



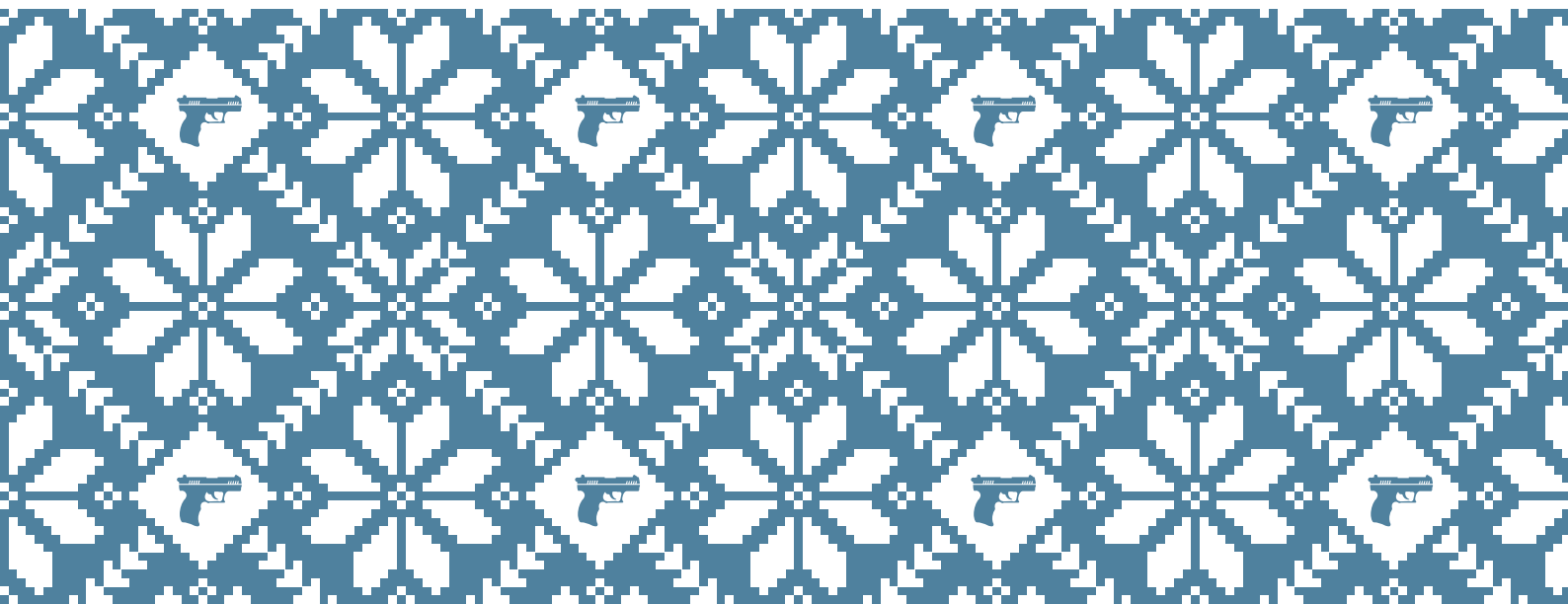
LES SÈRIES, UN NOU LLENGUATGE CINEMATogrÀFIC

CAS PRÀCTIC: *FARGO*, DE LA PEL·LÍCULA A LA SÈRIE

AUTORA
Aurembiaix Cases Monge

DIRECTOR DE TFG
Isidre Monreal Ruestes

Juny de 2018
Treball Final de Grau



RESUM

Les sèries, un nou llenguatge cinematogràfic. Cas pràctic: Fargo de la pel·lícula a la sèrie és un treball d'investigació que recull la voluntat d'analitzar el llenguatge actual de les sèries de qualitat des d'un vessant cinematogràfic. L'auge de les sèries de qualitat és un modus operandi en la producció actual dels productes audiovisuals. Per aquest motiu ens proposem descobrir quins són els trets característics que comparteixen amb el cinema, i si realment existeix aquest tipus de llenguatge o és un llenguatge propi de les sèries actuals.

PARAULES CLAU

Sèries, serialització, sèries de qualitat, ficció audiovisual, edats daurades de la televisió, llenguatge cinematogràfic, showrunners, consum de sèries, plataformes VOD, Netflix, HBO, binge-watching, audiència i fans, germans Coen, *Fargo*.

ABSTRACT

Series, a new cinematographic language. Practical case of study: Fargo from the film to the series. It is a research work that collects the the choice of analysing contemporary language from quality series from a cinematographic point of view. The peak of quality series it is a modus operandi in the production of audiovisual products nowadays. For this reason, we propose to discover which are the characteristic features that they share with cinema and if this type of language really exists or it is a series language on its own.

KEYWORDS

Series, serialization, quality series, audiovisual fiction, the golden age of television, cinematographic language, showrunners, series consumption, VOD platforms, Netflix, HBO, binge-watching, audience and fans, Coen brothers, Fargo.

ÍNDEX

1 Introducció	5
1.1 Objectius	8
1.2 Metodologia	9
1.3 Introducció al marc teòric	13
2 Les sèries	16
2.1 Breu història i context actual	18
2.1.1 Primera Edat Daurada de la televisió	18
2.1.2 Segona Edat Daurada de la televisió	19
2.1.3 Tercera Edat Daurada de la televisió i panorama actual	20
2.2 Característiques estilístiques i narratives	22
2.2.1 Estructures narratives complexes	24
2.2.2 Hibridació de gèneres	24
2.2.3 Qualitat cinematogràfica	25
2.2.4 Experimentació	26
2.2.5 Narratives transmèdia i espectadors actius	27
2.3 Producció: Showrunners	28
2.4 Distribució: HBO i Netflix	30
2.5 Consum: Binge-watching	33
2.6 L'audiència i els fans	36
3 Llenguatge cinematogràfic	39
3.1 Trets narratius	42
3.1.1 Causalitat	43
3.1.2 Temps	44
3.1.3 Espai	45
3.1.4 Estructura dramàtica	45
3.2 Trets estilístics i formals	46
3.2.1 Enquadrament	46
3.2.2 Pla	46
3.2.3 Angulació	47



3.2.4 Moviments de càmera	47
3.2.5 Punt de vista	49
3.2.6 Fotografia	49
3.2.7 Muntatge	50
3.2.8 So	52
4 Fargo, de la pel·lícula a la sèrie	54
4.1 La pel·lícula	56
4.1.1 El cine dels germans Coen	59
4.1.2 Anàlisi	63
4.2 La sèrie	67
4.2.1 Anàlisi	73
4.3 Comparativa narrativa i estilística	79
4.3.1 Semblances	79
4.3.2 Diferències	82
5 Conclusions	85
6 Bibliografia	90



1 INTRODUCCIÓ



És indiscutible que actualment les sèries estan en auge, vivim una època daurada i fructífera. Gairebé 500 sèries es van produir només als Estats Units durant l'any 2017¹. Però en aquest treball no volem parlar de quantitat, sinó de qualitat. Alguna cosa ha canviat en les sèries perquè ja no són considerades productes inferiors al cinema. Actualment es posicionen com a productes de qualitat, tant per la crítica i com pel públic. La bretxa que existia entre tots dos productes desapareix. Segons alguns experts, avui en dia, ens trobem en la Tercera Edat Daurada de la televisió. En la qual les ficcions han sigut l'element principal que ha posicionat aquest mitjà en la seva tercera època d'esplendor. Les sèries actualment presenten una major qualitat, més arriscada i satisfactòria en l'àmbit narratiu, estilístic i temàtic.

La forma de produir i consumir la televisió ha canviat. No tan sols en petits aspectes, com realitzar temporades més curtes, visionar tots els episodis d'una manera immediata i sense esperes, o ressuscitar sèries cancel·lades. Si no que sorgeixen noves pràctiques narratives afavorides per la convergència mediàtica, com les narracions transmèdia que estenen el relat en suports diferents. I també pràctiques industrials de marxandatge com la creació d'imatge de marca potent, ja sigui d'un títol, un director o una cadena. Els continguts no sempre estan al capdavant, situant-se de vegades per darrere de la forma. En alguns casos, l'estètica es converteix en l'eina central d'una sèrie, recolzant-se sobretot en el poder evocador de les imatges.

De la mateixa manera, una sèrie ja no només és valorada per qüestions de gènere, narrativa o recepció, sinó que actualment és igual d'important la manera en què una sèrie és creada, desenvolupada i venuda. Tot això es tradueix en noves qualitats del producte, i per extensió d'audiència.

La mesura de les audiències segons el volum d'espectadors entra en crisi, com a conseqüència de les noves formes de visionat, continguts a la carta i plataformes digitals. A més, la qualitat de l'audiència és igual de valuosa que la quantitat, ja que un grup relativament reduït però fidel és suficient, cada vegada en més casos, per assegurar la supervivència d'una sèrie.

Aquesta audiència digital i activa fa que la presència a les xarxes socials de les sèries sigui una constant. Les sèries estan, per un motiu o un altre, en boca de tots. Igualment, moltes sèries semblen estar fetes amb l'objectiu, de despertar emocions, des d'adaptacions de personatges mítics com Hannibal Lecter o Norman Bats, al sobtat interès per les sèries de superherois, basades en els personatges Marvel: *Daredevil*, *Jessica Jones*, ..., o simplement sèries amb

¹ Otterson, J. (05/01/2018). 487 Scripted Series Aired in 2017, FX Chief John Landgraf Says. *Variety*. Recuperat de <http://variety.com/2018/tv/news/2017-scripted-tv-series-fx-john-landgraf-1202653856/>

plantejaments estrambòtics com *American Horror Story*; o *The Walking Dead*, plagada de zombies i cossos en descomposició.

Aquests plantejaments narratius ens porten de nou a la qüestió de la qualitat, ja que mentre que a unes, aquesta presumptuositat, les converteix en títols destacats de la ficció televisiva (*Fringe*), a unes altres pot portar-les a l'oblit (*Utopia*).

Aquest treball d'investigació recull la voluntat d'analitzar el llenguatge actual de les sèries de qualitat des d'una vessant cinematogràfica. La millora qualitativa de la producció serial ha estat comparada, per estudiosos com Peter Kramer (1996) i Kristin Thompson (2003), al Hollywood clàssic, i s'ha arribat a qualificar de superior a la cinematografia actual (Joyard, 2003; Ibáñez, 2006)². Per tant, ens centrem en les característiques estilístiques i narratives de la serialització d'històries. Abans però, caldrà fer un treball exhaustiu de la història i el context actual de l'objecte d'estudi per poder veure l'evolució i entendre-ho d'una forma global.

La motivació que impulsa el treball de recerca és la meva afició personal des de fa ja molts anys a les sèries. L'audiovisual sempre m'ha fascinat, des de pel·lícules, videoclips o vídeo art. Però el format serialitzat m'atreu fins al punt d'estar seguint més de 5 sèries alhora (*Countepart*, *Here and now*, *Homeland*, *The Good fight*, *Silicon Valley*, *How to get away with murder* i *Vikings*) i marcar els dies que falten per l'estrena de les noves temporades (*Westworld*, *The Handmaid's Tale*)³.

Un altre motiu de la tria de les sèries com a tema central de la recerca és el meu interès pel diàleg que es produeix entre el cinema i les sèries de televisió. La important herència dels codis de representació del cinema que passen a les telenovelles i forgen un nou sistema que reflecteix les creacions del nostre temps. Algunes de les ficcions seriades actuals prenen un aire documental perquè des de la nostra sensibilitat, la ficció pot ser tan real com el món exterior. I és que un dels aspectes més importants de les telesèries actuals és la seva relació amb el món real. Des de la creixent importància del terrorisme islàmic o d'estat (*Homeland*) a l'increment de la presència de les noves tecnologies en la nostra vida (*Black Mirror*), passant pels nous problemes als quals s'enfronta la societat a causa de la multiculturalitat (*Here and Now*) o els canvis en les

² Tous Rovirosa, A. (2008). Temes i trames de la narrativa serialitzada dels Estats Units. Recuperat de <http://hdl.handle.net/10230/13003>

³ Aquest paràgraf escrit a principis d'abril constata l'afició personal per les sèries de televisió. A continuació afegeixo les sèries noves i temporades que segueixo mentre dura aquest treball: *Safe*, *13 reasons why* (T2), *Killing Eve*, *The alienist*, *Requiem*, *Broadchurh*.

maneres de producció (*Silicon Valley*). Les sèries s'han convertit en un mirall del nostre entorn⁴.

El treball té una estructura diferenciada en dues parts. Una primera part més teòrica on contextualitzem l'objecte d'estudi i l'analitzem a fons, i una segona part més pràctica on reflexionem i apliquem la teoria de la primera part en l'anàlisi de *Fargo*, tant la pel·lícula com la sèrie.

La tria de *Fargo* com a cas d'estudi no és casual. L'obra de Joel i Ethan Coen ens interessa per la seva hibridació de gèneres (thriller, noir i comèdia), pels seus paisatges i fotografia, pels seus personatges i per la seva trama.

Pel que fa a la sèrie, hi ha tres temporades de deu capítols cada una. Cada temporada és conclusiva, per tant, no hi ha una continuïtat en la història. És per aquest motiu, que en aquest treball escollim analitzar només la primera temporada. Primerament, per una qüestió de temps, ens sembla voler abastar massa analitzar les tres temporades de *Fargo*; preferim fer una anàlisi en profunditat que no en extensió. En segon lloc, és la temporada que personalment més ens agrada, motiva i atreu.

Tot i que la sèrie no és una adaptació de la pel·lícula, busquem punts de connexió entre les dues per poder establir una relació del llenguatge estilístic i narratiu de *Fargo*.

1.1 OBJECTIUS GENERALS I ESPECÍFICS

L'objectiu principal que persegueix aquest treball és estudiar el llenguatge narratiu i estilístic actual de les sèries per descobrir quins trets característics comparteixen amb el llenguatge cinematogràfic.

Per aconseguir l'objectiu principal, abans hem d'assolir dos objectius més generals, el coneixement dels quals és necessari per situar el context del treball:

- El primer és conèixer, estudiar i comprendre l'evolució de la ficció televisiva des dels seus inicis fins a l'actualitat.
- El segon és definir el llenguatge cinematogràfic per després poder-lo extrapolar i comparar amb el de les sèries.

⁴ Muñoz Corcuera, A. (2011). La literatura de la pequeña pantalla. Sesión No Numerada: Revista de Letras y Ficción Audiovisual, ISSN-e 2173-5123, No. 2, 2012, Págs. 232-234, (2), 232-234. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3877328>

A partir d'aquí, reflexionem sobre si existeix un nou llenguatge cinematogràfic en les sèries de televisió o és un llenguatge propi i de qualitat. Per dur a terme aquesta reflexió, analitzem la pel·lícula *Fargo* dels germans Coen i la primera temporada de la sèrie amb el mateix nom. Apliquem els elements teòrics estudiats en la primera part, buscant semblances i diferències entre l'una i l'altra. Així doncs, el nostre objectiu en aquesta segona part és la comparativa i l'anàlisi de *Fargo* per tal d'aconseguir el nostre objectiu principal.

1.2 METODOLOGIA

La metodologia que duem a terme per a la realització d'aquest treball consisteix, primer, en la lectura de bibliografia bàsica referida sobre sèries de televisió i la seva edat daurada. Així com, la consulta de recursos electrònics sobre el context actual i els factors que envolten l'univers de les sèries: la producció, el consum i els fans. Amb això, podem comprendre d'una manera més precisa l'època que viuen actualment les sèries per poder explicar i justificar el llenguatge narratiu i estilístic de les sèries.

Per desenvolupar la primera part teòrica del treball ens basem en 4 autors que són referents en l'estudi de les sèries, els productes audiovisuals i el cinema. Un cop fetes les lectures corresponents, revisem les seves teories i idees per adaptar-les a la nostra investigació. En el següent apartat del marc teòric aprofundim sobre aquest autors.

Una vegada realitzada la labor de documentació i investigació, realitzem el visionat i posterior anàlisi de *Fargo*. Apliquem la teoria apresada de la recerca i la lectura en l'estudi de les sèries i el cinema.

Per realitzar l'anàlisi, tant de la pel·lícula com de la sèrie, ens basem en el mètode proposat per la professora de la UCAM Laura Cortés-Selva. En l'article *Fotografía y series de televisión. Metodología para el análisis del estilo visual televisivo*⁵, Cortés-Selva desenvolupa una metodologia per analitzar el vessant estilístic de les sèries que consta de tres nivells d'anàlisis: estilística descriptiva, estilística analítica i estilística històrica.

Aquest mètode s'assenta en la proposta d'anàlisi cinematogràfica de Bordwell

⁵ Cortés Selva, L. (2016). *Fotografía y series de televisión. Metodología para el análisis del estilo visual televisivo*. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, ISSN-e 2174-1859, Vol. 6, No. 2, 2016 (Ejemplar dedicado a: *TV Series. Ficciones de nuestro tiempo*), págs. 135-150 (Vol. 6). Universidad Rey Juan Carlos, Departamento de Comunicación I. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511314>

i Thompson (1995). Per a l'estudi de l'estil cinematogràfic plantegen un tipus de metodologia qualitativa dividida en tres parts:

1. Detectar l'estructura organitzativa, el sistema formal narratiu o no narratiu del text audiovisual.
2. Identificar les tècniques més destacades que s'empren.
3. Localitzar els patrons de les tècniques dins del film i observar com estan estructurades. Per això, els autors proposen diverses estratègies: reflexionar sobre les nostres reaccions davant determinades opcions estilístiques; buscar les maneres en els quals l'estil reforça patrons de l'organització narrativa o no narrativa, ja que en tot film, la "puntuació" o diferenciació entre segments se serveix de característiques estilístiques (canvis de color, de llum, de tractament de càmera, etc.). Una escena d'una pel·lícula té normalment una estructura dramàtica de plantejament, nus i desenllaç i l'estil sovint ho reflecteix (per exemple amb un muntatge més accelerat o amb una tipologia de plànols més tancada).

Bordwell i Thompson (1995) també plantegen la possibilitat de proposar funcions per a les tècniques destacades i els patrons oposats, és a dir, el paper que desenvolupa l'estil en la forma global del film. Distingeix quatre funcions que pot exercir l'estil:

1. Funció denotativa. Inclou una descripció bàsica dels elements estilístics presents en el text audiovisual.
2. Funció expressiva. En relació a les emocions que l'estil visual és capaç de provocar per se en l'espectador. Els elements capaços de provocar aquest tipus de funció solen ser la llum, el color, la música, les interpretacions i els moviments de càmera.
3. Funció simbòlica. Al·ludeix a la capacitat que tenen certs elements estilístics per adquirir significats conceptuals, abstractes o metafòrics.
4. Funció decorativa. Al·ludeix a un tipus d'estil que ni denota, ni expressa, ni simbolitza, només decora. És l'estil per l'estil.

El mètode de Cortés-Selva també es recolza amb el proposat per Butler⁶. Les seves anàlisis es concentren en:

1. Estilística descriptiva. Descriu l'estil amb metodologies quantitatives que tracten de buscar motius recurrents o patrons en l'ús de

⁶ Cortés Selva, L. (2016). *Fotografía y series de televisión. Metodología para el análisis del estilo visual televisivo. Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, ISSN-e 2174-1859, Vol. 6, No. 2, 2016 (Ejemplar dedicado a: TV Series. Ficciones de nuestro tiempo), págs. 135-150 (Vol. 6). Universidad Rey Juan Carlos, Departamento de Comunicación I. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511314>*

determinades tècniques al llarg del text audiovisual.

2. Estilística analítica. Examina com funciona l'estil dins del text audiovisual, buscant patrons d'elements estilístics i la relació entre ells.
3. Estilística històrica. Situa als programes televisius concrets en contextos històrics més amplis. De fet, l'autor confirma que el seu acostament bàsic a la història de l'estil televisiu consisteix que aquest estil és el resultat de la intersecció entre l'economia, la tecnologia, els estàndards de la indústria i certs codis estilístics/semiòtics.

Butler afegeix altres quatre funcions a les esmentades per Bordwell i Thompson:

1. Funció persuasiva, o la capacitat de l'estil per persuadir.
2. Funció d'interpellar o cridar l'atenció de l'espectador.
3. Funció de diferenciar les identitats de marca.
4. Funció "en directe" o "en viu", que al·ludeix al conjunt de tècniques convencionals que s'han transformat en representatives del que identifiquem com un programa "en directe".

El mètode de Cortés-Selva es divideix en 3 nivells:

1. Estilística descriptiva. El primer nivell d'anàlisi se centra en la descripció de l'estil visual.
 - a. Variables genèriques. La informació per recopilar és:
 - el títol de la sèrie i de cada capítol analitzat
 - l'any de realització (permet accedir a una anàlisi estilística històrica, contextualitzant la utilització de determinats elements fotogràfics, i observar la seva evolució)
 - l'equip artístic i tècnic de la pel·lícula, especialment el creador, el productor, el director, el director de fotografia i el director d'art
 - tipus de càmeres emprades
 - format d'enregistrament
 - òptiques emprades
 - b. Variables específiques.
 - Variables formals: disseny de càmera, disseny lumínic i colorimètric.
 - Variables de contingut: temporals, espacials i actorals.
2. Estilística analítica. Aquest segon nivell es basa en trobar els significats i les possibles funcions que compleixen els patrons estilístics. Es

contemplen sis funcions:

- a. Descriptiva
- b. Expressiva
- c. Simbòlica
- d. Decorativa
- e. Identitat de marca
- f. En directe

Durant tot el procés d'anàlisi es té en compte l'estructura narrativa del text audiovisual (plantejament, nus i desenllaç) i s'observa si els patrons estilístics trobats es relacionen entre si recolzat per l'arc narratiu.

3. Estilística històrica. L'últim nivell d'anàlisi aporta el context històric en el qual s'insereixen les sèries analitzades, tenint en compte determinades condicions econòmiques, tecnològiques, i estètico-culturals que tenen lloc en el moment històric.

La metodologia introduïda per Cortés-Selva serveix de punt de partida i de guia per la nostra anàlisi. Cal dir però, que ens és impossible realitzar les anàlisis de tipus quantitatiu proposat per Cortés-Selva pel que fa al disseny lumínic i colorimètric. Aquestes dades quantitatives s'extreuen a través de diferents softwares als quals no tenim accés. Així doncs, aquest apartat es realitza manualment i fiant-nos de l'ull humà, tal com es feia antigament.

Encara que l'ideal és analitzar la totalitat de les temporades que formen part d'una sèrie, nosaltres estudiem només la primera temporada perquè creiem que és més important una anàlisi en profunditat que en quantitat.

És necessari apuntar que cada capítol s'ha dividit prèviament en tres parts proporcionals –atenent la seva durada en minuts– per conèixer la seva estructura narrativa. D'aquesta manera és possible observar el comportament d'una variable en cada acte narratiu i la seva evolució al llarg dels mateixos. Encara que no es tracta d'una proporció exacta, ens basem en l'estructura narrativa aplicada al guió cinematogràfic, per extrapolar-la a l'estructura dels capítols de les sèries. D'aquesta manera, si un capítol posseeix una durada de 60 minuts, el primer acte durarà 15 minuts, el segon 30 minuts i el final altres 15 minuts.

1.3 INTRODUCCIÓ DEL MARC TEÒRIC

Per delimitar el marc teòric hem de citar cinc autors que actualment són referents en l'estudi de les sèries i l'audiovisual. A partir dels seus treballs, extraïem algunes de les idees i teories que ens aporten informació per tal de poder completar una part important de la investigació del treball. També els seguim de referència per la segona part, més pràctica, en l'anàlisi dels productes audiovisuals *Fargo*.

El primer referent és Concepción Cascajosa, professora de la Universitat Carlos III i una de les majors expertes sobre televisió de l'Estat espanyol. En el seu llibre *La cultura de las series*, Cascajosa (2016) que afirma que “en els últims anys les sèries de televisió han passat a ocupar un lloc destacat en l'espai cultural de la societat occidental, en un procés de legitimació resultat d'una combinació de factors institucionals, socioeconòmics i tecnològics”. Aquesta autora ens ajuda a conèixer la història de les sèries amb el text *La nueva edad dorada de las series de televisión norteamericana*⁷ i a contextualitzar el moment actual amb *La cultura de las series*. És precisament en aquest llibre, on Cascajosa parla sobre les sèries de qualitat i com es poden considerar una disciplina artística. Les seves reflexions ens interessen per treballar l'apartat de característiques narratives i estilístiques. També, extraïem idees per a desenvolupar els textos de producció sobre els showrunners, distribució sobre les plataformes d'HBO i Netflix, el consum i l'audiència i fans a través d'experiències transmediàtiques. A més de tota aquesta documentació, altres articles i llibres sota la seva autoria també ens serveixen de guia.

En el camp cinematogràfic, que és important contextualitzar, ens ajuden Bordwell i Thompson amb el seu llibre *El arte cinematográfico*⁸. Un dels manuals més importants dels últims temps. En aquesta “bíblia” cinematogràfica trobem des d'una descripció dels elements primordials de la producció cinematogràfica fins a una precisa història formal del cinema, passant per una visió de l'estil a partir de la posada en escena, el muntatge, la fotografia i el so, a més d'exemples d'anàlisis crítics de films. Bordwell i Thompson remarquen la importància, no tant del contingut, sinó de la forma en les pel·lícules. En altres paraules, Bordwell i Thompson estudien la forma

⁷ Cascajosa, C. (n.d.). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana.

Secuencias: Revista de Historia Del Cine, (29). Recuperat de <http://mendeley.csuc.cat/fitxers/41e75f6f68707f2394a8f3a1af1d23d8>

⁸ Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción* (5a ed.). Barcelona: Paidós.

cinematogràfica, amb una visió completament diferent de la literària o de la pictòrica.

Per parlar de les sèries és primordial tractar el tema de la serialitat, condició sine qua non del producte audiovisual del qual tracta aquest treball. El sociòleg argentí Luis Garcia Fanlo ens ajuda a comprendre el format serial i el concepte de serialitat amb el seu llibre *El lenguaje de las series de televisión*. Com explica Fanlo (2017) en el llibre:

[...] les sèries de televisió són una mercaderia, producte d'una indústria complexa, que no només viu d'això sinó d'un mercat associat que cada dia és més complex i contradictori. Perquè la sèrie de televisió, com cap altre mitjà de comunicació de masses, està en el negoci de governar les ànimes, produir gustos, induir conductes, generar addicció a un personatge, atrapar el temps d'oci amb una història que no podem deixar de mirar, i tot això té a veure amb el grau zero de les narracions fictivals audiovisuals: la serialitat.

I també:

El discurs sobre la serialitat significa: aquesta és una història sense fi, que pot durar eternament i això depèn del fan, l'espectador expert i l'audiència. Però això no és així, perquè la continuïtat o no d'una sèrie depèn d'innombrables determinacions i condicions, la majoria d'elles d'índole econòmica i comercial, però com que el que cal fer és capturar audiències, se'ls transmet i se'ls trasllada aquesta enorme responsabilitat.

Les sèries de televisió es converteixen en clares competidores dels llargmetratges de ficció, al segle XXI. Un dels aspectes principals que ha contribuït al seu èxit és l'increment de la qualitat d'aquests productes audiovisuals, que no només es defineix pel seu contingut, sinó també per un plantejament estilístic similar al del mitjà cinematogràfic. Laura Cortés-Selva defensa que entre les raons que expliquen un augment de la qualitat de les sèries de ficció és l'aplicació d'un estil visual inspirat en el cinema. Aquest fet és possible gràcies als següents factors: la intencionalitat per part dels productors (productors, creadors, escriptors i personal tècnic i artístic), l'increment del pressupost i del temps invertit i, finalment, una audiència més educada i exigent⁹.

⁹ Cortés-Selva, L., & Rodríguez, M. del M. (2011). La influencia del estilo visual cinematográfico en las series de ficción televisivas. A *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 2011, ISBN 978-84-695-1808-3, págs. 71-87 (pp. 71-87). Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3794715>

Tal com expliquem a l'apartat de metodologia, Laura Cortés-Selva en l'article de *Fotografía y series de televisión. Metodología para el análisis del estilo visual televisivo* desenvolupa una metodologia per analitzar el vessant estilístic de les sèries. Per l'anàlisi de la sèrie de *Fargo*, ens basarem en l'esquema de Cortés-Selva. La nova proposta metodològica de l'autora pretén oferir una aproximació multimodal amb perspectives múltiples des de les quals analitzar l'estil visual d'un mateix text audiovisual. Consta de tres nivells d'anàlisi: estilística descriptiva, estilística analítica i estilística històrica¹⁰. La metodologia introduïda per Cortés-Selva serveix de punt de partida i de guia inicial per la nostra anàlisi, tot i que està adaptada a les necessitats dels objectius del treball.

¹⁰ Cortés Selva, L. (2016). *Fotografía y series de televisión. Metodología para el análisis del estilo visual televisivo*. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, ISSN-e 2174-1859, Vol. 6, No. 2, 2016 (Ejemplar dedicado a: *TV Series. Ficciones de nuestro tiempo*), págs. 135-150 (Vol. 6). Universidad Rey Juan Carlos, Departamento de Comunicación I. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511314>

2 LES SÈRIES



Garcia Fanlo, en el seu llibre *El lenguaje de las series*, descriu les sèries de televisió com una xarxa de relacions entre diversos tipus d'elements que són totalment heterogenis entre si, que involucren discursos, regles i procediments, modalitats de producció i maneres de reconeixement, maneres de constitució de subjectes i objectes televisius, i complexes relacions amb altres mitjans i amb el conjunt de les relacions socials que estructuraven una societat determinada en un temps i una època determinada. Però també, són una mercaderia, producte d'una indústria complexa, que no només viu d'això sinó d'un món de mercaderies associades que cada dia que passa es va fent més complex i contradictori.

En el següent apartat presentem les diferents edats daurades de la televisió, com i en quines condicions es dona aquest procés de canvi d'una etapa a una altra fins a arribar als nostres dies.

Abans però cal que fem un breu apunt sobre la classificació i etapes de la televisió. L'ésser humà sempre ha tingut tendència a establir categories per tal d'ordenar i entendre la realitat. Per tant, la segmentació de les etapes que expliquem a continuació és relativa, ja que després d'una intensa recerca no trobem un patró únic exacte que estableixi el principi i la fi de cada una de les tres etapes. Fins i tot, hi ha qui planteja si la tercera edat d'or de la televisió, la que estem vivint actualment, és realment una edat d'or. Entenem edat daurada com un període on coincideixen avenços polítics i culturals que serveixen de caldo de cultiu per la producció d'obres en els camps creatius i intel·lectuals d'especial excel·lència. L'acumulació de genis i creacions magistrals en una edat daurada és tal que poden entendre's com una entitat orgànica que és molt més que la suma de les seves parts (Casajosa 2016). El problema rau en el fet que una etapa daurada s'assigna a un temps passat enfront de la insatisfacció amb el present. Per tant, és estrany que s'etiqueti el present com a tal.

A continuació, fem un repàs de l'evolució que ha sofert la televisió, des de la seva creació fins avui, per tal d'entendre com hem arribat fins als nostres dies.

2.1 BREU HISTÒRIA I CONTEXT ACTUAL

2.1.1 Primera Edat Daurada de la televisió

Després de la II Guerra Mundial, els Estats Units d'Amèrica es posicionen com a potència econòmica mundial. No només inverteixen en indústria armamentística, sinó que també ho fan en tecnologia i entreteniment. A partir dels anys 50, el televisor ocupa un espai central en les famílies i les llars, reemplaçant així la ràdio.

La televisió als EUA es desenvolupa a Nova York com a centre neuràlgic. En aquesta ciutat és on hi ha els estudis centrals de les grans cadenes de ràdio que posteriorment deriven a la televisió. En els inicis, la primacia de continguts en directe estan adscrits bàsicament a tres gèneres: esports, varietés i drama. És aquest últim gènere el que ens porta a parlar d'una Primera Edat Daurada de la Televisió: la producció d'antologies dramàtiques retransmeses a Nova York i que tenen com a principal referència les obres teatrals de Broadway. Aquestes antologies dramàtiques consisteixen en relats independents i amb finals tancats basats en novel·les o relats curts. Per això, la ràdio no és l'única influència de la televisió, "si des del punt de vista industrial la televisió és una evolució de la ràdio, des de l'artístic és el teatre" (Cascajosa, 2016).

Així, a mesura que l'aparell televisiu es va introduint a les llars, el cinema comença a perdre clientela. Com a solució, i per pal·liar la crisi que està vivint, la indústria cinematogràfica decideix finalment aliar-se amb la televisió. La unió entre les dues indústries, suposa un període en el qual es produeixen, d'una banda, adaptacions a la pantalla gran de diversos episodis de les antologies dramàtiques, i per una altra, continguts cinematogràfics en forma de telefilms.

Aquesta nova forma de ficció televisiva, influenciada per la publicitat i Hollywood, fa que l'antologia caigui en declivi, sent pràcticament inexistent en els anys setanta, i substituïda per ficcions més rendibles de gènere policíac (*The Untouchables*) i western (*Bonanza*). A més, els nous continguts són mediatitzats per la censura, la qual cosa fa que es trivialitzi el contingut, canviant els problemes socials pels emocionals.

En conseqüència, les ficcions televisives durant les dècades dels seixanta i setanta als Estats Units es caracteritzen per tenir l'objectiu principal d'aconseguir el màxim nombre d'espectadors possible: com més audiència té un programa, més diners procedents de la publicitat. La serialitat antològica, on cada capítol és independent, és substituït per sèries episòdiques de serialitat progressiva, abaratint els costos de producció mitjançant la reutilització d'escenaris, actors i autors.

És en aquest moment quan comencen a produir de manera compulsiva i intentant abastar una audiència més extensa, fent productes per a tota la família i per a tots els nivells culturals, així els arguments i les trames es tornen més simples i menys complexos. La primera edat d'or de les sèries sembla trobar un límit infranquejable: les audiències disperses i fragmentades disposen d'un menú cada cop més extens per escollir, i avorrides de les repeticions que no generen plaer, porten a la indústria a una crisi i a una necessària reformulació i reimaginació de les sèries de televisió nord-americanes (García Fanlo 2017).

2.1.2 Segona Edat Daurada de la televisió

En la dècada dels anys 70, s'inicia un període de canvis i reformes televisives i innovacions tècniques. Robert J. Thompson bateja el període com la Segona Edat Daurada de la Televisió.

Durant aquest període tenen un paper fonamental els canals de pagament, la TV per cable, el comandament a distància i el reproductor de vídeo. Aquests elements canvien les pautes de consum que afecten directament a l'audiència de les principals cadenes (ABC, NBC i CBS, líders fins al moment). Segons Thompson, aquests són els factors fonamentals que obliguen a les cadenes a reaccionar, apostant per una programació més ambiciosa que intenta retenir a un espectador més culte i de bona posició econòmica (desitjat pels anunciants) que busca alguna cosa diferent.

Hill Street Blues (MTM, 1981-1987) es converteix així, en la sèrie clau per al canvi. La sèrie policíaca més aclamada i premiada, renova el gènere, afegint més realisme i duresa tractant temes delicats i de rellevància social. A més, presenta una complexa estructura argumental que combina trames autònomes (episòdiques) amb trames contínues (serials).

La Segona Edat Daurada es caracteritza pel drama de qualitat que Robert J. Thompson defineix en les següents característiques (Benchichà 2015):

1. Trencament de les normes i establiment de noves pautes narratives.
2. Amb pedigrí de qualitat, realitzat per artistes amb una àmplia experiència en el context de la televisió o àmbits relacionats.
3. Atracció d'una audiència amb un nivell sociocultural alt, ben educada i urbana; la que interessa als anunciants.
4. No existeixen grans èxits en els índexs d'audiència.
5. Repartiment ampli i varietat de personatges.
6. La narració té la capacitat d'alludir a episodis, personatges o trames passades.
7. Creació de nous gèneres barrejant gèneres tradicionals.
8. Preeminència del guionista sobre el director i productor.

9. Al·lusió a l'alta i baixa cultura, però sobretot a la mateixa televisió.
10. Presentació de temes controvertits.
11. Aspiració al realisme.
12. Acceptació per part dels crítics i experts, reconeixement amb premis.

A principis dels anys 90, s'intenta institucionalitzar el model de qualitat amb unes pautes molt estandarditzades. Amb l'objectiu de trobar una altra manera de generar culte i continuar amb el criteri de qualitat, es comencen a explorar nous territoris que intenten presentar programes diferents i imprevisibles. En aquest context, sorgeixen dues sèries referents dels 90, *Twin Peaks* i *The X-File*.

Twin Peaks, sèrie d'intriga d'estil avantguardista que la fa destacar per damunt d'altres ficcions. Suposa el primer intent de travessar la frontera existent entre la indústria cinematogràfica i la televisió, ja que mostra una estètica molt cuidada i una gran banda sonora (Benchichà 2015).

Twin Peaks també aporta a la televisió el renom i el prestigi d'algú pertanyent a la indústria del cinema. El prestigiós director de cinema David Lynch, director de *Twin Peaks*, no és el primer a traspasar la frontera entre cinema i televisió, però sí que dona pas al començament d'una etapa en la qual es repetirà de manera més continuada. Ens trobem doncs, davant d'un major acostament del cinema a la televisió.

Tot i això, el clima crític favorable a la ficció televisiva de principis dels 90 queda en un fenomen limitat, tant en intensitat com en extensió temporal. La majoria de sèries adopten estructures que exploren una fórmula consolidada de trames episòdiques combinades amb serials, de manera que el que havia estat novetat pocs anys abans, ara és l'establert (Cascajosa 2016).

2.1.3 Tercera Edat Daurada de la televisió i panorama actual

L'aparició de la tercera etapa es deu a les innovacions tècniques i de visualització que a la vegada influencien les rutines de producció. La democratització d'Internet suposa una gran revolució mediàtica i és un dels principals factors que contribueixen a desenvolupar aquest nou període televisiu.

A finals dels anys noranta, Internet té més de vint milions d'internautes als Estats Units. Això serveix per refermar el culte a les sèries, ja que la majoria dels seus usuaris també consumeixen productes a la televisió per cable, i utilitzen internet per debatre i opinar sobre aspectes relacionats amb les ficcions televisives. La figura de l'espectador evoluciona convertint-se en part activa de la producció de sèries. Internet també es converteix en un

mitjà de visualització on el públic aconsegueix amb facilitat sèries amb total disponibilitat.

The Sopranos (1999) és la sèrie emblemàtica que enceta la Tercera edat Daurada, trenca esquemes i aconsegueix reactivar la ficció televisiva nord-americana. *The Sopranos* està caracteritzada per un fort realisme que trenca amb els estereotips establerts situant la màfia en un entorn familiar i quotidià. També suposa un gran pas a l'hora de fer televisió, apareixent la figura del showrunner. La consolidació d'aquesta nova forma d'autoria són J.J Abrams i David Chase.

Un dels canvis més importants de la tercera etapa és dut a terme per la cadena per cable HBO: a més de continuar apostant per productes d'alt nivell artístic i qualitatiu, innova en l'emissió. L'espectador té la possibilitat de veure els episodis de les seves sèries quan vulgui. HBO aconsegueix distingir-se de la competència, creant una marca pròpia que el públic reconeix i associa a productes de gran qualitat aconseguint deixar a les networks en segon pla. Ara com ara, HBO continua sent un referent de qualitat que té al seu catàleg algunes de les millors sèries, lloades per la crítica, com *Six feet under*, *The Wire* (considerada per molts com la millor sèrie de tots els temps), *Game of Thrones*, *True Detective* i *Boardwalk Empire* entre d'altres.

L'augment progressiu de qualitat i complexitat situa a les sèries dins de l'àmbit cultural convertint-se en un referent, com la pintura, la literatura i el cinema. El triomf de les sèries suposa d'alguna manera el fracàs del cinema. Es transformen els hàbits de consum audiovisual d'una manera extraordinària. La cinefília és ara telefília i el seu culte es torna *mainstream*. Segurament perquè les sèries saben connectar amb la cultura popular i l'ansietat dels nostres dies molt millor que el cine (Cacajosa 2016). Segons el crític A. O. Scott, l'interès per les sèries de televisió arriba en un moment de crisi de l'anàlisi cinematogràfic. Les pel·lícules més interessants amb prou feines aconsegueixen arribar a un nínxol d'audiència, mentre que les sèries aconsegueixen acaparar una major atenció a causa de la seva vocació de risc. Les pel·lícules americanes es tornen conservadores i cauteloses, mentre que les sèries, ja sigui als canals en obert com als de pagament, són més atrevides, actuals i disposades a córrer el risc d'ofendre¹¹.

Lluny d'esgotar-se, les sèries han assolit una centralitat en els hàbits de consum que poden esgotar i desbordar fins i tot a l'espectador més entregat. L'elecció no és quina sèrie mirar, sinó trobar la fórmula per seguir el ritme

¹¹ Scott, A. O. (2010). Are Films Bad, Or is TV just Better? *New York Times*, Sep 12. Recuperat de <https://0-search-proquest-com.catalog.uoc.edu/docview/750246794?accountid=15299>.

d'emissió de tantes sèries d'interès que s'emeten a la vegada (Cascajosa 2016). En definitiva, el panorama actual també té un costat fosc. És cert que ens trobem en el període de major producció de la història, però també és cert que el mercat està saturat i extremadament fragmentat en termes d'audiència i de posicions espectatorials. La innovació constant de formats i narratives, de dispositius d'emissió i l'adaptació de noves exigències de les cobdiciades audiències es converteixen en uns requisits fonamentals perquè el negoci continuï funcionant.

Per entendre el fenomen sociològic de les sèries de televisió cal diferenciar-lo del cinematogràfic, no només en termes d'indústria sinó també, i particularment, en termes de llenguatge (Garcia Fanlo 2017).

Ens trobem davant d'una època d'esplendor per a les sèries i més que Tercera Edat Daurada de la televisió, alguns la denominen Edat Daurada de les Sèries. Així doncs, a causa de la quantitat d'avanços tècnics com internet, el desenvolupament de dispositius mòbils, les noves formes de consum i el reconeixement i la repercussió social (tant de crítica com de públic) que perceben és difícil predir com o en què evolucionarà aquesta etapa. Alguns experts creuen que ens trobem en una fase propera a la conclusió, encara que en moltes ocasions aquestes opinions tenen més que veure amb la importància de la nostàlgia o el pessimisme davant el futur de determinades corrents crítiques (Cascajosa 2016). Uns altres, en canvi, opinen que estem a punt d'entrar en una nova fase o extensió d'aquesta última etapa una dècada més.

2.2 CARACTERÍSTIQUES ESTILÍSTIQUES I NARRATIVES

Hi ha un consens en el fet que la televisió quan emet en directe té un llenguatge propi, que per extensió abasta també els programes gravats. Però les sèries de televisió són diferents. No són un programa de televisió més, perquè tenen una estructura de narració ficcional. Per tant, és legítim considerar que les sèries tenen el seu propi llenguatge, diferenciat del cine però també de la televisió que produeix i emet programes en directe (Garcia Fanlo 2017).

Per poder descriure les característiques estilístiques i narratives de les sèries és important que abans analitzem la serialització. Segons Umberto Eco serialitzar significa repetir, un primer significat de repetir, segons el qual el

terme significa fer una rèplica d'un mateix tipus abstracte. Serialització, per tant es refereix a una continuïtat, elements que tenen la mateixa estructura i componen un tot; no necessàriament perquè componen una mateixa estructura en la seva totalitat, sinó perquè componen un macro relat. Per tant, gràcies a aquestes definicions, entenem que la repetició o serialització pot donar-se a través de dos formats. Un a través de l'estructura formal del producte construït igual però diferent de l'altre, i dos, per mitjà del comportament consolidat de l'espectador¹².

Per emmarcar l'especificitat del relat televisiu convé anotar dos factors característics: la rigidesa del format i la possibilitat estructural del relat dilatat per lliuraments. A diferència del cinema i la literatura, la ficció televisiva compta amb unes limitacions institucionals estrictes que, encara que variïn d'un país a un altre, modulen i unifiquen les maneres d'explicar. A Estats Units les comèdies duren 22 minuts i els drames 43 (47 en alguns canals de cable bàsic com la AMC o FX). La resta de temps correspon a pauses publicitàries que, a més, serveixen per estructurar les trames en els habituals tres actes. Tan sols el cable prèmium pot jugar amb la longitud dels capítols segons el que desitgi explicar, encara que els marges de maniobra tampoc són molt amplis: un capítol de drama a HBO sol oscil·lar entre els 50-60 minuts sense anuncis. El nombre de lliuraments per any, normalment, també està regulat: 22-24 episodis per a les sèries en obert i 10-13 per al cable. La rigidesa institucional ha esperonat als creadors a desenvolupar noves fórmules narratives, esprement la seva creativitat fins a límits insospitats per guanyar-se una vegada i una altra l'interès del consumidor¹³.

En els últims anys, s'ha presenciat com, alhora que el context mediàtic canviava, les sèries creixien exponencialment en complexitat tant en la forma com en els continguts. No obstant això, cal preguntar-se si la producció de ficció actual és suficientment nova o repeteix estructures anteriors. És a dir, com i cap a on avancen els mecanismes narratius de les sèries de televisió des que Robert J. Thompson delimités el model televisiu dels anys 80 a la capacitat de les sèries per alludir al seu passat narratiu, als repartiments

¹² Murillo, S. L. (2008). La serialidad y las series televisivas de la década de los noventas. Observaciones sobre la estructura narrativa. A *Intersemiosis. La circulación del significado*; (1a ed.). México D.F.: Universidad Iberoamericana, A.C. Recuperat de https://www.academia.edu/1404034/_La_serialidad_y_las_series_televisivas_de_la_década_de_los_noventas._Observaciones_sobre_la_estructura_narrativa_

¹³ García Martínez, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. A Enrique Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva*. EDUSC. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/262297132_El_fenomeno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_televisio_n

amplis i a la varietat de personatges, i a l'aparició de nous gèneres híbrids.

2.2.1 Estructures narratives complexes

El model actual d'estructura narrativa complexa s'entén com l'evolució natural de la ficció televisiva dels anys 70 on els esdeveniments d'un episodi repercuteixen en els següents, i en els quals es combinen trames de caràcter episòdic i trames de tipus serial, formant arcs argumentals i compensant, així, tant a l'espectador ocasional com a aquells que es comprometen a llarg termini amb la sèrie. Així, Jason Mittell, redefineix el model episòdic/serial a favor d'un nou sistema de narració basat en la complexitat narrativa caracteritzat, principalment, per negar la necessitat de tancar el relat a favor d'un relat sempre obert en el qual els arcs argumentals passen a allargar-se temporades o sèries senceres i on la complexitat i el nombre de trames creixen a vegada. També cal assenyalar que la narració complexa s'ha d'entendre no només com un mecanisme de producció textual, sinó també com un procés de construcció de significat complex, és a dir, com un patró de narració complexa que requereix unes pautes de visionament també complexes (Benchichà 2015).

Segons sembla, el model de ficció de la Tercera Edat Daurada de la Televisió està aprofitant realment les possibilitats dels relats en continuïtat sense por que la fidelització sigui un impediment per al desenvolupament de la sèrie. Actualment es poden diferenciar dos models de sèries segons la serialitat que utilitzen. D'una banda, es troben aquestes sèries amb un fort component de continuïtat però amb trames independents –encara que puguin tenir conseqüència en les següents- que es resolen al final de cada temporada pel que s'inicia un nou relat en la següent permetent així incorporar nous espectadors sense que tinguin coneixement de les entregues anteriors, com passa amb *24*, *Dexter* o *American Horror Story*. Per una altra, hi ha les sèries com *Lost*, *Fringe* o *True Blood* on s'estableix una major interdependència entre temporades, com a conseqüència de la narració que se sustenta sobre una trama mitologia que s'allarga, desenvolupa i complica al llarg de tota la sèrie i obliga a l'espectador a no perdre's ni un sol capítol si realment pretén descobrir els misteris (Cascajosa 2016).

2.2.2 Hibridació de gèneres

Per a Thompson la hibridació de gèneres és un recurs perfecte per a crear nous formats i també un indicatiu per reconèixer la televisió de qualitat de la Segona Edat Daurada de la Televisió. Aquest precedent d'hibridació aconseguirà nous nivells en l'actualitat al topar-se amb la complexitat narrativa. Abans una sèrie

es podia definir únicament amb dues paraules, ara, la hibridació de gèneres es mou entre paràmetres més complicats: *Peaky Blinders* = drama històric + gàngsters + thriller. Ha deixat de ser un mecanisme per crear nous formats, si no que és un recurs creatiu i innovador que trenca els convencionalismes genèrics que determinen els continguts.

En l'última dècada la ficció televisiva, amb el seu mercat de nínxols, obre tant el ventall de temes i gèneres que és fàcil que cada espectador —més enllà del mer gaudir estètic i narratiu— trobi una proposta propera als seus interessos vitals, socials o polítics. Per tant, és complicat buscar un denominador comú entre tantes propostes i temes. No obstant això, sí que cal destacar una tendència que aposta per la generalització de l'antiheroi en el drama i l'ambigüitat moral com a estàndard. Els trets més característics de l'antiheroi serial actual al·ludeixen una mescla d'heroi i malvat caracteritzada per l'ambigüitat moral, el maquiavellisme i la contradicció entre els ideals i les accions. Barregen trets admirables (professionalitat, intel·ligència, valentia) amb altres característiques menyspreables (violència, mesquineria, engany, crueltat)¹⁴, com ara Dexter, un dels antiherois més aclamats pel públic i la crítica.

2.2.3 Qualitat cinematogràfica

Per explicar el salt de qualitat que donen les sèries de televisió a finals dels anys noranta, cal remarcar la influència dels avanços tecnològics ja sigui en la distribució com en el mateix producte. La televisió mai ha renunciat a produccions luxoses, però en l'última dècada aquesta tendència es multiplica. Hi ha sèries històriques amb una major ambició estètica (*Deadwood* o *Boardwalk Empire*), es generalitzen els efectes especials en la ciència ficció (*Heroes*, *Almost Human*) i la fantasia èpica fa l'últim salt de producció amb l'espectacularitat de *Game of Thrones*.

Al costat d'aquesta vocació cinematogràfica, cal esmentar els recursos humans utilitzats: actors, directors, productors i guionistes de renom que desembarquen en la petita pantalla, seduïts tant pel seu èxit com per la seva capacitat per explicar bones històries. *House of Cards* compta amb els oscaritzats David Fincher (productor) i Kevin Spacey (actor principal). Spielberg exerceix com a productor en *Band of Brothers*, *The Pacific* o *Terra Nova*; Dustin Hoffman protagonitza *Luck*, Robin Williams la comèdia *The Crazy Ones*, Woody Harrelson i Matthew McConaghey lideren el repartiment

¹⁴ García Martínez, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. A Enrique Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva*. EDUSC. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/262297132_El_fenomeno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_televisio

de la primera temporada de *True Detective*.

En aquest sentit, part de l'èxit que mostra la televisió en aquests últims anys té a veure amb el concepte d'autoria, la qual tractem també en aquest treball en l'apartat de 2.3 sobre producció. La televisió és un procés creatiu col·lectiu, a diferència del cinema, l'impuls més gran d'autoria recau en el guionista que idea la sèrie¹⁵.

Segons Cascajosa, bona part de l'èxit de les sèries contemporànies es deu més a les formes de dramatúrgia que als aspectes formals. La sèrie televisiva conrea el seu propi territori guanyant-se a la preponderància del relat. La qualitat visual s'eleva al mateix temps que el consum i la visualització en dispositius mòbils que fa més difícil apreciar-la.

2.2.4 Experimentació

L'impuls d'autoria que anima a buscar veus autèntiques i productes innovadors (sense renunciar a la vocació comercial intrínseca del mitjà) discorre en paral·lel amb un mercat de lliure competència entre cadenes que exerceixen de catapulta per millorar l'estètica, la narrativa i la temàtica. S'estén una mescla d'imitació i innovació que genera més i millors sèries, tractant nous temes i dirigint-se a nous públics. L'emergència de les cadenes de cable fomenta una major diversitat en les ficcions.

L'efecte és la creació d'un cercle virtuós on l'equilibri entre emulació (de tendències d'èxit) i innovació (diferenciar-se de la competència) és extremadament fèrtil. Les networks tradicionals, habitualment conservadores en el sentit estètic i narratiu, es veuen obligades a explorar nous àmbits temàtics, visuals i narratius¹⁶.

Aquests canvis afecten els models de producció i creació que al mateix temps també afecten els mecanismes que té la televisió per reciclar els seus propis continguts, la manipulació del temps narratiu i la proliferació del conegut com a televisió de concepte.

Els mecanismes de reciclatge es relacionen amb processos d'adaptació, *remake* i *spin-off*. No obstant això, es reconeix un nou mecanisme nascut del *remake* capaç de presentar nous relats en els quals la reutilització d'elements narratius és menys visible, el *reimagining*. La novetat cau en la relació estilística

¹⁵ García Martínez, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. A Enrique Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva*. EDUSC. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/262297132_El_fenomeno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_televisio_n

¹⁶ García Martínez, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. A Enrique Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva*. EDUSC. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/262297132_El_fenomeno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_televisio_n

que s'estableix entre el text original i la còpia, on la còpia resulta més original que el mateix text original en reorganitzar els diferents elements estilístics i narratius en noves combinacions i amb un discurs propi.

La manipulació del temps narratiu, pel qual la narració ja no només es presenta com un relat lineal sinó com una construcció fragmentada –tant temporal com espacial amb l'ús regular del *flashback* i el *flashforward*.

La televisió concepte fa referència als capítols especials, que creen diferenciació respecte a altres sèries a partir d'estratègies estilístiques i narratives que s'allunyen de les pautes corrents i que ofereixen continguts nous i excitants. Per exemple, esdeveniments en els quals el relat de la sèrie es veu interromput per la forma de presentar-lo, o capítols on l'espectador es pregunta si el que acaba de veure realment forma part de l'imaginari de la sèrie o si simplement es tracta d'un relat independent que no cal tenir-lo en consideració (Benchichà 2015).

2.2.5 Narratives transmèdia i espectadors actius

La gran tendència que està explorant la serialitat és la de la narrativa transmèdia. Henry Jenkins defineix la narrativa transmèdia com el procés on elements integrals d'una ficció són sistemàticament dispersats a través de múltiples canals de distribució amb el propòsit de crear una experiència d'entreteniment coordinada i unificada. Idealment, cada mitjà fa la seva pròpia contribució única per al desenvolupament de la història. Actualment, la televisió és només una part més d'un univers narratiu més ampli. En aquesta hiperdiègesis hi ha epílegs en DVD (*Lost*), webisodis (*Battlestar Galactica: The Face of the Enemy*), sèries que es clausuren en còmics (*Buffy*), sagues que amplien el seu univers narratiu al cinema (*Star Trek*), ampliació de les històries en blogs (les bitàcoles de cada personatge de *Skins*) i fins i tot personatges que s'expressen a través de twitter (el Nathan de *Misfits*, la Sue Silvester de *Glee* o l'Homer dels *Simpson*). Les possibilitats, però, són moltes més: jocs de taula associats, videojocs, campanyes virals, *mashups*, novel·les que continuen l'univers narratiu o accions promocionals tan sorprenents com la campanya batejada com "*The Lost Experience*". La transmèdia suposa l'última revolució del relat i encara queden molts camps per explorar.

Un dels vessants més fèrtils de la transmèdia són els continguts generats pels consumidors, l'última característica definitòria de l'etapa actual de les sèries: un espectador actiu i un ecosistema televisiu cada vegada més social¹⁷.

¹⁷ García Martínez, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. A Enrique Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva*. EDUSC. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/262297132_El_fenomeno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_televisio

La implicació dels usuaris és clau per l'expansió narrativa transmediàtica. Els espectadors ja no s'asseuen davant del televisor de forma passiva i es dediquen a interpretar la informació que se'ls ofereix, sinó que es converteixen en una audiència activa que busca informació, comenta les seves inquietuds i crea noves històries dels seus productes televisius favorits. Es converteixen en participants actius de la creació de noves versions de la història. La irrupció de nous dispositius ajuden als espectadors a completar la seva experiència televisiva generant continguts i aportant la seva pròpia experiència. Aquests consumidors manlleven parts del món narratiu expandint-lo mitjançant la creació de noves trames, personatges, llocs, etc¹⁸. Aprofundim més en aquest tema a l'apartat 2.6 sobre audiència i fans.

2.3 PRODUCCIÓ: SHOWRUNNERS

Dins del món de la producció de sèries, hi ha una figura cabdal per la realització d'aquests productes. Ens referim a la figura del showrunner, terme desenvolupat durant la dècada dels noranta als Estats Units per definir al responsable últim d'una sèrie, gairebé sempre un guionista-productor. Actualment, el terme no només té aquesta implicació industrial, sinó també crítica, comptant amb les atribucions de control creatiu, visió i trets d'identitat que el fan equivalent a l'assignació d'autoria que al cinema aconseguen els directors.

Així doncs, definim showrunner com la persona responsable de supervisar els processos d'escriptura i producció d'una sèrie de televisió i de controlar que cada episodi es lliuri en el termini i amb el pressupost fixats per l'estudi que produeix la sèrie i la cadena que l'emet¹⁹. Dècades enrere, aquestes tasques eren dutes a terme per dues persones diferents: el productor executiu i el coordinador de guionistes.

Avui dia, l'habitual en les sèries de més èxit i prestigi és que la producció executiva i la coordinació de guionistes estiguin a càrrec d'una sola persona, el showrunner, i aquest és el guionista creador de la sèrie, aquell que té la idea original i desenvolupa el projecte.

¹⁸ Miranda Galbe, J., & Figuero Espadas, J. (2016). El rol del prosumidor en la expansión narrativa transmedia de las historias de ficción en televisión: el caso de 'El Ministerio del Tiempo'. *index. comunicación*, 6(2), 115-134. Recuperat de <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/223>

¹⁹ Doyle, D. (2015). Showrunners: the art of running a tv show [Vídeo] Recuperat de https://www.documaniatv.com/arte-y-cine/showrunners-video_db414395a.html

L'emergència de la figura del showrunner ve acompanyada del reconeixement de determinades personalitats creatives responsables de programes objectiu de l'atenció crítica.

Per al reconeixement del showrunner és important la consistència d'una visió creativa, o ben plasmada a diversos programes al llarg dels anys i o ben visibilitzada de manera molt particular en un d'especial rellevància. Cal destacar que, tal com indiquem anteriorment, el showrunner ve a ser equivalent a productor-guionista responsable d'un programa, però això no significa que aquesta posició s'assumeixi en solitari.

El showrunner tendeix a ser un escriptor, i no és casual que una part destacada dels discursos de legitimació de la seva labor incideixi en les innovacions narratives de les sèries o la idea que els guionistes de la televisió contemporània assumeixin la tasca que anteriorment hagués estat exercida per dramaturgs o novel·listes.

No obstant això, cal ressaltar la diferència que hi ha entre la figura del showrunner com a posició professional i com a categoria crítica. Ser showrunner no és equivalent a haver creat la sèrie. Pot passar que el creador original sigui un professional que no compti amb la trajectòria necessària que l'avalí per aconseguir aquesta posició. En altres ocasions, el creador cedeix la posició de showrunner a un altre professional, ja sigui de forma voluntària per dedicar-se a un altre projecte o de forma forçada per la cadena o productora si els resultats, en termes comercials o crítics, no són els esperats. Però la consistència de la veu creadora segueix sent un element especialment valorat de cara al prestigi crític, i en aquest sentit és destacable que les sèries que han acumulat major capital cultural estan caracteritzades tant per l'equivalència entre creador i showrunner com per la permanència d'aquest fins a tancar la narrativa.

La importància de la veu creativa està lligada a la televisió contemporània amb la premissa que les sèries s'ajusten a un arc narratiu preestablert, i que arriben a la seva fi d'una manera orgànica i no als baixos índexs d'audiència. És a dir, en la televisió contemporània moltes sèries acaben, no són cancel·lades, i aquest anunci es fa públic en molts casos amb anticipació. Tot això converteix al capítol final en un autèntic esdeveniment, que és una oportunitat perquè, a través d'entrevistes i declaracions, el showrunner plantegi la seva anàlisi i interpretació del llegat de la sèrie.

L'escriptura, sovint en solitari, en combinació amb la direcció d'un capítol inicial o final és l'assumpció més gran d'autoria que un professional pot aconseguir en el procés de producció d'una sèrie de televisió. Tant en termes industrials

com de reconeixement crític es demostra que els mecanismes presos dels processos equivalents en cinema no estan tan allunyats.

Els canvis en el sistema televisiu a Estats Units juguen un paper clau, ja que la fragmentació del sistema i l'impuls de la televisió per cable i les noves plataformes permeten que arribin a antena un nombre cada vegada major de sèries. Les majors oportunitats han vingut lligades a possibilitats d'autonomia creativa, ja que l'element que decideix el destí d'una sèrie de televisió de forma tradicional és el nombre d'espectadors. Ara es complementa amb la figura del showrunner per aconseguir perfils concrets d'audiència, vendes internacionals, rendiment al mercat del DVD o plataformes de vídeo sota demanda i premis o reconeixement per part de la crítica. Les possibilitats de crear amb uns criteris diferents dels tradicionals permeten a les sèries oferir innovacions en qüestions visuals, narratives i temàtiques, i aconseguir una atenció inèdita.

La figura del showrunner és l'exponent d'un sistema òptim per a la producció de ficció en el context de la televisió contemporània. I alhora, permet reconèixer a les sèries de televisió uns trets d'autoria que les fan equivalents a formes més prestigioses com la literatura o el cinema, assentant unes bases que van més enllà d'allò merament comercial (Cascajosa 2016).

2.4 DISTRIBUCIÓ: HBO I NETFLIX

Si donem una ullada a les possibles opcions televisives que tenia un nord-americà una nit qualsevol a mitjans de la dècada dels setanta, el recompte no ens portaria massa temps. Només poden sintonitzar la programació de les tres grans networks: CBS, NBC i ABC. Per tant, no és estrany que davant d'una oferta tan limitada i amb les tres cadenes competint entre si amb programes molt semblants i poc interessants, un segment important de la població, de classe mitjana-alta, comenci a buscar alternatives i abandonés la televisió en obert.

Gairebé 40 anys més tard, poc queda de l'hegemònic panorama televisiu. L'amenaça més gran de les principals networks arriba amb la televisió per cable. L'estructura de la televisió per cable es consolida entre els canals prèmium que exigeixen una quota d'abonat i sense publicitat. El servei VOD pren entitat pròpia ràpidament a causa de l'expansió d'internet, la generalització de la banda ampla i els canvis socioeconòmics que es produeixen en la nostra

societat de forma vertiginosa. El resultat és la irrupció d'altres actors en el negoci de la televisió: empreses *over-the-top* (OTT)²⁰ amb unes estructures de despeses molt diferents de les de la televisió tradicional i que aconsegueixen posicionar-se al mercat amb un model de negoci basat en una llibreria immensa de títols i una estratègia de continguts inspirada en HBO. Tot això, es gestiona per un potent algoritme en format de recomanacions que proposa les pel·lícules i sèries que probablement agraden a l'usuari. Un model personalitzat que treu el millor partit a una estratègia de negoci basada en el *long tail*.

Dins d'un mercat on els espectadors poden escollir entre centenars d'opcions diferents, les sèries originals són el principal contingut que dona prestigi als canals i ajuda a fidelitzar l'audiència. Pels canals prèmium, la seva dificultat tradicional és l'índex mensual de subscriptors que decideixen donar-se de baixa, conegut com a *churn rate*. La funció de les sèries de ficció és contribuir a crear una identitat de marca pels canals prèmium, i també ajuda a popularitzar el canal dins del públic potencial. Per damunt de tot, les bones sèries han de garantir subscriptors feliços: els índexs d'audiència no serveixen per captar anunciants, sinó d'eina de relacions públiques que indica el grau de satisfacció dels abonats amb el producte ofert (Cascajosa 2016).

HBO, fundada l'any 1972 als EUA, es consolida com una de les marques relacionades amb productes culturals més efectives de la contemporaneïtat. A Estats Units, es comercialitza associada a diferents paquets que ComCast o altres proveïdors de cable i satèl·lit. És un canal prèmium, sense publicitat, que es finança a través del pagament d'aquests proveïdors perquè formi part dels paquets més cars, de les subscripcions dels abonats i de les vendes internacionals de les seves sèries de ficció pròpia. Pertany a la companyia Home Box Office Inc, que al seu torn pertany a Time Warner. Es tracta del canal de pagament més antic d'Estats Units. Productora dels grans títols de l'edat d'or de les sèries (*Sex and the city*, *The Sopranos*, *The Wire*, *Six feet under*, *Boardwalk Empire* o *Game of Thrones*), disposa d'un sistema de producció de ficció que ha estat copiat per molts altres canals de televisió.

L'objectiu és oferir una identitat al seu abonat i rendibilitzar les hores d'emissió amb contingut propi que els seus drets puguin seguir explotant a perpetuïtat. Amb una penetració internacional molt alta, HBO aconsegueix col·locar les seves sèries en pràcticament tots els canals de pagament europeus, que assegurin amb l'adquisició un nivell de continguts extraordinari i aquesta

²⁰ Anomenem empreses OTT o *over-the-top* a aquelles que utilitzen la banda ampla en la seva distribució sense que les operadores puguin controlar-les. En català equivaldria a «transmissió lliure». Dins d'aquest grup hi hauria Netflix, Wuaki, Filmin o Amazon.

aura prèmium que sempre deixen els seus continguts²¹.

Merino enumera cinc motius pels quals HBO s'ha convertit en referent dins de la producció pròpia de sèries de televisió:

1. Grans noms: *Boardwalk Empire* dirigida per Martin Scorsese, *True Detective* protagonitzada per Matthew McConaughey i Woody Harrelson, *The Leftovers* produïda per Damon Lindeloff, *Westworld* produïda per J.J. Abrams.
2. Nòmina de professionals: tenen en nòmina a directors i guionistes de qualitat com Terence Winter (*Vynil*, *Boardwalk Empire*), Alan Taylor (*Mad Men*) o Daniel Minahan (*True Blood*).
3. Deixen fer als seus autors: la manca d'intervenció a la recerca de més audiència o més accessibilitat en les seves històries ha ofert resultats magnífics, fent de les seves sèries i pel·lícules no sol èxits immediats sinó, també, contingut de culte.
4. Descobriments de grans noms: Lena Dunham (*Girls*) o Louie C. K. (*Louie*).
5. La comunicació dels seus continguts: és fonamental la inversió en comunicació i màrqueting aconseguint arribar al seu públic objectiu.

Netflix neix l'any 1997 als EUA com un servei de videoclub amb un model de negoci basat en la tarifa plana, l'enviament a domicili de les pel·lícules, i posteriorment, el visionament a través de streaming afavorit per la integració entre l'ordinador i el televisor.

El 2011 comença a adquirir producció original. *House of Cards*, produïda per David Fincher i protagonitzada per Kevin Spacey, és la seva primera sèrie, que estrena l'any 2013.

Trobem moltes diferències entre HBO i Netflix a l'hora de fixar la seva estratègia de continguts, però n'hi ha dos que són fonamentals:

1. Netflix basa la seva estratègia en posar a disposició de l'usuari temporades completes, sense tenir en compte la periodicitat de la programació.
2. Assegura que l'elecció de la seva producció original no respon als gustos d'un executiu, sinó que el big data que generen els seus clients li dóna pistes per aconseguir èxits.

La seva política de continguts, pel que fa a sèries, busca noms no coneguts que tinguin projectes interessants. Pel que fa al cinema, ha començat a comprar un bon nombre de títols en festivals com Sundance, amb l'objectiu de no fer passades de cinema, sinó portar-li-ho directament a l'usuari a través

²¹ Merino Álvarez, C. (2016). *La batalla por el VOD: la televisión de pago y las OTT*. Barcelona: UOC.

de la plataforma²².

En definitiva, el contingut es converteix en la millor forma de diferenciar un o un altre servei de VOD que permet a l'usuari decidir amb quin es queda.

2.5 CONSUM: BINGE-WATCHING

El consum televisiu actual s'ha vist sacsejat per l'omnipresència d'Internet com a subministrador de continguts. La xarxa proveeix al consumidor d'una sèrie d'eines que li proporcionen un gran poder de decisió, transformant així de forma definitiva els hàbits de consum de l'audiència. Per tant, avui en dia els espectadors decideixen com, quan i on consumir qualsevol contingut audiovisual. Així, l'accés il·limitat i ubic afavoreix l'aparició de l'economia de l'abundància en contraposició al model clàssic de l'escassetat. Aquesta modificació permet a l'espectador-internauta descobrir contínuament nous productes, suggerits per les mateixes plataformes VOD i també d'altres usuaris. Així doncs, la disposició immediata de qualsevol obra audiovisual que proporciona Internet estimula la manifestació de nous tipus de consum.

En els últims anys, vivim en un continu canvi tecnològic en el qual la televisió s'ha d'emmotllar a les necessitats d'un nou perfil de receptor. La competència entre televisió i internet afecta l'usuari, que davant les diferents estratègies que li proposen, aposta per un consum mediàtic a la carta, gestionat per ell mateix. La programació estàndard televisiva es queda obsoleta i apareix una nova situació de possibilitats de visionat que s'ajusten molt millor a les necessitats de l'espectador.

Les innovacions disruptives són aquelles modificacions que reestructuren l'essència d'un element concret. Per tant, la innovació disruptiva que proposen les noves tecnologies de la comunicació castiga la base del model de negoci de la indústria audiovisual, que és la producció, distribució i promoció de continguts. Aquest conflicte, que comporta un enorme impacte tant en les empreses televisives com a cinematogràfiques, provoca, al seu torn, una modificació radical en els hàbits de consum dels espectadors. Sense cap mena de dubte, els espectadors en surten clarament beneficiats, ja que mai abans havien tingut a les seves mans ni el poder de decisió, ni la varietat de

²² Merino Álvarez, C. (2016). *La batalla por el VOD: la televisión de pago y las OTT*. Barcelona: UOC.

material, ni la facilitat d'accés com en l'actualitat²³.

La innovació disruptiva i els nous models de consum impulsen les següents transformacions en el consum de productes audiovisuals²⁴:

1. Ruptura d'intermediaris geogràfics i temporals en la difusió i accés a qualsevol contingut. D'aquesta forma, un espectador pot visionar un títol concret des de qualsevol lloc del món poques hores després de la seva estrena cinematogràfica o televisiva.
2. La globalització en la distribució audiovisual provoca una especial predilecció per les ficcions en parla anglesa.
3. El públic més jove resulta el major consumidor de les eines que permeten l'accés no comercial a productes fílmics.
4. El consum de material cinematogràfic o televisiu en grup disminueix darrere d'un delit individual d'oci promogut per plataformes informàtiques unipersonals com l'ordinador, el mòbil o la tauleta.
5. La globalització en la distribució de productes audiovisuals que provoca l'intercanvi no comercial de continguts eleva el consum de productes en versió original. D'aquesta manera, i davant la impossibilitat de la indústria del doblatge de seguir el ritme de visionat d'aquest nou públic, sorgeixen multitud de llocs web especialitzats en labors de subtitulat, la gran majoria d'elles sense ànim de lucre.
6. L'enorme quantitat de material cinematogràfic i televisiu que inunda Internet produeix en l'espectador un increment en el consum televisiu. Aquest mecanisme, que es fa molt evident en els continguts seriatos de ficció, provoca que una gran quantitat d'espectadors visionin diverses sèries de televisió al mateix temps, d'acord amb la seva emissió televisiva original. Al seu torn, aquest tipus de consumidors, són capaços de visionar diversos capítols consecutius en un procés d'afartament conegut com a *binge-watching*.

Existeix, doncs, una nova cultura de bulímia audiovisual (*binge-viewing* o *binge-watching*), en la qual els productes tradicionalment pensats per consumir-los de manera seriada es veuen en forma de "maratons" de diverses hores.

El febrer de 2012, quan l'ús de l'expressió *binge-watching* encara no està

²³ Pérez, J. F. H., & Díaz, M. Á. M. (2017). Nuevos modelos de consumo audiovisual: los efectos del binge-watching sobre los jóvenes universitarios. *AdComunica*, 0(13), 201–221. Recuperat de <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/332/347>

²⁴ Noguera Vivo, J. M., Martínez Polo, J., & Grandío Pérez, M. del M. (2011). *Redes sociales para estudiantes de comunicación: 50 ideas para comprender el escenario online*. Barcelona: UOC.

estesa, Netflix estrena per primera vegada una sèrie original llançant tots els capítols alhora. La plataforma penja els 8 capítols de la sèrie *Lilyhammer*, una comèdia dramàtica realitzada en col·laboració amb la televisió noruega, a la vegada deixant en mans de l'espectador l'elecció de com i quan veure-la. Aquesta estratègia de programació és, segons Reed Hastings, CEO de Netflix, com una forma de consolidar la fortalesa de la marca.

Netflix segueix el full de ruta de l'estrena de la temporada completa amb les seves sèries originals, diferenciant-se de la resta de panorama televisiu tradicional.

La tendència al *binge-watching* també suposa un canvi en com es produeixen les sèries de televisió. En estrenar una temporada sencera alhora, desapareix l'opció de poder modificar trames o el protagonisme d'alguns personatges, en funció de l'opinió de l'audiència. Tampoc existeix l'opció de cancel·lar la sèrie després d'haver emès els primers capítols en cas que no s'hagi obtingut l'audiència desitjada. És per aquest motiu que les sèries compten amb un nombre de capítols per temporada bastant inferior als de les sèries de la televisió tradicional, passant dels 13 o 22 capítols a tan sols 6 o 8 per temporada.

Aquesta nova forma de consum no solament es redueix a Netflix, ja que HBO també permet que es consumeixin tots els episodis sempre que ja hagin estat emesos setmanalment. En el cas de HBO, el *binge-watching* podria ser una opció pels espectadors que no hagin començat la sèrie el dia de la seva estrena i decideixin posar-se al dia per poder seguir visualitzant la sèrie al mateix ritme que ho fan la resta d'espectadors que consumeixen el producte durant l'hora i el dia d'emissió del capítol que estableix HBO. D'aquesta manera, HBO aconsegueix que cada setmana es puguin incorporar nous espectadors, independentment que comencin a veure la sèrie des del dia de la seva estrena o hagin decidit posar-se al dia a través de la seva plataforma de VOD²⁵.

El *binge-watching* sembla ser un clar avantatge en el consum de productes de ficció però, segons González en la revista GQ²⁶, també podria suposar una amenaça per a les noves sèries de ficció en el seu camí cap a la consagració com a sèries de culte. González compara el fenomen de *Lost* amb el de *Stranger Things*. Mentre que en la primera, milers d'espectadors es reuneixen

²⁵ Mota Villalba, B. (2017). *Nuevos usos de las redes sociales en las series de ficción*. Recuperat de <https://ddd.uab.cat/record/180160>

²⁶ González, V. M. (2016). *¿Ha matado el modelo Netflix el fenómeno de "Stranger Things"?* Recuperat de <http://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/stranger-things-netflix-modelo-binge-watching/24389>

setmanalment en fòrums dedicats exclusivament a la sèrie de l'ABC per teoritzar sobre les trames que es desenvolupen en cada capítol, la sèrie de Netflix és consumida al ritme que es marca cada espectador i les teories dels fòrums queden reduïdes als 140 caràcters de Twitter. És per això que González acaba el seu article amb la següent reflexió: “què hauria passat si haguéssim vist *Stranger Things* precisament així, setmana a setmana durant dos mesos? Parlaríem d'un fenomen digne de plantar-li batalla a *The Walking Dead* i *Game of Thrones*.”

2.6 L'AUDIÈNCIA I ELS FANS

Actualment, molt productes serialitzats demanen una major atenció als seus espectadors, fins i tot els guien a través de diferents plataformes. Les noves funcionalitats, els règims de compromís i les formes d'organització que adquireixen les audiències i que giren entorn de processos d'intel·ligència col·lectiva en els quals els espectadors d'un producte concret indaguen, connecten i exploren fins a l'últim detall narratiu i col·laboren en la creació de coneixements col·lectius, a través d'eines com les xarxes socials, YouTube o les Wikis. Cal parlar, llavors, de productes televisius en el marc de la cultura de la participació i que, com a tal, necessiten una audiència més especialitzada.

Per tant, el nou context tecnològic i cultural fa necessària una revisió de la noció de l'espectador o subjecte receptor dels mitjans de comunicació. Les tecnologies digitals, i particularment Internet, contribueixen a configurar un nou model de consumidor més actiu, participatiu i autònom, que al mateix temps, ja no pot ser percebut com un bloc homogeni, sinó com un col·lectiu fragmentat.

La realitat digital en la qual estan immersos els públics, i a través de la qual viuen, creen i es relacionen, dóna lloc a un procés d'alfabetització mediàtica. Aquesta condició transforma els consumidors passius en públics actius. Constitueixen grups i comunitats que expressen públicament els seus desitjos i les seves crítiques, això els atorga un poder mai vist abans.

Les pràctiques pròpies de les comunitats de fans, actualment s'identifiquen amb sectors més amplis de l'audiència, fent que sigui necessari preguntar-se quina és la diferència entre audiència i fan.

Jenkins evidencia que en el context d'interactivitat mediàtica i cultura de la

participació, les lògiques fan, sobretot en relació amb les seves estètiques i polítiques, han estat apropiades per la mateixa indústria televisiva donant pas a la seva normalització i assimilació, deixant així de ser activitats aïllades. Els espectadors de televisió cada vegada s'assemblen més als fans pel seu nivell de compromís. D'aquesta manera, neix un espectador més complex d'acord amb les estructures narratives pròpies del moment i lligat a pautes de visionat tradicionalment de sector fan. Aquest fenomen es podria anomenar com la globalització o desfanatització de les pràctiques fan.

El consum enciclopèdic, el doble visionat i la demanda de textos estesos es converteixen en pràctiques normalitzades de l'espectador mitjà. Així mateix, aquesta situació es veu beneficiada pel fet que la concepció que tradicionalment es tenia del fan -la de l'individu obsessionat o la de la massa històrica- ha evolucionat obrint-se a un model propi de consum en sectors mainstream de l'audiència.

La principal i única diferència entre espectador complex i fan sembla reduir-se a una qüestió de creació. Mentre que el primer es limita a consumir narratives secundàries per acabar de donar sentit a la sèrie, el segon passa a crear ell mateix aquestes narratives per ampliar el producte audiovisual.

No ens hauria de sorprendre, donades les característiques del fandom, que la indústria de l'entreteniment tingui un gran interès a mantenir i reproduir les seves motivacions. Els fans, de fet, tenen la capacitat d'eleva un producte a fenomen de culte. Fets com aquests, inspiren a Maxwell i Miller a parlar dels fans com a "mà d'obra cultural" en la mesura que són integrats directament a les estratègies de màrqueting²⁷.

Les audiències actuals són més actives. És a dir, on abans l'espectador només necessitava recordar diverses trames obertes que s'estenien en diversos capítols, ara l'espectador fa memòria al llarg dels anys, empra pràctiques de visionat més complexes i reparteix la seva atenció en diferents dispositius. Actualment, seguir una sèrie de televisió va més enllà d'asseure's davant del televisor. Per donar un sentit més complet al producte serialitzat es poden mirar webisodis on-line, llegir còmics, o discutir en fòrums.

Els nous tipus de narració requereixen noves formes de consum i, per tant, un nou consumidor capaç d'enfrontar-se a la interactivitat, fragmentació i complicació dels relats. Una nova modalitat d'espectador més complex que

²⁷ Belsunces Gonçalves, A. (2011, Juny 24). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. UOC. Recuperat de <http://hdl.handle.net/10609/8581>

dedica temps i esforços a desxifrar narracions complicades que més que una forma d'oci pot esdevenir una tasca àrdua i frustrant que, malgrat això, l'espectador decideix dedicar-li gran part del seu temps lliure²⁸.

²⁸ Benchichah López, N. Y. (2015, January 13). *La tercera edad dorada de la televisión. Battlestar Galactica y las nuevas formas de pensar, hacer y consumir el drama televisivo norteamericano. TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. Universitat Ramon Llull. Recuperat de <http://www.tdx.cat/handle/10803/285053>

3 LENGUATGE CINEMATOGRAFIC



El cine és un llenguatge audiovisual del qual n'han sortit d'altres com la televisió, el videoclip, la publicitat o el videoart. El seu origen es troba en la fotografia.

Els germans Lumière són els que inventen el cinema com a tecnologia. Però, és George Méliès qui crea el llenguatge cinematogràfic utilitzant imatges en moviment i so per explicar històries.

La gran revolució que porta al naixement del llenguatge cinematogràfic és el descobriment del muntatge i la càmera com a elements expressius. El muntatge representa el control temporal d'una pel·lícula mitjançant la unió de diferents plans. Els plans són enregistrats de forma discontinua, per tant, el muntatge és l'encarregat d'amagar la discontinuïtat entre plans per aconseguir que la suma d'aquests sigui un tot, sense talls.

A partir de la unió de plans, Edwin S. Porter descobreix que amb el muntatge també es pot modificar la sensació temporal o captar dues o més accions al mateix temps. El muntatge en paral·lel, inventat per Porter, permet ser a dos llocs a la vegada, i així dilatar el temps i crear en l'espectador un anhel per saber com acaba la narració. A partir d'aquest moment, neix la manipulació de l'espectador mitjançant el muntatge.

D. W. Griffith és el primer a concebre una pel·lícula tal com l'entenem avui en dia. Griffith crea la idea de protagonista o conductor de l'acció gràcies a la tècnica del primer pla, aconsegueix aplicar el sentit dramàtic del film canviant la càmera de lloc i movent-la. Aquest director nord-americà fomenta la càmera i el muntatge com a pilars principals del llenguatge cinematogràfic. Evidentment, el cine recull i comparteix molts elements d'altres llenguatges artístics, com la pintura, la literatura, el teatre o l'òpera, però a partir és del muntatge i la càmera quan s'aconsegueix la llibertat i la definició com a llenguatge propi²⁹.

El cinema és una expressió estètica que desencadena estats de contemplació capaços de produir embadaliment sensorial i, al mateix temps, judici racional de qui ho experimenta. A través de les seves eines lingüístiques, el cinema crea una realitat diferent d'aquella que és enregistrada per tal de construir el relat.

Malgrat ser un producte fotogràfic, la imatge del cinema no és estrictament objectiva, ja que és producte d'una selecció, d'un acoblament amb altres imatges que té com a resultat un producte únic, individual i que obliga a la interpretació de l'espectador.

²⁹ Racionero, A., & Sellés, M. (2008). *El lenguaje cinematográfico. El documental* (1a ed.). Barcelona: UOC.

Segons Martin (1995), la imatge cinematogràfica posseeix una triple naturalesa. Primerament, és una realitat material amb un valor figuratiu que representa el món de forma unívoca i sempre en temps present. En segon lloc, la imatge cinematogràfica conforma una realitat estètica (sensorial) amb un valor afectiu que reflecteix el món intern del realitzador cinematogràfic. Finalment, la imatge constitueix un símbol que ha de ser interpretat per l'espectador perquè tingui un sentit³⁰.

En el següent apartat, descrivim els elements característics que conformen el llenguatge cinematogràfic. Cal dir, però, que la divisió realitzada entre trets formals i trets narratius és bàsicament per una qüestió d'ordre que ens ajuda a desenvolupar amb més facilitat el treball.

Tal com apunten Bordwell i Thompson (1995):

Molt sovint, la gent pressuposa que la «forma», pel que fa a concepte, és l'oposat a alguna cosa anomenada «contingut». Aquesta suposició insinua que un poema, una peça musical o una pel·lícula són com un got. Una forma externa, el got, conté alguna cosa que podrien contenir amb la mateixa facilitat una copa o una galleda. Segons aquesta suposició, la forma es converteix en una mica menys important que tot allò que presumptament conté.

Nosaltres no acceptem aquesta suposició. Si la forma és el sistema total que l'espectador atribueix a la pel·lícula, no hi ha interior ni exterior. Cada component funciona com una part de l'estructura global percebuda. Per tant, considerem elements formals coses que algunes persones consideren contingut. Des del nostre punt de vista, el tema i les idees abstractes formen part del sistema total d'una obra artística. Poden portar-nos a formular certes expectatives o a extreure certes conclusions. L'observador relaciona aquests elements entre si i els fa interactuar de forma dinàmica. En conseqüència, el tema i les idees es converteixen en alguna cosa diferent del que podrien ser en l'exterior de l'obra.

I també:

[...], ja que la forma fílmica és un sistema —és a dir, un conjunt unificat d'elements relacionats i interdependents—, han d'existir alguns principis que ajudin a crear les relacions entre les parts. En altres disciplines diferents de les arts, els principis poden ser grups de lleis o regles. En les ciències, els principis poden adoptar la forma de lleis físiques o proposicions matemàtiques. En el treball pràctic, aquests principis

³⁰ Berthier, A. E. (2011). *Guía Mínima de Apreciación Cinematográfica I - PRAGMA*. Recuperat de <https://antonioberthier.jimdo.com/cine/apreciación-cinematográfica/>

proporcionen pautes sòlides sobre el que és possible. En les arts, no obstant això, no existeixen uns principis formals absoluts que tots els artistes hagin de seguir. Les obres d'art són productes culturals. Així, molts dels principis de la forma artística són una qüestió de convenció. Per exemple, certes pel·lícules que adoptin un grup de principis formals determinats es reconeixeran en general dins d'un gènere. L'artista obeeix (o desobeeix) les normes: conjunts de convencions, no lleis.

En conclusió, podem dir que el llenguatge cinematogràfic posseeix dues funcions primordials: una funció estrictament narrativa que permet al realitzador la construcció de relats a través d'imatges en moviment; i una funció expressiva que captura els sentits del seu espectador produint en ell una emoció o una reflexió racional³¹.

3.1 TRETS NARRATIUS

La història (trama) i l'argument (discurs), són conceptes diferents. Definim la història com el conjunt de tots els esdeveniments d'una narració, tant aquells explícitament presentats com els que interpreta l'espectador. En canvi, l'argument es refereix a la descripció de tot allò visual i sonor. La història va més enllà de l'argument, és una realitat construïda en la ment de l'espectador d'acord amb els elements estilístics presentats per l'argument.

En el següent apartat (3.2 Trets estilístics i formals), especifiquem els elements característics del discurs. Abans però, ens centrem en tot allò que caracteritza la història.

Bordwell i Thompson (1995) determinen que la funció de la trama és presentar la informació que l'espectador utilitza per construir una història. Aquesta funció engloba la presentació de la "lògica narrativa", el "temps narratiu" i l'"espai narratiu". És a dir, la narració és el procés pel qual l'argument i l'estil interactuen per facilitar a l'espectador la construcció de la història.

Bordwell i Thompson (1995) defineixen la narrativa com una cadena d'esdeveniments amb relacions causa-efecte que transcorre en el temps i l'espai.

Així doncs, els components primordials de la narrativa són la causalitat, el

³¹ Berthier, A. E. (2011). *Guía Mínima de Apreciación Cinematográfica I - PRAGMA*. Recuperat de <https://antonioberthier.jimdo.com/cine/apreciación-cinematográfica/>

temps i l'espai. El sentit de narrativa s'adquireix mitjançant la identificació dels esdeveniments i també, la relació tant per la seva causa i efecte com pel seu temps i espai.

3.1.1 Causalitat

La concepció de la causalitat en el cinema clàssic és perceptible de mil formes, tant en l'aparició de causes i conseqüències del relat, com en les motivacions psicològiques, la superació de metes i la consecució d'objectius. En tot cas, existeix una profunda intenció moral i pedagògica, doncs al cinema clàssic no es narren històries trivials sinó relats vitals.

La causalitat del cinema clàssic està situada en els personatges (personal o psicològica, per la seva manera de ser o per conflictes interiors). I no en causes naturals (com el cinema oriental), causes institucionals o socials (cinema soviètic) o deterministes (cinema europeu). Si hi ha causes impersonals, aquestes se subordinen a la psicològica. Al cinema clàssic, la coincidència pot iniciar o alterar una trama, però no sostenir-la.

Els personatges són entitats homogènies, es presenten amb alguns trets excel·lents que coneixem a través d'altres personatges, per un títol explicatiu o per la seva infantesa. L'aparició inicial del personatge ha de confirmar aquests trets. Així, els trets del personatge units a l'acció concreta fixen la identitat. La continuïtat entre la causa (trets) i l'efecte (actes) subratllen la unitat de la persona. Bordwell i Thompson (1995) expliquen que si els personatges han de convertir-se en agents de causalitat, els seus trets han de veure's reafirmats en el diàleg i en el comportament físic. D'aquí també, hi ha una relació causal necessària inequívoca entre els sentiments i la seva manifestació externa.

La causalitat s'observa també en trets i motius recurrents (un acudit, una frase del personatge, una actitud davant la vida). El personatge causa amb els seus desitjos l'orientació cap a un objectiu. El personatge clàssic és un personatge d'acció, que estableix objectiu en el primer acte, ho aconsegueix en l'últim i entremig travessa una prova de voluntat. Al cinema clàssic no hi ha accions paral·leles, sinó interdependents, les línies principals i secundàries es connecten i donen complexitat a la trama.

La història narrada és part d'una cadena més extensa de causes i efectes. La pel·lícula comença ja des d'alguna cosa però, el final ha de ser l'últim efecte dels problemes i conflictes en una conclusió definitiva de la cadena causa-efecte. Aquesta unitat causal dóna a les històries una sorprenent continuïtat³².

³² Serra, J. P. (n.d.). *La narración en el cine clásico: una guía para la existencia*. Recuperat de https://www.academia.edu/1825008/La_narración_en_el_cine_clásico_una_guía_para_la_existencia

3.1.2 Temps

Tant les causes com els efectes succeeixen en el temps. El temps va formant la comprensió de l'acció narrativa i és amb base aquest que es construeix la història. L'espectador tracta d'ordenar els esdeveniments en un ordre cronològic, com està acostumat a fer-ho, a més d'assignar-los una durada i una freqüència.

És important assenyalar que el cinema introdueix una triple idea del temps: el temps de la projecció (la durada de la pel·lícula), el temps de l'acció (la durada diegètica de la història narrada) i el temps de la percepció (la sensació de durada notada per l'espectador, arbitrària i subjectiva).

El temps fílmic, doncs, és diferent del temps real. És un temps variable, no necessàriament lineal, que fins i tot es pot accelerar o invertir. Aquest tipus d'efecte pot aconseguir en l'espectador diferents reaccions, depenent l'escena i el context en el qual la pel·lícula es desenvolupi.

Existeixen diferents formes d'aplicació del temps fílmic:

1. Adequació. Coherència entre el temps d'acció i el de projecció.
2. Condensació. Molta acció en poc temps.
3. Distensió. Allargament subjectiu de la durada objectiva d'una acció.
4. Continuitat. El temps de la realitat flueix en la mateixa direcció que el temps del film.
5. Simultaneïtat. S'alternen dos temps vitals on l'acció passa d'un a l'altre.
6. Flashback i flashforward. Salt enrere en el temps i salt endavant en el temps.
7. El·lipsi. L'el·lipsi és un recurs cinematogràfic que consisteix en la supressió d'elements temporals i en ocasions espacials, tan narratius com a descriptius d'una història, de tal forma que malgrat estar suprimits es donen les dades suficients per poder-los suposar com a existents.

Les manipulacions temporals gairebé sempre són motivades pel principi causa-efecte i han de tenir alguna justificació. Mitjançant el muntatge s'estableix el control del temps i a partir de l'ordenació de plans podem potenciar la continuïtat invisible o, al contrari, buscar la col·lisió ideològica. Això és el que ens plantegen les diferents formes temporals o els tipus de muntatge.

3.1.3 Espai

L'espai cinematogràfic té les seves pròpies lleis i, normalment, no es correspon amb l'espai de la realitat. Per aconseguir la sensació de realisme, el cine utilitza fórmules i trucs. L'espai cinematogràfic està compost pel que veiem en el pla i el fora de camp, terme utilitzat per referir-nos a tot allò que està fora dels límits de l'enquadrament. En el cinema, no només utilitza l'espai dins del pla, sinó que contempla tot allò que passa al voltant i l'espectador no veu.

En muntar els diversos fragments de pel·lícula que componen una escena es crea un espai i un ambient nous. Aconseguir la coherència espacial depèn del muntatge i la continuïtat.

Es consideren dos tipus d'espai³³:

1. Geogràfic. S'utilitza per situar l'acció en qualsevol punt físic d'una geografia real o inventada.
2. Dramàtic. On es desenvolupen les accions. S'utilitza per localitzar i ambientar la psicologia dels personatges i situacions. És un recurs molt usat per subratllar idees o sentiments.

3.1.4 Estructura dramàtica

L'estructura dramàtica clàssica està dividida en tres actes i prové de la tragèdia grega. És Aristòtil qui, al llibre Poètica, assenta les bases de com ha de transcórrer una representació teatral a partir d'un plantejament (primer acte), un nus (segon acte) i un desenllaç (tercer acte). L'estructura es trasllada a la novel·la i a gairebé tots els gèneres literaris fins a arribar a donar forma al relat cinematogràfic. La seva finalitat és, per una banda, aconseguir captar l'interès de l'espectador, i per l'altra, assegurar que aquest no es perdi en el seguiment de la trama³⁴:

1. Primer acte: la presentació. Durant el primer acte, es fa una presentació dels personatges principals, el seu entorn, els objectius que persegueixen, les seves necessitats i la relació amb altres personatges secundaris, s'obren subtrames que donen suport a la trama principal. Al final del primer acte, passa alguna cosa que canvia la situació dels protagonistes: punt de gir. El punt de gir modifica l'acció del personatge i la direcció de la trama.

³³ Velduque, M. J. (2011). Historia del Cine II: lenguaje fílmico Articulación del lenguaje cinematográfico. La estructura narrativa de un film. Formas de articulación entre planos. Tipos de montaje. *Revista de Claseshistoria*, 6, 3. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5169173>

³⁴ Racionero, A., & Sellés, M. (2008). *El lenguaje cinematográfico. El documental* (1a ed.). Barcelona: UOC.

2. Segon acte: la peripècia. En el segon acte es desenvolupen les accions plantejades anteriorment, es presenta un conflicte que arriba al clímax. Un segon punt de gir al final de l'acte fa que es compliqui encara més la situació, la tensió dramàtica augmenta i intenta mantenir l'interès de l'espectador.
3. Tercer acte: la resolució. En el tercer acte s'aconsegueix el moment més intens de la trama: clímax. El protagonista es veu embolicat en el moment de major conflicte, en el que ha de prendre les decisions definitives que el porten a un desenllaç o un altre. Si queden històries secundàries no resoltes, és en aquest acte on culminen.

3.2 TRETS ESTILÍSTICS I FORMALS

En aquest apartat descrivim les característiques formals i estètiques del llenguatge cinematogràfic. És a dir, tot allò visual i sonor que constitueix la forma fílmica.

3.2.1 Enquadrament

És la composició en el contingut de la imatge. L'enquadrament selecciona aquells elements de la realitat que es capten per l'objectiu de la càmera i projecten en la pantalla una imatge coherent de la realitat dotada d'un significat específic.

Amb l'enquadrament es pot expressar una idea o transmetre un contingut simbòlic a través de certs recursos³⁵

1. Excloure selectivament elements del quadre.
2. Mostrar detalls significatius o de valor simbòlic.
3. Organitzar de manera artificial o arbitrària els elements del quadre.
4. Modificar la inclinació de la perspectiva d'observació.
5. Situar els elements a diferent profunditat dins del quadre.

3.2.2 Pla

És la porció de la realitat que és captada per l'objectiu de la càmera en una sola presa. La grandària del pla s'utilitza per accentuar el contingut dramàtic o narratiu dins del film. Existeixen tres grandàries bàsiques de pla:

1. Pla general. És una presa oberta que presenta al personatge

³⁵ Serra, J. P. (n.d.). *La narración en el cine clásico: una guía para la existencia*. Recuperat de https://www.academia.edu/1825008/La_narración_en_el_cine_clásico_una_guía_para_la_existencia

complet dins del seu entorn dotant d'un significat específic la relació personatge-entorn.

2. Pla conjunt. Emmarca diferents personatges de cos sencer.
3. Pla sencer. Mostra complet el cos del personatge ometent detalls de l'entorn i permet a l'espectador centrar-se en la seva acció.
4. Pla mig. Mostra als personatges de la cintura al cap. Utilitzat per a diàlegs de poca intensitat dramàtica.
5. Pla americà. Presa al personatge des de sota de la cintura fins al cap. Aquest pla s'origina en les seqüències de duel pròpies del western, ja que permet veure als pistolers manipular les seves armes penjades a la cintura.
6. Primer pla. Mostra al personatge del cap fins a les espatlles per accentuar el grau d'intimitat de la qual participa l'espectador. Permet accentuar el contingut psicològic dins de la narració. Quan el pla es tanca en el rostre del personatge es denomina primeríssim primer pla.

3.2.3 Angulació

Es refereix a la posició que es col·loca la càmera respecte el personatge. S'aconsegueix un efecte psicològic o narratiu originat per la perspectiva resultant. Els més usuals són els següents:

1. Normal. L'angle de la càmera és paral·lel a terra.
2. Picat. La càmera se situa per sobre de l'objecte o subjecte mostrat, de manera que aquest es veu des de dalt. Té com a resultat l'empetitiment físic i moral del personatge davant el context o altres instàncies narratives.
3. Zenital. La càmera se situa completament per sobre del personatge, en un angle també perpendicular.
4. Contrapicat. Presa des de baix del subjecte o objecte. Genera la il·lusió de grandesa, de superioritat física o exaltació moral del personatge.
5. Nadir. La càmera se situa completament per sota del personatge, en un angle perpendicular a terra.
6. Pla detall. Presa tancada, centrada en un objecte que ressalta al màxim el seu potencial expressiu.

3.2.4 Moviments de càmera

Juntament amb l'enquadrament és el principal element narratiu del llenguatge cinematogràfic. Marcel Martin (1995) distingeix set funcions expressives del moviment de càmera:

1. Acompanyament dels personatges.
2. Il·lusió de moviment d'un objecte estàtic.
3. Descripció o descobriment gradual de l'espai en què passa una acció.
4. Definició de les relacions espacials i dramàtiques entre els personatges.
5. Relleu dramàtic d'un personatge o un objecte.
6. Expressió de la perspectiva subjectiva d'un personatge.
7. Expressió de la tensió psicològica d'un personatge.

L'assoliment d'aquestes funcions es dona mitjançant tres classes de moviments de càmera³⁶:

1. Travelling. La càmera es desplaça mantenint el seu eix òptic i el seu angle de presa. Aquest moviment s'aconsegueix manipulant la càmera manualment o amb ajuda d'una plataforma encastada a un carro amb carrils (dolly). Existeixen quatre tipus de travelling:
 - a. Horitzontal. La càmera es mou seguint una trajectòria horitzontal. Permet l'acompanyament del personatge així com la descripció d'un espai físic desplaçant-se sobre el mateix.
 - b. Vertical. La càmera encastada en una grua es mou de dalt a baix o de baix a dalt acompanyant al personatge o descrivint el context de l'acció desplaçant-se sobre ell.
 - c. Frontal. La càmera s'aproxima al seu objectiu. Aquest moviment permet l'accentuació dramàtica d'un personatge, d'un objecte (quan s'aproxima a ells) o l'expressió de la perspectiva subjectiva (l'atenció del personatge se centra sobre un altre personatge o sobre un objecte).
 - d. Posterior. La càmera s'allunya del seu objectiu. Pot utilitzar-se amb finalitats dramàtiques per disminuir al personatge enfront del context o amb finalitats narratives per expressar llunyania.
2. Panoràmica. La càmera gira sobre el seu propi eix sense desplaçar-se fent un recorregut ja sigui horitzontal o vertical. Amb finalitats narratives, la càmera pren la perspectiva subjectiva d'un personatge que recorre amb la seva vista un espai sense desplaçar-se sobre ell (genera la il·lusió d'estar girant el cap).
3. Trajectòria. La càmera segueix la trajectòria d'un personatge o situació

³⁶ Serra, J. P. (n.d.). *La narración en el cine clásico: una guía para la existencia*. Recuperat de https://www.academia.edu/1825008/La_narración_en_el_cine_clásico_una_guía_para_la_existencia

mitjançant la combinació del travelling horitzontal, el vertical i la panoràmica. La seva utilització té finalitats eminentment narratives.

3.2.5 Punts de vista

Es refereix a com l'espectador viu l'obra audiovisual. El punt de vista de tercera persona és la forma de filmació més tradicional. Aconseguix immediatament un efecte de distanciament, allunyant a l'espectador del que succeeix en la pantalla. L'audiència, en aquest cas, és un observador testimoni capaç d'introduir-se en les situacions més íntimes dels personatges sense el molest sentiment d'estar ficant-se on no el demanen.

Amb l'ús de la primera persona al cinema, no obstant això, ja no podem sentir-nos aliens a la situació que es viu. És un altre tipus de voierisme en el qual veiem, escoltem i fins i tot sentim les experiències d'una altra persona³⁷: Objectiu. La càmera està lluny o a prop, però sempre a l'exterior, mai als ulls dels personatges.

1. Subjectiu. La càmera està als ulls del personatge.
2. Fals subjectiu. La càmera està als ulls del personatge però mai l'arribem a veure, de manera que es converteix en una presència que espia als personatges. Aquest punt de vista genera tensió i incomoditat, pel que s'utilitza molt en els gèneres de terror i thriller.
3. Expressiu. En aquest cas la càmera, partint d'una posició objectiva, es desplaça per mostrar-nos alguna cosa important de la història. No es tracta de la mirada d'un personatge que es desplaça, sinó de la càmera guiada pel director que ens vol informar d'alguna cosa important. Està associat a la manipulació de les emocions dels espectadors.
4. Irreal. La càmera està col·locada a qualsevol lloc aliè al punt de vista humà.

3.2.6 Fotografia

La fotografia és l'encarregada de pintar la llum sobre el pla. Sense cap mena de dubte, la il·luminació o direcció de fotografia és un dels elements primordials del cine. Si no hi ha llum, no hi ha imatge. Depenent del tipus de llum, es poden modificar clarament les sensacions de l'espectador.

Hi ha quatre tipus de fotografia o il·luminació³⁸:

³⁷ Racionero, A., & Sellés, M. (2008). *El lenguaje cinematográfico. El documental* (1a ed.). Barcelona: UOC.

³⁸ Racionero, A., & Sellés, M. (2008). *El lenguaje cinematográfico. El documental* (1a ed.). Barcelona: UOC.

1. Plana o d'estudi. Il·luminació dels personatges i l'espai d'una forma homogènia, sobretot el rostre dels personatges. La sensació d'aquest tipus de llum és bastant falsa.
2. Expressionista. Influenciada pel moviment pictòric expressionista, es caracteritza perquè la llum bascula del blanc al negre, és molt dura en el contrast i fuig de la gamma intermèdia de grisos. El més important d'aquesta fotografia és que il·lumina puntualment, donant molta importància a l'espai del pla que rep la llum i deixant a la foscor la resta.
3. Naturalista. És la tècnica més difícil d'il·luminar, ja que intenta no manipular la llum, deixant-la tal com és en la realitat. Aquest tipus de llum dóna molta potència al retrat d'un personatge i ens permet entrar a la seva psicologia.
4. Colorista. Es tracta de potenciar els colors mitjançant filtres de color situat sobre els focus. És una tècnica molt adequada per films de fantasia i ciència ficció. El color sempre aporta un sentit alegre i vistós que es tendeix a associar amb el pop.

La fotografia pot, a més, ser realitzada atenent una intenció determinada pel realitzador de tal forma que sigui només un vehicle per a la presentació de la narració o un element compositiu del significat general de l'obra cinematogràfica. En aquest sentit es poden destacar tres tipus de cinematografia³⁹:

1. Fotografia preciosista. Aquella que privilegia els elements estètics buscant generar atmosferes plenes d'un sentit harmònic i estilístic que acompanyi a la narració.
2. Fotografia simbòlica o psicològica. Aquella que per mitjà de filtres o el maneig de la temperatura del color (o fins i tot amb l'ús de la pel·lícula en blanc i negre) aportí un to psicològic o simbòlic específic a la totalitat del film.
3. Fotografia estrictament narrativa. Aquella que s'ocupa únicament de narrar la història sense involucrar elements estètics o simbòlics particulars.

3.2.7 Muntatge

El muntatge és l'ordenació narrativa i rítmica dels elements objectius del relat. El procés d'escollir, ordenar i empalmar tots els plans rodats segons una

³⁹Serra, J. P. (n.d.). *La narración en el cine clásico: una guía para la existencia*. Recuperat de https://www.academia.edu/1825008/La_narración_en_el_cine_clásico_una_guía_para_la_existencia

idea prèvia i un ritme determinat. L'elecció, el ritme, la mesura van a la cerca de donar-nos una significació. Perquè les imatges individuals poden adquirir un nou significat en unir-se.

El concepte de muntatge sempre haurà d'estar sotmès a una coherència interna que respongui a una certa continuïtat. Però la continuïtat imprescindible per a la il·lusió cinematogràfica és la que se situa en un nivell més superficial: és la continuïtat entre els elements bàsics de la narració cinematogràfica: els plans. Aquesta continuïtat formal està definida pel que anomenem ràcords, que són les articulacions entre aquests fragments cinematogràfics i de pel·lícula⁴⁰.

Trobem dues classes de muntatge:

1. Intern. Tipus d'edició que no requereix de l'acció o la manipulació del metratge per part de l'editor o muntador. Aquest muntatge passa naturalment dins del plànol, a causa de la posada en escena, la col·locació de la càmera i el seu moviment, conformats tots ells pel director.
2. Extern. Juxtaposició dels diversos plans. D'uns fragments de la pel·lícula rodats, es seleccionen els fotogrames que componen plans més aconseguits en funció de tota la seqüència i de tot el film, i els ordenem en la mesura i situació convenientes.

Existeixen diferents tipus de muntatge d'acord amb la forma com s'encadenen els elements narratius:

1. Muntatge lineal. És la conjunció de plans, escenes i seqüències en un ordre lògic i cronològic de tal manera que es descriu una acció o situació de forma lineal.
2. Muntatge invertit. És aquell en el qual la presentació dels esdeveniments s'altera passant lliurement d'un temps i lloc determinat a un altre sense respectar l'ordre lògic o cronològic dels esdeveniments. El criteri d'ordenació dels moments narratius obeeix a la tonalitat dramàtica o al significat psicològic, simbòlic o ideològic que es busca representar.
3. Muntatge alternat. És la juxtaposició de dues o més accions que tenen lloc de manera simultània dins de la història i que en general s'uneixen en un determinat moment dins de la narració.
4. Muntatge paral·lel. És la presentació alternada de dues o més accions que no ocorren de manera simultània dins de la història però que en ser presentades en forma simultània produeixen un significat

⁴⁰ Atienza, P. (2011). *Teoria i pràctica del muntatge audiovisual*. Barcelona: UOC.

determinat.

En el llenguatge cinematogràfic existeixen figures utilitzades pel muntatge en la construcció estètica del relat. El recurs principal del muntatge l'el·lipsi. L'el·lipsi és l'omissió selectiva d'un element de la narració amb finalitats d'accentuació i intensitat dramàtica. Entre les formes d'el·lipsis destaquen:

1. El·lipsi estructural. Alguns elements de l'acció són omesos per l'ull de la càmera desplaçant-se a altres elements del context amb el propòsit d'augmentar el dramatismes.
2. El·lipsi de contingut. Omissió d'un objecte o situació a causa de l'impacte negatiu, sigui moral o psicològic, que pot generar en l'espectador i que desviaria el sentit del film. L'acció pot substituir-se usant diferents recursos narratius.

La transició és la manera d'aplicar l'el·lipsi entre diverses escenes i s'aplica al moment de l'edició. Les transicions són els encadenaments entre plànols que permeten la construcció del relat. Existeixen quatre tipus bàsics de transicions:

1. Tall. Substitució significativa d'un plànol per un altre. Pot donar-se pel canvi de perspectiva o per desplaçament de l'acció a un altre punt del context.
2. Fossa a negre. La imatge sortint es fon amb un quadre negre amb el qual s'encadenarà la imatge entrant. Sol utilitzar-se aquest recurs per separar les seqüències d'un film.
3. Fossa encadenada. La imatge sortint se sobreposa a la imatge entrant durant uns segons abans d'esvair-se.
4. Cortinetes. Reemplaçament gradual d'un plànol per un altre. Pot donar-se per l'entrada lateral o vertical de la nova imatge o per l'obertura i tancament d'un cercle (iris).

3.2.8 So

El so forma part del discurs visual. És difícil adonar-se de la importància de la presència del so per a la percepció de la imatge perquè avui en dia la imatge sempre va acompanyada del so.

La banda sonora, amb els diàlegs, les músiques, els efectes de soroll ambiental o silenci, no és només un complement a la imatge sinó un element principal que ens ajuda a veure millor la imatge.

Unificar i cohesionar les escenes, fent que el discurs discontinu d'una pel·lícula quedi integrat gràcies a sons o músiques. El so, a més d'aglutinar, també genera ritme.

La banda sonora d'un film està composta, essencialment, per quatre tipus de sons:

1. La paraula. L'ús més freqüent és el diàleg articulat per la presència física d'uns intèrprets que parlen. Però cal no oblidar altres aplicacions com la veu en off, discurs en tercera persona i sense presència del narrador en la imatge que.
2. La música. Amb freqüència apareix com a complement de les imatges, excepte en els musicals o en biografies de compositors on la música és protagonista.
3. Els sorolls. Acompanyen a les imatges fent-les més reals.
4. El silenci. La pausa o l'absència de sons condiciona una determinada situació, amb freqüència d'angoixa. El silenci s'utilitza dramàticament.

Indubtablement, la música és l'element sonor més destacat d'un film. La banda sonora reuneix la possibilitat de complir totes les funcions del so fílmic, des de la creació d'una atmosfera determinada, el leimotiv o l'establiment d'un ritme determinat. Però per damunt de tot, la música incideix amb l'estat d'ànim de l'espectador⁴¹.

La música dins d'un film pot, a més, complir diferents funcions. Es destaquen tres principals.

1. Funció rítmica: la música reemplaça un element sonor real com el soroll d'una locomotora en marxa o el vent que bufa.
2. Funció dramàtica: la música aporta un contrapunt a l'acció dramàtica accentuant la intensitat dels significats suggerits en l'acció.
3. Funció lírica: quan la música dota d'un significat a un objecte o situació que estaria desproveïda d'aquest sentit sense el seu contrapunt musical.

⁴¹ Racionero, A., & Sellés, M. (2008). *El lenguaje cinematográfico. El documental* (1a ed.). Barcelona: UOC.

**4 FARGO,
DE LA PEL·LÍCULA A LA SÈRIE**



Fargo es un estat mental.

Noah Hawley



L'objectiu de l'anàlisi de *Fargo* és estudiar el seu llenguatge narratiu i estilístic tant en la pel·lícula com en la sèrie, trobant punts en comú i diferències que ens ajudin a reflexionar sobre el llenguatge general de les sèries i específicament cinematogràfic.

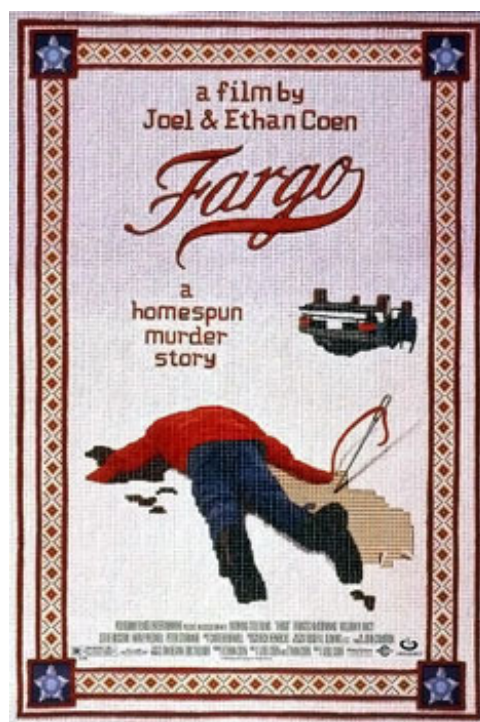
Com es desenvolupa la història i els personatges, com són les imatges i la perspectiva de la càmera (plans, composició, color, il·luminació, ...), quins papers juguen els diàlegs, el silenci i la música, com s'organitza el muntatge, com és l'espai on transcorren els fets, pertanyen a algun gènere i estil; aquests són alguns dels elements que analitzem a continuació.

Però abans cal fer una breu introducció de *Fargo* la pel·lícula i *Fargo* la sèrie.

4.1 FARGO, LA PEL·LÍCULA

Fargo és una pel·lícula nord-americana de l'any 1996 escrita, produïda, dirigida i muntada pels germans Coen. Protagonitzada per Frances McDormand com a cap de policia de Minnesota que investiga els homicidis succeïts després que un endeutat venedor d'automòbils (William H. Macy) contracti dos criminals (Steve Buscemi i Peter Stormare) perquè segrestin a la seva esposa i d'aquesta forma obtenir els diners del rescat del seu sogre (Harve Presnell). La pel·lícula se situa dins dels gèneres suspens, policíac, comèdia negra i neo-noir.

S'estrena al Festival de Cannes de 1996, on Joel Coen guanya el premi al millor director i la pel·lícula està nominada a la Palma d'Or. *Fargo* és un èxit tan crític com comercial, rep set candidatures als Premis Óscar, i s'emporta dues estatuetes, la de millor actriu per McDormand i la de millor guió original pels Coen. A més, va aconseguir altres guardons, incloent el Premi BAFTA a la millor direcció. El 1998, l'American Film Institute la nomena una de les cent millors pel·lícules nord-americanes de tots els temps. El 2006, la pel·lícula es considera «cultural, històrica i estèticament significativa» per la Biblioteca del Congrés d'Estats Units i s'inclou per ser preservada en el



Imatge 1. Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*.
[Fotografia].

National Film Registry⁴².

Fargo narra la història d'uns esdeveniments succeïts a Minnesota l'any 1987. L'endeutat venedor d'automòbils Jerry Lundegaard està desesperat per aconseguir diners per construir un aparcament; demana un préstec al banc avalat amb vendes inexistents de vehicles. Però Jerry té un pla: segrestar la seva dona i cobrar el rescat del seu sogre i cap, Wade Gustafson.

El mecànic de la concessionària, Shep Proudfoot, un ex convicte, el posa en contacte amb un vell company criminal, Gaear Grimsrud. Jerry viatja a Fargo (Dakota del Nord), on contracta a Gaear i Carl Showalter amb qui acorda el segrest de la seva esposa Jean. A canvi, aquests reben un cotxe i la meitat del rescat de 80.000 dòlars. Jerry, no obstant això, demana un rescat d'un milió de dòlars al seu sogre milionari.

Jerry li exposa a Wade el seu pla de negoci de l'aparcament de cotxes; Wade accepta invertir-hi. Jerry intenta contactar amb els segrestadors per cancel·lar el pla, però ja és massa tard. Carl i Gaear segresten a Jean, però en la seva fugida són detinguts per un policia que els interroga sobre la falta de matrícula en el seu cotxe. Gaear assassina al policia i a dos testimonis del crim.

L'endemà al matí, la cap de policia de Brainerd, Marge Gunderson, embarassada de set mesos, comença a investigar els homicidis. Les anotacions del policia assassinat i una trucada telefònica a Proudfoot des d'una cabina de la zona, condueixen a Marge a la concessionària de Jerry, on interroga a Jerry i Proudfoot. Segueix la pista dels criminals fins a Minneapolis. Allí, Marge es retroba amb Mike Yanagita, un excompany de classe que intenta seduir-la.

Jerry informa Wade i al seu comptable, Stan Grossman, que els segrestadors han demanat un milió de dòlars i que solament negociaran a través d'ell. Carl, com a conseqüència de les tres morts no planejades, li demana a Jerry tots els diners del rescat (una summa que ell encara creu que són 80.000 dòlars); i el banc li dóna 24 hores a Jerry perquè els retorni el préstec o empenirà conseqüències legals.

Quan arriba el moment del rescat, Wade decideix tractar amb els segrestadors ell mateix. En el lloc acordat per realitzar l'intercanvi, es nega a lliurar-li el maletí amb els diners a Carl si abans no allibera a la seva filla. Carl mata a Wade, agafa el maletí i se'n va. Quan obre el maletí, descobreix que hi ha molts més diners dels que esperava. Agafa 80.000 dòlars per repartir amb Gaear i enterra la resta sota la neu al costat de la carretera, amb la idea de tornar-la a buscar més tard. Quan torna a la cabana, descobreix que Gaear ha matat a Jean. Després d'una agitada discussió per la repartició de béns, Gaear

⁴² Fargo (pel·lícula). *Wikipedia*. Recuperat de [https://es.wikipedia.org/wiki/Fargo_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fargo_(pel%C3%ADcula))

mata també a Carl.

Durant una conversa telefònica amb una amiga en comú, Marge descobreix que l'esposa morta de Yanagita mai va ser la seva esposa i que tampoc està morta, i que Yanagita és el responsable d'una sèrie d'assetjaments anònims. Reflexionant sobre les convincentes mentides de Yanagita, Marge torna al concessionari i interroga novament a Jerry, qui es nega a cooperar. Quan exigeix parlar amb Wade, Jerry té un atac de pànic i abandona el lloc. Després de tornar a Brainerd, Marge condueix fins al municipi de Moose Lake, on reconeix l'automòbil fugat durant la mort del policia. La detectiu troba a Gaear triturant els cossos de Carl i Jane en una trituradora de fusta. Ell intenta escapar, però Marge el dispara en una cama i l'arresta. Mentrestant, la policia de Dakota del Nord troba a Jerry en un motel als voltants de Bismarck, on l'arresten després que intenti escapar per la finestra del lavabo. El balanç final és de set morts, dos detinguts i 920.000 dòlars enterrats sota la neu.

This is a true story.

The events depicted in this film took place in Minnesota in 1987.

At the request of the survivors, the names have been changed.

Out of respect for the dead, the rest has been told exactly as it occurred.

La pel·lícula comença amb aquesta frase que és tota una declaració d'intencions, però sabem que la ni història ni els personatges no són reals. Els esdeveniments absurds que es narren encaixen perfectament amb el cinema dels germans Coen. *Fargo* és la combinació de dos gèneres que els Coen dominen a la perfecció com són el thriller i la comèdia negra. Encara que *Fargo* relati uns fets tràgics, els Coen aprofiten per crear uns personatges tan rocambolescos i hilarants com la història que tracten.

El fet que un home, aprofitant que el seu sogre és ric, encarregui segrestar a la seva dona, per poder obrir un negoci d'un pàrquing amb els diners del rescat que comparteix amb els segrestadors evoca a la comicitat per la seva inversemblança. A més, els segrestadors són uns ineptes que, a part de segrestar a la seva dona a plena llum del dia, maten a un agent de policia i dos testimonis, un fet que entorpeix el pla de manera considerable.

Segons la crítica, l'agent Gunderson que s'encarrega dels assassinats és un dels millors personatges femenins escrits pels directors. Marge Gunderson és una de les policies més carismàtiques i estimades del cinema, una dona senzilla, tranquil·la i agradable amb una gran complicitat amb el seu marit

que malgrat estar molt embarassada no dubta a acceptar el cas, però tampoc s'hi obsessional.

Si Marge és un dels personatges més dolços de la història, Jerry és dels més covards i mentiders. Lundegaard és el desencadenant de la història i còmplice del segrest de la seva dona. També demostra un cert egoisme quan intenta convèncer al seu sogre que el negoci del pàrquing és viable volent-se quedar amb tots els beneficis, cosa que el sogre no accepta.

Les relacions de la gent de poble tenen, en la pel·lícula, una gran importància per entendre als habitants que viuen al petit poble nevad de Minnesota on transcorre gran part de l'acció, un lloc tranquil on mai passa res. Un poble amb gent senzilla com l'agent Marge i altres agents, o els testimonis que interroga la policia.

El paisatge és un personatge més de la història, un lloc completament cobert per la neu, gairebé desèrtic. Roger Deakins, el director de fotografia, aconsegueix atribuir la càrrega al·legòrica i simbòlica que els Coen solen donar als espais naturals de les seves pel·lícules.

Fargo, és una de les pel·lícules més completes i equilibrades dels germans Coen. Un exercici molt estimulants d'autèntic humor negre que forma part de la llista dels imprescindibles d'uns directors referents del cinema independent nord-americà.

4.1.1 El cine dels germans Coen

Joel (1954) i Ethan (1957) Coen són fills d'Edward Coen, professor d'economiques a la Universitat de Minnesota, i de Rena Coen, historiadora d'art. Després d'acabar els seus estudis de secundària al Simon's Rock College de Massachusetts, Joel estudia cinematografia a l'Institut de Cinema i Televisió de Nova York i Ethan, Filosofia a la Universitat de Princeton.

Joel és el primer en involucrar-se en el món del cinema com a muntador de títols de terror com *Lucifer* (1981) de Frank LaLoggia i *The Evil Dead* (1981) de Sam Raimi.

Joel s'estrena com a director amb *Blood Simple* (1984), un film escrit juntament amb el seu germà Ethan, i muntat per ambdós sota el pseudònim de Roderick Jaynes. Ethan també ocupa el lloc de productor, faceta que desenvolupa al llarg de la seva carrera, acreditant-se Joel com a director, tot i que el concepte dels seus films està sempre compartit.

A *Blood Simple*, s'estrenen amb un projecte propi, establint un tribut al cinema negre americà des de la seva personal i extravagant òptica, amb un

enlluernador estil narratiu i un intel·ligent sentit de l'humor. Aquest particular homenatge als gèneres més característics del cinema de Hollywood es constant en tota la seva trajectòria.

El seu segon títol és *Raising Arizona* (1987), una comèdia de to informal deutora del cartoon amb el protagonisme de Nicolas Cage acompanyat d'un altre actor fetitxe dels germans, John Goodman, juntament amb John Turturro. Aquest inicia la seva col·laboració amb els Coen a *Miller's Crossing* (1990), un thriller protagonitzat per Gabriel Byrne. Turturro i Goodman són els principals intèrprets de *Barton Fink* (1991), una de les millors pel·lícules de Joel i Ethan, guardonada al Festival de Cannes amb la Palma d'Or a la millor pel·lícula, millor direcció i millor actor per a John Turturro.

Després de *The Hudsucker Proxy* (1994), un tribut a les comèdies de Frank Capra, els germans Coen aconsegueixen un dels seus grans triomfs amb *Fargo* (1996). Un thriller amb contrapunt de comèdia que rep set nominacions a l'Oscar.

A *The Big Lebowski* (1998), film protagonitzat per Jeff Bridges, fan un mix entre la comèdia excèntrica i el thriller, mentre que en *O Brother, Where Art Thou?* (2000) se serveixen de l'Odissea d'Homer per configurar una pel·lícula on George Clooney guanya el Premi Globus d'Or com a millor actor de comèdia. *The Man Who Wasn't There* (2001), títol postnegre protagonitzat per Billy Bob Thornton i amb la fotografia en blanc i negre de Roger Deakins causa sensació a Cannes, festival que premia de nou la direcció del film. Posteriorment, roden dues comèdies, *Intolerable Cruelty* (2003), un tribut a les comèdies excèntriques de Howard Hawks, i *The Ladykillers* (2004), una nova versió d'un film britànic d'Ealing protagonitzat per Tom Hanks.

El 2007 adapten el llibre de Cormac McCarthy a *No Country for Old Men* i guanyen l'Oscar a la millor pel·lícula, direcció i guió adaptat. El 2008 dirigeixen *Burn After Reading*, una comèdia protagonitzada per Brad Pitt, George Clooney i John Malkovich que retrata un seguit de malentesos entre un instructor de gimnàstica, espies i dades d'Internet.

A continuació, dirigeixen *A Serious Man* (2009), una comèdia basada en la infància dels Coen i rodada amb un baix pressupost.

True Grit (2010) es basa en la novel·la homònima de Charles Portis, protagonitzada per Hailee Steinfeld, Jeff Bridges i Matt Damon, és nominada a deu nominacions dels Òscars i rep una valoració molt positiva de la crítica.

Inside Llewyn Davis (2013) és un retrat sobre l'escena musical de la dècada de 1960 al Greenwich Village de la ciutat de Nova York. La pel·lícula protagonitza Oscar Isaac, Justin Timberlake i Carey Mulligan guanya el Gran Premi en el Festival de Cannes de 2013.

Fargo, una sèrie de televisió inspirada en la seva pel·lícula del mateix nom, es va estrenar el juny de 2014 a FX. Està creada per Noah Hawley i executiva produïda pels germans.

La pel·lícula més recent de Coen és *Hail, César!* (2016), ambientada als 50 narra com el magnats de Hollywood se les ingenien per ocultar les sòrdides aventures de les estrelles⁴³.

A diferència d'altres cineastes, els germans Coen són autors de tots els guions dels seus films. Etahn i Joel posseeixen la capacitat de crear històries que parteixen de plantejaments, en moltes ocasions, poc imaginatius que desborden l'espectador amb girs inesperats, piruetes narratives i humor negre. Abonats a la llei de Murphy, segueixen la màxima de si alguna cosa pot sortir malament, sortirà malament. Empleen l'humor negre per jugar amb les seves creacions i els seus personatges.

Els Coen creen els personatges més estrambòtics i, al mateix temps, carismàtics de la història del cine. Aliens als arquetips, imaginem a una policia embarassada o a un lladre de nens com herois de les seves pel·lícules. Tan sols Tarantino és capaç de jugar a aquesta lliga, encara que el seu univers visual té poc a veure amb el dels Coen.

Els Coen, juntament amb altres il·lusionistes de moviments de càmera i d'enquadraments impossibles de retòrica buida com Brian de Palma, perfeccionen un estil narratiu únic tant efectista com efectiu. Darrera un llarg aprenentatge, iniciat a *Blood Simple*, la cura exquisida de la fotografia acompanyada d'una direcció d'art polida fins a l'extrem, converteixen els seus films en petites joies visuals que parteixen de tòpics i donen un aire nou a tot un gènere.

Els Coen són uns enamorats del cine del cine negre, moltes de les seves pel·lícules neixen emparentades amb històries creades per Hammett o Sandler de meitat del s. XX. No obstant, lluny d'acomodar-se als clixés de l'època, els Coen narren les seves històries contextualitzant-les al s.XXI.

Els dos de Mineapolis encarnen a la perfecció l'esperit del cineasta independent. El seu cine, a la vegada renovador i hereu dels clàssics, barreja la bellesa estètica amb el refinament narratiu en una carrera plagada de grans treballs. Alavats tant per la crítica com pel públic, són un referent del cine actual que passaran, juntament amb alguns dels seus personatges, a la història del cinema⁴⁴.

⁴³ Coen brothers. *Wikipedia*. Recuperat de https://en.wikipedia.org/wiki/Coen_brothers

⁴⁴ González, P. (2014) Selección TCM: Hermanos Coen. [Vídeo]

Antonio Weinrichter⁴⁵ descriu el cinema dels germans Coen amb cinc trets característics:

1. Les seves pel·lícules són diferents entre si, encara que mostrin un gust per l'alternança de gèneres, en particular el thriller i la comèdia.
2. Mostren un particular i distintiu sentit de l'humor, que es prolonga en les explicacions (o la seva absència) que donen de les seves pel·lícules a les entrevistes. Aquest humor és elaborat fins a l'autoconscient en el visual [...] però aconsegueix el seu cim en el tractament dels diàlegs ximpls i amb tendència per l'absurd.
3. L'acció de les seves pel·lícules pateix un procés de dilatació temporal, la qual cosa els permet desenvolupar els seus jocs amb l'argument.
4. Tendeixen a presentar personatges curts de gambals atrapats per la seva situació, la qual cosa suscita la sospita que els Coen utilitzen a les seves criatures, col·locant-se per sobre d'elles, només per compondre les seves històries excèntriques.
5. Finalment, i amb la possible excepció del seu primer film, la seva obra obvia qualsevol referent realista.

⁴⁵ Weinrichter, A. (1996). *Fargo*. Cine negro con paisaje rural. *Dirigido por*, (246), 26-29.

4.1.2 Anàlisi

Estilística descriptiva

Títol	Fargo (1996)
País	EUA / Regne Unit
Direcció	Joel Coen i Ethan Coen
Protagonistes	Frances McDormand, William H. Macy, Steve Buscemi, Peter Stormare, Harve Presnell
Producció	Ethan Coen
Guió	Joel Coen i Ethan Coen
Música	Carter Burwell
Muntatge	Joel Coen i Ethan Coen
Direcció artística	Roger Deakins
Producció executiva	Margaret Hayes, Gilly Ruben
Productora	PolyGram Filmed Entertainment i Working Title Film
Distribuïdora	Gramercy Pictures
So	Dolby SR
Color	Color
Relació d'aspecte	1.85:1
Càmera	Arriflex 35 BL4, Zeiss Standard Speed Lenses
Longitud de la pel·lícula	2.732 m
Format del negatiu	35 mm (Eastman EXR 200T 5293)
Òptiques	32mm i 40mm
Procés cinematogràfic	Esfèric
Format imprès	35 mm

Roger Deakins, director de fotografia, és un dels responsables directes de l'estil visual de *Fargo*. Aquest inicia la seva carrera dirigint documentals i convenç als germans Coen per utilitzar lents més llargues al que estan acostumats (32mm i 40mm), deixant la càmera més allunyada de l'escena i mostrant-la de forma impersonal i objectiva per desdramatitzar els esdeveniments. Les escenes del paisatge minimalista freqüen l'abstracció.

L'ús natural de la llum de Deakins també és un tret característic de la pel·lícula. Per aquest motiu, la colorimetria de *Fargo* es mou entre els tons blancs i grisosos de la neu i els elements minúsculs (personatges, cotxes) que s'hi mouen.

La llum artificial de les escenes d'interior està pensada a consciència, transcendint el fet funcional per convertir-se en una eina per crear universos

i emocions. Deakins és partidari de l'ús de llums pràctiques, és a dir, utilitza aplics, làmpades i llums reals que integren el set. D'aquesta manera, la versemblança de la il·luminació es veu real als ulls de l'espectador.



Captura 2. Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*. [Fotografia].

Deakins no és amant dels moviments de càmera si no aporten res a la filmació. El director de fotografia sap molt bé quan contenir-se i optar per una planificació més bàsica i austera, i quan desplegar l'artilleria i augmentar l'escala; sent un dels seus forts el magistral ús del gran pla general.



Captura 3 i 4. Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*. [Fotografia].

L'acció de *Fargo* es desenvolupa bàsicament a Minneapolis i Brainerd. *Fargo* només és protagonista en la primera escena on Jerry es reuneix amb Showalter i Grimsrud per iniciar el pla. Durant la pel·lícula també hi ha altres localitzacions com Moose Lake, on hi ha la cabana dels dos delinqüents, i Bismark, on Jerry s'amaga per intentar escapar.

La història segueix una única línia temporal sense salts cap endavant ni cap endarrere. Sí que hi ha escenes que passen al mateix moment però a diferent lloc, seguint igualment un ordre lineal en la narració fàcil de seguir per l'espectador.

Els personatges dels Coen són força plans i simples, sense evolucions ni transformacions. Jerry encarna l'estupidesa humana, Showalter és ambiciós

i impulsiu, Grimsrud és un dolent ordinari, i Marge és una dona corrent que és policia. La narrativa va en contra del clixé de Hollywood del dolent com un professional que ho controla tot. En aquest sentit, la pel·lícula és més propera a la vida que a les convencions del cinema i gèneres. Els personatges de *Fargo* no semblen dissenyats per a grans fets, sinó per a les petites coses ordinàries i mundanes. El personatge més proper d'ocupar la funció d'heroïna, Marge Gunderson, no té un registre diferent dels altres. Marge és l'encarregada d'investigar els crims de Brainerd i caçar als criminals. Aquesta recorre el seu camí sense donar mostres de qualitats o capacitats que la diferenciïn de qualsevol altre ésser humà.

Estilística analítica

La temàtica i alguns trets estilístics divideixen l'espai amb intencions retòriques molt clares. Des del punt de vista formal, la pel·lícula està marcada per un enfocament que pretén l'efecte realista. Al principi de la pel·lícula, se superposa a les primeres imatges el text *"This is a true story. The events depicted in this film took place in Minnesota in 1987. At the request of the survivors, the names have been changed. Out of respect for the dead, the rest has been told exactly as it occurred."*. Aquest enfocament realista de la trama es demostra en aspectes estilístics com la direcció, muntatge i la fotografia. Però és en la dimensió narrativa, especialment en la construcció dels personatges, on es mostra més implacable. La pel·lícula està poblada de personatges que no tenen res de noble o digne d'admiració. Els personatges de la història són persones corrents, són senzilles, víctimes de la seva pròpia ineptitud i incompetència.

La frivolitat característica dels personatges els col·loca en una peculiar relació amb els esdeveniments narratius. Tant els criminals com Marge semblen ser incapaços de viure plenament els fets extraordinaris de la història, connectant-los de forma més directa a l'immediat.

Un exemple d'això és en la primera escena de la pel·lícula, en la qual Jerry Lundegaard queda amb els delinqüents a un bar per planejar el segrest. En la imminència de discutir sobre el pla, el contingut de la conversa acaba sent sobre el retard de Jerry, la confusió amb l'horari de la trobada i el temps perdut dels criminals. Aquesta recurrència en la narrativa d'elements no essencials accentua l'efecte de realisme, ja que mostra la vida dels personatges sense l'eliminació dels temps morts. Per exemple en l'escena que Marge es retroba amb el seu antic company d'escola, Mike Yanagita. L'escena, totalment desvinculada de la trama, passa completa, irrompent al mig les relacions de causa i efecte de la recerca de Marge. Podem afirmar que els personatges

tenen una simple funció descriptiva que ajuda a avançar la història. Hi ha una escena que crida l'atenció pel seu alt nivell simbòlic. En el pla podem veure a Jerry a través de la finestra on hi ha un estor de lames verticals. Sembla que Jerry estigui emmarcat per barrots, una picada d'ullet al final de la pel·lícula on la policia acaba detenint-lo.



Captura 5. Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*. [Fotografia].

El paisatge, a més d'una funció simbòlica relacionada amb el caràcter dels personatges, té una clara funció decorativa que s'enllaça amb una funció d'identitat de marca. La neu i el fred són dos elements que prenen part de la història, els Coen i Deakins s'arrisquen a donar aquest estil visual a la pel·lícula que acaba sent un referent cinematogràfic.

Estilística històrica

Fargo dels Coen forma part del moviment cinematogràfic independent americà dels anys 90. Una sèrie de directors canvien el concepte cinematogràfic, realitzant un cinema més atrevit, que trenca amb les normes establertes i es permet el luxe de jugar amb el llenguatge del cine, amb els gèneres i amb la linealitat del temps a la recerca de nous efectes expressius.

Aquesta parella de realitzadors du a terme una admirable dissecció de les tipologies més ridícules de l'Amèrica profunda i dels estereotips habituals del cinema de gènere, per mitjà d'un diàleg continu amb l'època del Hollywood daurat. Cansats del clixé mitificador que les grans produccions imposen deliberadament a policies i lladres una escala humana en el guió de *Fargo*. Assassins barroers i un xèrif embarassada donen un to fresc molt crític en el qual la majoria dels americans no reconeix.

4.2 FARGO, LA SÈRIE

Fargo és una sèrie de televisió nord-americana de gènere policíac amb notes d'humor negre, creada i escrita per Noah Hawley. Transcorre en el mateix univers que l'aclamada pel·lícula del mateix nom, realitzada el 1996 pels germans Coen. La primera temporada es va estrenar a Estats Units el 15 d'abril de 2014, al canal FX. La segona temporada es va estrenar el 12 d'octubre de 2015. La tercera temporada es va estrenar el 19 d'abril de 2017⁴⁶. Cada temporada consta de 10 capítols i les trames no tenen relació entre sí. *Fargo* és una sèrie antològica, és a dir, cada temporada es conclou i funciona com a unitat independent.



Imatge 6. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

La primera temporada (com les altres dues posteriors) és un llarg homenatge

a la pel·lícula dels germans Coen. Igual que el film, cada capítol s'obre amb la frase que la història relatada està basat en fets reals. Mentre que en la pel·lícula, els Coen empen aquesta estratagema per causar un ambient de brutalitat i a la vegada d'humor, la sèrie transmet nostàlgia pel film i un punt de comicitat diferent però igualment efectiu.

Per una banda, Hawley aconsegueix transmetre una història i uns personatges força fidels a l'estil dels Coen. Però, per una altra banda, la sèrie té una identitat pròpia suficientment autònoma. Encara que la història és bastant similar a la pel·lícula en el primer episodi "The Crocodile's Dilemma", a partir del segon capítol divergeix. Partint d'uns fonaments sòlids amb aquest espectacular primer capítol, la sèrie s'atreveix a prendre el seu propi rumb. Manté la coherència i flueix com a natural continuació de la introducció proposada.

La primera temporada de la sèrie d'antologia policíaca de comèdia negra *Fargo* es va estrenar el 15 d'abril de 2014 a la cadena FX. Protagonitzada per Billy Bob Thornton, Allison Tolman, Colin Hanks i Martin Freeman, la temporada té deu episodis i la seva transmissió finalitza el 17 de juny de 2014.

⁴⁶ Fargo (serie de televisión). *Wikipedia*. Recuperat de [https://es.wikipedia.org/wiki/Fargo_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fargo_(serie_de_televisi%C3%B3n))

Ambientada al gener de 2006, la sèrie comença quan, després d'un accident automobilístic, l'assassí a sou Lorne Malvo arriba a un hospital al poble de Bemidji, Minnesota, on influència a un amable venedor d'assegurances d'aquesta localitat, Lester Nygaard. Aquesta trobada inicia una sèrie d'assassinats a la ciutat. Mentrestant, els oficials de policia Molly Solverson i Gus Grimly de Duluth (Minnesota) intenten resoldre diversos crims per tot l'estat que creuen que poden estar relacionats amb Malvo i Nygaard.

La filmació de la temporada començar a Calgary (Canadà) a finals de 2013 i va finalitzar al 2014. La primera temporada rep elogis pel seu guió, direcció i actuacions de Thornton, Tolman, Hanks i Freeman. La sèrie guanya el Primetime Emmy a la millor minisèrie, a més dels premis a la millor direcció i millor càsting, i és nominada en altres quinze categories. Rep cinc candidatures per als Premis Globus d'Or, guanyant els premis a la millor minisèrie i al millor actor de minisèrie per l'actuació de Thornton com Malvo⁴⁷.

Episodi 1: *The Crocodile's Dilemma*

El gener de 2006 Lorne Malvo atropella un cérvol en una carretera rural als afores de Bemidji, Minnesota. Un home seminu surt del maleter i s'escapa cap al bosc. Al poble, Lester Nygaard es troba amb Sam Hess, un excompany de secundària, que l'intimida i accidentalment fa que es trenqui el nas. A l'hospital, Nygaard coneix a Malvo, qui ha rebut ferides lleus en el xoc. Nygaard explica a Malvo l'incident amb Hess i aquest li suggereix matar-lo, una idea que Nygaard ni aprova ni desaprova. Poc després Malvo mata a Hess, dient-li a Nygaard que mai li dóna un no per resposta. Mentrestant, el cap de policia Vern Thurman i l'oficial Molly Solverson investiguen l'accident automobilístic i troben el cos congelat de l'home mig nu; també investiguen l'assassinat de Hess i se'ls informa que algú havia sentit a Nygaard parlant amb Malvo sobre Hess. Thurman arriba a casa de Nygaard per interrogar-ho, just en el moment que Nygaard acaba de matar a la seva esposa, Pearl, en un atac d'ira. Malvo, a qui Nygaard truca perquè l'ajudi, arriba a la casa i dispara a Thurman, que havia demanat reforços per ràdio després de trobar el cos de Pearl. Malvo desapareix i Lester, intencionalment, es colpeja per quedar inconscient i que els assassinats semblin producte d'un intent de robator. Posteriorment, a Duluth, l'oficial Gus Grimly deté a Malvo per excés de velocitat. Malvo li presenta a Grimly dues opcions: enfrontar-se al problema (i morir) o permetre-li marxar (i viure). Malvo continua el seu camí mentre que Grimly, confós, no reporta l'incident.

⁴⁷ Annexo: Primera temporada de Fargo. *Wikipedia*. Recuperat de https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Primera_temporada_de_Fargo

Episodi 2: *The Rooster Prince*

Mr. Numbers i Mr. Wrench arriben a Bemidji a la recerca de l'assassí de Hess. Max Gold, l'advocat de Hess, els envia a un club de striptease amb la descripció de Malvo. Després de capturar a l'home equivocac, Mr. Numbers i Mr. Wrench el llencen dins d'un forat en el gel. Al mateix temps Bill Oswalt és nomenat el nou cap de policia i immediatament té diferències amb l'oficial Solverson pel que fa als sospitosos. Ella creu que Nygaard està relacionat amb el conductor de l'accident automobilístic i amb els assassinats de Sam Hess, Pearl Nygaard i Thruman. Oswalt creu que el responsable és un rodamón. A Duluth, Stavros Milos, el «rei del supermercat» de Minnesota, contracta a Malvo per descobrir qui li està fent xantatge. Les notícies sobre els assassinats en Bemidji arriben al departament de policia de Duluth i l'oficial Grimly s'adona que l'automòbil que va detenir podria estar vinculat.

Episodi 3: *A Muddy Road*

S'informa a l'oficial Solverson que l'home congelat trobat al bosc havia estat segrestat a la ciutat de Saint Paul, probablement a causa de deutes relacionats amb les apostes. Una imatge presa per les càmeres de seguretat mostra la cara borrosa del segrestador. Quan Nygaard visita a Gina Hess, la vídua de Sam, per realitzar els tràmits de l'assegurança de vida de Sam, Mr. Numbers i Mr. Wrench són fora de la casa de Hess observant. Més tard entren a l'oficina de Nygaard i l'intimiden per mirar d'aconseguir informació, però marxen quan inesperadament arriba Solverson. Aquesta ensenya a Nygaard la foto de Malvo, la reacció d'ell en veure'l la fa sospitar. Mentrestant, Malvo informa Chumph, l'instructor de fitness de la senyora Milos, que sap que ell és l'extorsionador. Malvo inicia el pla de xantatge i comença a explotar les fortes creences religioses de Milos. Mata el gos de Milos, reemplaça la seva medicació per al dolor per Adderall i saboteja el sistema de canonades de casa seva, fent que surti sang de porc de la dutxa. L'oficial Grimly, finalment, confessa al seu tinent que va deixar anar a Malvo i visita el departament de policia de Bemidji per parlar amb Solverson sobre els assassinats.

Episodi 4: *Eating the Blame*

El 1987 l'automòbil de la família Milos es queda sense combustible enmig d'una carretera deserta i nevada. Molt endeutat, Stavros Milos resa demanant ajuda. Quan surt del cotxe troba un maletí ple de diners enterrats a la neu.

Dinou anys més tard, Chumph inspecciona les canonades de casa de Milos i conclou que tot està bé però esmenta que el brot de la sang li recorda a les deu plagues d'Egipte. L'oficial Grimly troba a Malvo al carrer prop de la casa de Milos i l'arresta. Grimly truca a Solverson, qui vol anar a Duluth, però Oswalt no la deixa i hi va ell en el seu lloc. Malvo s'identifica com Frank Peterson, un pastor luterà de Baudette, i l'evidència convenç a les autoritats que el deixen lliure. Més tard, Malvo i Chumph alliberen centenars de grills en el supermercat de Milos, simulant una plaga de llagostes, per intimidar encara més a Milos. Mentrestant, Mr. Numbers i Mr. Wrench segresten a Nygaard, però aquest aconsegueix escapar. Fugint, Nygaard es troba amb un oficial de policia i el colpeja perquè l'arresti i, així quedar fora de perill a la comissaria. Mr. Numbers i Mr. Wrench simulen una baralla en un bar, també perquè els arrestin i així comparteixin cella amb Nygaard.

Episodi 5: *The Six Ungraspables*

A la comissaria, Mr. Numbers i Mr. Wrench obliguen a Nygaard que els doni el nom de Malvo. Són alliberats, però Nygaard és portat a l'hospital amb una greu infecció. Un perdigó d'escopeta es va incrustar a la seva mà el dia que Thruman va ser assassinat. Nygaard havia estat ocultant la ferida, perquè és la prova que va ser a la mateixa habitació on Thruman va ser assassinat. Amb aquesta nova evidència, Solverson convenç al cap Oswalt que els incidents estan relacionats. Amb Milos a punt de pagar els diners del xantatge, Malvo tanca tota la nit a Chumph al rebost de la seva cuina per evitar que arruïni el pla. Després de portar a Milos a casa seva, Malvo veu a Grimly aparcant a prop i el segueix fins a casa. Fora, un veí de Grimly s'enfronta a Malvo, qui abans d'anar-se'n l'amenaça.

Episodi 6: *Buridan's Ass*

Malvo mana a Chumph que truqui a Milos, per lliurar els diners. A continuació, Malvo colpeja a Chumph i el lliga amb cinta d'embalar a una màquina d'exercici juntament amb una escopeta que comença a disparar aleatòriament cap a l'exterior. Malvo marxa abans que la policia arribi al lloc i mati a Chumph. A Duluth, Solverson i Grimly estan parlant sobre els recents assassinats quan senten trets. Arriben a l'escena i troben un accident de cotxes que Mr. Numbers i Mr. Wrench havien efectuat per atrapar a Malvo. Es produeix un tiroteig enmig d'una tempesta de neu. Malvo para una emboscada a Mr. Numbers, obligant-lo a revelar qui els va contractar per matar-lo, després li talla el coll. Solverson i Grimly se separen, Grimly, no veu res a causa de la tempesta i dispara accidentalment a Solverson. Mentrestant, Milos torna al lloc on dinou anys enrere va trobar la bossa amb els diners i enterra els diners del xantatge a la neu. Creu que ara Déu l'ha perdonat per haver agafat els diners, però mentre condueix de tornada, descobreix que el seu guardaespalles i el seu fill, Dmitri, han mort en un estrany accident automobilístic. A Bemidji, Nygaard s'escapoleix de l'hospital i deixa l'arma homicida i una altra evidència incriminatòria a l'armari del seu germà Chazz. També posa una arma descarregada a la motxilla del seu nebot Gordo i torna a l'hospital.

Episodi 7: *Who Shaves the Barber?*

A l'hospital, Grimly està angoixat per haver ferit a Solverson. A l'escola, descobreixen l'arma a la motxilla de Gordo, això fa que la policia inspeccioni la casa de Chazz. Troben l'evidència incriminatòria que Lester havia col·locat en l'armari de Chazz. Nygaard declara que Chazz va matar a Pearl durant una discussió perquè eren amants i que es va ferir la mà quan Chazz va disparar a Thruman, no va dir res perquè temia represàlies per part del seu germà. Alliberen a Nygaard, mentre que s'empresonen a Chazz. Solverson interroga a Mr. Wrench, qui es troba hospitalitzat i sota custòdia policial, i l'informa que Mr. Numbers està mort; Wrench renuncia a cooperar. Mentrestant, eludint la vigilància de dos agents de l'FBI, Malvo protagonitza un tiroteig a Fargo que acaba amb vit-i-dos morts. Nygaard sedueix a la vídua de Hess prometent-li subornar als agents d'assegurances encarregats de tramitar la pòlissa del seu marit, sense dir-li que l'assegurança s'ha cancel·lat per falta de pagament. Una altra vegada a Bemidji, Solverson se sorprèn en saber que Chazz Nygaard ha estat arrestat per assassinat.

Episodi 8: *The Heap*

Després de l'arrest de Chazz Nygaard, Lester consola a la seva cunyada Kitty. Poc després, Lester llença les pertinences de Pearl i comença una nova vida. Gina Hess, acompanyada dels seus fills, irromp a l'oficina de Lester exigint el pagament de l'assegurança de Sam i acusant Lester d'enganyar-la. Mentrestant, Solverson torna a la feina i intenta, sense èxit, reobrir la recerca sobre Lester Nygaard. A l'hospital de Duluth, Malvo mata al guàrdia, li diu a Mr. Wrench que va matar a Mr. Numbers i li dona la clau de les manilles. A Fargo, els agents Pepper i Budge de l'FBI, que estaven de vigilància durant el tiroteig són degradats a treballadors d'arxiu. Un any després, Grimly, treballa com a carter a Bemidji, està casat amb Solverson i esperen un fill. A Las Vegas, Nygaard, que s'ha casat amb Linda (companya de feina seva), rep un premi al venedor de l'any. Al bar de l'hotel, Nygaard veu a Malvo.

Episodi 9: *A Fox, a Rabbit, and a Cabbage*

Nygaard s'enfronta a Malvo en el bar, perseguint-lo a ell i als seus acompanyants fins a l'ascensor, insistint-li que admeti que el coneix. Malvo mata al seu company de feina Burt Canton, a l'esposa d'aquest i a la seva xicota, Jemma. Malvo li diu a Lester que havia estat fent-se passar per un dentista a Kansas City, Missouri, durant sis mesos per assassinar al germà de Canton, qui es troba en un programa de protecció de testimonis. Nygaard colpeja a Malvo al cap amb el premi i marxa cap a la seva habitació de l'hotel. Desperta a Linda i insisteix que agafin immediatament el vol de tornada. L'endemà, després de revisar les càmeres de seguretat de l'hotel, el departament de policia de Las Vegas contacta amb la policia de Bemidji reportant que Nygaard podria ser un testimoni. Solverson entrevista a Lester a la seva casa nova, però ell nega haver vist res. A Fargo, els agents Budge i Pepper responen a una nova pista enviada per Solverson sobre el responsable del tiroteig i viatgen a Bemidji per reunir-se amb ella. Impressionats per l'evidència, ignoren l'ordre d'Oswalt d'abandonar la recerca i elogien el treball de Solverson. Mentre reparteix la correspondència, Grimly reconeix a Malvo conduint un BMW vermell. Malvo para a la cafeteria de Lou per tractar de localitzar a Nygaard. Mentrestant, Lester, intentant escapar, organitza ràpidament un viatge a Acapulco amb Linda. Passen per l'oficina per recollir diners i els passaports, però Nygaard, sospitant que Malvo podria ser a dins, envia a Linda. Des de cotxe, veu com Malvo dispara a Linda en confondre-la amb Lester. Abans d'anar-se'n, Malvo veu el cotxe davant aparcat, però Lester està amagat.

Episodi 10: *Morton's Fork*

Després de la mort de Linda, Lester es dirigeix a la cafeteria de Lou i demana sopar per a dos, fent veure que espera a Linda. Lester fa una trucada anònima a la policia informant que s'han sentit trets. Un cop troben el cos de Linda, interroguen a Nygaard però l'alliberen. Mentrestant, Lou informa Grimly que Malvo podria rondar per Bemidji. Mentre es dirigeix a l'estació de policia per veure a Solverson, Grimly torna a veure el BMW vermell de Malvo. Inspeccionant el lloc, veu a Malvo sortir de la cabana i pujant al cotxe. Al poble, Malvo visita una concessionària per comprar un cotxe. Oswalt informa Solverson que es retirarà i que vol que ella ocupi el lloc de cap de policia. Els agents Pepper i Budge acompanyen a Nygaard a casa seva, ignorant que Malvo els està seguint. Nygaard es nega a deixar-los entrar, així que els agents es queden vigilant a fora. Quan apareix el cotxe a la casa, Pepper i Budge, sospiten

i van a veure què passa. Dins hi ha el venedor del concessionari amb les mans lligades al volant. Malvo els sorprèn per darrere i els mata. Nygaard intenta trucar a emergències, Malvo entra i puja cap al dormitori. Trepitja un parany per a ós que Nygaard ha amagat sota una pila de roba. A continuació, hi ha un tiroteig i Malvo s'amaga a la cabana per curar-se la ferida. Grimly sorprèn Malvo i el dispara mortalment. Més tard, Grimly mostra a Solverson un maletí amb enregistraments de Malvo, incloent-hi una conversa telefònica on Nygaard confessa haver matat a Pearl. Dues setmanes més tard, la policia troba a Nygaard al parc nacional de les Glaceres a Montana, el persegueixen amb motos de neu. Nygaard xoca i comença a córrer sobre gel fi fins que es trenca i s'enfonsa en l'aigua glaçada.

4.2.1 Anàlisi

Estilística descriptiva

Títol	Fargo (2014)
País	EUA
Creador	Noah Hawley
Capítols	1 The Crocodile's Dilemma dirigit per Adam Bernstein (15/04/2014) 2 The Rooster Prince dirigit per Adam Bernstein (22/04/2014) 3 A Muddy Road dirigit per Randall Einhorn (29/04/2014) 4 Eating the Blame dirigit per Randall Einhorn (6/05/2014) 5 The Six Ungraspables dirigit per Colin Bucksey (13/05/2014) 6 Buridan's Ass dirigit per Colin Bucksey (20/05/2014) 7 Who Shaves the Barber? dirigit per Scott Winant (27/05/2014) 8 The Heap dirigit per Scott Winant (3/06/2014) 9 A Fox, a Rabbit, and a Cabbage dirigit per Matt Shakman (10/06/2014) 10 Morton's Folk dirigit per Matt Shakman (17/06/2014)
Protagonistes	Billy Bob Thornton, Allison Tolman, Colin Hanks, Martin Freeman
Producció	Kim Todd, Chad Oakes, Michael Frislev
Guió	Noah Hawley
Música	Jeff Russo
Muntatge	Regis Kimble, Skip Macdonald, Bridget Durnford
Fotografia	Dana Gonzales, Matthew J. Lloyd
Producció executiva	Ethan Coen, Joel Coen, Noah Hawley
Productora	PolyGram Filmed Entertainment i Working Title Film
Distribuïdora	20th Television
So	Dolby digital
Color	Color
Relació d'aspecte	1.78:1 (16x9)
Càmera	Arri Alexa Mini, Arri Alexa, Leica Summilux-C Lenses
Format del negatiu	SxS Pro
Òptiques	21 mm, 29 mm, 40 mm
Procés cinematogràfic	Digital Intermediate (2K) (format màster), ProRes 4:4:4 (1080/23.976p) (format font)
Format imprès	HDTV

La presentació visual i l'estil cinematogràfic de la sèrie es manté al mateix nivell de qualitat i consistència que a la pel·lícula. La directora de fotografia Dana Gonzales explica que era obligatori mantenir les regles visuals del món dels Coen⁴⁸.

Els objectius utilitzats per la gravació de la sèrie són de 21 mm, 29 mm i 40 mm. Els primers plans es realitzen amb els objectius normals de 21 mm o 29 mm. Tot i estar gravada amb dues càmeres, l'objectiu principal és que sigui una producció d'una sola càmera, de manera que es dona el mateix tractament per les dues càmeres. La càmera és força estàtica, només es mou per portar la història cap endavant. S'utilitzen grues i rails, però mai steadycam.

L'enquadrament dels plans és en la seva gran majoria plans generals i plans mitjos. Els personatges es mouen per l'enquadrament lliurement, de manera que l'espectador té una visió global de l'escena. L'ús dels primers plans també es força recurrent a la sèrie, sobretot per remarcar l'estat d'ànim o el caràcter del personatge en qüestió. Cal destacar el pla seqüència (l'únic en tota la sèrie) del capítol 7. Malvo dur a terme una massacre dins d'un edifici, l'escena està rodada en un magnífic pla seqüència des de l'exterior de manera que l'espectador no veu què passa però sí que ho sent. És una manera molt original de resoldre un tiroteig en diferents plantes d'un edifici.



Captura 7 i 8. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

El tipus de llum que s'utilitza en tota la sèrie és llum natural bastant plana. Per això tota la sèrie té aquest color entre blanc i gris platejat: la neu i el cel tapat sense veure el sol directament. La paleta de colors de *Fargo* està en els blancs, grisos i blaus. La fredor dels paisatges es transmet amb el color de les imatges.

Hi ha força contrast entre els plans diürns i nocturns d'interior, ja que als primers s'utilitza la llum natural que entra per les finestres o una il·luminació artificial similiar a la natural, als plans nocturns d'interior s'accentua amb una

⁴⁸ O'Falt, C. (n.d.). The Coen Brothers' Rules: 4 Filmmaking Practices That Give 'Fargo' Its Cinematic Consistency. Recuperat de <http://www.indiewire.com/2017/06/fargo-coen-brothers-rules-cinematographer-dana-gonzales-1201842591/>

il·luminació puntual creant clarobscur i un efecte dramàtic que normalment acompanya els fets narrats en l'escena.



Captura 9 i 10. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

Cal que parlem també del contrast del color vermell sobre el blanc, de la sang sobre la neu. Tot i que la majoria d'assassinats de *Fargo* són a l'interior, el record que té l'espectador de tanta sang i tanta neu durant els deu episodis fa que *Fargo* s'identifiqui amb aquests colors. Aquest recurs emfatitza la lluita entre el bé i el mal que trobem durant tota la història. També, volem destacar el color taronja de l'anorac de Lester. Aquest color en la vestimenta és un tret identificatiu del personatge, fins al punt que Malvo confon a Linda per Lester i la mata.



Captura 11. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

La importància del paisatge és clau pel desenvolupament de la trama, així i tot, podem dir que la majoria d'escenes estan rodades en interior. Els plans generals d'exterior serveixen per situar-nos al punt geogràfic i per donar un respir a l'espectador. Com passa a la pel·lícula, *Fargo* no és on passa realment la història, sinó entre Bemidji i Duluth. *Fargo* apareix en moments puntuals quan entra en escena la màfia relacionada amb Hess i els agents de l'FBI Pepper i Bugde. Durant el capítol 8 la història es trullada a Las Vegas i Kansas City, on Malvo realitza el seu següent encàrrec professional. Aquest capítol

també és important perquè hi ha un salt cap endavant en el temps: ha passat un any des de les morts i la investigació policial. Els canvis en els personatges són evidents: Molly està embarassada de Gus, Lester és un home d'èxit i està casat amb la seva companya de feina, Malvo es fa passar per dentista i viu a Kansas City. El punt de retrobament entre Lester i Malvo és Las Vegas. A part d'aquest flashforward, durant la sèrie, trobem alguns flashbacks que són records de Lester i l'assassinat de la seva dona. Però el més important és el flashback del capítol 4 on s'explica d'on ha tret la fortuna Stavros i punt de connexió amb la pel·lícula: el famós maletí enterrat a la neu per Showalter.

Estilística analítica

Encara que cada capítol consti de plantejament, nus i desenllaç, podem observar la mateixa estructura al llarg de tota la sèrie. Hi ha multiplicitat de trames, però la història principal d'aquesta sèrie antològica té l'estructura clàssica de la narració. Lester coneix a Malvo per a la consulta del metge i a partir d'aquí es desencadena la trama principal: Malvo mata a Hess, Lester mata a la seva dona, Malvo mata a Thruman, Lester s'inventa una quartada per no ser detingut, Molly investiga el cas, les pistes la porten cap a Lester, Lester incrimina el seu germà, Malvo i Lester es retroben a LA, Malvo mata els seus amics a petició de Lester, Lester escapa, Malvo el persegueix fins a Bemidji, Gus mata a Malvo i Lester escapant de la policia cau accidentalment al llac glaçat.

Els plans generals del paisatge són bastant recurrents en tota la sèrie. Aquests plans de la neu tenen diferents funcions dins de l'estil narratiu. Podem trobar la funció descriptiva que simplement ensenya a l'espectador on passa la història. Però també podem considerar que hi ha una funció expressiva i decorativa, a més també d'identitat de marca. Expressiva perquè relacionem el paisatge amb el caràcter de les persones que hi viuen: freds, distants i a vegades poc humans. Decorativa perquè forma part de l'escenografia de *Fargo*. I finalment, d'identitat de marca perquè *Fargo* és paisatge nevat.

Hi ha un element que apareix al llarg dels 10 capítols que té una funció simbòlica. Aquest element és el peix. En la cultura grecoromana el peix és



Captura 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 i 19. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

símbol de canvi i transformació, el canvi i la transformació que viuen alguns dels personatges al llarg de la sèrie.

En l'episodi 4 hi ha una escena que és premonitòria del final de Lester. Mr. Numbers i Mr. Wrench segresten a Lester portant-lo fins al llac, el mateix llac on mort Lester caient a l'aigua. Aquesta escena del capítol 4 té una funció emotiva, ja que deixa veure la por de Lester per la mort i el seu instint de supervivència, el mateix que al capítol deu el durà fins a morir accidentalment. També té una funció simbòlica, el llac és símbol de final. El mateix llac on Molly i el seu pare queden per pescar.

Un altre element carregat de simbolisme és el perdigó que s'incrusta a la mà de Lester el primer capítol. Aquest perdigó disparat per Malvo és una oda a la transformació que pateix el personatge al llarg de la sèrie. El mal s'estén pel seu cos com un virus, com la ferida que li causa el perdigó. Un cop curada la mà, ja no hi ha volta enrere, com si hagués arrelat la llavor de Malvo a Lester.



Captura 20, 21, 22 i 23. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

Estilística històrica

El període de producció de la sèrie de *Fargo* el contextualitzem en la tercera edat daurada de la televisió on hi ha un auge de les sèries de qualitat.

Encara que les millors sèries de televisió tenen un ritme pausat i d'anticlímax, són complexes narrativament: no se sotmeten a les estructures i blocs convencionals, s'allunyen de la multitrama, rebutgen el mecanisme rígid en la relació causa/efecte, s'allunyen de l'estil i de les normes narratives de televisió.

La majoria de les sèries no desafien ni el mitjà ni la comprensió de l'espectador. Els seus capítols són homogenis en durada, segueixen la seqüència prevista per la cadena a la qual pertanyen, creen una ficció amb les regles rígides del melodrama convencional: plantejament, nus, conflicte, aparença de final irresoluble i sobtat gir dramàtic final que arregla la trama, gairebé sempre per a bé. Qüestionen alguns models socials en les seves històries però mai el capitalisme que les sustenta com a producte. I és que en els últims anys, el capital econòmic que es destina per la producció de sèries augmenta considerablement. La inversió monetària va relacionada directament amb la qualitat del producte: es poden contractar actors famosos, director de cine, invertir en efectes especials o en decorats i localitzacions, etc. Les sèries actuals es caracteritzen per ser productes creats amb un estàndard de qualitat elevats, una idiosincràsia particular de l'argument i els personatges i un públic objectiu determinant⁴⁹

4.3 COMPARATIVA NARRATIVA I ESTILÍSTICA

Un cop analitzat cada producte, a continuació reflexionem sobre les semblances i diferències entre la pel·lícula dels Coen i la primera temporada de la sèrie.

4.3.1 Semblances

Noah Hawley té la premissa de crear una sèrie diferent de la pel·lícula, sense utilitzar ni els personatges ni la història, però amb la mateixa atmosfera. No és una adaptació i tampoc una reinterpretació de l'original.

Hawley aconsegueix que la sèrie recordi a la pel·lícula i que l'espectador tingui una sensació similar a la del film.

La sèrie manté trets d'estil essencials, com el gust per l'encadenat i la fosa a blanc, el timbre malenconiós de la música, un ritme pacífic, la majestuositat del paisatge nevat o el gust per la conversa intranscendent, parodiant i reivindicant la grandesa de l'home normal i corrent.

Perquè la sèrie, en el fons, conserva la reflexió moral i social de la seva predecessora. No és només la picada d'ullet o l'estil; és també el nucli, amb aquesta alquímia impossible entre salvatgisme i pantomima. *Fargo* anteposa

⁴⁹ Tous Rovirosa, A. (2008). Temes i trames de la narrativa serialitzada dels Estats Units. Recuperat de <http://hdl.handle.net/10230/13003>

la saviesa antiga, el sentit comú de l'Amèrica profunda, la bondat del poble per sobreviure en comunitat, amb els seus llaços emocionals i les seves complicitats morals. El relat exhibeix un sentit del Bé i del Mal senzill i precís. Per això pot funcionar un estereotip com Bill Oswlat: no és ineficàcia professional, és pura confiança en el gènere humà. El mateix alè de comunitat i valors es deixa veure en l'esforç col·lectiu que tota la família Solverson disposa per erradicar el mal (capítol 9). Tota aquesta partitura moral –optimista sense necessitat de sucre– també sona al film dels Coen. L'esquelet narratiu de la sèrie és pràcticament idèntic, tan sols que 10 hores permeten la possibilitat d'expandir-lo. *Fargo* reivindica l'heroisme de l'home bo, la victòria del Bé, sense palliatius. La quotidianitat del Bé i la seva lluita contra les tenebres. Perquè el Bé venç; la clau està en quantes víctimes deixa el Mal en el seu camí fins a la derrota⁵⁰.

Enfocament realista

“Aquesta és una història real. Els esdeveniments descrits en aquesta pel·lícula van passar a Minnesota l'any 1987. A petició dels supervivents, els noms s'han canviat. Per respecte als morts, la resta s'ha relatat tal com va passar.”

Amb aquest text sobreimprès en pantalla comença la pel·lícula, donant a entendre a l'espectador que és una història verídica i, per tant, legitima els girs de guió totalment surrealistes dels Coen. Amb aquest recurs els cineastes condicionen a l'espectador i fan que s'enfronti a la pel·lícula d'una manera diferent. “Volíem preparar al públic perquè no veiés el film com un thriller normal”, argumenta Joel. “Si el públic creu que alguna cosa està basat en esdeveniments reals, llavors es poden incloure coses que d'una altra manera no acceptarien”⁵¹.

Amb el mateix text comencen tots els capítols de la sèrie, amb l'única diferència que en lloc del 1987 els fets passen el 2006. Noah Hawley utilitza el mateix recurs per jugar amb el realisme de la història.

Cal dir, però que ni l'una ni l'altra està basada en fets reals. Només, existeix un paral·lelisme amb la realitat. És l'escena de la pel·lícula on Grimsrud tritura a Showalter i Jean amb la talladora de fusta⁵².

Hibridació de gèneres: humor negre i violència

La hibridació de gèneres és una peça clau en la producció de sèries actual.

⁵⁰ García Martínez, A. N. (n.d.). Relato filmico frente a relato serial. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/325314410_Relato_filmico_frente_a_relato_serial_pre-print

⁵¹ 'Fargo': la historia real más falsa. (n.d.). Recuperat de <http://www.canaltcm.com/2017/06/08/fargo-la-historia-real-mas-falsa/>

⁵² Viñolo, C. (2015). *Fargo, una historia real* (1a ed.). Barcelona: Quarentena.

Però, el cine dels Coen aquest element característic l'utilitza des dels inicis. *Fargo* es mou entre el thriller, la comèdia negra i el neo-noir.

El thriller provoca en l'espectador una tensió i angoixa psicològica d'allò que els pot arribar a passar als personatges. A més, les intrigues secundàries contraresten el desenvolupament de la principal, seguint pistes falses i amb nombrosos girs inesperats.

En la comèdia negra els personatges no tenen control sobre les seves vides. La falta de poder és la causa principal de la crisi dels protagonistes. L'obsessió per rectificar la seva falta de poder és el motor que impulsa als personatges a aconseguir els seus objectius. Els conflictes evidencien una disfunció que funciona com a burla a les institucions socials, com la família o la religió.

Dins del gènere de la comèdia negra, els personatges sempre pateixen un final tràgic que en general acaba amb la mort (Lester) o mort simbòlica (Jerry perd la llibertat detingut per la policia). Els principals eixos temàtics de la comèdia negra són l'home com a bèstia (Malvo, Grimsrud i Showalter), l'absurd del món i l'omnipotència de la mort (7 morts a la pel·lícula i incomptables morts a la sèrie).

Encara que des del punt de vista formal, *Fargo* no conté gaires elements característics del gènere noir, rescata plenament la representació de la corrupció de les relacions humanes, de la violència i de la crueltat des d'un punt de vista actual (l'anunci de la història real a l'inici). És la ubiqüitat del mal i la impotència davant d'aquest.

Història i personatges

Encara que siguin dues històries completament diferents, trobem elements comuns en les històries com els assassinats a sang freda, premeditats i d'imprevist, els segrestos i els xantatges, les investigacions policials, matrimonis infeliços i parelles enamorades.

Els personatges pobres d'esperit que encarnen persones normals i corrents que trobem a la pel·lícula dels Coen, els podem reconèixer fàcilment a la sèrie. En el cas de l'expansió de la narració original a un format seriat de deu capítols, implica d'una banda, una gamma de personatges secundaris extensa i, per una altra, una reiteració d'elements (l'accent característic de Minneapolis o els diàlegs superflus i absurds) que garanteixen a l'espectador l'experiència de *Fargo* original. Per això, a la sèrie trobem una llarga llista de personatges secundaris força peculiars que ajuden a la construcció de la narració.

Paisatge i música

El paisatge de *Fargo* és una part de la història tan important com els seus

personatges. Els paisatges completament blancs i buits de vida són un element estètic que funciona com a mirall emocional dels personatges que hi transiten. Perquè l'espai determina, obstaculitza, frustra i també afavoreix determinades formes ser, de comportar-se, d'estimar o de no saber viure.

Fargo, tant la pel·lícula com la sèrie, sembla ser, més que un lloc, una sensació. La neu és una metàfora del silenci i la calma. Però, també és un contrapunt de les històries truculentes que s'hi expliquen. Sembla impossible que en els escenaris immensament blancs i plens de pau hi puguin ocórrer uns fets tan macabres. Un lloc on la vida hauria de passar sense més però que, contràriament, incita a la bogeria i la mort.

La música que acompanya aquests paisatges nevats és també un punt important a destacar. Carter Burwell compon un esplèndid tema per la pel·lícula dels Coen, minimalista i majestuosa igual que l'omnipresent blanc dels paisatges. Jeff Russo revisa la banda sonora de Burwell posant-hi el seu segell propi però dins del mateix món orquestral i so malenconiós. El tema principal, tant de la pel·lícula com de la sèrie, comença d'una forma pausada per aconseguir un clímax èpic sense perdre la sensació de tristesa. Els matisos de la cançó tradueixen a la perfecció la narració de la història.

Elements i escenes de connexió

La sèrie de *Fargo* està construïda a través de miralls (a vegades força deformats) del relat original, com si es tractés d'un déjà vu, un univers paral·lel. Molly Solverson és una còpia llunyana de Marge Gunderson, fins al punt Molly apareix embarassada en els últims capítols.



Mr. Wrench i Mr. Numbers evocuen la xerrameca i el mutisme de Showalter i Grimsrud, respectivament; i, per descomptat, Lester Nygaard i Jerry Lundegaard parteixen d'una mateixa ambició patosa i perdedora⁵³.

Noah Hawley és capaç d'aconseguir que tot ens resulti familiar al mateix temps

⁵³ García Martínez, A. N. (n.d.). Relato fílmico frente a relato serial. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/325314410_Relato_filmico_frente_a_relato_serial_pre-print

que li imprimeix veu pròpia al relat i els personatges. Aquest transvasament es nota a l'embolcall: la sonoritat escandinava dels cognoms (Nygaard – Lundegaard, Solverson – Gunderson), la ironia implacable del “basat en fets reals”, les caràtules de presentació i el títol geogràfic on, realment, no discorre la trama.

Però també es mostra en l'interior: la rasqueta miraculosa, el maletí amagat per Showlater a la neu que Stavros desenterra i les escenes gairebé calcades, com el cotxe avançant solitari enmig del paisatge completament blanc, la conversa insulsa al restaurant de Saint Paul entre Molly i la seva amiga, l'obligació de pagar la tarifa del pàrquing, els interrogatoris inútils a testimonis, l'accident de cotxe i el segrestat corrent.



Captura 26 i 28. Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*. [Fotografia]. Captura 27 i 29. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX. [Fotografia].

4.3.2 Diferències

Trama i estructura narrativa complexa

Tot i que la sèrie porta el mateix nom que la pel·lícula, la sèrie no és una continuació o un *spin off* d'aquesta. El repte per a Noah Hawley “consisteix a crear una sèrie que doni la mateixa sensació que l'espectador té en veure la pel·lícula, però sense ser la pel·lícula”. Sembla que Hawley ho aconsegueix amb força èxit.

Hawley crea una història i uns personatges suficientment fidels a l'estil dels Coen com perquè l'espectador senti el mateix univers. D'altra banda, la sèrie

té una identitat pròpia i és suficientment autònoma, sense voler ser un *remake* de la pel·lícula. Encara que la història és bastant similar a la pel·lícula en el primer episodi ("The Crocodile's Dilemma"), a partir del segon capítol divergeix. Partint d'uns fonaments sòlids amb aquest espectacular primer capítol, la sèrie s'atreveix a prendre el seu propi rumb. Manté la coherència i flueix com a natural continuació de la suculenta introducció proposada.

La sèrie i la pel·lícula tenen alguns punts en comú, com alguns objectes o escenes similars, però les històries són completament diferents. Mentre que a la pel·lícula tot gira entorn d'un segrest i un rescat, a la sèrie és un entramat d'històries paral·leles que s'apropen i s'allunyen a través dels personatges.

La història principal de la sèrie són els assassinats de Hess, Vern i Pearl que impliquen a Lester, Malvo, el departament de policia de Bemidji i Duluth i la família del germà de Lester i de Hess. Però a més, també hi ha altres històries paral·leles com el xantatge de Malvo i Chumph a Stavroos Milos; el segrest de Lester per Mr. Numbers i Mr. Wrench o la relació de Lester amb la vídua de Hess per cobrar l'herència.

Personatges

Gràcies a la duració del format serial, els personatges es poden desenvolupar molt més en comparació a les pel·lícules. En el cas de *Fargo* són unes 10 hores aproximadament de la primera temporada enfront dels 98 minuts de la pel·lícula. Els personatges de la pel·lícula són més plans psicològicament parlant que els de la sèrie. En els capítols de *Fargo* podem observar una evolució a la gran major part dels personatges. Aquesta evolució psicològica és molt evident a Lester Nygaard. Clarament aquest personatge recorre totes les etapes del camí de l'heroi.

A continuació establím una relació de personatges de la sèrie que ens poden recordar subtilment als de la pel·lícula:

- **Lester Nygaard vs Jerry Lundegaard.** Nygaard comença la sèrie recordant, en molts aspectes, al personatge Jerry Lundegaard. Lester és una víctima de tot i de tots, encunyat per la por i per la vida plena de fracassos. És un personatge oprimat i indefens. No obstant això, influït per Malvo i el seu lema que "no existeixen regles", Lester deixa aflorar la seva frustració en un acte d'extrema violència matant la seva dona. A partir d'aquest, el personatge comença a canviar de personalitat, tornant-se malvat. La infecció de la mà causada pel perdigó disparat per Malvo és una al·legoria a la transformació de Lester originada per Malvo. Un cop curada la ferida, ja es comença a mostra un Lester maquiavèl·lic i amoral. El canvi de Lester ofereix un

parallelisme interessant quan ho comparem amb els personatges de la pel·lícula. Al començament de la sèrie Lester té un aire al personatge de Jerry Lundegaard (fracassat, oprimat, tímid), Jerry és un colpista, sigui forçant a clients de la concessionària a pagar per extres que no van demanar o tramant un pla per al segrest de la seva esposa. La dimensió de la falta de caràcter de Jerry està restringida per l'enfocament realista de la pel·lícula. És la personificació d'una persona que cau en la temptació; hi ha moments d'excitació i penediment en els seus actes. Lester, per contra, elimina l'opressió i la covardia amb la violència i la manipulació.

- **Molly Solverson vs Marge Gunderson.** Les dues són policies i s'encarreguen d'investigar els fets succeïts. Però a part d'això, la personalitat de l'una i de l'altra no tenen res a veure. Marge sembla un autòmat, fins i tot als moments afectius amb col·legues o amb el marit, en canvi Molly és molt humana i el seu registre emocional està ple de matisos que condicionen a l'espectador a sentir empatia per ella. Molly té motivacions personals per trobar a l'assassí de Vern i els crims de Bemidji. En recórrer el camí de les recerques, Molly canvia molt: d'inexperta i insegura assistent del cap de policia a la mateixa prefectura de la policia de Bemidji. Mentre Marge entra i surt de la pel·lícula sense canviar gens, Molly creix com a policia i persona. En el procés de recerca, Molly es revela molt hàbil en la connexió i interpretació dels fets relacionats a l'assassinat de Vern Thurman, Pearl Nygaard i Sam Hess. Mentre que Marge tracta les pistes en la seva superfície, Molly és intuïtiva i racional. La captura dels criminals succeeix com a resultat dels seus esforços personals, no com una mera coincidència (com és el cas de la pel·lícula).
- **Lorne Malvo vs Showalter i Grimsrud.** Si comparem els criminals de la pel·lícula, Malvo és el contrari de tots dos. Showalter és poc perspicaç, curt i bocamoll; Grimsrud és groller en la manera de ser -i de matar- i salvatge. Malvo és cruel, fred i sofisticat en la forma en què executa els seus crims. En canvi, a la pel·lícula, els criminals treuen les seves armes impulsivament, sense pensar, es deixen endur per l'escalfament del moment. Al llarg dels capítols, Malvo s'allunya cada vegada dels dolents de la pel·lícula, és capaç de portar al personatge Stavros a la bogeria, desfer-se de Don Chump o preparar l'assassinat d'un testimoni protegit per l'FBI fingint un dentista. Malvo és l'exemple de fredor i eficiència irrefrenable.

5 CONCLUSIONS



Durant els últims anys la ficció aconsegueix un equilibri entre art i indústria, entre productes que combinen l'argument, l'estètica i fins i tot l'ètica, assequible per a tot tipus de públics. Les sèries aconsegueixen un alt valor econòmic, una resposta massiva del públic i un alt reconeixement crític, igual que a la millor època del cine de Hollywood.

Les sèries de televisió obtenen una gran rellevància cultural i social, s'arrelen com a continguts amb una profunda legitimació en totes les esferes de la societat. Aquest progressiu ascens cultural de les sèries queda palès en diferents esdeveniments, activitats, iniciatives i comportaments socials, com poden ser la celebració de festivals, l'edició de llibres monogràfics sobre sèries, la creació de revistes dedicades a les sèries, la celebració de congressos i cursos universitaris, etc. Tal com apunta Cascajosa (2016), les sèries ocupen un lloc destacat en la societat gràcies a una combinació de factors, des de socioeconòmics, tecnològics fins a estètics. Quant als primers podem assenyalar la necessitat de les cadenes per cable de crear uns continguts que ajuden a enfortir la seva identitat de marca i popularitzar el canal entre abonats potencials. Pel que fa als factors tecnològics i socials, hi ha l'aparició de nous canals d'exhibició, el sorgiment de les xarxes socials i la seva capacitat comunicativa que propulsen el fenomen fan. Respecte als factors estètics es poden adduir la revaloració dels guionistes com a autors, l'actualització de gèneres, les narracions més complexes i les imatges més cuidades, les noves temàtiques que de vegades transgredeixen el políticament correcte, la inclinació en l'actualitat social...

La popularitat de les sèries és una mostra de la sociabilitat d'uns productes que obtenen uns alts criteris de qualitat i sofisticació i que en moltes ocasions no tenen gaire a veure amb la televisió i sí amb una cuidada renovació de models burgesos cinematogràfics, literaris i teatrals anteriors que sobreviuen gràcies a la rendibilitat econòmica que els proporciona un sistema estèticament conservador.

Precisament, al llarg d'aquest treball fem un estudi del llenguatge cinematogràfic a les sèries de televisió. I és que actualment les sèries tenen més en comú amb el llenguatge del cine que amb el pròpiament utilitzat per la televisió. Sembla que la televisió, com aparell, és un dels pocs punts que comparteixen amb aquest mitjà. L'extraordinari canvi estilístic de les ficcions seriades abasta les diferents formes d'organització del discurs, utilitzant plans, angulacions, moviments de càmera, muntatges paral·lels i altres recursos que inicien els pioners Griffith i Lumiere. Les narratives resulten atractives i

populars. El seu potencial semàntic és considerable donada la seva audàcia en el tractament temàtic, la construcció de personatges complexos, l'assimilació de múltiples llenguatges i la intertextualitat. L'espectre de resposta s'amplia si tenim en compte l'expansió dels relats que genera el creixent fenomen transmèdia.

La característica que fa únic a aquest tipus de narrativa és la possibilitat estructural del relat dilatat i entregat per lliuraments. La televisió permet, per la seva pròpia naturalesa, un relat amb la possibilitat de desenvolupar-se extensament en el temps, la qual cosa proporciona una densitat argumental inexplorada en el cinema.

En el nostre treball, analitzem el cas de *Fargo* per estudiar el llenguatge seriat i cinematogràfic. Podem dir que la sèrie de *Fargo* és una barreja de *remake* i extensió del *Fargo* dels Coen. Noah Hawley, el creador de la sèrie, és conscient de la necessària seducció i picada d'ullet a l'audiència que ja coneix l'original. Hawley articula un equilibri entre memòria i novetat, s'apodera de l'ànima coeniana creant un producte paral·lel. El plaer per la familiaritat no arriba a l'extrem d'alienar aquells espectadors que descobreixen la història per primera vegada. Trobem moltíssims elements comuns entre la pel·lícula i la sèrie, moltes més semblances que diferències. Realment són històries diferents però l'univers visual i els trets representatius més característics són força coincidents.

Però cal apuntar que en el format seriat trobem dues diferències que tenen molt pes en la nostra investigació: la trama i estructura narrativa complexa i el desenvolupament dels personatges. La trajectòria dels personatges té una progressió més diferent a les sèries que en el cinema, la qual cosa permet el treball de personatges rodons, evolucionen i modifiquen les seves accions i manera de ser.

Per tant, podem afirmar que actualment les sèries de televisió de qualitat prenen el millor del cinema i la televisió. Per una banda, agafen del cinema l'estètica i el gust per les imatges, i per l'altra, prenen de la televisió el format extens de les entregues per capítols. Aquestes dues característiques són els fonaments del llenguatge de les sèries. A més, hi podem sumar les possibilitats d'interacció i d'intervenció dels espectadors en el relat transmèdia.

Però, si volem respondre a la pregunta: realment les sèries de televisió implanten un llenguatge propi? Després de l'estudi, en el nostre cas *Fargo*, donem una resposta negativa a aquesta pregunta. Veiem que la pel·lícula i la sèrie tenen moltes més semblances que diferències, és per aquesta raó

que hem de negar un llenguatge propi en la sèrie. No obstant, si el nostre cas d'estudi hagués estat qualsevol altra sèrie de qualitat sense un referent cinematogràfic és possible que la resposta fos una altra.

El que sí que podem afirmar és que el llenguatge de les sèries és un híbrid del camp del cinema i de la televisió. Creiem que és massa aviat per afirmar contundentment que les sèries tenen un llenguatge propi. Ja que el format seriat sorgeix d'un cinema en crisi i d'un canvi de paradigma en la televisió. Només amb el pas del temps i amb la legitimació pertinent sabrem si el fenomen actual acaba sent una entitat amb llenguatge propi.

6 BIBLIOGRAFIA



- Atienza, P.** (2011). *Teoría i pràctica del muntatge audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M.** (1996). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (2a ed.). Barcelona: Paidós
- Belsunces Gonçalves, A.** (2011, Juny 24). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperat de <http://hdl.handle.net/10609/8581>
- Benchichah, N. Y.** (2015, January 13). *La tercera edad dorada de la televisión. Battlestar Galactica y las nuevas formas de pensar, hacer y consumir el drama televisivo norteamericano*. TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). Universitat Ramon Llull. Recuperat de <http://www.tdx.cat/handle/10803/285053>
- Berthier, A. E.** (2011). Guía Mínima de Apreciación Cinematográfica I - PRAGMA. Recuperat de May 16, 2018, from <https://antonioberthier.jimdo.com/cine/apreciación-cinematográfica/>
- Bordwell, D., & Thompson, K.** (1995). *El arte cinematográfico: una introducción* (5a ed.). Barcelona: Paidós.
- Carrión, J.** (2013). ¿Son las series arte contemporáneo? A A. Amado & O. Rincón (Eds.), *La comunicación en mutación* (pp.49–52). Bogotá: FES Comunicación. Recuperat de https://www.researchgate.net/profile/Martin_Oller_Alonso/publication/283273179_HACIA_UN_DISCURSO_DE_CONSENSO_ENTRE_PODERES/links/563000ca08ae76226de0010c.pdf#page=50
- Cascajosa, C.** (n.d.-a). El ascenso de los showrunners: creación y prestigio crítico en la televisión contemporánea = The rise of showrunners: creation and critical prestige in contemporary television. *Index.Comunicación: Revista Científica En El Ámbito de La Comunicación Aplicada*, 6(2). Recuperat de <http://mendeley.csuc.cat/fitxers/b7023410cd5635ad204cca9fb72d32ac>
- Cascajosa, C.** (n.d.-b). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias: Revista de Historia Del Cine*, (29). Recuperat de <http://mendeley.csuc.cat/fitxers/41e75f6f68707f2394a8f3a1af1d23d8>
- Cascajosa, C.** (n.d.-c). No estelevisión, es HBO: la búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, (21). Recuperat de <http://mendeley.csuc.cat/fitxers/e7a01b7a3a8fdad314d0c158fd48d0df>
- Cascajosa, C.** (n.d.-d). Pequeña/gran pantalla: la relación entre cine y televisión en Estados Unidos. *Historia y Comunicación Social*, (11). Recuperat de <http://mendeley.csuc.cat/fitxers/9864bd690acb7683f5c4efc0298416b3>
- Cascajosa, C.** (2016). *La cultura de las series* (1a ed.). Barcelona: Laertes. Recuperat de <http://laertes.es/la-cultura-de-las-series#.WvhZTiDgIjk>. mendeley

- Cortés-Selva, L., & Carmona, M. M.** (2016). El método de construcción del relato fílmico y el estilo cinematográfico de Mike Leigh: reflejo de una concepción ética y estética del mundo. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, ISSN-e 1137-1102, Vol. 21, No. 40, 2016, Págs. 109-123, 21(40), 109–123. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5500662>
- Cortés-Selva, L., & Rodríguez, M. del M.** (2011). La influencia del estilo visual cinematográfico en las series de ficción televisivas. A *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 2011, ISBN 978-84-695-1808-3, págs. 71-87 (pp. 71–87). Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3794715>
- Cortés-Selva, L.** (2016). Fotografía y series de televisión. Metodología para el análisis del estilo visual televisivo. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, ISSN-e 2174-1859, Vol. 6, No. 2, 2016 (Ejemplar dedicado a: TV Series. Ficciones de nuestro tiempo), págs. 135-150 (Vol. 6). Universidad Rey Juan Carlos, Departamento de Comunicación I. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511314>
- Fargo Wiki.** (n.d.). Recuperat el 27 de maig de 2018, de http://fargo.wikia.com/wiki/Fargo_Wiki
- García Fanlo, L.** (2017). *El lenguaje de las series de televisión* (1a ed.). Buenos Aires: Eudeba.
- García, M.** (2014). Fargo, diferencias entre la película de los Coen y la serie de FX, curiosidades y opinión. Recuperat el 26 de maig de 2018, de <http://www.yonomeaburro.net/2014/04/piloto-fargo-fx-opinion-diferencias-entre-la-pelicula-y-la-serie-curiosidades-cameos.html>
- García Martínez, A.** (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. A Enrique Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva*. EDUSC. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/262297132_EL_fenomeno_de_la_serialidad_en_la_tercera_edad_de_oro_de_la_television
- García Martínez, A.** (n.d.). Relato fílmico frente a relato serial. Recuperat de https://www.researchgate.net/publication/325314410_Relato_filmico_frente_a_relato_serial_pre-print
- González, V. M.** (2016). ¿Ha matado el modelo Netflix el fenómeno de “Stranger Things”? Recuperat el 13 de maig de 2018, de <http://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/stranger-things-netflix-modelo-binge-watching/24389>
- Grandío, M. del M.** (2016). Adictos a las series: 50 años de lecciones de los

fans. Barcelona: UOC. Recuperat de https://discovery.uoc.edu/iii/encore/record/C__Rb1062693__SGrand%EDo__Orightrresult__U__X4?lang=cat

Grandío Pérez, M. del M. (2016). *Adictos a las series: 50 años de lecciones de los fans*. Barcelona: UOC.

Grijalva, A. A., & Fierro, R. O. (2015, 23 de setembre). Audiencias e interpretación cinematográfica: del fan al espectador crítico. *Question*, 1(47), 360–376. Recuperat de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2604#.WvhyqKnNKyk.mendeley>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press. Recuperat de https://discovery.uoc.edu/iii/encore/record/C__Rb1018803__SConvergence Culture. Where Old And New Media Collide__Orightrresult__U__X4?lang=cat

López Gutiérrez, M. de L., & Nicolás Gavilán, M. T. (2015). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 6(1), 22–39. Recuperat de <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/comhumanitas/article/view/2015%281%294>

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine* (5a ed.). Barcelona: Gedisa.

Merino Álvarez, C. (2016). *La batalla por el VOD la televisión de pago y las OTT*. Barcelona: UOC.

Molinuevo, J. L. (2011). *Guía de complejos: estética de teleseries* (2a ed.). Salamanca: Archipiélagos 2. Recuperat de <https://app.box.com/s/opfjmcxppc>

Mota Villalba, B. (2017). *Nuevos usos de las redes sociales en las series de ficción*. UAB. Recuperat de <https://ddd.uab.cat/record/180160>

Muñoz Corcuera, A. (2011). La literatura de la pequeña pantalla. *Sesión No Numerada: Revista de Letras y Ficción Audiovisual*, ISSN-e 2173-5123, No. 2, 2012, Pàgs. 232-234, (2), 232–234. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3877328>

Murillo, S. L. (2008). La serialidad y las series televisivas de la década de los noventas. Observaciones sobre la estructura narrativa. A *Intersemiosis. La circulación del significado* (1a ed.). México D.F.: Universidad Iberoamericana, A.C. Recuperat de https://www.academia.edu/1404034/_La_serialidad_y_las_series_televisivas_de_la_década_de_los_noventas._Observaciones_sobre_la_estructura_narrativa_

Nathan, I. (2017). *Los Hermanos Coen*. (1a ed.). Barcelona: Cúpula.

Noguera, J. M., Martínez, J., & Grandío, M. del M. (2011). *Redes sociales para estudiantes de comunicación: 50 ideas para comprender el escenario online*. Barcelona: UOC. Recuperat de <https://discovery.uoc.edu/iii/encore/>

record/C__Rb1046106__SGrand%EDo__Orightrresult__U__X4?lang=cat

- Nubia Amparo, O., & Gallench, L.** (1998). Silencio y violencia en Fargo. *Dossiers Feministes, ISSN 1139-1219, No 3, 1999 (Ejemplar Dedicado a: El Silencio En La Comunicación Humana)*, Pàgs. 35-54, pp. 35–54. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=318997>
- O’Falt, C.** (n.d.). The Coen Brothers’ Rules: 4 Filmmaking Practices That Give ‘Fargo’ Its Cinematic Consistency. Recuperat de <http://www.indiewire.com/2017/06/fargo-coen-brothers-rules-cinematographer-dana-gonzales-1201842591/>
- Pelegri, C. H.** (2017). Fargo, do filme a sèrie. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 12(1)*. Recuperat de <https://search.proquest.com/openview/eee1849db69c1a62324d67227b93d8c7/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1216356>
- Pérez, J. F. H., & Díaz, M. Á. M.** (2017). Nuevos modelos de consumo audiovisual: los efectos del binge-watching sobre los jóvenes universitarios. *AdComunica, 0(13)*, 201–221. <https://doi.org/10.6035/332>
- Racionero, A., & Sellés, M.** (2008). *El lenguaje cinematográfico. El documental* (1a ed.). Barcelona: UOC.
- Rufo, D.** (2015). Fargo (serie vs película): Diferencias y parecidos - MagaZinema. Recuperat el 26 de maig de 2018, de <https://www.magazinema.es/fargo-serie-vs-pelicula-diferencias-y-parecidos/>
- Sánchez, J., Cabeza, E., & Lapaz, L.** (2018). *Narrativa audiovisual* (3a ed.). Barcelona: UOC.
- Serra, J. P.** (n.d.). La narración en el cine clásico: una guía para la existencia. Recuperat el 18 de maig de 2018, de https://www.academia.edu/1825008/La_narración_en_el_cine_clásico_una_guía_para_la_existencia
- Tous Rovirosa, A.** (2008). Temes i trames de la narrativa serialitzada dels Estats Units. Recuperat de <http://hdl.handle.net/10230/13003>
- Ubierna, F., & Sierra, J.** (2014). *Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014*. Fragua. Recuperat de <http://mendeley.csuc.cat/fitxers/dcb4dacf3057e523a19a7562670f192e>
- Velduque, M. J.** (2011). Historia del Cine II: lenguaje fílmico Articulación del lenguaje cinematográfico. La estructura narrativa de un film. Formas de articulación entre planos. *Tipos de montaje. Revista de Claseshistoria, 6, 3*. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5169173>
- Viñolo, C.** (2015). *Fargo, una historia real* (1a ed.). Barcelona: Quarentena.

FILMOGRAFIA

Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*.

Doyle, D. (2015). *Showrunners: the art of running a tv show*. Recuperat de https://www.documaniatv.com/arte-y-cine/showrunners-video_db414395a.html

González, P. (2014). *Selección TCM: Hermanos Coen*. TCM.

Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX.

Orengo, A. (2016). *Fargo - A Multilayered Story on Vimeo*. Recuperat de <https://vimeo.com/155681064>

IMATGES

Imatge 1, captures 2 - 5, 24, 26, 28. Coen, E., & Coen, J. (1996). *Fargo*.

Imatges 6, captures 7 - 23, 25, 27, 29. Hawley, N. (2014). *Fargo*. FX.