganza y decide dar una paliza al chofer de Tony. Cuando está en un aparcamiento lo sacan del coche y le golpean con un bastón.

CAPÍTULO- . "Con el debido respeto".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Leotardo le abre la cabeza con su bastón.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Phil Leotardo y sus hombres

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chofer de Tony

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	2	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	4	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	2				

6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Unos chicos están en una fiesta y comienzan a pelearse por la falta de modales de uno de ellos. Mientras sucede la pelea AJ está presente.

CAPÍTULO- 13

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los chicos se agarran por el cuello y caen al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chico 1

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chico 2

1A	1	1B	2	1C	1	1D	1	1E	2	1F	2
2A	2	2B	2	2C	2	2D	1	2E	2	2F	1
3A	4	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	2	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	5	5D	1				
6A	4	6B	4								

ESCENA / TRAMA - Tony va al lugar en el que se esconde su primo y cuando llega de hacer la compra le dispara sin mediar palabra.

CAPÍTULO- 13

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony dispara a Bundetto y muere en el acto.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tony Bundetto.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	5	2F	1

3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	5	5D	3				
6A	3	6B	3								

Episodio 1. Temporada 6.

ESCENA / TRAMA - Dos hombres pegan a Hesh y su yerno e intentan quemar su coche, cuando el sobrino trata de marcharse es atropellado por un coche.

CAPÍTULO- "Sólo para socios".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando salen del coche son agredidos a puñetazos.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Gente relacionada con la familia de Phil Leotardo.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hesh y su Yerno.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	2
3A	2	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Chris le encarga a uno de sus soldados que mate a alguien en una pizzería por no pagar.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El soldado se acerca a él en la pizzería y le dispara en la cabeza.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Soldado de Vito

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de la pizzería.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	6	2E	2	2F	1
3A	1	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	4	6B	1								

Suicidio.

ESCENA / TRAMA - El soldado de vito se ve acosado por la policía (hace de topo) y por la negativa de Tony para que se marche a Florida.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El soldado se cuelga en el garaje del techo y muere ahogado.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Suicida

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Suicida

1A		1B		1C		1D		1E		1F	
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E		2F	

3A	1	3B	5	3C	1	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	4	3L	4
3M	1	3N									
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Junior en uno de sus delirios confunde a Tony con otra persona y le dispara en el estómago.

CAPÍTULO- 1

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Junior le dispara a Tony mientras éste cocina en su casa.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tío Junior.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tony Soprano.

1A	1	1B	4	1C	1	1D	6	1E	5	1F	1
2A	2	2B	3	2C	1	2D	4	2E	5	2F	1
3A	2	3B	4	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	3	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	3	6B	3								

Episodio 2 “Unirse al club”. No hay secuencias.

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA - Paulie y uno de sus hombres van a por el dinero de unos colombianos jun

CAPÍTULO- “Mayham”.

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Paulie y su hombre disparan a los colombianos que a su vez tratan de defenderse con sus armas

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Colombianos.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	2	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	2
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	3	3K	3	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Los hombres de Chris se llevan a rastras al guionista que les debe dinero y le proponen que salde la deuda con un guión.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Uno de ellos le golpea con la carpeta en la cabeza

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Chris.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Guionista.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1

3A	5	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	3				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	3								

Episodio 4 .

ESCENA / TRAMA- Hay una lucha por quedarse con las rutas de recogida de residuos.

CAPÍTULO- "La parte carnosa del muslo".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Recogedores de la basura

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Camionero

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Baccala le propone a un rapero dispararle en la pierna para que se haga famoso.

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Baccala le pega un tiro al rapero en el culo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Bobby Baccala

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Negro rapero.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	1	3I	5	3J	2	3K	3	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	1	5D	1				
6A	4	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Paulie quiere su parte de la empresa de basuras así que decide extorsionar al hijo del dueño (fallecido).

CAPÍTULO- 4

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Paulie golpea con una barra de hierro las piernas del joven.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Paulie

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Dueño de la empresa de basuras.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				

5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	1	6B	1								

Episodio 5.

ESCENA / TRAMA - Después de salir del hospital Tony se siente con cierta debilidad y da una paliza a su chofer (joven musculoso) para reafirmar su poder.
CAPÍTULO- "Los Sacrimoni".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony finge una discusión y comienza a pegarle de súbito.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chófer musculoso.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	3	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	1	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 6. No hay ninguna secuencia.

Episodio 7.

ESCENA / TRAMA - Chris contrata a dos italianos para que acaben con uno de los socios de Carmine.

CAPÍTULO- "El salón de lujo".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los dos hombres les tirotean cuando están el guardaespaldas y él en el coche junto a su casa.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Matones de Chris

ESCENA / TRAMA - Artie trata de cabrear a Benny después de haberle agredido en su casa. Benny va hacia la cocina y le mete la mano en un caldero caliente.

CAPÍTULO- 7

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Benny le quema la mano.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Benny

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Artie.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	1	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	7	6B	1								

Episodio 8.

ESCENA / TRAMA - Cuando los dos están a punto de besarse Vito incapaz de aceptar su homosexualidad le golpea y ambos comienzan a pelear.

CAPÍTULO- "Tortitas de Johnny".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Vito le da un puñetazo al bombero.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Vito

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. El bombero

1A	1	1B	3	1C	1	1D	3	1E	1	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	1	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1

3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	4	6B	1								

Episodio 9.

ESCENA / TRAMA -

CAPÍTULO- "La atracción".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris Moltisanti, Tony

Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Moteros.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	2	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	2	2F	2
3A	2	3B	1	3C	1	3D	2	3E	1	3F	1
3G	1	3H	1	3I	4	3J	4	3K	3	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	2	5D	3				
6A	4	6B	6								

ESCENA / TRAMA- Bobby Bacala va a dar una paliza al responsable del carrusell que casi mata a sus hijos.

CAPÍTULO- 9

SECUENCIA 2

4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	1	6B	4								

ESCENA / TRAMA- Vito conduce borracho y golpea con su auto otro que está detenido junto a la carretera.

CAPÍTULO- 10

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Vito dispara por la espalda al conductor del coche

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Vito

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Conductor.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	1	5D	3				
6A	4	6B	1								

Episodio 11.

ESCENA / TRAMA - Vito llega a su motel y encuentra a Phil Leotardo y a sus hombres en su habitación.

CAPÍTULO- "Losas heladas".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los hombres de Phil le golpean hasta matarle.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Phil

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Vito

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Silvio y su compañero están escuchando bromas de uno de los que trabaja con Phil, hasta que finalmente se cansan y le agreden hasta matarle.

CAPÍTULO- 11

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Silvio le golpea en la cabeza y su compañero lo acuchilla

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Silvio y su compañero

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre relacionado con Phil

1A	1	1B	3	1C	2	1D	2	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	2	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				

6A	1	6B	1								

Episodio 12. No hay secuencias violentas.

Episodio 1 . Temporada 6.2.

ESCENA / TRAMA - Bobby baccala pega a Tony porque insulta a su hermana que ahora es su mujer.

CAPÍTULO- "Películas caseras de los Soprano".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Bobby pega un puñetazo a Tony y después ambos se enzarzan en una pelea.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Bobby Baccala

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tony Soprano.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	2	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	1	2D	3	2E	4	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	2				
6A	6	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Tony como venganza envía a Bobby Baccala a matar al novio de una chica relacionado con un negocio de pastillas.

CAPÍTULO- 12

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Baccala entra a la lavandería y dispara al chico.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Bobby Baccala

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Joven de la lavandería.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	3				
6A	4	6B	3								

Episodio 2.

ESCENA / TRAMA - Silvio está cenando con un conocido y de repente ve como acribillan a balazos a su compañero de mesa.

CAPÍTULO- "Estación cinco."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Agresor desconocido
(Familia de Carmine)

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Gerry Torciano.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	1
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	4	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	7				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				

6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Chris quiere que el escritor diga a Tony que el gui3n ha sido todo idea de 3l.

CAPÍTULO- 2

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris le golpea con un trofeo en la cabeza al negarse a firmar el gui3n.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris Moltisanti

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Guionista

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	5	3B	3	3C	1	3D	2	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	5	6B	3								

Episodio 3.

ESCENA / TRAMA - Uno de los internos discute con Corrado por alcanzar un juego de mesa y 3ste le agrade.

CAPÍTULO- "Recuerdas cuando."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Corrado le golpea con la rodilla.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tío Junior

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Enfermo del psiquiátrico.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	1	1F	1

2A	2	2B	3	2C	2	2D	2	2E	1	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	6	5D	2				
6A	4	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Uno de los enfermos Pega a tío Junior porque se considera decepcionado.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: El enfermo le golpea repetidas veces y Tío Junior cae al suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Enfermo del psiquiátrico

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Tío Junior.

1A	1	1B	2	1C	1	1D	6	1E	3	1F	2
2A	2	2B	4	2C	1	2D	2	2E	3	2F	1
3A	5	3B	3	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	6	5D	2				
6A	3	6B	4								

ESCENA / TRAMA - Phil Leotardo mata a uno de los que hacía negocios con él.

CAPÍTULO- 3

SECUENCIA 3.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tres hombres se acercan al coche y tirotean al hombre

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Phil

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Capo de otra familia.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	4	2C	2	2D	5	2E	4	2F	2
3A	1	3B	2	3C	2	3D	1	3E	1	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	1	6B	1								

Episodio 4 . Persiguiéndolo. No hay secuencias

Episodio 5.

ESCENA / TRAMA - Uno de los hombres de Paulie le está robando material al Suego de Cris. Un día se presenta en una partida de cartas y le agrede.

CAPÍTULO- "Camina como un hombre."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris le golpea y después le tira por una ventana.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Uno de los hombres de Paulie

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1

3G	2	3H	2	3I	5	3J	4	3K	1	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Unos compañeros animan a A.J para que se una a ellos a la hora de dar un escarmiento a un compañero.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Unos chicos de la Universidad y el hijo de Tony le dan una paliza a otro compañero por un préstamo de dinero.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hijo de Tony y otros amigos.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Estudiante.

1A	1	1B	2	1C	2	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	2	2C	2	2D	2	2E	4	2F	1
3A	5	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	1	3I	5	3J	4	3K	4	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	1	5C	1	5D	2				
6A	4	6B	2								

ESCENA / TRAMA- Chris va a casa del guionista después de emborracharse. Cuando el escritor le dice que no quiere oírle Chris le dispara.

CAPÍTULO- 5

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Chris le dispara en la cabeza.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Chris
PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Guionista.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	3	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	3	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	5	6B	3								

Episodio 6.

ESCENA / TRAMA - Chris ha tomado drogas y por su culpa Tony y él tienen un accidente en el que podría haber muerto el bebé si hubiera estado en su sillita.

CAPÍTULO- "Kennedy y Heidi."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony asfixia a Chris tapándole la nariz.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chis Moltisanti.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	2	1E	5	1F	1
2A	2	2B	3	2C	1	2D	5	2E	5	2F	1
3A	1	3B	3	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	1	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	6
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	1	4D	6				

5A	2	5B	1	5C	3	5D	3				
6A	3	6B	3								

ESCENA / TRAMA- Los amigos de Aj le dan una paliza a un chico porque accidentalmente colisiona con la puerta de su coche

CAPÍTULO- 6

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Amigos de AJ

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Chico negro con la bici.

1A	1	1B	2	1C	2	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	2	2C	2	2D	3	2E	2	2F	1
3A	2	3B	3	3C	2	3D	2	3E	1	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	3	5D	1				
6A	4	6B	5								

Episodio 7.

ESCENA / TRAMA - Los hombres de Phill no obtienen el dinero habitual y le dan una paliza a uno de los trabajadores.

CAPÍTULO- "El segundo advenimiento".

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los hombres le golpean en el suelo.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Phill

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Encargado de basuras.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	3	2E	4	2F	1
3A	2	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	1	3L	5
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Aj trata de suicidarse en la piscina atado a una piedra.

CAPÍTULO- 7

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Cuando Tony llega ve a su hijo en el fondo de la piscina e inmediatamente le sube hasta reanimarle.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Aj

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Aj.

1A	1	1B	2	1C	1	1D	2	1E		1F	1
2A		2B		2C		2D		2E		2F	
3A	5	3B	5	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	2	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	2	4D	6				
5A	1	5B	1	5C	5	5D	2				

6A	2	6B	2								

ESCENA / TRAMA - Tony busca a Coco (hombre de Phill) porque ha insultado a su hija.

CAPÍTULO- 7

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Tony le da una paliza y después le parte los dientes contra un borde.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Tony Soprano

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Coco

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	1
2A	2	2B	3	2C	2	2D	4	2E	4	2F	1
3A	2	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	3
3G	2	3H	2	3I	2	3J	3	3K	5	3L	6
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	1	6B	6								

Episodio 8.

ESCENA / TRAMA - Silvio visita a un socio de la familia de Phill y le asfixia con un cable.

CAPÍTULO- "Cometa azul."

SECUENCIA 1

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Silvio le ahoga hasta matarle.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Silvio

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Hombre de la familia de Phill.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	4	1F	2

2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	1	3C	2	3D	2	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	3	3K	4	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	2	4B	1	4C	1	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	1	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Dos italianos mandados por Los Soprano matan por error a un padre y su hija.

CAPÍTULO- 8

SECUENCIA 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los italianos entran en la casa y tirotean al hombre y a su hija.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Italianos aliados de los Soprano.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Padre y su hija.

1A	1	1B	3	1C	1	1D	6	1E	2	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	2	2F	2
3A	1	3B	1	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	1	3K	3	3L	4
3M	1	3N	2								
4A	1	4B	2	4C	2	4D	6				
5A	2	5B	2	5C	4	5D	3				
6A	5	6B	1								

ESCENA / TRAMA - Bobby Baccala está en una tienda comprando locomotoras cuando dos hombres le disparan.

CAPÍTULO- 8

SECUENCIA 3

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Baccala está eligiendo locomotora en el momento en que le tirotean.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Phill Leotardo.

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Bobby Baccala

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	1
3A	1	3B	1	3C	2	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	5	3J	5	3K	3	3L	4
3M	1	3N	1								
4A	1	4B	2	4C	3	4D	6				
5A	1	5B	2	5C	2	5D	1				
6A	3	6B	1								

ESCENA / TRAMA- Silvio sale del Bada Bing y entra en su coche. De súbito otro coche se cruza en su camino y comienza a dispararle.

CAPÍTULO- 8

SECUENCIA 4

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Los Hombres de Phill acribillan a balazos a Silvio.

PERSONAJES RESPONSABLES DE LA AGRESIÓN: Hombres de Phill

PERSONAJES VÍCTIMAS DE LA AGRESIÓN. Silvio.

1A	1	1B	3	1C	2	1D	6	1E	4	1F	2
2A	2	2B	3	2C	2	2D	5	2E	4	2F	2
3A	1	3B	2	3C	1	3D	1	3E	2	3F	1
3G	2	3H	2	3I	2	3J	1	3K	3	3L	6

Anexo IV: Cuantificación de las secuencias violentas a través de agresores y víctimas

Las siguientes tablas recogen las secuencias violentas presentes en cada uno de los capítulos, así como los responsables y víctimas de las agresiones.

Temporada 1.

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	5	Tony Soprano y Chris Chris Chris y Pussy Pussy y El Judío Tony Soprano	Agente de seguros médicos Emil Kolar Emil Kolar Agente de seguros médicos Chris
2	5	-Chris y Brendan -Tony Soprano -Pussy y Paulie -Brendan y dos amigos -Tony Soprano	-Conductor del camión - Brendan - dos chicos (pareja) - El conductor del camión - Camarero del Bada Bing
3	5	- Paulie y Silvio - Silvio, Paulie y Tony Soprano - Tony Soprano y Silvio - Dos matones del este - Junior y Mikey (Matón)	- El judío (dueño del hotel) - El Judío - El Judío (anciano) - Chris Moltisanti - Brendan

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
4	6	- Anthony Soprano - Tony Soprano - Detective - Jeremy - Chris Moltisanti - Tony Soprano	- Jeremy (Compañero de clase) - Mikey - Randall (Abogado) - Anthony Vendedor (droga) - Chris Moltisanti
5	1	- Tony Soprano	- Fabián Petrulio
6	2	- Mikey - Mikey	- Sammy - Camello
7	4	- Junior y T.Soprano - Madre de Tony - Policía - Libia	- Chico del barrio - Tony niño. - Sasso - Jhonny
8	2	- Chris - Tony	- Dependiente - Chris
9	2	- Tony - Junior	- Joven - Novia
10	2	- Chris, Pussy Paulie - Chris	- Hombre inmobiliaria - Cantante
11	2	- Policía - Tony	- Él mismo - Paulie
12	2	- Mikey - Dos negros	- Matón - Tony Soprano

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
13		<ul style="list-style-type: none"> - Silvio y Chris - Tony - Tony - Artie - Paulie y Chris 	<ul style="list-style-type: none"> - Jimmy - Dr. Melfi - Hombre de Junior - Tony - Mikey

Temporada 2

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	3	<ul style="list-style-type: none"> Soldado de Tony Matones de Moltisanti Moltisanti 	<ul style="list-style-type: none"> - Phily Parisi Asesor de bolsa novia
2	1	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres de Tony 	<ul style="list-style-type: none"> - Piquete de negros
3	2	<ul style="list-style-type: none"> - Richie Aprile - Richie Aprile 	<ul style="list-style-type: none"> - Beansie - Beansie
4	3	<ul style="list-style-type: none"> - Dos negros con aspecto de pandilleros - Furio - Pussy (Big) 	<ul style="list-style-type: none"> - Una familia de blancos con perro - Niño y madre - Imitador de Elvis
5	5	<ul style="list-style-type: none"> - Moltisanti - Tony - Tony - Furio - Moltisanti 	<ul style="list-style-type: none"> - Dueño del club - Objeto inanimado - Ruso (hombre del barco) - Gente del prostíbulo - Compañero de interpretación
6	1	<ul style="list-style-type: none"> - Richie Aprile 	<ul style="list-style-type: none"> - Dueño de la tienda de deportes (Dave)

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
7	1	- Pussy	- Su mujer
8	3	- Tony Soprano - Sean y Bevilaqua - Richie Aprile	- Sean - Chris Moltisanti - Bevilaqua
9	2	- Paulie - Tony Soprano y Pussy	- Vidente - Bevilaqua
10	1	- Tony Soprano y Pussy	- Dave
11	-	-	-
12	1	- Richie Aprile	- Janice
13	2	- Tony Soprano - Paulie, Tony y Silvio	- Paulie - Pussy

Temporada 3.

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	No hay		
2	1	- Banda de Ralf Cifareto	- Zachary
3	2	Chris Moltisanti Junior y el padre de Tony Soprano	- Hombre de Chris - Carnicero
4	3	- Jackie Junior y Ralph Cifaretto - Violador - Primos de Svetlana	- Árabe encargado de las rutas de residuos - Doctora Melfi - Janice

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
5	2	- Matón - Baccala padre	- Trabajador cercano a la familia de tony - Ahijado de éste y su amigo
6	3	- Silvio - Ralph Cifaretto - Tony Soprano	- Tracee (prostituta del bada bing) - Tracee (prostituta) - Ralph Cifaretto
7	2	- Tony Soprano - Tony Soprano	- Camarero del Bada Bing - Coche de la mujer de Pussy
8	No hay		
9	1	- Furio	- Joven traficante
10	1	- Tony Soprano	- Jackie Junior
11	2	- Paulie y Chris - Paulie y Chris	- Ruso - Ruso (Slava)
12	5	- Jackie Junior y su socio - Tony Soprano - Jackie y amigos - Chris - Parisi (hombre de tony)	- Tres mejicanos - Gloria Trillo - Furio, Chris y el jugador muerto - Socio de Jackie - Gloria Trillo
13	1	- Vito Spatafore	- Jackie Aprile

Temporada 4.

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	2	Tony Soprano Chris Moltisanti	Camarero del Bada Bing Policía retirado
2	1	- Parisi	- Obrero
3	1	- Indios	- Italianos
4	1	- Jhonny sack	- Hombre de Cifaretto
5	1	- Furio	- Hombre
6	1	- Artie	- Hombre del Armagnac
7	2	- Adolescentes pandilleros - Tony Soprano	- Camello - Concejal
8	No hay		
9	1	- Tony Soprano	- Ralph Cifaretto
10	3	- Vendedores de heroína - Chris - Silvio y Paulie	- Chris Moltisanti - Adriana - Chris
11	2	- Hombres de Carmine - Hombres de Tony	- Tasador de Tony Soprano - Tasador
12	1	- Paulie	- Amiga de la madre
13	1	- Hombres de Tony	- Negros asesinos a sueldo

Temporada 5.

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	1	Paulie y Chris	- Camarero
2	No hay		
3	3	Tío de Gary la Manna. (Fleech) Phill Leotardo Paulie	- Jardinero - Lorreine caluzzo - Jardineros
4	1	- Phil Leotardo	- Lorreine Braco
5	2	- Chris - Tony Soprano	- Adriana - Chris Moltisanti
6	1	- Bundetto(primo de Tony Soprano)	- Jefe coreano
7	2	- Tony Soprano - Chris y su hombre	- Phil Leotardo - Guionista
8	1	- Tony Bundetto	- Hombre de Phil Leotardo
9	1	- Pontecorvo	- Hombre de la familia Soprano
10	3	- Janice - Soldados de Tony - Tony Soprano	- Madre de la otra niña - Guardia de seguridad - Camarero del Bada Bing
11	1	- Phil Leotardo	- Angelo

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
12	5	- Tony Bundetto - Matush - Chris Moltisanti - Silvio - Tony Soprano	- Hermano de Phil Leotardo - Comprador de cocaína - Adriana de la cerva - Adriana la Cerva - Chris Moltisanti
13	3	- Phil Leotardo y sus hombres - chico 1 - Tony Soprano	- Chofer de Tony - chico 2 - Tony Bundetto

Temporada 6.

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	4	Gente relacionada con la familia de Phil Leotardo Soldado de Vito Suicida Tio Junior	Hesh y su Yerno Hombre de la pizzería Suicida Tony Soprano
2	No hay		
3	2	- Paulie - Hombres de Chris	- Colombianos - Guionista
4	3	- Recogedores de la basura - Bobby Bacala - Paulie	- Camionero - Negro rapero - Dueño de la empresa de basuras
5	1	- Tony Soprano	- Chófer musculoso

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
6	No hay		
7	3	- Matones de Chris - Artie - Benny	- Socio de Carmine - Benny (hombre de Soprano) - Artie
8	1	- Vito	- El bombero
9	2	- Chris Moltisanti, Tony Soprano - Bobby Baccala	- Moteros - Hombre del carrusell
10	2	- Pandilla de negros - Vito	- Bobby Baccala - Conductor
11	2	- Hombres de Phil - Silvio y su compañero	- Vito - Hombre relacionado con Phil
12	No hay		
13			

Temporada 6.2.

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
1	2	Boby Baccala Bobby Baccala	Tony Soprano Joven de la lavandería
2	2	- Agresor desconocido(Familia de carmine) - Chris Moltisanti	- Gerry Torciano - Guionista

Episodios	Secuencias	Agresores	Víctimas
3	3	- Tío Junior - Enfermo del psiquiátrico - Hombres de Phil	- Enfermo del psiquiátrico - Tío Junior - Capo de otra familia
4	No hay	-	-
5	3	- Chris - Hijo de Tony y otros amigos - Chris	- Uno de los hombres de Paulie - Estudiante - Guionista
6	2	- Tony Soprano - Amigos de AJ	- Chis Moltisanti - Chico negro con la bici
7	3	- Hombres de Phill - Aj - Tony Soprano	- Encargado de basuras - Aj - Coco
8	4	- Silvio - Italianos aliados de los Soprano - Hombres de Phill Leotardo - Hombres de Phill	- Hombre de la familia de Phill - Padre y su hija - Bobby Baccala - Silvio
9	1	- Hombre de Tony	- Phill Leotardo