

Agosta, María Inés

*Tiempo dramático y tiempo de la ficción en la
sitcom. El caso de Friends (1994-2004)*

**Tesis de Licenciatura en Letras
Facultad de Filosofía y Letras**

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central "San Benito Abad". Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Agosta, María Inés. "Tiempo dramático y tiempo de la ficción en la sitcom. El caso de Friends (1994-2004)" [en línea]. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Argentina. Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Letras, 2012. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/tesis/tiempo-dramatico-ficcion-sitcom.pdf> [Fecha de Consulta:.....]



Pontificia Universidad Católica Argentina

Santa María de los Buenos Aires

Facultad de Filosofía y Letras

Tesis de Licenciatura en Letras:

Tiempo dramático y tiempo de la ficción en la *sitcom*.

El caso de *Friends* (1994-2004)

Alumna: Inés María Agosta

Nº de registro: 06-060013-0

Directora de Tesis: Dra. María Lucía Puppo

Fecha de entrega: 17 de septiembre del 2012

Índice

INTRODUCCIÓN.....	4
a) Presentación del tema y el objeto de estudio	4
b) Hipótesis inicial, metodología y estructura de la Tesis	9
CAPÍTULO 1: LA SITCOM Y <i>FRIENDS</i>	14
a) La sitcom, un género del siglo veinte	14
a.1. Su historia.....	16
a.2. Características generales del género.....	20
a.3. Estructura.....	22
a.4. Personajes.....	25
a.5. La raíz teatral de la sitcom.....	31
b) <i>Friends</i> , un éxito sin fronteras	35
CAPÍTULO 2. EL TIEMPO COMO CATEGORÍA EN LOS DISTINTOS DISCURSOS.....	45
a) El tiempo en la narrativa	45
a.1. El estructuralismo como punto de partida	45
b.2. El diálogo.....	48
b. El tiempo en el teatro	52
b.1. El tiempo teatral según Patrice Pavis	53
b.2. La experiencia espacial en el teatro	57
b.3. La experiencia temporal objetiva y subjetiva.....	58
b.4. El espectáculo según José Luis Alonso de Santos	60
b.5. El lenguaje teatral	62
b.6. El diálogo dramático según María del Carmen Bobes Naves	65
b.7. La representación teatral: consideraciones de Anne Ubersfeld.....	70
c) El tiempo en el cine	71

c.1. El cine y la literatura	71
c.2. Tiempo diegético y tiempo representado en el relato cinematográfico	73
d) El espacio-tiempo de la televisión	81
CAPÍTULO 3. EL TIEMPO EN LA SITCOM: EL CASO DE <i>FRIENDS</i>.....	
84	
a) El tiempo en la sitcom	84
a.1. Tiempo y relato televisivo	86
a.2. Espacio, tiempo y teatro en la sitcom.....	91
a.3. La esencia cómica de la sitcom.....	97
b) Dos episodios de <i>Friends</i> bajo la lupa.....	100
b.1. Tiempo escénico < Tiempo extraescénico. “The one with the Videotape” (Temporada 8, episodio 4).....	100
b.2. Tiempo escénico = Tiempo extraescénico → “ <i>The one where no-one’s ready</i> ” (Temporada 3, episodio 2).....	112
CAPÍTULO 4: LA TEMPORALIDAD MÚLTIPLE DE LA SITCOM. CONCLUSIONES GENERALES.....	
129	
a) Esquema de clasificación del tiempo en <i>Friends</i>	129
b) <i>Friends</i> y las experiencias ficticias del tiempo. Conclusiones finales. ...	145
ANEXO: Tramas básicas en <i>Friends</i>	151
Bibliografía	153
a) Material audiovisual	153
b) Bibliografía sobre <i>Friends</i> y el género sitcom	154
c) Bibliografía de teoría literaria y semiótica de las artes visuales. Bibliografía general de referencia	155

INTRODUCCIÓN

a) Presentación del tema y el objeto de estudio

En más de una oportunidad el pensador y crítico literario George Steiner (2001) señaló que probablemente los grandes escritores de nuestra época sean los guionistas de televisión. Efectivamente en la actualidad los medios audiovisuales responden masivamente al apetito de fantasía y de mundos imaginarios del público, una función que durante siglos asumió principalmente la literatura.

Si bien la cultura de masas no se caracteriza por la búsqueda específica de la calidad estética, muchas veces sus formatos albergan textos estructuralmente complejos, dotados de densidad semántica, que presentan lo que Iuri Lotman (1982) denominó “un sistema de modelización secundario”, es decir, una organización semiótica que configura un determinado modelo de mundo. Según el semiólogo estonio, la presencia de estos tres factores -complejidad estructural, densidad semántica y modelización de un mundo ficcional- definen a cualquier texto artístico.

Bárbara Maio agrega que, en la actualidad, los productos televisivos llegaron a alcanzar el respeto de aquellos cinematográficos e incluso, en ocasiones, a superarlos. Y más adelante afirma:

“l’industria televisiva contemporanea rappresenti non più solo una fonte di guadagno per i network e le società di telecomunicazione ma, anche, un serbatoio di prodotti artistici che nascono in un complesso apparato produttivo ma che permette comunque l’emergere di figure autoriali che alla fine risultano più complesse e complete che in altri campi artistici storicamente legittimati”. (Maio, 2011: 19)

Los “autores” de una serie televisiva no son solamente los escritores del guión, sino que este término comprende a un equipo de trabajo compuesto también por los productores, el director y los especialistas y técnicos de distintas disciplinas. En esta

labor conjunta intervienen especialmente los actores, que dan vida a los personajes, e inclusive el público ya que, como veremos más adelante, sus risas e inquietudes influyen en la creación de las historias desarrolladas.

En esta Tesis tendremos por objeto de estudio la serie *Friends*, un producto televisivo muy exitoso a escala mundial, que marcó un hito en la historia del género.

F · R · I · E · N · D · S

Logo de "Friends"

La palabra "Sitcom" es producto de una contracción de las palabras en inglés "situation comedy", es decir, "comedia de situación". Es un género de comedia que comenzó a producirse para radio hacia 1926, pero que se dio a conocer a nivel mundial



Logo de "I Love Lucy"

cuando pasó a ser un formato televisivo. Las primeras sitcoms televisivas fueron adaptaciones de los programas de radio, como era el caso de *The Jack Benny program*, de los años cuarenta. El traslado de formato radial a televisivo generó un profundo cambio en la sitcom, que se vio reflejado por ejemplo en los distintos tipos de personajes creados, en los ambientes recreados y en los elementos de la construcción del diálogo, que empezó a estar acompañado por el relato de imagen.

Una vez consolidado el traspaso de la radio a la televisión, *I Love Lucy* fue la sitcom innovadora que sentó las bases del género como formato televisivo. Dicha serie

fue emitida entre los años 1951 y 1957 y a propósito de ella se utilizó por primera vez el término (Dalton y Linder, 2005). A pesar de contar tan solo con aproximadamente cien episodios, número pobre considerando la gran producción y duración de las sitcoms en la actualidad, se consolidó como un clásico y un modelo a seguir para los programas producidos en las décadas siguientes (Sahali, 2007).

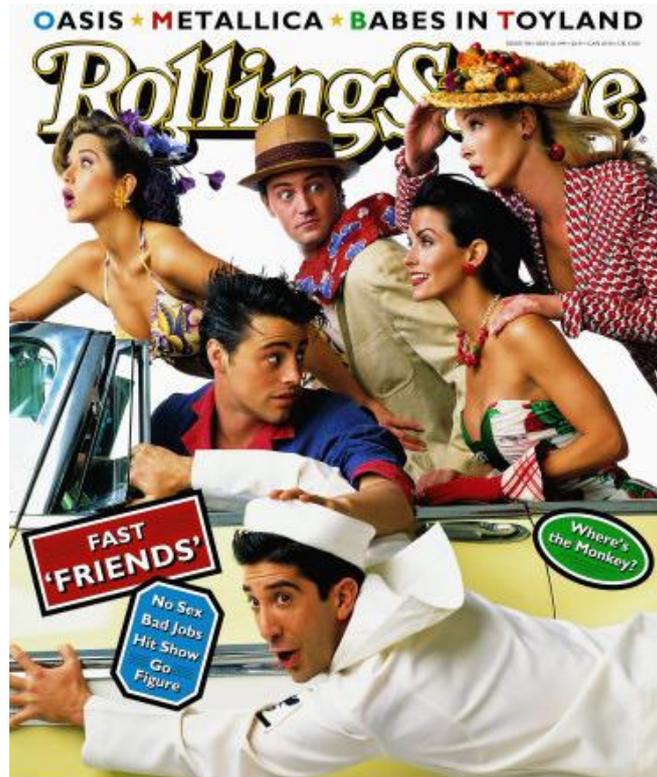
Friends se encuentra dentro de las consideradas “sitcoms clásicas” ya que mantiene en su estructura narrativa y en la construcción del discurso visual los elementos incorporados por *I love Lucy*. La transmisión de la serie duró diez años (1994-2004) y obtuvo uno de los picos de audiencia más altos en la historia de la televisión estadounidense. El episodio final fue visto por 52,5 millones de espectadores, hasta la actualidad superado únicamente por los episodios finales de *M.A.S.H.* (106), *Cheers* (80,4) y *Seinfeld* (76,3).

Su historia gira en torno a la vida Ross, Rachel, Phoebe, Joey, Monica y Chandler, seis amigos que viven en Nueva York. Algunos de estos amigos comparten un departamento y todos ellos habitualmente se reúnen en la cafetería llamada “Central Perk” (el cual remite al parque más importante de Nueva York, el Central Park). Estos personajes forman una familia simbólica, por lo cual podríamos decir que *Friends* constituye una variante de *domestic sitcom*. Los temas claves tratados a lo largo de los capítulos se relacionan con el ideal de familia de clase media, la dependencia emocional y, por supuesto, la amistad. Cuando se introducen personajes externos en la serie generalmente es en pos de la unión del grupo, ya que raramente varía el status de éste durante el show (Baker 2003: 49).

Kevin Bright, productor de *Friends*, destaca las características que convierten al show en un clásico dentro del mundo de la sitcom:

Probably the greatest dream fulfillment that I could have for *Friends* is that someday it could really become the *I Love Lucy* of its generation. It's full of stories that you can relate to and care about that aren't dictated by a period of time or what was happening in the

world. It's about people, how they behave, and what happens in their lives. (Wild: año 211)



Friends en la tapa de la revista popular "Rolling Stone"

18 de mayo de 1995

Según Josefa Bonaut Iriarte y María del Mar Grandio Pérez, la popularidad del género *sitcom* no es proporcional a su investigación académica. Hay sin embargo una serie de estudios incipientes que se han centrado en el guión (tal es el caso de Cooke, 1983; Curtis, 1982; Rannow, 2000, Schreiber, 2003), el contenido (Morris, 1999; Brook, 2004), la evolución histórica (Álvarez Berciano, 1999) o la recepción (Jhally y Lewis, 1992; Kuipers, 2006; Chitnis, Thombre y Rogers, 2006; Grandio 2009). También se han sistematizado cuestiones relacionadas con aspectos formales de la *sitcom* clásica (Taflinger, 1996) y últimamente se ha reflexionado sobre el cambio estructural dentro del género (Mills, 2005 y Hawkinson, 2004). Por su parte Bonaut Iriarte y Grandio Pérez se ocupan de analizar las innovaciones formales y de contenido que se observan en las nuevas sitcoms del siglo XXI.

La crítica no ha dado a *Friends* un lugar tan importante como el que otorga a *Seinfeld*, por lo cual elegirlo como objeto de estudio significa un interesante y enriquecedor desafío. Se ha investigado su repercusión en las audiencias norteamericanas desde el punto de vista sociológico y se ha hecho hincapié en ciertas características lingüísticas presentes en el guión (Tiljander, 2007; Grandío, 2009). Sin embargo, no existe aún un estudio sistemático que verse sobre los diferentes elementos y niveles estructurales que conforman esta serie humorística y estéticamente tan lograda.

A partir de la enumeración de estos estudios ya realizados podemos afirmar que el primer elemento innovador de nuestro trabajo es el hecho de considerar a *Friends* desde sus valores estéticos, específicamente en lo que respecta a su complejidad estructural y su relación con un género fundamental de la cultura occidental, el teatro.

Aclarado ya este marco introductorio, **nuestro objetivo es desarrollar un análisis semiótico del tiempo en *Friends***. Entendemos de manera general a la semiótica como el estudio sistemático de los signos en lo que hace a su estructura interna y a su relación con otros sistemas de significados tales como textos, códigos y normas vigentes en una sociedad (Eagleton 1998). Actualmente el abordaje semiótico provee herramientas heredadas del estructuralismo (Barthes, Greimas), los análisis de la cultura de masas (Eco) y la Semiótica de la Cultura (Lotman), entre otros campos de análisis. Como los estudios culturales, la semiótica ofrece gran amplitud en cuanto al objeto de estudio, ya que puede aplicarse al análisis de cualquier tipo de texto lingüístico y no lingüístico.

Para indagar acerca de los usos y formas del tiempo en la sitcom nos valdremos de los trabajos teóricos dedicados a esta cuestión en el contexto de la semiótica de la narración, el teatro y el cine y la televisión.

b) Hipótesis inicial, metodología y estructura de la Tesis

En el título de esta Tesis quisimos resaltar la fuerte vinculación que une la sitcom televisiva con el teatro entendido éste como fenómeno que va más allá de la pura textualidad lingüística.¹ Es evidente la influencia del teatro en la sitcom clásica en los siguientes elementos: la preeminencia del diálogo en el guión; la audiencia en vivo; las escenografías estáticas que representan espacios internos más que externos; el método de filmación multi-cámara que implica poca movilidad de los actores y por ende mayor peso en el diálogo que se establece; y el uso de la iluminación que debe cuidar de resaltar cada gesto de los actores.

Por nuestra parte consideramos que uno de los elementos más adecuados para identificar los puntos de contacto entre ambos géneros es el uso del tiempo. Es por eso que, entre tantos factores que destacan a *Friends*, hemos decidido centrarnos en las modalidades que asume el tiempo en la serie.

Si el espacio diegético de *Friends* resulta bastante acotado, limitado a los interiores de los departamentos, la cafetería y otros espacios mayormente cerrados, el tiempo es una categoría mucho más compleja, que resulta fundamental para el desarrollo de la trama de la sitcom en su totalidad. En principio distinguimos, con Patrice Pavis (2000), un *tiempo de la representación* (escénico, dramático) y un *tiempo de la ficción* (diegético, representado).

La complejidad temporal se debe al hecho de que existen distintos juegos o alternancias en el orden del tiempo lineal –propio de la narración– que se llevan a cabo en diversos capítulos. Entre ellos se destacan las *repeticiones*, por medio de las cuales se reiteran diálogos o escenas de capítulos pasados a modo de recuerdo de los personajes, y de ese modo se activan también los recuerdos de los espectadores. Otra estrategia son los *flashbacks* o *analepsis*, que se producen cuando se incluyen historias

¹ Partimos de la definición de “teatro” como acontecimiento ontológico en el que se relacionan al menos tres sub-acontecimientos: el convivio, la poiesis y la expectación. El teatro, según Dubatti, en tanto acontecimiento excede la estructura de signos, el texto y la cadena de significantes; en el teatro no todo es reducible al lenguaje (Dubatti, 2008).

cronológicamente anteriores al presente de la enunciación. Se aporta entonces nueva información que resignifica las historias que el espectador conoce y que son cronológicamente posteriores. En ambos casos la participación y la memoria activa del espectador resultan imprescindibles para comprender ciertos guiños y chistes referidos al pasado o el presente de los personajes. Asimismo hay episodios que plantean un *tiempo puramente imaginario o especulativo*, como cuando se desarrolla una historia contrafáctica que responde a la pregunta “¿Qué hubiera pasado si...?”.

Por otra parte existe una peculiar tensión entre las dos dimensiones temporales - *el tiempo de la ficción y el tiempo de la representación*-, que se manifiestan en *el tiempo real del espectador*. Todos los capítulos de *Friends* fueron grabados con público en vivo, que se expresa a través de risas e interjecciones. Esas huellas de la audiencia se imprimen configurando el rol de un “receptor o destinatario implícito” que a su vez representa y simboliza el rol del espectador real, que mira por televisión dicho capítulo en cualquier parte del mundo. Resulta interesante al respecto el episodio titulado “The one with the rumor” (T8, E9), transmitido en el año 2001, en que participó Brad Pitt



"The one with the Rumor" (S8, E9)
Actor invitado: Brad Pitt

como actor invitado. En aquel entonces el famoso actor estaba casado con una de las protagonistas de la serie, Jennifer Aniston, y el rol de ambos en la ficción era el de enemigos. Sin duda esta paradoja aportó un componente de tensión y expectativa muy grande entre los receptores, que debían confrontar lo que sucedía en el tiempo de la ficción y conjugarlo con su tiempo real y sus conocimientos externos a la serie.

Si bien en líneas generales el tiempo diegético que abarca un episodio de sitcom es relativamente breve (horas, días, muy pocas veces semanas o meses), existen ciertos episodios denominados “*bottle episodes*” en los que se pretende cumplir con el presupuesto aristotélico de la unidad temporal en el teatro. Los *bottle episodes* se desarrollan en una única unidad temporal, en la que resultan idénticos el tiempo de la ficción y el de la representación. Desde el punto de vista práctico son beneficiosos para el presupuesto total de la temporada, ya que se trata de episodios de bajo presupuesto por carecer de cambios de escenografía y de invitados especiales. Desde el punto de vista artístico son, según nuestro punto de vista, los más ricos ya que, al carecer de recursos deben apoyarse completamente en la efectividad del diálogo y las estrategias puramente teatrales.

Por tratarse de un área poco estudiada hasta el momento, deberemos seleccionar y reseñar la bibliografía específica referida al género sitcom, mayormente producida en el ámbito anglosajón y muy poco conocida entre los hispanohablantes. Deberemos recurrir asimismo a algunas nociones claves de la narratología, la semiótica del teatro y de los medios visuales que resulten pertinentes para el análisis del género televisivo estudiado. Los conceptos teóricos nos servirán para analizar en profundidad un formato muy poco estudiado a la luz de la teoría literaria y semiótica.

El *tiempo de la representación* y el *tiempo de la ficción* determinan la estructura de los distintos episodios de la serie, en los que podemos hallar un tiempo lineal con diversas intercalaciones o historias que se desarrollan en paralelo, un tiempo virtual que corresponde a la imaginación de uno o varios personajes, un tiempo onírico, etc.. Decidimos entonces analizar, en primer lugar, un episodio que presenta la modalidad habitual para la sitcom, aquella por la cual el tiempo de la ficción es mayor al tiempo de la representación (T8, E4, “*The One with the Videotape*”), y en segundo lugar, un episodio muy particular que manifiesta una coincidencia del tiempo dramático con el tiempo de la ficción (T3, E2, “*The One where No-one’s Ready*”).



"The one where no one's ready" (S3,E2)

El análisis detallado de dos episodios y un recorrido global por la totalidad de los mismos nos permitirá **ofrecer una primera sistematización de las posibilidades temporales que explora la serie**. Las diferentes categorías y subcategorías temporales dependerán de variables tales como el tiempo exterior objetivo determinado por el formato, el tiempo de las acciones representadas, el tempo o ritmo asumido por cada episodio, la progresión temporo-causal marcada por el cambio de las temporadas y la superposición o coincidencia del tiempo ficcional y el tiempo exterior objetivo.

La estructura de la investigación comprende, entonces, cuatro grandes capítulos:

1. En el **primero**, nos ocuparemos de definir qué es una sitcom y cuál es la importancia de *Friends*. Para ello nos serviremos de bibliografía en su mayor parte anglosajona dedicada al estudio del género (Sedita, Dalton y Linder, Smith) y a *Friends* en particular (Gandío, Wild). Para completar la presentación de esta última también tendremos en cuenta entrevistas a los actores, autores y productores de la serie.
2. En el **segundo** capítulo esbozaremos un marco teórico que nos permita indagar acerca del problema del tiempo en la *sitcom*. Para ello recurriremos a distintas disciplinas o escuelas de la crítica contemporánea. La narratología clásica de Genette y Bobes Naves nos acercará a los conceptos de orden y duración del relato, diégesis, metadiégesis, focalización y punto de vista, entre otros. De la semiótica

del teatro desarrollada por Pavis, Santos y Ubersfeld tomaremos en cuenta los conceptos de diálogo, tiempo, espacio y espectáculo. Del análisis del discurso filmico y los lenguajes televisivos (Carmona, Cassetti y Di Chio, García Jimenez, Neira Piñeiro) nos serviremos para analizar el funcionamiento de la cámara, el plano secuencia, los primeros planos, etc. Por último, la semiótica de los medios televisivos (Baker, Dalton, Linder, Mills, Sedita, Smith) nos permitirá introducir categorías de análisis específicas para el formato *sitcom*.

3. En el **tercer** capítulo aplicaremos los conceptos teóricos desarrollados en el capítulo anterior al análisis del uso del tiempo en la *sitcom* y específicamente en *Friends*. Para profundizar nuestro enfoque abordaremos con más detenimiento el análisis del episodio “*The one with the Videotape*” (T8, E04), que presenta la estructura temporal habitual o clásica de *Friends*,² y del titulado “*The One Where No-One’s Ready*” (T3, E2), un “bottle episode” grabado en tiempo en real.
4. Por último, en el **cuarto** capítulo realizaremos un esquema de clasificación del tiempo en *Friends* que resumirá el trabajo desarrollado en esta tesis. A continuación enunciaremos nuestras Conclusiones en lo que respecta a la capacidad de la ficción para dar cuenta de las experiencias subjetivas del tiempo.

² Los motivos de elección de este han sido: su posición en la serie en su totalidad (mientras que el otro episodio corresponde a las primeras temporadas, este corresponde a las últimas, con lo cual puede observarse una evolución y una creciente profundidad psicológica en los personajes); la clara diferenciación y a la vez el entrecruzamiento de las líneas argumentativas; el excelente uso de la intriga como conductor del episodio, y del flashback como recurso.

CAPÍTULO 1: LA SITCOM Y *FRIENDS*

a) La sitcom, un género del siglo veinte

La *situation comedy* (o “sitcom”) es un género dentro de la comedia televisiva. Se desarrolló en mayor medida en Inglaterra y en Estados Unidos, países que aún hoy en día crean sitcoms que tienen mucho éxito en el resto del mundo. Según Taflinger, “the sitcom is the most numerous of programs on television” (1996: s/n). La definición exacta, según el diccionario estadounidense *The American Heritage Dictionary of the English Language* es: “A humorous radio or television series featuring the reactions of a regular cast of characters to unusual situations, such as misunderstandings or embarrassing coincidences; a sitcom” (consultado por última vez agosto 2012: s/n). Por su parte la *Britannica Concise Encyclopedia* define a la sitcom de la siguiente forma:

A sitcom ("sit-com", "sit com") or, to give it its full name, situation comedy is a genre of comedy performance in which recurring characters take part in humorous story lines centred on a common environment, such as a family home or workplace. Sitcoms were originally devised for the radio but today are typically found on television.

Por último el *Dictionary of Marketing Terms* nos brinda la definición más detallada:

radio or television program focusing on the humorous side of real-life situations. Sitcoms are often centered on a family or pseudo-family situation. (...) Advertisers select sitcoms that attract viewers representative of their customers' demographics and that present a sociopolitical viewpoint with which they want to be associated. Typically, the sitcom is a 30-minute program, where the situation is presented in the first 10 minutes, developed in the next 10 minutes,

and then resolved in the last 10 minutes. The television format presents the perfect medium for the sitcom because of the visual opportunities it allows. The format has been extremely successful over the years, particularly during prime time. (consultado por última vez en ago.2012: s/n)

Una de las características principales de la sitcom es la **duración breve**; de hecho otro término utilizado para la definición de este género es el de “*Half hour comedy*”, empleado por agentes, managers, directores, cadenas de cable y estudios televisivos (Sedita: 2006). Originalmente las sitcoms llamadas “Clásicas” debían durar en total treinta minutos: veintidós dedicados al desarrollo de la sitcom y los restantes ocho a las tandas publicitarias. Bonaut Irriarte y Grandio Pérez señalan que cada episodio se presenta como una unidad cerrada de acción y es autoconclusivo aunque también existen tramas de continuidad (a las que haremos referencia bajo el término “*story arcs*”).

Otra característica es el **tono humorístico** de la trama, que no sólo se ve plasmado en los diálogos, sino también a través de gags gestuales. Aquello que pretende realzar la comicidad de las escenas son las así llamadas “risas enlatadas”, presentes en las sitcoms clásicas. Además de la presencia del público en vivo, estas risas contribuyen a remarcar las escenas cómicas. Como veremos más adelante, estas características de las sitcoms clásicas no siempre se encuentran en las modernas.

Brett Mills señala que sería útil definir la “sitcom” como una forma de programación cuya prioridad es su intención cómica. Según el autor, otros aspectos de la sitcom que generalmente son tenidos en cuenta en su definición – la duración, el escenario doméstico, los tipos de personajes, el estilo de filmación- pueden ser entendidos como convenciones a través de las cuales la “intención cómica” es expresada y demostrada, más que tropos que definan y caractericen el género. Mills también sostiene que entendiendo la sitcom como género, necesitamos entonces pensar las formas en que funciona la comicidad, considerando las otras convenciones como resultados de la intención cómica más que como sus causas. Concluye entonces

diciendo que establecer la “comedia” como el corazón de los debates sobre la sitcom como género puede parecer reductor o tautológico: pero por el contrario, este es el aspecto desde el que nacen las otras características de la sitcom (Mills 2005: 49).

a.1. Su historia

Como hemos dicho anteriormente, el formato sitcom fue inicialmente un género propio de la radio. Nació en enero de 1926 con Sam ‘n’ Henry en WGN de Chicago. Estos programas continuaron la tradición del entretenimiento americano que hacía uso del *vaudeville* y el *minstrel show*.

Las primeras emisiones de televisión en Estados Unidos fueron realizadas por las cadenas CBS y NBC en 1930. Las emisiones con programación se iniciaron en 1939. En 1940 la sitcom fue prácticamente el primer formato adaptado para la televisión. Duraban media hora y salían al aire semanalmente. Muchas de las primeras sitcoms eran adaptaciones directas de programas de radio ya existentes. Éstas se transmitían en vivo y se grababan en un kinescopio o directamente no se grababan.

La principal innovación en el género de la sitcom la aportó Lucille Ball. Abdessamed Shali cuenta en su libro *Series de culto. El otro Hollywood* (2007) que, a comienzos de los años cincuenta, la mayoría de los programas de televisión se producían en Nueva York y se difundían en directo por todo Estados Unidos. Lucille Ball, hasta entonces estrella de cine, quiso aprovechar su popularidad para crear un programa de televisión en el cual pudiera probar ciertas innovaciones temáticas y formales. Como la actriz quería permanecer en Los Ángeles ideó la forma de rodar cada episodio en un estudio de Hollywood, con los medios similares a los empleados en cine. Para esto fundó con su marido la compañía Desilu que produjo todos los capítulos de la serie *I Love Lucy*, que por su temática se convirtió en la primera sitcom de la historia. Esta sitcom contenía todos los esquemas que a partir de entonces caracterizaron al género (malentendidos, oposición de caracteres, etc). La innovación formal que introdujo Ball fue filmar los episodios con tres cámaras, lo cual no sólo permitía ahorrar

tiempo, sino también imprimir un gran dinamismo a la historia gracias al montaje. Por otro lado optó por mantener el espíritu de los magazines de radio y de este modo los telespectadores disfrutaban más de las historias gracias a las risas y aplausos “enlatados”. El hecho de que la serie estuviera filmada permitió además vender los derechos a otras cadenas de televisión, fuesen nacionales o extranjeras, lo cual le granjeó un gran éxito (Sahali, 2007: 60).

Dalton y Linder (2005) sostienen que Lucille Ball resulta emblemática para la sitcom por la memorable forma en que construyó el personaje a través de los años. Su influencia en el género se sintió en muchas otras formas que no son tan visibles.

Eventualmente las sitcoms comenzaron a dividirse entre las que tenían como centro de acción el ámbito doméstico y aquellas que por el contrario se centraban en el ámbito del trabajo.

En 1960 comenzaron a desarrollarse las sitcoms animadas. Las primeras fueron *The Flintstones* y *The Jetson*. En 1961 estuvo en el aire otra sitcom clásica que pasó a la



Estudio de grabación de "I Love Lucy"
(fuente: <http://heckyeahlucilleballilovelucy.tumblr.com>)

historia de manera significativa: *The Dick van Dyke Show*. Hacia mediados de los 60 los creadores de las sitcoms fueron agregando al género elementos fantásticos. Así es como se desarrolló el tipo de sitcom que Taflinger clasifica como *gimmick comedies*, ya que 1964 fue el año en que mayormente se produjeron este tipo de series, entre las que se encuentra las famosas *Bewitched* y *I dream of Jeannie*.

En los años 60 también se produjo la expansión de la sitcom doméstica ya que aumentó el número de series que giraban entorno a una familia nuclear y a un matrimonio. Es el caso de *The Brandy Bunch*, quizás la más conocida comedia doméstica estadounidense. También la sitcom musical fue un sub-género popular hacia fines de los años 60 y principios de los 70. Dos ejemplos son *The Monkees* y *The Partridge Family*.

En los años 70 las sitcoms comenzaron a tratar temas más controvertidos en una forma seria. Por ejemplo la liberación femenina fue el tema principal de *The Mary Tyler Moore Show*. También desde el punto de vista formal el género experimentó innovaciones, ya que la mitad de las sitcoms emitidas entre mediados de los años 70 y los 90 fueron filmadas en video.

En 1980 el género *stand up* comenzó a vincularse estrechamente con la sitcom. Si bien en sus orígenes la sitcom tenía elementos propios del *stand up*, es en esta década en que los dos géneros estrechan sus lazos de unión. *The Cosby Show* fue la primera de una seguidilla de sitcoms construidas alrededor de un cómico de escenario. Más recientemente hubo dos actores que hicieron la transición “*from the brick wall to the small screen with self-starring sitcoms*”: uno es Jerry Seinfeld, quien creó la sitcom *Seinfeld*, y otro es Ray Romano, protagonista de *Everybody Loves Raymond*.

Muchas de las sitcoms de los años 80 retomaron los temas de la vida familiar y de las relaciones entre padres e hijos, y se centraron cada vez menos en los problemas sociales que definieron las sitcoms de los años 70. Pero hacia el final de esta década emergieron una serie de sitcoms que pasaron a tener como protagonistas otro tipo de familias pertenecientes a las clases trabajadoras y que, contrariamente a las familias anteriores, presentaban disfuncionalidades. Ejemplos de éstas fueron *Married with Children* y *The Simpsons*. Por otro lado *Seinfeld* también rompía con esa temática ya impuesta de las familias modelos, ya que se enfocaba en las relaciones entre adultos solteros.

Por estos tiempos se empezó a pensar en la audiencia no ya como una generalidad sino por *targets* específicos, lo cual dio más especificidad también a las

sitcoms. Así es como empezaron a surgir, hacia finales de los 80, algunos programas que mezclaban drama y comedia, como *United States* y *The Days and Nights of Molly Dodd*, pero que no fueron exitosos. Por otra parte, en los comienzos de los años 90 se vio un renacer de las sitcoms animadas. Entre ellas se encontraba *The Simpsons*, a la que ya hemos hecho referencia, que es la que más tiempo duró en la historia de las sitcoms norteamericanas. A este subgénero de sitcoms también pertenecen otros programas muy exitosos, como *South Park* y *King of the Hill*.

Desde el punto de vista formal los 90 fueron importantes porque plantearon un retorno significativo al origen del film. Los programas que se grababan en definición estándar del videocasete en general no se convertían bien en HDTV (*High definition*), en cambio las imágenes filmadas en las cintas de 35 mm pueden más fácilmente ser transformadas en futuros formatos. Solo algunas series de televisión de la actualidad son filmadas con videos digitales, pero muy pocas son sitcoms.

A mediados de los 90 muchas sitcoms introdujeron la trama, o así llamada “*ongoing story line*”. *Seinfeld*, la sitcom más popular de Estados Unidos, al igual que las sitcoms originales tenía una línea argumentativa similar a la de las “*soap operas*”, ficciones dramáticas que servían también como publicidad de sus *sponsors*. *Friends* por su parte, la segunda sitcom norteamericana más popular, también utilizó otros elementos de la “*soap opera*”, como por ejemplo el emplear *cliffhanger* en el episodio final de la temporada. *Cliffhanger* es un recurso de guión habitual en el drama para la creación de suspenso; consiste en mantener una trama central de la serie abierta, inacabada, para conservar la fidelidad de los espectadores. Otro elemento que *Friends* tomó de la “*soap opera*” es el desarrollo gradual de las relaciones entre los personajes a lo largo de toda la serie. Otras sitcoms que tuvieron “*story arcs*” muy duraderos fueron *Frasier*, *Roseanne*, *Moesha*, *Seinfeld*, *Everybody loves Raymond* y *The Nanny*.

En los primeros años del 2000 hubo otra innovación formal: se experimentó un renacer de la filmación con una sola cámara para las sitcoms. Sin embargo, contrariamente a las primeras sitcoms que también se filmaban con una sola cámara, estas series prácticamente no utilizan las risas “enlatadas” y el público en vivo

desapareció casi enteramente de este formato, con la excepción de *Lucky Louie*. Algunas de estas nuevas sitcoms revolucionarias, sobre todo desde el punto de vista formal, son: *Malcom in the Middle*, *Everybody hates Chris*, *The Office*, *Curb your Enthusiasm*, *30 Rock*, *Arrested Development*, *Scrubs*, *Modern Family* y *Cougar Town*.

Resumiendo lo dicho hasta aquí, las sitcoms se clasifican mayormente según el ámbito en que acontecen sus historias. Entre ellas encontramos:

- “*Domestic sitcom*”, que designa a cualquier sitcom cuya trama está basada en torno a la familia o a un grupo de amigos que imite un ambiente familiar (Ej. *The Cosby Show*).
- “*Workplace sitcom*”, que se desarrolla en el ámbito de trabajo u oficina y por lo tanto los problemas giran en torno a una profesión (Ej. *The Office*).
- “*Gimmick comedies*”, compuestas por elementos fantásticos (Ej. *Hechizada* y *Mi bella genio*).
- Sitcoms animadas (Ej. *Los Picapiedras* y *Los supersónicos*).

a.2. Características generales del género

Como síntesis de lo expuesto, podemos indicar las siguientes:

- *Un sistema de producción estandarizado*. La sitcom es un producto audiovisual de entretenimiento a capítulo cerrado y de corta duración. Los sistemas de producción apuntan hacia una funcionalidad para simplificar estructuras y categorías narrativas y abaratar el producto. Generalmente se rueda en interiores, con un público en directo, y utiliza un decorado de colores vivos único dividido en varios sets. De esta manera, las escenas se ruedan en escenarios fijos que se repiten a lo largo de todos los episodios. El formato se caracteriza por la inclusión de un disco de risas enlatadas para enfatizar los momentos de humor. De ahí que al género se lo conozca también como “comedia enlatada”.

- *Estructura narrativa y realización fotográfica convencional*: La sitcom tradicional respeta la estructura clásica aristotélica de tres actos, aunque el guión está muy condicionado por los cortes publicitarios. Normalmente se coloca un *cliffhanger* en el momento anterior a la pausa publicitaria. Existe generalmente una trama principal y una o dos subtramas. Tal vez lo más característico de la estructura narrativa sean el *teaser*, el *tag* y el disco de risas enlatadas. El *teaser* o prólogo es una corta escena que sirve para captar la atención de la audiencia y asegurar que continuarán viendo la serie después del primer corte publicitario. El *tag* o epílogo que se emite durante los títulos de créditos es una breve escena que se presenta como chiste final. En general hay un escaso número de escenas pero de larga duración. Desde el punto de vista de la realización, la grabación es multicámara, hay poco movimiento de cámara -juego plano/contraplano en los diálogos- y saturación lumínica.
- *El humor se consigue a través de chistes en el diálogo y los gags visuales y sonoros*. Es frecuente la utilización de técnicas de la comedia cinematográfica clásica que han sido adaptadas a la televisión como la sorpresa, el malentendido verbal, el cambio de roles, el engaño o el enredo. Las comedias de situación son un género en el que los personajes hablan más que actúan y, por consiguiente, en la mayor parte de las ocasiones la comicidad recae en los diálogos. La concreción más popular para conseguir humor verbal es el chiste. Según algunos manuales, un buen diálogo en una comedia de situación provee una ocurrencia o comentario gracioso cada 10 o 15 segundos. El esquema habitual sería el siguiente: un personaje prepara la situación (*set-up*) y otro remata con un chiste (*punchline*). También es muy habitual el chiste recurrente (*running gag*).
- *Temática tradicional y personajes basados en estereotipos*. Originariamente, la mayoría de las sitcoms eran comedias de situación domésticas protagonizadas por una familia nuclear, lo que se conoce como *sitcom domesticus*. Por ejemplo,

Father Knows Best (NBC, 1954) fue considerada un ícono de la familia norteamericana durante la posguerra, modelo tradicional reflejado también en *The Cosby Show* durante la década de los 80 (Frazer, 1993). Al principio los problemas familiares fueron, por lo tanto, los contenidos más habituales de las sitcoms. Sin embargo, poco a poco se fueron incorporando otras temáticas como las profesionales, en series como *Mary Tyler Moore Show* (CBS, 1970) o *Murphy Brown* (CBS, 1988). En 1970 el personaje de Mary Richards en *The Mary Tyler Moore Show* representaba a una nueva mujer televisiva en las comedias. Esta periodista treintañera fue la primera protagonista soltera en una comedia de situación tras dejar plantado a su novio formal en el primer episodio. Le siguieron otras como Murphy Brown o Rachel, Mónica y Phoebe de *Friends*, personajes femeninos que reflejaban parte de la evolución que las mujeres estaban viviendo en la sociedad. Aunque hayan sido uno de los géneros más convencionales desde el punto de vista del contenido, se observa por tanto cómo las sitcoms han ido también reflejando las evoluciones temáticas de la sociedad (Bonaut Iriarte y Garandío Pérez, 2009: 4).

a.3. Estructura

Evan Smith (2009) sostiene que la estructura de la sitcom es la siguiente: dos bloques de diez min cada uno. Los 23 min se reparten entre un pequeño gag introductorio y un epílogo. A su vez distingue siete elementos de la trama de la sitcom, y establece un esquema ordenador según la progresión dramática:

1) PRIMER OBJETIVO/ PRIMER PROBLEMA

Si se trata de un objetivo hay un personaje que quiere lograr algo; en cambio ante un problema se produce una reacción del personaje. El primer comienzo resulta entonces más dinámico o proclive a la acción que el segundo.

2) EL OBSTÁCULO

Si hay un objetivo va a haber algo que complicará el proceso de llegar a la meta, y si hay un problema que resolver también surgirán situaciones adversas. A esta altura ya están planteadas las dos fuerzas contrarias que intervendrán en la historia.

3) PRIMERA ACCIÓN (Decisión equivocada)

Es la primera acción para llegar a ese objetivo; el primer intento a nivel trama que va a tener el “héroe”. En general no termina siendo la correcta, por eso se agrava el conflicto.

4) RUPTURA (*Act break*) → es la consecuencia de la acción equivocada

A partir de la decisión incorrecta se sube la apuesta. A partir de este momento hay consecuencias y el objetivo parece perdido.

5) SEGUNDO OBJETIVO (*second goal*)

Surge entonces una nueva meta que aumenta el climax en la historia.

6) SEGUNDA ACCIÓN

Se toma una nueva decisión que implica una nueva estrategia de acción.

7) RESOLUCIÓN

El conflicto se resuelve y hay un retorno al *status quo*.

Por su parte Smith (2009: 11 a 17) señala que, si bien los teóricos aún discuten acerca de cuáles son los mecanismos de la risa, todos coinciden en que hay ciertos estímulos que la originan. A partir de esta afirmación, distingue los siguientes mecanismos de comicidad en una sitcom:

- *La incongruencia o el contraste* → consiste en combinar elementos contrastantes ya sea entre personajes o situaciones. Un pensamiento o una acción incongruentes con la situación que se presenta resultan graciosos para el espectador. Al unir dos nociones diferentes la incongruencia genera tensión, lo cual da lugar a la risa (que equivale a

una distención). Aquello que genera la risa es el choque entre la expectativa y el resultado inesperado o, dicho de otro modo, el paso de la confusión a la comprensión.

- *Lo sorpresivo* → Todo material cómico incorpora en su estructura un elemento sorpresa que genera risa. El autor aconseja guardar ese elemento inesperado para presentarlo en los remates verbales o en situaciones que resuelvan el conflicto.
- *La agresión* → Smith sostiene que el humor sirve al ser humano para eliminar tensiones. Es decir, descargamos el enojo y la frustración hacia personas o instituciones que nos generan tensión en nuestras vidas a través del humor, de forma tal que no seamos “castigados” por ello. Al igual que la verdad, la agresión genera en el espectador un alto grado de identificación que resalta aún más el efecto cómico.
- *Verdad* → Según el autor, un chiste que además encierra una verdad resulta doblemente gracioso para el espectador. Por ejemplo, las líneas argumentales desarrolladas en *Seinfeld* llegan a considerarse insignificantes por el alto grado de cotidianidad que poseen; sin embargo su éxito recae en el hecho de que describen verdades de la vida cotidiana con las que los espectadores se sienten altamente identificados.
- *Brevedad* → Por último el autor considera como inmutable ley de la comedia la brevedad: “centuries of practical experience have demonstrated that humor must be lean and mean, completely uncluttered. Otherwise, the incongruity gets lost, the surprise muddled, the truth diluted” (2009:16).

Smith concluye que los mecanismos mencionados forman parte del proceso básico de establecer, construir y liberar la tensión que dará lugar a la risa. De esta forma la incongruencia crea la tensión, la sorpresa la relaja, la verdad y la agresión la aumentan y la brevedad la eleva a un alivio más alto (2009:16).

a.4. Personajes

Hay quienes vinculan estrechamente los personajes de las sitcoms actuales con aquellos de las comedias clásicas, las de Aristófanes en la antigua Grecia, las de Terencio y Plauto en Roma, y las de Shakespeare y Molière, entre otros. No sólo los personajes sino también “*pratfalls, routines and situations as preserved in eyewitness accounts and in the texts of plays themselves, are remarkably similar to those in earlier modern sitcoms such as I Love Lucy and The Honeymooners*” (The Free Encyclopedia, ago.2012: s/n).

En “*The Eight Characters of Comedy*” (2006) Scott Sedita identifica y describe los ocho principales tipos de personajes propios de una sitcom. Ellos son:

- 1) **The Logical Smart One:** es el personaje que refleja el pensamiento de la audiencia, por lo tanto debe tener más conocimiento que los demás personajes. Es, como lo indica el nombre, inteligente y lógico y por ende el único en tener conciencia de aquello que sucede alrededor. De hecho crea los conflictos por ser el más responsable y por referirse a los acontecimientos con una honestidad brutal sin importarle las consecuencias. Sin embargo esto se debe a la importancia que le da a hacer lo correcto y a decir la verdad; de hecho no tiene malas intenciones (porque, de ser así, se trataría del personaje número 5). Por lo general está encarnado en personajes femeninos. Ejemplos: Debra Barone (*Everybody Loves Raymond*), Jamie Buchman (*Mad About you*), Donna Pinciotti (*That 70's Show*), Ricky Ricardo (*I Love Lucy*), Jerry Seinfeld (*Seinfeld*), Will Truman (*Will and Grace*).
- 2) **The Lovable Loser:** siempre está en busca de lo que no tiene pero lo hace de la manera incorrecta y por eso la búsqueda termina siendo una frustración. El autor señala que el combo que se establece entre este personaje y el anterior está presente desde las primeras sitcoms hasta nuestros días. Para que sea efectivo este personaje es muy importante el humor físico y la efectividad en

el timing cómico. Tiene una naturaleza infantil que lo lleva a pensar que puede hacer cualquier cosa, y a su vez es un soñador: cambiará el objeto de deseo pero no su actitud para conseguirlo. Justamente el desear algo de este modo es lo que da vulnerabilidad al personaje, característica que resulta “querible” o “adorable” para los espectadores, al tiempo que despierta el sentimiento de compasión y de comicidad. Según Sedita, el espectador disfruta de observar al *lovable loser* porque de este modo se siente mejor frente a sus propias esperanzas, sueños y fracasos. El sarcasmo es un arma poderosa para este personaje ya que el sentido del humor frente a su propia realidad es lo que hace que su vulnerabilidad no se convierta en patetismo. A su vez es un personaje esperanzado y optimista, lo cual aporta comicidad a la situación y así ésta no se transforma en drama. Ejemplos: Ray Romano (*Everybody Loves Raymond*), Chandler Bing (*Friends*), Al Bundy (*Married... With Children*), John Dorin (*Scrubs*), Eric Forman (*That 70's show*), Lucy Ricardo (*I love Lucy*).

- 3) **The Neurotic:** el autor sostiene que este es el personaje más teatral de los ocho ya que debe actuar “*abnormal under normal circumstances*” (92). A su vez es el más gracioso, profundo y complejo. En los inicios de la sitcom, estos personajes no protagonizaban los conflictos sino que su sola presencia proveía de instantes cómicos; pero no es el caso de las sitcoms más populares, entre las cuales se encuentra *Friends*, en las que ellos forman parte del elenco estable de la serie. El neurótico tiene diferentes caras, formas y tamaños, pero siempre va a ser inseguro, principalmente a causa de su pasado “*nerd*” (de chico tímido y marginado). Este personaje siempre se ha sentido diferente del resto, suele estar permanentemente preocupado y es extremadamente ansioso y nervioso. Por ser de los más inteligentes, marca una diferencia a través del sarcasmo. Esa inteligencia lo lleva además a ser consciente de su neurosis y a ser sumamente analítico e introspectivo. Contrariamente al resto de los personajes, el neurótico lidia continuamente con sus propios conflictos internos. Es perfeccionista, controlador e

inflexible. Por lo general se desenvuelve bien con otros tipos de personajes, especialmente con *The Logical Smart One*. Ejemplos del *Neurotic* son: Grace Adler (*Will and Grace*), Carrie Bradshaw (*Sex and the City*), George Constanza (*Seinfeld*), Frasier Crane (*Cheers/Frasier*), Mónica y Ross Geller (*Friends*), Alan Harper (*Two and a Half Men*), Radar O'Reilly (*Mash*).

- 4) **The Dumb One**: “El Tonto” ha estado presente desde el inicio de la sitcom, por lo general en un rol de mejor amigo o compañero. En realidad se trata, según el autor, del “*comedic relief*” de la sitcom ya que puede hacer reír simplemente con una línea o con una mirada y esto genera un humor instantáneo. En algunos casos este personaje forma parte del ensamble principal pero raramente será el único protagonista del show. Es imaginativo, amigable, afable y lo único que realmente quiere es ser feliz y hacer felices a los demás. No entiende de celos, malas intenciones o codicia, es por eso que su principal característica es ser “childlike” (como un niño).³ Este tipo de personaje dice directamente aquello que piensa, lo cual lo lleva por momentos a ser ofensivo sin siquiera darse cuenta de ello. A diferencia de los otros personajes, “*The Dumb One*” no toma prestadas características de los otros sino que permanece fiel a las suyas. Además es el único personaje que jamás es sarcástico, ya que para ello se necesitaría inteligencia por un lado y disconformidad con el contexto por otro, dos elementos que este personaje no tiene. Ejemplos: Kelly Bundy (*Married... With Children*), Michael Kelso (*That '70's Show*), Homer J. Simpson (*The Simpson*), Joey Tribbiani (*Friends*), Charlotte York (*Sex and The City*).
- 5) **The Bitch/ Bastard**. Este personaje, al igual que “*The Logical Smart One*”, transmite el punto de vista del espectador pero de una manera más cruel e inteligente. Se caracteriza por tener agallas a la hora de decir una verdad a otros personajes. Por otro lado muchas veces refleja el lado cínico y pesimista de los espectadores. En cuanto a su función práctica, este personaje

³ En este caso consideramos que es más apropiado utilizar el término en inglés, porque el español “infantil” está inevitablemente ligado a una connotación negativa, en tanto que “childlike” describe una realidad sin aportar ningún juicio de valor.

es el que más ha utilizado las “*exit lines*”, se desarrolló como uno de los más importantes personajes secundarios y adquirió mayor importancia en las sitcoms de los años 80’s, 90’s y principios de esta década. Puede encontrarse dentro del ámbito familiar (padre o suegra principalmente) o no (mucamas / mayordomos). En el último caso el humor proviene de una opresión social o económica, es decir de un lugar de enojo para generar un efecto cómico (Ej. Niles de *The Nanny*). Sin embargo, como señala Sedita, en el mundo de la sitcom no hay lugar para el real, verdadero y honesto enojo ya que de lo contrario la comedia se transformaría en un drama. Por lo general se trata de una persona mayor que experimenta cierto pesimismo frente a la vida, que se cree superior a los demás. Sin embargo en el fondo de esta personalidad yace un secreto sentimiento de inseguridad y es su actitud cruel frente a los demás lo que hace sentir poderosos a estos personajes. La mayor comicidad recae en la relación que se establece entre *The Bitch / Bastard* y *The Lovable Loser*, ya que el primero disfruta de destruir las esperanzas de los demás y el segundo es el eterno esperanzado. Lo que resulta aún más cómico, según el autor, son los momentos en que el primero muestra una vulnerabilidad parecida al segundo (de hecho quizás comenzó siendo como él pero la vida lo hizo más pesimista). El autor distingue entre *Bitch* (más insolente y condescendiente) y *Bastard* (más brusco e irritable), pero aclara que esta distinción no conlleva una distinción específica de género. Para la interpretación de estos personajes es importante ser preciso en el uso de la técnica y, según el autor, sobre todo en el timing. Ejemplos: Frank Barone (*Everybody Loves Raymond*), Berta (*Two and a Half Men*), Endora (*Bewitched*), Red Forman (*That ‘70’s Show*), Vicki Groener (*Suddenly Susan*), Miranda Hobbes (*Sex and the City*), Fred Mertz (*I Love Lucy*), Rosario Salazar (*Will and Grace*).

- 6) **The Womanaizer / Manaizer.** Este personaje es un seductor nato y ve a las personas del sexo opuesto como un objeto sexual. El autor compara este personaje con la imagen de Casanova o Venus propios de la literatura

clásica. La seducción es un arma que no puede evitar ni controlar y hará uso de ella en todas las situaciones que se le presenten. Su estilo de vida es hedonista y está orgulloso de eso. Detrás de este comportamiento yace un gran sentimiento de inseguridad y de necesidad de afecto. Como podrá desprenderse de lo descrito anteriormente, este personaje es muy vanidoso, narcisista y engreído, y es justamente en esta área donde se origina parte del humor de este personaje. De hecho su habilidad en el mundo de la seducción es lo que lo hará atractivo a los demás, aunque no lo sea *per se*. Muchas de las características de este personaje pueden ser vistas como desfavorables en la vida real, pero que resultan graciosas en el mundo de la sitcom. Ejemplos: Edie Britt (*Desperate Housewives*), Larry Dallas (*Three's Company*), Charlie Harper (*Two and a Half Men*), Samantha Jones (*Sex and the City*), Sam Malone (*Cheers*), Mona Robinson (*Who's the Boss?*), Sally Solomon (*3rd Rock From The Sun*).

- 7) **The Materialistic One.** Una de las principales características de este personaje es la de ser bastante superficial, lo cual en la vida real puede resultar muy triste pero en el mundo de la sitcom, según el autor, produce gran comicidad. En un primer momento fue un personaje que aparecía esporádicamente pero, a lo largo de las décadas, se hizo más popular en el mundo de la sitcom, especialmente en los años 80 y 90 (ejemplo de ello es el personaje Rachel Green de *Friends*, sobre el que volveremos más adelante). Por lo general este personaje es representado por una mujer. Detrás de su comportamiento superficial existe en este tipo de personaje una gran necesidad de ser querido por los demás. Mientras que el personaje mujeriego analizado anteriormente intenta llenar un vacío interior con el sexo, este tipo de personaje intenta hacerlo con regalos, es decir con objetos materiales. Puede ser bastante snob, superficial y soberbio para juzgar a los otros. La posible profundidad del personaje está dada por algunas características que a modo de subtexto comparte con otros personajes: puede por momentos mostrar la inseguridad de *The Neurotic*, la vulnerabilidad de *The Lovable*

Loser o el sufrimiento de *The Bitch / Bastard*. Ejemplos: Peg Bundy (*Married...with Children*), Jackie Burkhart (*That '70s Show*), Diane Chambers (*Cheers*), Fran Fine (*The Nanny*), Gabrielle Solis (*Desperate Housewives*).

- 8) **In Their Own Universe**. Su característica principal es la de ser “un pez fuera del agua”. Este personaje es el más extraño y original y por lo tanto cuenta con numerosas líneas cómicas. En un primer momento fue sólo un personaje secundario que proveía “*that instant comedic relief*” de forma parecida a como lo hacía *The Dumb One*. Sin embargo, en casos como *Seinfeld* y *Friends* estos personajes tendieron a desarrollarse de manera rápida. El efecto cómico proviene de lo impredecible, razón por la cual este personaje siempre resulta gracioso. Muchas veces viene literalmente de un lugar distinto (ej. Alf) y se choca con lo que consideramos una sociedad normal; en ocasiones el elenco completo pertenece a otro planeta. El personaje *In Their Own Universe* (ITOU) es así desde el día en que nació y, contrariamente a los otros personajes, no tiene una historia que justifique su personalidad. Por lo general la extrañeza en ellos se ve desde su apariencia física. Este personaje se sirve de lo que Sedita denomina “*illogical logic*”. Para él tiene sentido (dentro de su marco de referencia) algo que quizás para los demás personajes e incluso para los espectadores puede resultar ridículo. Este personaje observa y escucha de manera distinta que los demás, y es allí donde recae el humor (ej. Alguien le cuenta un problema y él toma la información y la procesa a su manera). En cuanto a las líneas argumentativas, por lo general protagoniza la segunda historia en importancia (“*B storyline*”) pero puede ser que en ciertos episodios el foco principal esté puesto en él (se le presentará un problema en el inicio del episodio y se obsesionará con resolverlo hasta el final del mismo, sin tener en cuenta lo que sucede a su alrededor). Este personaje es capaz de tomar todas las características de los otros ocho personajes y hacerlas encajar en su propio universo. El autor lo termina definiendo entonces como un personaje

muy variable. Ejemplos: Aunt Clara (*Bewitched*), Phoebe Buffay (*Friends*), Fez (*That '70s show*), Jeannie (*I Dream of Jeannie*), Cosmo Kramer (*Seinfeld*), Jack McFarland y Karen Walker (*Will and Grace*), Harry Solomon (*3rd Rock From the Sun*).

De estos, según el autor, están presentes en *Friends* los tipos de personajes 2, 3, 4, 7 y 8. Cabe aclarar que Joey Tribbiani (The Dumb One) posee también evidentes características de The Womanizer, pero no es este tipo según el autor el que define a dicho personaje. Sobre la identificación de estos tipos en *Friends* volveremos en el capítulo 3 del presente trabajo.

Un elemento que resulta interesante de la construcción de estos personajes es que, si bien responden a ciertas pautas establecidas por su personalidad (inocencia, maldad, bondad, patetismo, espíritu de conquista, etc.) todos pueden asumir, por momentos, características de otros personajes. A nuestro modo de ver, esta flexibilidad aporta mayor realismo a la obra ya que, si bien se construye a partir de arquetipos, éstos no tienen una rigidez extrema que sería difícil de encontrar en la vida real.

La única característica que comparten prácticamente todos los personajes en una sitcom es el sarcasmo. Éste sirve para conducir con humor las tramas que se construyen a partir de las relaciones entre los protagonistas. Sin embargo, es utilizado de distinto modo y para distintas finalidades según cada personaje. El único personaje que no lo utiliza habitualmente es el Tonto.

a.5. La raíz teatral de la sitcom

Resulta fundamental para nuestro trabajo resaltar las características del formato sitcom que más lo emparentan con el teatro. Brett Mills (2009) sostiene que la sitcom es un género que conserva, y pone en primer plano, sus orígenes teatrales. Contribuye el hecho de que muchas sitcoms son filmadas de forma tal que reproducen la experiencia teatral, frente a una audiencia. El resultado de esto es un modo de filmar que difiere del de la mayoría de las ficciones televisivas.

A causa de la presencia del público, se les pide a los actores en las sitcoms que realicen una performance apropiada para el teatro, es decir que se aseguren de que sus parlamentos y sus gestos pueden ser vistos por todos aquellos que estén presenciando la grabación. Y la risa enlatada (grabación de la risa) en la sitcom es una grabación de la respuesta “en vivo” de aquellos que fueron testigos del evento, grabada y transmitida para los espectadores que lo ven desde sus casas. Como veremos más adelante en el caso específico de *Friends*, la presencia de la audiencia en el estudio da inmediatamente la pauta a los productores de qué es cómico y qué no lo es para los espectadores, y a la vez impulsa las actuaciones de los actores. Los televidentes que están en sus casas advierten la presencia de esa audiencia a través de las risas enlatadas, las cuales, como “sustitutas electrónicas de la experiencia colectiva” (Medhurst and Tuck 1982: 45) ayudan a alinear a los espectadores domésticos con aquellos que estuvieron presentes durante la grabación.

Mills sostiene que las primeras comedias de televisión parecían videos que se aproximaban al teatro. La sitcom no llegó a la televisión como una forma fija, por el contrario mutó de otros tipos de transmisión, reuniendo los escenarios realistas y las estructuras narrativas del drama y los estilos de performance y la interacción con la audiencia del teatro. La interacción entre el stand-up y los guiones de drama, fueron la esencia de la sitcom en sus orígenes y, por un corto período de tiempo, la forma dominante en que la comedia representada estaba estructurada en la televisión. La comedia puede ser considerada entonces, según Mills, como un modo de expresión más que como una forma, y la sitcom es sólo una manera posible en que ese modo puede ser articulado dentro de la radiodifusión.

El autor afirma que para pensar el género sitcom es imprescindible examinar la forma en que las sitcoms son filmadas. La forma clásica de filmación en la sitcom es generalmente denominada “monstruo de tres cabezas”, y fue desarrollada por el director Karl Freund de *I love Lucy* (CBS, 1951-7). Ésta consiste en grabar el episodio utilizando tres cámaras de video que filman la escena desde tres ángulos distintos en simultáneo. Smith (2009) denomina a los shows que aún utilizan esta metodología de filmación como “multi-cámara shows” y los contraponen a aquellos que utilizan una sólo

cámara de filmación (“single camera shows”) y que, por ende, facilitan la movilidad de los personajes (2009:111).

Las sitcoms tendieron a ser muy conservadoras en lo formal desde 1950 hasta principios de la década del 2000, época en la que finalizó *Friends*, una de las sitcoms clásicas más importantes. De hecho Dalton y Linder (2005) sostienen que es justamente la convención del género lo que mantuvo la popularidad de la sitcom y su desarrollo hasta nuestros días, y sugieren que las convenciones trascienden el tiempo y la cultura.

Según Bonaut Irriarte y Grandio Pérez (2009), luego de la finalización de *Friends*, *Seinfeld* y *Frasier*, las sitcoms más exitosas de todos los tiempos, el formato experimentó innovaciones y comenzaron a romperse esos moldes tan rígidos que en un primer momento caracterizaban al género. A su vez Andy Medhurst y Lucy Tuck consideran las características de la sitcom, especialmente aquellas que señalan su pasado teatral y de music-hall, como una evidencia de la “experiencia colectiva” de la comedia, y notan que esto necesariamente contribuye a que la comedia sea conservadora para que tenga sentido para la mayoría.

Bonaut Irriarte y Grandio Pérez señalan que la comedia de situación es uno de los géneros televisivos más artificiales en términos formales. Podríamos hablar, según ellos, de una “transparente artificialidad” con fines humorísticos, representada principalmente por el disco de risas enlatadas, la puesta en escena y la propia actuación teatral de los actores. Como hemos dicho anteriormente, una de las particularidades más significativas de este género es que su modelo de producción, estructura narrativa y temática no se modificó sustancialmente hasta fines de los 90. Podemos agregar que el carácter conservador del género también se ve reflejado en la permanencia del status quo que encontramos en los episodios, ya que en general siempre se resuelven los conflictos y se vuelve a la tranquilidad original. Sin embargo hay excepciones con respecto a esta regla, ya que podemos encontrar shows en los que los personajes y las situaciones cambian y evolucionan entre episodio y episodio, formando los “*story arcs*”. Consideramos que entre estos últimos se encuentra *Friends*.

En el apéndice de su libro, Sedita (2006) señala diez reglas de la comedia, que apuntan al trabajo tanto de los guionistas como de los actores:

- 1) Elegir un personaje específico con rasgos específicos de personalidad
- 2) Estar siempre comprometido/a con el personaje
- 3) La buena comedia nace del dolor y del conflicto
- 4) No añadir, desechar ni cambiar una palabra y seguir la puntuación (del guión)
- 5) No susurrar. Articular y hablar en voz muy alta
- 6) Mantener el ritmo (más bien rápido)
- 7) Encontrar los chistes (más graciosos)
- 8) Esperar el tiempo necesario para las risas
- 9) No moverse físicamente durante un chiste. No estar físicamente estático
- 10) Divertirse.

Como puede observarse, estas diez características pueden ser aplicadas perfectamente a una obra teatral.

Dalton y Linder citan a Pierson (2005), quien analiza la estrecha relación que existe entre la sitcom y las comedias de la Restauración Inglesa. La comedia de situación teatral según el autor está caracterizada por el énfasis en “*a strong sense of style, deportment, and witty repartee that is used to conceal the raw emotions that lie just beneath the surfaces of the dramatic lives of its characters*”. Pierson sostiene que los personajes de las sitcoms están tan obsesionados y frustrados por las convenciones sociales dominantes como lo estaban los personajes creados por Congreve o Sheridan en el siglo XVIII. Concluye entonces que las sitcoms creadas entre los años 60 y 90 son descendientes valiosos y versiones modernas de las “comedias de costumbres” inglesas.

Para concluir esta introducción a la sitcom como género, repasaremos a partir de un trabajo de Dalton y Linder (2005) las principales líneas de investigación que han suscitado su estudio.

Algunos autores se han ocupado de analizar los aspectos de las sitcoms vinculados con las razas y las etnias, estrechamente relacionados con los momentos históricos en los cuales salían al aire los shows. A partir de la distinción de “*White*” y “*Black sitcoms*” autores como Coleman y MacIlwain dividen las sitcoms (más diversidad/menos diversidad *étnica*) según los años en las que se desarrollaron. Según Dyanne Lotz, la comedia ha sido históricamente la primera forma en la televisión que logró romper ciertas barreras sociales; allí radica la importancia del análisis de este aspecto del formato. Por su parte Doris Martins ha analizado, desde un enfoque de género, los cambios sociales vinculados con los lugares de trabajo. Sharon Marie Ross y Christine Scodari señalan la emergencia del subgénero denominado “sexcom”, que tiende a disociar la audiencia entre la esfera masculina y la femenina (Dalton y Linder, 2005).

Para concluir, coincidimos con Dalton y Linder cuando a través del estudio de la sitcom confirman el argumento de que “*popular texts are made up of layers of meaning under the guise of entertainment*”. Al comienzo hemos insistido en que nos hallamos frente a un conjunto de textos complejos, densos de significación y portadores de valores estéticos tanto como ideológicos. Como explican las autoras citadas, “*clearly, the pervasiveness of sitcoms coupled with the frequent and tacit acceptance of the values found in them is justification for the study and critical analysis of these texts*” (2005:11).

b) *Friends*, un éxito sin fronteras

Friends estuvo en el aire durante diez temporadas, hecho que la colocó entre las comedias estadounidenses más largas de todos los tiempos. Estas temporadas se

extendieron desde 1994 hasta 2004 y la serie es considerada una de las principales sitcoms clásicas.

Trata sobre seis amigos, tres hombres (Ross, Joey y Chandler) y tres mujeres (Monica, Phoebe y Rachel) que viven en Nueva York. La relación entre ellos se establece de la siguiente forma: Mónica (chef) y Ross (paleontólogo) son hermanos; Mónica y Rachel (diseñadora de moda) fueron compañeras de la secundaria mientras que Ross y Chandler (profesional de las ciencias económicas) fueron compañeros de la facultad. Joey y Phoebe se incorporan al grupo como *roomates* de Chandler y Mónica respectivamente. A partir de estas relaciones de base se crean otras más complejas que dan lugar a las tramas de los episodios y al marco argumental de todas las temporadas. La relación amorosa por excelencia de *Friends* es la de Ross y Rachel, que tiene idas y vueltas desde el primer episodio pero que termina concretándose en el último de la décima temporada. Chandler y Mónica también estarán unidos por un lazo amoroso que se desarrollará hasta llegar a su casamiento y la adopción de dos bebés. Phoebe también construye un matrimonio pero con un personaje externo al círculo principal. Joey por su parte es el más inestable desde el punto de vista sentimental.

Como bien señalan Tagliamonte y Roberts, “*The comedy follows these characters through the ups and downs of American life*” (2005: 281). En el comienzo de la serie estos jóvenes cuentan con 24 o 25 años de edad y tienen cerca de 35 cuando termina la última temporada. De este modo la audiencia, no sólo estadounidense sino también del mundo entero, fue testigo del desarrollo tanto profesional como sentimental de los personajes.

El éxito de *Friends* se debió a dos factores fundamentales. En primer lugar, la emisión de esta sitcom coincidió con la emisión de otra obra capital como lo fue *Seinfeld*, que duró desde 1990 hasta 1998. También esta es considerada una sitcom clásica y representa la “edad dorada” del género. El éxito de este show nos lleva a pensar que la audiencia estadounidense en el año 1994, cuando comenzó *Friends*, no sólo estaba familiarizada con el género sino que además la gran mayoría sentía fanatismo por este tipo de comedias. De hecho, hoy en día, ambas sitcoms han pasado a

ser importantes referentes culturales que, a pesar de que han terminado su emisión hace aproximadamente diez años, aún perduran en la sociedad tanto en las retransmisiones que se hacen por televisión como de los numerosos sitios de Internet que ofrecen sus capítulos, guiones y demás información como si se tratara de series aún vigentes.⁴

La segunda causa del éxito de *Friends* tiene que ver con que, si bien entraba en los mismos moldes de *Seinfeld*, una sitcom ya exitosa e instalada en el imaginario colectivo, al mismo tiempo se distanciaba de ella creando intriga entre capítulo y capítulo y desarrollando personajes nunca antes vistos en la televisión, que representaban un estilo de vida no descrito anteriormente.

Antes de *Seinfeld*, las sitcoms más populares se habían centrado en su gran mayoría en el seno de una familia. De hecho, una de las sitcoms más importantes y longevas de Estados Unidos fue *Make room for Daddy*, que se emitió en los años 50 y tenía como protagonista a una típica familia de clase media, dentro de la cual el peso más fuerte lo tenía por supuesto la cabeza, el padre. Otras sitcoms han tenido como centro lugares de trabajo u otros tipos de familia, como por ejemplo *The Nanny* (1993-1999), en la cual el esquema tradicional se veía alterado por la repentina muerte de la madre de los niños y la posterior irrupción en la casa de la excéntrica niñera.

Además de estas explicaciones cabe señalar que *Friends* tuvo el “condimento misterioso” que hace al éxito y que prácticamente no se puede prever: la aceptación y devoción hacia los actores por parte de los espectadores. El grupo de *Friends* resultó ser eficiente tanto para generar atracción en el público como para funcionar correctamente como grupo de trabajo. Justamente esto último destaca Abdessamed Sahali (2007), quien recuerda que a la hora de reclamar un aumento de salario los seis actores de

⁴ Al igual que *Friends*, *Seinfeld* estaba hecha sobre una base de excelentes guiones cargados de un humor inteligente. Ambas sitcoms tenían como protagonistas a un grupo de amigos. Si bien el rango de edad variaba levemente, los problemas de unos y de otros giraban en torno a las mismas preocupaciones: trabajo, familia, relaciones amorosas, etc. La diferencia quizás más radical entre una y otra es que mientras que *Seinfeld* siempre se caracterizó por ser una serie “acerca de nada”, en *Friends* además de encontramos con temas cotidianos, se nos presentan temas de gran complejidad y profundidad, como por ejemplo la infertilidad de Mónica y Chandler, que es casi uno de los pocos temas que no está tratado con humor. En *Friends* hay por lo tanto un marco argumental que reúne a todos los capítulos y que está de fondo en cada temporada que es el desarrollo personal que atraviesan los personajes. En cambio en *Seinfeld* los personajes se limitan a vivir el día a día y a reflexionar sobre pequeñas realidades cotidianas.

Friends se unieron y funcionaron en bloque, en lugar de hacerlo cada uno por su cuenta, situación que suele conducir a cambios repentinos de reparto. Aunque parezca un dato menor, esa unidad del reparto es lo que dio continuidad al show y lo que lo fortaleció frente al público.

En cuanto al género, esta sitcom no trajo muchas innovaciones. Más bien se mantuvo conservadora con respecto a las características clásicas, como señalan Bonaut Iriarte y Grandio Pérez: sistema de producción estandarizado, estructura narrativa y realización fotográfica convencional, humor que se consigue a través de chistes en el diálogo y los gags visuales y sonoros, temática tradicional y personajes basados en estereotipos. Sin embargo los autores señalan que, si bien las sitcoms clásicas como *Friends* son muy conservadoras, hay ligeras evoluciones, sobre todo temáticas, que alcanzarán su cenit con las sitcoms actuales. Dentro de estas ligeras evoluciones se encuentra la visión de la mujer. Los personajes femeninos de *Friends* -Rachel, Monica y Phoebe- encarnan a “mujeres que, aún estando estereotipadas, reflejaban parte de la evolución que las mujeres estaban viviendo en la sociedad” (2009: 5).

Al observar los trabajos críticos que se han hecho sobre *Friends* caemos en la cuenta de que las mayores innovaciones las ha hecho desde un punto de vista sociológico. Tanto si se analizan aspectos lingüísticos de la serie (como lo han hecho Tagliamonte y Roberts) o temáticos (como lo hizo Noemi Rockier), la mirada está puesta en cómo estos aspectos han influido en la sociedad. Su carácter de “*influential cultural phenomenon*” se ha manifestado, según Tagliamonte y Roberts, desde sus comienzos. Nosotros no nos ocuparemos de este aspecto, ya que nos limitaremos a realizar un análisis semiótico con un fuerte acento estructural, centrado en el uso del tiempo y sus posibles vínculos con el teatro.

Uno de los aspectos de *Friends* que más ha sido estudiado es el lingüístico. Patrick Gill, por ejemplo, ha analizado la importancia del personaje de Emily, novia de Ross en el final de la tercera y el principio de la cuarta temporada, ya que su acento inglés es una introducción completamente innovadora para un producto de televisión de Estados Unidos, en los que se acostumbra mantener los personajes y características de la

cultura propia (2011:745). Por otro lado, Tagliamonte y Roberts (2005) estudian los denominados intensificadores de adjetivos (tales como “so”, “very”, “quite”, “too”) utilizados por los guionistas de *Friends*, que comenzaron siendo reflejo de la sociedad norteamericana a la cual pertenecen los personajes y terminaron reforzando ciertos hábitos en el habla de la audiencia que consume el producto.

Canovaca de la Fuente (2011) analiza por su parte la limitación que para él tiene *Friends* en su alcance a otras sociedades, puesto que se produce una pérdida del sentido de los elementos del lenguaje, del contexto o temáticos de una serie de televisión cuando es exportada a otro país. Quien no conozca la cultura norteamericana en su totalidad será incapaz de entender todos los gags que aparecen en *Friends*.

También la figura de las mujeres de *Friends* ha sido motivo de investigación para Tiljander (2007). Este aspecto relacionado con la teoría de género se vislumbra desde el simple hecho de observar las características de las tres protagonistas de la sitcom. Rachel, Mónica y Phoebe resultan cada una dominante a su manera, desarrolladas profesionalmente y dueñas de elegir la situación amorosa que deseen. Rompen con los esquemas tradicionales de las primeras sitcoms en los que la mujer se definía a partir de su rol en la familia. En este sentido, Endika Rey (2011) señala que la nueva sitcom de corte innovador *How I met your mother* podría ser considerada como una evolución lógica de *Friends*.

El periodista y escritor norteamericano David Wild realizó un exhaustivo trabajo de recolección de entrevistas y de información acerca de la serie cuando esta estaba llegando a su fin, en el año 2004. Individualizaremos algunos puntos importantes desarrollados por el autor para presentar a *Friends* bajo los aspectos que nos interesa analizar en el presente trabajo.

- **Popularidad de la serie.** Matt LeBlanc (Joey) destaca la popularidad de un producto televisivo frente a la de un film: “*Wherever they have a TV, you’re there. A movie is an event. (...) It’s bigger than life. It’s different with television in the sense that you’re in their home. Fans feel like they have a relationship with you. You’re part of their family. (...) That’s why people feel that connection*” (Wild 2004: 119). Matthew

Perry también destacó la importancia de la comedia televisiva como elemento de distensión para los espectadores: “*You can count on 22 minutes when you’re going to sit there and laugh unexpectedly every week. (...) It’s amazing that the show skews demographically all over the place. People over 50 watch it, and obviously, the 18 to 49 demographic watch it*” (156). Del mismo modo David Schwimmer (Ross) afirmó “*If we offer one half hour that takes their mind off things, then that feels good*” (190).

A través de diversas entrevistas a actores secundarios de la serie o invitados, se puede vislumbrar la presencia y notoriedad que tenía *Friends* en la sociedad. Jessica Hecht (quien interpretó a Susan, esposa lesbiana de la ex esposa de Ross) señaló: “*People stop me all the time. It is really extraordinary how many people watch the show. And of all the TV I’ve done, it’s the most genuinely positive experience I’ve had on a sitcom set because it feels great to be recognized for something you can feel so good about*” (15). Adam Goldberg, quien interpretó a Eddie, un roommate de Chandler tan solo en tres episodios de la segunda temporada, confesó: “*the impact was widely disproportionate to the amount of time that has gone by and the amount of time that I worked on the show*” y agregó que aún 10 años después lo siguen reconociendo por su papel en *Friends* (46). También Ron Leibman (padre de Rachel) declaró que, pese a haber hecho de Shylock en el New York Shakespeare Festival o haber Ganado un Tony por *Angels in America*, la gente suele preguntarle si es él el padre de Rachel (229).

David Shwimmer (Ross) se dio cuenta de la importancia de *Friends* durante el cuarto año de transmisión, cuando un profesor suyo le hizo notar: “*You do realize you’re now part of pop culture*” (183).

- **Características de *Friends* relacionadas con el género teatral.** Prácticamente todos los entrevistados destacan la presencia de la audiencia durante las grabaciones de esta sitcom, que puede significar un desafío para actores acostumbrados a rodar únicamente con el staff de filmación y no con los espectadores observando. Susan Sarandon y Brad Pitt, dos actores de gran trayectoria y muy reconocidos, confiesan haber experimentado nerviosismo frente a la presencia del público en vivo.

Si bien desde el punto de vista estético es un elemento enriquecedor, para la producción del show el hecho de tener audiencia en vivo puede generar determinados contratiempos. Wild cuenta una anécdota significativa acontecida durante la filmación de un episodio de la tercera temporada: Matt LeBlanc se dislocó un hombro, tuvieron que llevarlo al hospital y la audiencia tuvo que retirarse del estudio. Luego incorporaron el dislocamiento de Joey en la trama de ese episodio que finalmente debieron filmar otro día. Por su parte el productor David Crane señala *“I can only think of a handful of times when we have to quickly scramble and rethink a story with the studio audience sitting there waiting. That’s awful. That’s hell”* (220).

- **Contexto histórico-cultural de la serie.** De acuerdo con la convención del género sitcom, en *Friends* hay pocas o nulas referencias explícitas a eventos históricos y hechos impactantes del contexto socio-cultural (guerras, inundaciones, tornados, etc.). Esta ausencia de contexto resultó notoria después de la tragedia del 11 de septiembre. Jennifer Aniston (Rachel) señaló al respecto: *“Besides the fact that New York is my home –where I grew up- there was something especially after 9/11 that clicked for us. It was hard to come back to work and do a sitcom when the world was falling apart. (...) Then little by little, that first show that we did, there was so much energy in the audience, and I realized people just desperately needed that release. (...) People came up to me after 9/11 here [Los Angeles], and also in New York, and said thank you for a half hour of escape”* (26).⁵

- **Innovaciones de Friends.** Wild sostiene que la principal innovación de *Friends* fue la edad que tenían los personajes principales. Hasta ese momento las sitcoms se centraban en historias de familias; sólo la exitosa *Seinfeld*, que ya estaba en el aire, tenía como protagonistas a un grupo de amigos, aunque mayores de treinta. Lo interesante de los personajes de *Friends* es el momento de la vida en el que se encuentran. El productor Kavin Bright señaló que las cadenas de cable estaban interesadas en el período en que *“people are in their 20s and they leave home for the first time and start their own lives. It’s a time when your friends become your surrogate*

⁵ En los créditos del primer episodio transmitido luego del atentado del 11 de septiembre, “The One After I Do” (T8, E1), los productores colocaron un cartel en el cual se dedicaba dicho episodio a los ciudadanos de Nueva York.

family. That was the beginning of Friends” (206). Sin embargo la NBC insistió para que hubiera algún personaje principal mayor y que hubiera un punto de reunión; lo primero no lo concedieron, pero lo segundo sí, y el café se instaló como uno de los principales sets de la serie.

En cuanto al tratamiento de las minorías, si bien se ha criticado a *Friends* por carecer de personajes principales de otras razas, hay un elemento que siempre ha sido valorado por un sector de la sociedad y es el de la naturalidad con la que se trata la diversidad de orientación sexual. En el episodio del casamiento de Carol (ex esposa de Ross) con Susan, la activista Candace Gingrich desempeñó el rol de ministra de ceremonia y señaló en una entrevista: “*Here we are in the midst of fighting civil marriage for gays and lesbians, and here was the Friends cast years ago, already on the bandwagon*” (43). Lisa Kudrow (Phoebe) declaró que *Friends* era abierta desde el punto de vista sexual, y justamente por ello no la hacía sentir cómoda el horario en el que se transmitía: “*I never felt like Friends was an 8:00 p.m. show*” (92).

Otra innovación, productiva y temática, fue la inclusión del embarazo real de la actriz Lisa Kudrow coincidente con el de su personaje Phoebe, con un argumento disparatado (ella presta su vientre para alojar los embriones de su hermano y su cuñada). La autora Marta Kauffman señaló al respecto: “*What I really liked about it is that it’s something that had never been done. I thought it was also a great way to deal with Lisa’s actual pregnancy. That was just a really different thing to do, and we feel good any time that we can do something different*” (102).

Por otro lado, según Matthew Perry (Chandler) hay un elemento innovador que diferenció a *Friends* de *Seinfeld*, por ejemplo, y fue el tratamiento que se hizo de lo dramático: “*there’s real stuff going on, but the producers and writers are so great at not pushing the line, never going into melodrama or soap opera-type things and always being able to break it with a joke. (...) Believe it or not, I learned I like doing dramatic stuff by doing a sitcom. I think that’s what differentiates us from, say, Seinfeld, wich was a brilliant show, but prided itself on no emotion*” (159).

Para Wild otro elemento innovador es el ritmo ágil de *Friends*, debido a que sus líneas argumentales no son dos como en la mayor parte de las sitcoms, sino tres. Kevin Bight apunta: “*Since there was more cutting back and forth between the stories, it created a rhythm in the editing that made Friends unique*” (Pág. 210).

Tal vez sea David Crane (productor) quien brinda la reflexión final sobre este punto –las innovaciones de *Friends*–, al destacar que la serie no se basó en un personaje principal y su entorno, sino que logró crear un auténtico “ensamble”, una red de relaciones entre seis personas que compartían historias de gran resonancia emocional.

- **Cómo quieren ser recordados.** Courteney Cox (Mónica) en su respuesta dio mucha importancia al tiempo transcurrido a lo largo de todas las temporadas: “*I want to be remembered as a show that made people laugh for ten years, and a show that grew with the times and stayed relevant*”. También destacó su calidad desde el punto de vista de las relaciones humanas: “*And I’d also like to be seen as an example of how people really can stick together*” (67).

- **Características de cada temporada.** Wild señala que la temporada 3 se centra en más de un episodio en el pasado de los personajes, lo cual responde a la popularidad de estos y al interés del público por saber más de sus historias previas. Por otro lado la temporada 7 tiene un aire muy festivo, ya que la mayor parte de los episodios giran entorno al casamiento de Mónica y Chandler hasta concluir con la ceremonia y la fiesta propiamente dichas. La temporada 8 tuvo un primer episodio que salió al aire el 27 de septiembre del 2001, dieciséis días después del trágico evento del 11 de septiembre. Entonces el show pareció cobrar un nuevo propósito desde el punto de vista social (distender a las personas que tanto habían sufrido en su país), según lo prueban los números del rating. La temporada 9 tuvo un elemento interesante en el contexto “real” y fue que los actores aún no sabían si sería o no la última temporada del show, lo cual creaba un clima particular de melancolía y ansiedad; finalmente no lo fue. Por otro lado también fue significativa la participación de Aisha Tyler (Charlie, novia de Joey y luego de Ross), la persona de raza negra que más tiempo participó de la serie. La temporada 10 fue compleja desde el punto de vista de las tramas, ya que los

escritores se preocuparon por crear para cada personaje una historia en la que siguieran adelante con sus vidas de diversas formas (nacimiento de bebés, mudanza, casamiento, reconciliaciones, etc.). El capítulo final es el más emotivo, según David Wild, quien también sostiene que *“On-screen and off, Friends has always been highly emotional show. Lots of touching, lots of hugging, and some actual growth. In a medium that can be cool or even chilly, this has been a warm show, as well as a hot one”* (270).

- **Tipo de humor utilizado en *Friends*.** David Schwimmer (Ross) declaró que *“This show has allowed me to do all kinds of physical comedy”* (77).

- **Proceso de escritura.** Lisa Kudrow (Phoebe) se centró en la complejidad del proceso de escritura de *Friends* y, especialmente, en la preocupación de los autores por el desarrollo individual de cada personaje: *“Marta and David have done a really good job over the years of having Phoebe get a little stronger, a little more mature, a little more cranky, and a little more real”* (91).

CAPÍTULO 2. EL TIEMPO COMO CATEGORÍA EN LOS DISTINTOS DISCURSOS

a) El tiempo en la narrativa

Repasaremos ahora las principales hipótesis sobre el tiempo en la narración, a fin de configurar un marco teórico que nos permita analizar los elementos narrativos en *Friends* en lo que hace al tiempo de la ficción.

a.1. El estructuralismo como punto de partida

El tiempo verbal constituye la forma más importante de expresar temporalidad en un relato, pero no es la única. En principio se distinguen los tiempos del discurso (presente, pretérito perfecto, futuro) y los tiempos de la historia (imperfecto, indefinido, condicional), según el esquema planteado por Benveniste. De manera general, existen *tiempos internos y externos* al relato. En el seno de un relato, es decir en cuanto a los tiempos internos, no hay que confundir *el tiempo de la historia* (como temporalidad de los hechos evocados) y *el tiempo de la escritura o de la narración* (como temporalidad del proceso de enunciación). En cuanto a los tiempos externos al relato nos encontramos con los tiempos del escritor, los tiempos del lector y el tiempo histórico propiamente dicho (Marchese y Forradellas 2000: 402).

Con respecto a la relación entre tiempo de la historia y tiempo de la narración o escritura, es fundamental la consideración de tres aspectos estudiados por Todorov:

a) *La dirección de las temporalidades*. Los dos tiempos pueden seguir la misma dirección cuando los acontecimientos se suceden de la misma manera que se suceden las frases. Esta analogía es bastante rara y normalmente se rompe de dos formas: por inversiones o por historias encajadas. La ruptura de paralelismo crea en el lector un efecto de suspensión.

b) *La distancia entre los dos tiempos.* El punto más lejano entre tiempo de la historia y tiempo del discurso supone la falta de relación entre las dos temporalidades por moverse en dos mundos de orden distinto. El punto más cercano implica la coincidencia: el relato es el monólogo del héroe en versión taquigráfica. Entre estos dos extremos hay muchos casos intermedios.

c) *La cantidad de tiempo de la historia en una unidad temporal de la narración.* De acuerdo con esta relación podemos encontrar: la elipsis (cuando en el tiempo de la narración se omite algún período del tiempo de la historia), el resumen (a una unidad de tiempo de la historia corresponde una unidad inferior en el tiempo de la narración), estilo directo (a una unidad del tiempo de la historia le corresponde una unidad idéntica del tiempo de la narración, ej, diálogos, escena teatral, monólogo), análisis (el tiempo de la historia es inferior al de la narración, por ejemplo se demora en un acontecimiento o en un factor externo marcando tiempos distintos), digresión (a una unidad de tiempo de narración no corresponde ninguna unidad de tiempo histórico, ej. descripción o reflexión).

El punto de partida de Gerard Genette (citado por Castany Prado, 2008) es la falta de correspondencia entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, ya que dicha correspondencia sería utópica en la literatura. Por lo tanto la relación de ambos tiempos puede medirse desde tres ejes:

- 1- Relaciones entre el **orden** temporal de sucesión de hechos en la historia y el orden en que están dispuestos en el relato.
- 2- Relaciones de **duración**: el ritmo o rapidez de los hechos de la historia frente al ritmo del discurso.
- 3- Relaciones de **frecuencia**: repetición de hechos en la historia y repeticiones en el discurso.

En cuanto al eje 1, el discurso narrativo inevitablemente está repleto de anacronías, es decir, discordancias entre el orden de sucesión en la historia y el **orden** de sucesión en el relato. Desde el punto de partida la narración ofrece una anacronía de

orden general, ya que la linealidad del lenguaje obliga a un orden sucesivo para hechos que quizás son simultáneos.

Genette distingue dos grandes tipos de anacronías: a) la *analepsis* o anacronía hacia el pasado (retrospectiva), en la cual hay una narración primera (presente) en la que se inserta una segunda narración que es temporalmente anterior a ese presente; b) la *prolepsis* o anacronía hacia el futuro (prospectiva o anticipadora).

En cuanto al eje 2, tampoco se da una coincidencia entre la **duración** de la historia y la del discurso. En una escena de diálogo existe una igualdad convencional, mas no real. Por lo tanto en el relato literario únicamente encontramos anisocronías, que se corresponden con las cuatro formas fundamentales del movimiento narrativo: a) el *sumario o resumen*, que consiste en la condensación de párrafos, páginas, meses o años en una serie de frases; b) la *escena*, que intenta ofrecer al espectador el transcurso de la realidad tal como se produjo; c) la *elipsis*, que puede ser explícita o implícita, cuando el tiempo que ha transcurrido se deduce o infiere de otros detalles; y d) la *pausa descriptiva*, en la que se llega a pormenorizar algún aspecto de la historia de modo que el tiempo del discurso que se origina es de mayor duración o de un ritmo más lento que el de la historia. Se la denomina “descriptiva” porque dicha pausa da lugar a la descripción de habitáculos, personajes o espacios (Pozuelo Yvancos 1994: 263-264).

En cuanto al eje 3, de la **frecuencia** del relato, Genette señala la existencia de cuatro posibilidades: el relato *singulativo* (se cuenta una vez lo que ha pasado una vez); *anafórico* (se cuenta “n” cantidad de veces lo que ha pasado “n” cantidad de veces); *repetitivo* (se cuenta “n” cantidad de veces lo que ha pasado una vez) e *iterativo* (se narra en una sola vez lo que ha pasado “n” cantidad de veces), que también se conoce como formulación *siléptica*.

Si el sistema analítico planteado por Gerard Genette puede resultar estrictamente retórico y, por ende, limitado, un enfoque más amplio sobre la temporalidad narrativa es el que propuso Paul Ricoeur (1983-85), integrando tres tipos de comentarios sobre el tema: el filosófico, el lingüístico y el retórico-crítico. Para Ricoeur narración y temporalidad se autorreclaman, pues existe una correlación entre la actividad de contar

una historia y el carácter temporal de la experiencia humana. Respondiendo a esta experiencia temporal que es humana y no accidental, el fenómeno de la ficción narrativa nos conduce de un tiempo prefigurado (mímesis I) hacia un tiempo refigurado por el receptor (mímesis III) por la mediación de un tiempo configurado textualmente (mímesis II).

Ricoeur sostiene que en el análisis temporal de Genette el juego de tiempos en el relato se limita a una relación entre enunciación (tiempo de quien cuenta) y enunciado (tiempo de lo contado), de manera que relato y texto narrativo son lo mismo. Al proceder de esta forma Genette ha omitido, según Ricoeur, el “tiempo vivido” o tiempo exterior a los límites del acto de producción y recepción del relato. La consecuencia de esto, según Ricoeur, es que el modelo estructural margina cuestiones fundamentales, y dentro de ellas, la de la finalidad del relato (Pozuelo Yvancos, 1994: 264).

Creemos que un enfoque semiótico más integral que el de Genette es el de Carmen Bobes Naves, quien distingue en el *tiempo literario* un triple esquema categorial: a) el tiempo como sucesividad (el orden de los acontecimientos se establece por relación al tiempo cronológico); b) el tiempo como orden que fija las relaciones historia-discurso; c) el tiempo como duración “que se vive en formas diferentes y que es independiente de la medida del tiempo real”.

Lo que incorpora y ejemplifica Bobes, según Pozuelo Yvancos, es una dimensión estilística de la que el sistema genettiano carecía: la posibilidad de medir las relaciones temporales en correspondencia con tiempos vividos y acoger así la flexible manera como la propia literatura ha subjetivizado a través de los personajes la valoración del tiempo, no reducible a un esquema de relación narración-historia.

b.2. El diálogo

En el presente trabajo nos serviremos del análisis del diálogo para identificar los usos del tiempo presentes en la sitcom *Friends*. Para ello expondremos ahora los principales análisis efectuados acerca del diálogo en la narrativa.

Sabemos que el diálogo es una forma estilística en la cual el emisor se dirige a un destinatario. Se trata de un discurso que pone énfasis en el hablante como interlocutor, se refiere abundantemente a la situación elocutiva, remite simultáneamente a varios marcos de referencia, y se caracteriza por elementos metalingüísticos y por la frecuencia de las formas interrogativas. Como forma literaria, el diálogo se relacionó desde sus orígenes con el problema dialéctico de la búsqueda de la verdad. La forma pragmática más común del diálogo es aquella en la cual los dos participantes buscan persuadirse recíprocamente (Marchese y Forradellas 2000: 100-101).

Bobes Naves (1992) comienza su exhaustivo estudio sobre el diálogo analizándolo desde el punto de vista lingüístico y pragmático para luego concentrarse en el uso de éste dentro de los géneros literarios. Desde los primeros análisis se nos presenta la relación entre el diálogo y el tiempo: “el diálogo, como todo uso de la lengua, como cualquier actividad hablada, es un proceso realizado en el tiempo” (33). Es un proceso complejo que exige una conducta especial de los sujetos pero que tiene además otras características: los signos verbales, que sustentan quizás la actividad fundamental de los sujetos, entran en concurrencia con signos de otro tipo, concomitantes temporalmente. Por otro lado el intercambio semiótico en la situación dialogal transcurre en presente.

Los análisis lingüísticos del diálogo, según Bobes Naves, se han centrado en su naturaleza de **discurso directo** (rasgo no específico ya que lo comparte con el monólogo), y en su forma de **discurso segmentado** (rasgo que comparte con la conversación). Los signos lingüísticos con los que se suele caracterizar el diálogo tienen uso también fuera de él, en el monólogo, en la conversación, etc., pero su índice de frecuencia es más alto en el discurso dialogado y le confieren una relativa especificidad. Bobes Naves identifica así los índices caracterizadores del discurso dialogado:

1. El uso de deícticos personales

2. La frecuencia mayor de deícticos espaciales y temporales
3. El predominio de tiempos verbales que pertenecen al mundo comentado, es decir, los situados en el eje temporal del presente
4. El predominio de índices de dirección al receptor
5. La alta frecuencia de señales axiológicas
6. El uso relativamente frecuente del metalenguaje.

Los dos rasgos más decisivos del discurso dialogado, en lo que afecta a su construcción lingüística, son el ser discurso directo y el darse en una situación interlocutiva.

Además de en la presencia del Yo y del Tú, el discurso directo puede manifestarse mediante otros índices del locutor: las terminaciones verbales de primera persona, los índices espaciales de situación (aquí), los temporales (ahora), de relación de propiedad (mi), de distancia (éste), etc. Lo mismo podemos decir del Tú, cuya ausencia textual se suple con la presencia de los índices de segunda persona paralelos a los que hemos enumerado para la primera (127). Bobes Naves señala así la importancia de **los deícticos** en el diálogo:

El sistema deíctico tiene una enorme importancia en el discurso dialogado porque sitúa a los sujetos de la enunciación y del enunciado en una determinada distancia que se concretará en los diferentes procesos semióticos de forma específica, pero además los propone en relación con el tiempo, el espacio y los objetos de la citación pragmática cuando se trata de lenguaje cara a cara, como es el caso del diálogo. (...) Los índices son siempre palabras vacías que sólo tienen semas de relación, no semas intensivos. (129)

Las relaciones <<persona/espacio/tiempo/objetos>> responden a una situación real en cada uso y para representarla mimética y homológicamente en el discurso, el sistema lingüístico dispone de categorías gramaticales específicas que forman un esquema de

características diferentes a las de los nombres y verbos, que tienen valor referencial estable, aunque con virtualidades concretas. (129)

El sistema de índices en el español está formado por series de términos que hacen referencia a las tres categorías principales de persona, tiempo y espacio. Nos concentraremos en la categoría del tiempo, que es aquella que nos ocupa en el presente trabajo.

Bobes Naves señala con respecto al tiempo en el diálogo:

- Este puede expresarse mediante *lexemas* plenos (“ahora”, “hoy”, “ayer”, etc.) o mediante palabras vacías que se llenan pragmáticamente: con significado relativo (“antes”, “después”...); con significado de orden (“primero”, “segundo”...); o de simultaneidad en el tiempo (“mientras”, “a la vez”...).
- También puede indicarse la temporalidad en el discurso mediante la perspectiva establecida en las *categorías verbales*.
- El tiempo lingüístico surge en el límite de la instancia del Yo, pero la temporalidad del discurso mantiene *un orden* que puede corresponderse, con el del interlocutor, que lo reconozca y lo integre en su propio marco temporal, a pesar de que está concebido para un mundo ficcional. Esto significa que cualquier desorden temporal en el mundo de ficción se tiende a explicar situándolo en el mundo onírico, como proyección subjetiva, etc., y las relaciones relativas y parciales dentro del tiempo ficcional deberán medirse en una secuencia lineal, o circular, o por anulación de toda referencia (atemporalidad) con los mismos índices que son válidos en el mundo de la realidad, que sirve de sistema o de marco referencial.

La deixis temporal puede asumir dramatismo en el diálogo al enfrentar el tiempo de un personaje con el de otro, y más frecuentemente al contrastar los tiempos sucesivos de un mismo personaje. En estos casos los formantes y signos escénicos actúan en

convergencia con los deícticos y con la palabra en general para subrayar el sentido que quiere dársele a las oposiciones temporales.

Bobes Naves se ocupa más adelante de analizar las posibilidades que tiene el diálogo como signo literario. Es indudable que, más allá de la relevancia del diálogo en la novela, la importancia que adquieren los índices en el diálogo se pone de manifiesto particularmente en el género dramático. Efectivamente, el diálogo en el drama no es sólo un hecho de discurso sino que es su esencia misma.

b. El tiempo en el teatro

Para abordar la problemática del tiempo en la obra teatral, debemos tener en cuenta en primer lugar la descripción de las unidades dramáticas desarrollada por Aristóteles. El filósofo hace referencia al “límite de extensión” de una obra, que deriva hacia la duración y el tiempo. Agrega la insinuación de la temporalidad propia de la creación estética y advierte que la extensión de algo nace de su propia naturaleza. En cuanto a la medida, Aristóteles sostiene que “será más bella la fábula que tenga tal extensión que resulte bien inteligible a su conjunto”. Hacia el final de la *Poética*, vuelve a ponderar las ventajas de la tragedia sobre la epopeya ya que aquella puede “lograr el fin de la imitación en una extensión menor, pues lo conciso deleita más que lo que dura mucho tiempo”. En este pasaje salta a la vista la ambigüedad espacio-temporal, puesto que Aristóteles parecería homologar extensión y duración.

En cuanto al tiempo interno, hay múltiples interpretaciones aplicadas a la expresión aristotélica. Según la versión más generalizada, la *Poética* exige que los acontecimientos constituyentes de la acción se concentren en el lapso de veinticuatro horas. A continuación repasaremos los aportes más recientes de algunos teóricos que se han referido al problema del tiempo en el teatro.

b.1. El tiempo teatral según Patrice Pavis

El tiempo es uno de los elementos fundamentales del texto dramático y de la manifestación de la obra teatral, de su presentación. Para definirlo Pavis (2008) toma como punto de partida la doble naturaleza del tiempo: el tiempo que remite a sí mismo, o *tiempo escénico*, y el tiempo que debe ser reconstruido a través de un sistema simbólico, o *tiempo extraescénico*. Esta doble naturaleza del tiempo es la que observa el espectador, cuyo punto de vista adopta el autor.

El *tiempo escénico* es el tiempo vivido por el espectador confrontado al hecho teatral, el tiempo del acontecimiento. Se desarrolla en un presente continuo ya que la representación tiene lugar en el presente, en la temporalidad del espectador. Es en definitiva el tiempo de la representación que se está desarrollando y el del espectador que asiste a ella.

Esta temporalidad es cronométricamente mensurable (en la ficha técnica de una obra de teatro se nos dice su duración, por ejemplo 90 minutos) y a la vez está psicológicamente relacionada con el sentido subjetivo que el espectador tiene de la duración. Para Pavis resulta interesante la organización que puede hacerse de este tiempo escénico a partir de la percepción que el espectador tiene del espectáculo.

El tiempo escénico se encarna en los signos de la representación, que son temporales pero también espaciales. Cada sistema significativo tiene su propio ritmo; el tiempo y su estructuración se inscriben en él de forma específica y según la materialidad del significativo.

El *tiempo extraescénico* por su parte es el tiempo de la ficción, del cual habla el espectáculo / la fábula y que no está ligado a la enunciación sino a la ilusión de que ocurre, ha ocurrido u ocurrirá algo en un mundo posible, el de la ficción. También se analiza según una doble modalidad: la historia y la narración, es decir, el orden temporal de los elementos en la diégesis y el orden seudotemporal de su descripción en el relato (Genette 1972). Este *tiempo de la ficción* no es exclusivo del teatro, ya que pertenece a todo discurso narrativo que anuncia y fija una temporalidad, que remite a una escena u

otra y que proporciona una ilusión referencial de otro mundo que nos parece tan lógicamente estructurado como el tiempo del calendario.

El denominado *tiempo teatral* es entonces la relación que se establece entre el tiempo escénico y el extraescénico. En otras palabras, Pavis coincide con Ubersfeld al preferir definir el tiempo teatral como la relación entre la temporalidad de la representación y la temporalidad de la acción representada. El establecimiento de la relación entre esas dos temporalidades desemboca rápidamente en la confusión de ambos niveles. El placer del espectador reside en la confusión de estos dos tiempos y en no saber qué le está ocurriendo, ya que vive en un presente pero olvida esta inmediatez para penetrar en otro universo del discurso, en otra temporalidad: la de la fábula.

Pavis establece tres modalidades de relación entre estas temporalidades:

- a) *El tiempo extraescénico es mayor al tiempo escénico.* Es la modalidad de la estética clásica: el tiempo extraescénico no debe ser superior a las 24 horas para una representación de dos horas.
- b) *El tiempo extraescénico es igual al tiempo escénico.* De esta forma se desemboca en una estética naturalista en la que la realidad escénica reproduce en tamaño natural la realidad dramática de la acción representada.
- c) *El tiempo extraescénico es menor al tiempo escénico.* Que el tiempo escénico esté dilatado y restituya un tiempo referencial mucho más corto es poco frecuente pero no imposible.

Pavis señala que en cualquier caso el tiempo escénico, es decir el tiempo del presente, es aquel que organiza el mundo a partir de sí mismo y bebe en el “depósito” del tiempo dramático, que a su vez se derrama en la enunciación escénica. Con Benveniste subraya que la representación tiene siempre un carácter de presente y, al igual que Bobes Naves, insiste en que el tiempo escénico acarrea un cierto número de marcas indiciales, es decir, de signos deícticos que nos dan testimonio de su inscripción en el espacio y en los personajes.

La organización espaciotemporal del presente escénico se produce gracias a otras temporalidades: el *tiempo social* (horario de la representación, duración, unidades temporales, etc.); el *tiempo iniciático* (la preparación psicológica de un tiempo distinto anterior a la representación, el umbral del espectáculo según Ubersfeld); el *tiempo mítico* (en la medida en que el teatro propone un retorno a un eterno presente mítico o a un ritual que se produce fuera del tiempo histórico); el *tiempo histórico* (es una realidad que se inscribe necesariamente en el texto y la representación).

Por último Pavis distingue tres grandes modulaciones del tiempo en el teatro:

- a) *Concentración dramática.* En la dramaturgia clásica observamos una tendencia a la concentración y a la desmaterialización del tiempo extraescénico. El teatro clásico desmaterializa el tiempo exterior al escenario ofreciendo la ilusión de una palabra pura, de un discurso donde coinciden el mundo y el personaje simbolizado, su discurso presente y su existencia ficticia exterior.

- b) *Dialéctica de las historicidades.* Pavis sostiene que es necesario considerar al menos tres historicidades: el *tiempo de la enunciación escénica* (el del momento histórico en que la obra es puesta en escena); el *tiempo de la fábula y de su lógica actancial* (tiempo dramático); y el *tiempo de la creación de la obra y de las prácticas artísticas entonces vigentes.* Por su parte la lógica temporal de la fábula no está fijada indefinidamente sino que se constituye en función de la perspectiva elegida para reconstruir la fábula y evaluar los hechos descritos. Quien desea interpretar hoy una obra clásica se ve en la necesidad de poner en relación las tres historicidades. Lo que cuenta para los niveles temporales es el proceso en el momento de llegada (de su recepción), el modo en que la última temporalidad (la que percibe el espectador actual) funcionaliza y convierte en signo (semiotiza) los precedentes.

- c) *Manipulación del tiempo escénico y del tiempo extraescénico.* Todas las operaciones de concentración/estiramiento, aceleración/frenado, parada/arranque, retroceso/impulsión son posibles tanto para uno como para otro tiempo. No obstante cualquier manipulación de uno de los niveles temporales repercute necesariamente en el otro. El tiempo escénico “huye” constantemente hacia un “lugar otro” que es la ficcionalización de un tiempo y de un universo extraescénicos e, inversamente, esa exterioridad amenaza a cada instante con irrumpir en el escenario y en el tiempo escénico del hecho teatral.

La dificultad en el análisis del espectáculo consiste en observar la interacción del **espacio** con el **tiempo** y con la **acción** (157). Uno no existe sin los otros dos, pues el trinomio espacio/tiempo/acción actúa como un solo cuerpo que atrae hacia sí, como por imantación, al resto de la representación. Constituye un mundo concreto y un mundo posible en donde se mezclan todos los elementos visuales, sonoros y textuales del escenario. Los tres vértices del trinomio son interdependientes y necesitan cada uno recurrir a los otros dos para definirse. El tiempo se manifiesta de manera visible en el espacio y sin él el espacio sería el de la pintura o la arquitectura; el espacio se sitúa donde la acción tiene lugar y se efectúa con una determinada duración, sin él el tiempo sería pura duración, como la música; la acción se concreta en un lugar y momento dados, sin tiempo y sin espacio no podría desarrollarse. Más adelante Pavis señala que:

La alianza de un tiempo y de un espacio constituye lo que Mijaíl Bajtín, en el caso de la novela, llama “cronotopo”, una unidad en la que los indicios espaciales y temporales forman un todo inteligible y concreto. Aplicados al teatro, la acción y el cuerpo del actor se conciben como la amalgama de un espacio y de una temporalidad: el cuerpo no solamente está en el espacio, dice Merleau-Ponty, sino que también está hecho de ese espacio- a lo que podríamos añadir: y de ese tiempo. (158)

El autor califica a este espacio-tiempo como *concreto* (espacio teatral y tiempo de la representación) y a la vez *abstracto* (lugar ficticio y temporalidad imaginaria). La acción que resulta, por lo tanto, es tanto física como imaginaria. El trinomio se percibe entonces como un mundo concreto y en “otro escenario”, en síntesis, como un mundo posible imaginario.

Pavis se propone elucidar las relaciones espacio-temporales de la representación a partir del modelo freudiano según el cual en el inconsciente el tiempo se transforma en espacio y el espacio en unidad corporal. En el transcurso de esa transformación, el cuerpo que funciona como esquema de representación asume la mediación entre el tiempo y el espacio.

b.2. La experiencia espacial en el teatro

Pavis describe al espacio de dos maneras distintas: el espacio objetivo exterior y el espacio gestual.

El *espacio objetivo exterior* es el espacio visible, a menudo frontal, que se puede llenar y describir y en el que se distinguen las siguientes categorías: el *lugar teatral* (con espacios interiores, sala, butacas, etc., y exteriores, terraza, hall, vestíbulo); el *espacio escénico* (donde se mueven los actores y el personal técnico; y el *espacio liminar* (el que marca la separación entre el escenario y la sala o entre el escenario y los bastidores). La jerarquía de los espacios se puede modificar en todo momento.

El *espacio gestual* es el espacio que crean la presencia, la posición escénica y los desplazamientos de los actores. Este espacio incluye: el *terreno* que el actor cubre con sus desplazamientos; la *experiencia kinésica del actor*, que se puede apreciar en su percepción del movimiento, del esquema corporal, del eje de gravitación y del tempo-rítmico; la *subpartitura en la que se apoya el actor* (sus puntos de referencia y de orientación en el espacio); la *proxémica* (disciplina establecida que da cuenta de la

codificación cultural de las relaciones espaciales de los individuos); y el *espacio centrífugo del actor*, que se constituye desde el cuerpo hacia el mundo exterior.

En cuanto a la relación entre espacio dramático y espacio escénico, Pavis sostiene que el espacio dramático, aquel mencionado y simbolizado por el texto, comprende las indicaciones sobre el lugar ficticio, el personaje y la historia contada, e incide necesariamente en el espacio escénico. De este modo se produce una interferencia entre la iconicidad del espacio concreto y el simbolismo del lenguaje.

Por último Pavis menciona otras maneras de abordar, conceptualizar o vivir el espacio: el *espacio textual* (la manera en que el espectador inscribe en el espacio su recitación del texto); el *espacio interior* (el escenario se convierte en un espacio falso de realidad, susceptible de figurar los mecanismos del sueño en los que el espectador podrá proyectarse); el *espacio ergonómico del actor* (su círculo de trabajo y de vida que comprende la dimensión proxémica, patogénica y kinésica) y el *espacio de instalación*.

b.3. La experiencia temporal objetiva y subjetiva

Desde el punto de vista experiencial, Pavis distingue un tiempo objetivo, cuantitativo y exterior; y otro subjetivo, cualitativo e interior.

El *tiempo objetivo exterior* es el tiempo concebido como un dato exterior, mensurable y divisible. En el teatro este tiempo es el de la medida de la duración del espectáculo, controlado y sometido a la puesta en escena, con sus puntos de referencia, regularidades y repeticiones, y es a su vez el tiempo de la armazón dramática. Esta gestión objetiva del tiempo y medición del espacio impuesta aparentemente por el compositor, director de escena o el actor, evidencia la prosodia del texto, su espacio textual y caracteriza al ritmo. El *ritmo* es la recurrencia de lo mismo, el retorno de los tiempos o los acentos rítmicos a intervalos regulares. Pavis sostiene que el espectador reconoce el esquema de las repeticiones y de los motivos de la puesta en escena, y la alternancia de sus tiempos fuertes y débiles.

El *tiempo subjetivo interior*, por su parte, es el tiempo propio de cada individuo, en este caso es el propio de cada espectador, el cual siente intuitivamente la duración del espectáculo o de un juego escénico. Esta impresión de duración no es sólo individual, sino también cultural, y está ligada a los hábitos y a las expectativas del público.

La determinación del *tempo* es una cuestión del actor que señala con su marca y con su tiempo interior la enunciación de su texto y de su papel. El análisis temporal del juego tendrá en cuenta por lo tanto los momentos de pausa, de silencio y de interrupción de la acción, así como los medios utilizados para marcar los aumentos y las reducciones de la velocidad.

Ya hemos explicado que en el tiempo teatral convergen, según Pavis, el tiempo de la representación (o tiempo escénico) y el tiempo representado (o extraescénico, de los acontecimientos que se relatan, ficcional). En esta convergencia entra en juego la noción de *tempo-ritmo* de Stanislavski. El tempo-ritmo de la representación marca a la vez la línea continua de la acción (objetividad del ritmo) y las sutilezas imprevisibles del subtexto, con sus pausas y sus silencios (subjetividad del tempo). El análisis, al decir de Pavis, debe juzgar las relaciones entre las imposiciones del ritmo y las libertades del tempo.

La temporalidad no es únicamente una cuestión de ritmo o de tempo. No se limita al paso del tiempo sino que está hecha de momentos particulares (o privilegiados) en los que el tiempo parece detenerse. Es el caso del “instante fecundo” del que habla Lessing, a propósito de la representación estática de una escena mimada; Brecht y Barthes también se interesaron por este momento casi místico en el que todo se aclara.

Junto con el concepto de *cronotopo*, que Pavis toma del análisis de la novela bajtiniano, también resulta pertinente el de *vector*. La integración de las distintas percepciones, especialmente del espacio y del tiempo, no es únicamente puntual y “vertical” sino que se realiza en el encadenamiento narrativo de las escenas, según la lógica de la fábula, la cual constituye un motivo coherente de cronotopos y de corporalidades. Entonces Pavis define al vector, que es tanto

una trayectoria inscrita en el espacio como un recorrido temporal y rítmico. Como el cronotopo, el vector no establece una diferencia entre espacio y tiempo. Así, el tiempo se puede sectorizar, poner en el espacio, enrollar, concentrar y desplegar en un espacio. En cuanto a este último, es “corporeizado”, es decir, incorporado o encarnado. (172)

b.4. El espectáculo según José Luis Alonso de Santos

Alonso de Santos (1998) hace hincapié en la relación entre tiempo y espacio que es propia del espectáculo:

Los factores dispersos y caóticos de las múltiples vertientes comunicativas de la vida real han de ser codificados en nuestra creación teatral, logrando una especie de acuerdo previo con el espectador -o lector- que dé un nuevo valor a esas tres dimensiones: tiempo, espacio y causalidad. Un espacio reducido y convencional, una causalidad encadenada en la acción dramática y un tiempo de vida del personaje teatral que tiene como característica esencial la brevedad. (315)

Condensar la vida de unos personajes en un par de horas es decidir sus textos y acciones en función de las limitaciones propias del tiempo dramático. Frente a la exigencia de la unidad temporal en Aristóteles, Alonso de Santos recuerda que para Víctor Hugo era tan ridículo pretender encerrar la acción en veinticuatro horas como querer reducirla a lo que ocurre en un vestíbulo. Desde el punto de vista del autor teatral y del espectador, el tiempo resulta un factor decisivo:

El tiempo es, pues, un elemento importante a considerar dentro de la construcción tanto del conflicto como del personaje. Configura un orden, una disposición de los sucesos que pretende hacer comprensible, y dramática, la trama. La claridad de ordenación

temporal, encadenando cuidadosamente los sucesos, tiene como fin último garantizar la accesibilidad del espectador a la historia.” (1998: 427)

El autor señala que en la estructura dramática hay diferentes formas de organizar el tiempo:

- 1) El orden de los sucesos es *lineal*. Las cosas van pasando mientras la historia avanza.
- 2) Dos o más sucesos se desarrollan *en paralelo*.
- 3) Se *intercalan* tramas pertenecientes a un período histórico muy concreto que nos interesa describir de forma simultánea y no lineal.
- 4) El tiempo natural es roto creándose *un tiempo irreal, onírico, subjetivo* de los personajes
- 5) Se recurre al *salto adelante o atrás* en el tiempo.

Una característica fundamental del tiempo dramático, sea cual sea el modelo de su ordenación, es el carácter de **síntesis** que posee. La esperanza de vida de un personaje es de dos horas y los tiempos muertos, las horas vacías o de rutina cotidiana que en la “vida real” cubren la mayor parte de la existencia de un ser humano, no son posibles en un personaje porque en ese caso la obra debería durar los años que dura una vida. En este sentido el teatro no es la vida, según de Santos, sino **síntesis de la vida**. El tiempo dramático es, justamente, dramático por la urgencia e intensidad temporal con que tienen que apurar los personajes su existencia. La limitación temporal es para el autor una de las principales constantes del drama.

El autor señala que en las obras de ciertos autores el tiempo se “tematiza”, se convierte en un elemento específico y definidor de la obra. El tiempo, que tiene un valor esencial en toda la historia del teatro, más aún lo tiene en los autores que han hecho su principal eje dramático de la relación hombre-sentido temporal de la vida. Es el caso, por ejemplo, de Tennessee Williams. El autor dramático introduce en sus obras el valor diferente que tiene el tiempo de la ficción del tiempo real, y el espectador asiste desde

su butaca, con su tiempo detenido, al tiempo precipitado y suspendido a la vez de la vida de los personajes del drama.

En cuanto al **espacio teatral**, de Santos sostiene que ocurre lo mismo que con el tiempo: se diferencia sustancialmente del espacio de la vida real, se sintetiza y forma parte del drama. El teatro no puede permitirse la fluidez espacio-temporal que tienen el cine o la novela, debido a la limitación que implica realizar una representación teatral siempre en tiempo presente y sobre escenario concreto, porque de una u otra manera el espacio teatral es siempre convencional y reducido. Sin embargo de Santos no ve esto como una limitación, sino como una especificidad que define y da su auténtica dimensión al hecho teatral. Sostiene también que la importancia del espacio no radica en su movilidad, sino en su cualidad, y en los acuerdos sobre su convención que se logran con el espectador. A su vez el espacio cumple dos funciones en la acción dramática: ser el marco o lugar donde sucede dicha acción y tener una función narrativa, debido a que influye en la trama hasta tal punto que ésta se subordina, de algún modo, a su representación en el espacio.

b.5. El lenguaje teatral

La lengua no sólo da forma al pensamiento, sino que puede moldearlo y predeterminarlo hacia canales específicos y, al hacerlo, organiza nuestra percepción del mundo y nuestra experiencia existencial como seres vivos. La primera función que cumple el lenguaje es la de ser **instrumento de comunicación**, puente que permite al ser humano salir de su individualidad y entrar en contacto con lo que no es (los demás y su mundo) (Alonso de Santos 1998: 294).

La *función apelativa* (o conativa) está centrada en el receptor y aparece cuando el objetivo de la comunicación es provocar una determinada reacción en el oyente. Esta función, según Alonso de Santos, es sumamente importante dentro del lenguaje dramático de los personajes. Una de las características fundamentales de la escritura teatral es que el personaje habla “intencionadamente”, es decir, tratando de conseguir

algo del otro personaje (o de sí mismo). De esta forma, usa el lenguaje como “estrategia”, como arma, en el intento de cambiar o defender un status quo. Por otro lado, en la comunicación teatral existen dos tipos de receptores, y el autor parte de ello cuando escribe su texto: el personaje al que van dirigidas las palabras (y las acciones) del “otro” personaje, y el público, que recibe indirectamente el diálogo que se realiza en la escena. De este modo mediante la función apelativa se tratan de alcanzar dos deseos: el del personaje que habla al otro personaje (conflicto escénico) y el del autor, que busca comunicarse con el público.

La *función expresiva* (o emotiva) está orientada al emisor y permite conocer la subjetividad del hablante en el momento de la comunicación. El lenguaje dramático, al parecer Alonso de Santos, se diferencia del lenguaje cotidiano por estar impregnado de emotividad, del autor y de los personajes, dada la síntesis y la urgencia a que se está sometiendo. El público es el destinatario final de este proceso emotivo-comunicativo.

Por último la *función poética* (o estética) afecta específicamente al territorio de la escritura dramática en su aspecto formal. La palabra poética no está “obligada”, Alonso según de Santos, en su relación con referentes reales, sino que el mensaje literario es semánticamente autónomo, y su obligación de sometimiento a leyes comunicativas se da en un marco mucho más amplio y plurisignificativo. La finalidad de esta función es llamar la atención al espectador (o lector) sobre el lenguaje mismo, es decir, sobre la manera de comunicar las cosas por el autor. Su ámbito más característico es el lenguaje literario, que pretende así separarse del lenguaje común, de ámbito más general. El acto de comunicación en este tipo de lenguaje posee características distintas a las de los otros. La iniciativa la toma el receptor, que convierte en canal de comunicación esa obra de teatro a la que ha decidido asistir.

En este tipo de lenguaje, por lo tanto, el autor ni siquiera tiene la posibilidad de modificar su “discurso” en función de las reacciones de los espectadores. Cuando la representación da comienzo, tanto los actores como el público asistente aceptan que están ante un “hecho cerrado”, una obra acabada, en la que no se puede intervenir. De

este modo el escritor no escribe pensando en un interlocutor concreto que le responda, sino en un receptor anónimo de tipo universal.

El código del *lenguaje literario* se impone como diferente al del lenguaje común en cuanto a que el escritor actúa sobre él con una voluntad estética, como describe Alonso de Santos, tratando de producir un efecto de “extrañamiento” en ese receptor desconocido. Mediante esta función poética el escritor teatral se comunica a través de las figuras o “artificios” con que trata de producir en el espectador-lector un efecto de sorpresa o placer.⁶ Sin embargo es difícil diferenciar el lenguaje literario del standard, en la medida en que adquiere en el teatro un estilo “conversacional” que en ocasiones lo aproxima aún más al lenguaje cotidiano.

El *diálogo* es la forma discursiva predominante en el teatro. Según Anne Ubersfeld (2004), todo diálogo teatral es necesariamente incompleto. La representación construye para el diálogo las determinaciones de la ficción y de la performance. De ese modo en el teatro existe un poético al cuadrado, ya que lo poético de los signos de la representación reitera lo poético del lenguaje.

Esta autora postula que el actor puede insistir sobre el idiolecto del personaje, sobre las particularidades lingüísticas que lo atan a una clase o a un grupo social, o sobre lo que hace de él un ser singular, especial y que no permite confundirlo con ningún otro. Hay un punto capital en el que se articulan lo dicho y el decir. Ese punto es el que Ubersfeld denomina “acto escénico”, y es la unidad en la cual en el mismo instante convergen una palabra y un hacer. Justamente la invención de los actos escénicos es la que, uniendo lo visual y lo lingüístico, crea verdaderamente la percepción teatral.

Por otra parte *lo perlocutorio* es una función esencial de la palabra humana y en el teatro produce su propio efecto en el marco concreto de la representación. En la

⁶ Evidentemente las nociones de “artificio” y “extrañamiento” remiten a la teoría del lenguaje poético desarrollada por los formalistas rusos, concretamente a Victor Sklovski (1917).

lectura lo imaginamos. La característica de lo perlocutorio en el teatro es ser continuamente doble: es efecto sobre el alocutario y también sobre el espectador.⁷

Ubersfeld resalta por último el poder que tiene la palabra, ya que contagia emociones, tranquiliza y es lo que nos hace seres humanos. En el teatro el espectador asiste a un intercambio en el que participa sin intervenir y se transforma de cierto modo en juez de la palabra. Las pasiones son imaginarias, ficcionales, pero las palabras son bien reales. Hay por lo tanto identificación, pero fragmentada por la naturaleza misma del diálogo.

Las palabras son el material con el que cuenta el autor dramático para crear el mundo particular de los personajes. El lenguaje teatral debe, según Alonso De Santos, tener una capacidad de comunicación cercana, real y auténtica con el espectador; debe ser verosímil y emocional. La economía impuesta por la unidad de la obra obliga a una limitación de las intervenciones verbales de cada personaje y a una gran condensación semántica, como ya lo hemos señalado.

b.6. El diálogo dramático según María del Carmen Bobes Naves

La importancia del diálogo en el texto dramático es tal para Bobes Naves (1992) que considera que el discurso dramático procede de una sola fuente, el habla de los personajes, y utiliza como única forma de expresión el diálogo. El diálogo en el discurso dramático no es un hecho de forma solamente, y ni siquiera es, como en el caso del diálogo narrativo, un formante dispuesto a recibir de otros signos concurrentes un sentido o a crearlo con ellos. El diálogo es la esencia misma del drama ya que con él va la temporalidad presente.

El diálogo dramático ha adquirido a lo largo de la historia una gran variedad de formas y sentidos. Suele interpretarse como mimético del real, sobre todo desde el

⁷ Desde el punto de vista pragmático, John L. Austin (1962) distinguió tres tipos de actos: el locucionario o locutorio (relacionado con el significado, “decir algo”), el ilocucionario o ilocutorio (relacionado con la función, llevar a cabo un acto al decir algo) y el perlocucionario o de perlocución (relacionado con la consecuencia, lo que producimos o logramos porque decimos algo).

momento en que se abandona la versificación o los esquemas retóricos del teatro clásico. Pero realmente las relaciones entre los signos verbales y los elementos y presupuestos no verbales de la situación que condicionan y estructuran el diálogo dramático son objeto de una manipulación en el texto que lo aleja de los diálogos comunes.

La mayor parte de los rasgos que definen al diálogo dramático como texto literario tiene su origen en el hecho de que es (debe ser) un **texto autosuficiente**, contrariamente a lo que ocurre con los diálogos incluidos en el discurso narrativo. El diálogo dramático, como parte del texto espectacular, se realiza en un escenario; los actores se mueven en ese espacio escenográfico creando un espacio lúdico. En este punto la autora determina la importante relación que se establece entre el espacio y el tiempo señalando que:

Todo lo que está o se hace en ese espacio acotado y preparado que es el escenario y en el tiempo limitado en que se representa, está a la vista del espectador que convencionalmente lo recibe como si fuera natural y espontáneo. (Bobes Naves, 1992: 249)

Esta autora considera cada vez más absurda la oposición en que se ha querido resolver literatura y espectáculo: diálogo (signos verbales) / representación (signos no-verbales), ya que el diálogo está **en el texto escrito** y también **en el texto representado** como parte sustancial de la representación que además arrastra gesto, movimiento, tono, etc.

La “ley de informatividad” exige al discurso dramático que proporcione los datos necesarios para que el público se entere de lo que allí pasa y además que lo haga a través del diálogo verosímil entre los personajes. Es importante recurrir a los medios necesarios para dar contestación, de forma que parezca espontánea, a las virtuales preguntas del público, y han de buscarse los recursos para que la información necesaria se incorpore en el diálogo. El autor debe encontrar en el diálogo las formas convenientes para construir una historia que tiene una pre historia de la que se da cuenta como marco. A medida que transcurre el tiempo el autor irá utilizando una serie de

“astucias” que funcionarán como soluciones “dramáticas” para el problema de la información. Estas astucias son principalmente dos:

- 1- Introducir en la obra un personaje que desconoce los antecedentes de la historia porque ha estado alejado y que tiene derecho, por amistad, por parentesco, o por alguna otra razón a preguntar sobre los presupuestos de la situación actual.
- 2- Crear “zonas de acecho”, es decir, lugares en el escenario que ve o conoce el público en el desarrollo de la trama y que permanecen ocultos o no son previstos en el diálogo de los personajes que están en la escena.

Esto prueba que el diálogo está condicionado por la presencia del interlocutor y también por la de los oyentes. Para conseguir efectos preferentemente cómicos se puede recurrir a la inversión del uso de las *zonas de acecho*. En este caso los personajes saben de la presencia de la otra persona y aprovechan la situación para decir cosas que no dirían en su presencia. En definitiva, esto es posible porque las zonas de acecho son lugares ocultos para los personajes del escenario pero no para el público.

Del mismo modo que las zonas de acecho, el *aparte* es palabra que no oyen los personajes del escenario pero que debe oír el público, tanto si está dirigido directamente a él como si se sólo pretende no ser oído por el interlocutor:

El aparte es un recurso lingüístico de uso frecuente en el diálogo dramático, pero inverosímil en el narrativo, ya que no existe un público a quien dirigirlo y es siempre el narrador el filtro que permite el paso del mundo de ficción al de la lectura (...) El aparte es una trasgresión de las leyes del diálogo porque es una salida del intercambio del cara a cara para dirigirse a alguien cuya presencia ni siquiera está reconocida convencionalmente. (255)

El público es el destinatario final tanto del diálogo como de los apartes. Bobes Naves sostiene que el aparte es uno de los recursos dramáticos más utilizados por los autores y más estudiados por la crítica. En su uso en el texto dramático no tiene la

estabilidad ni la codificación propia de los signos lingüísticos de modo que puede tener distintas significaciones según el contexto.

Bobes Naves señala también que la caracterización del personaje en el diálogo se logra mediante tres fuentes: *la palabra* cara a cara con otros personajes, *la información directa al público* (en forma de acción o en forma de palabra: zonas de acecho, aparte), y *los signos no verbales* que tienen una gama amplia de manifestación escénica y pueden entrar en relaciones de concurrencia o de divergencia con el diálogo.

El diálogo dramático, sostiene Bobes Naves, puede manejar una amplia gama de recursos para lograr la caracterización de los personajes y construir la fábula. Sin embargo este lenguaje que tiene tantas posibilidades de manipulación para lograr efectos especiales pretende tener una apariencia de espontaneidad. A su vez el actor debe llevarlo a cabo como si lo improvisara y como si la situación fuese presente.

Hay ciertos elementos del diálogo real que son eliminados en el diálogo teatral ya que si se reprodujeran se perdería tiempo, elemento limitado por la representación. La extensión normal de un texto dramático, según Bobes Naves, obliga a aprovechar todo lo posible la capacidad de información del diálogo para construir y cerrar la fábula (o lo que la sustituya). Por lo tanto la eliminación y selección de la información además de estar relacionada con una cuestión estética tiene una finalidad vinculada con la temporalidad de la obra, tema que nos interesa particularmente en el presente trabajo.

El diálogo dramático, frente a los discursos literarios de otros géneros, se caracteriza por un uso más frecuente de lo normal de elipsis, exclamaciones, muletillas y también de anáforas intratextuales y contextuales. Esto no sólo aporta realismo a la obra sino que también contribuye a crear el contexto geográfico-cultural en el que se insertan los personajes.

El diálogo dramático, por otra parte, tiene también un *carácter funcional* orientado a la construcción de una unidad de sentido y sigue las estrategias necesarias para que la recepción pueda hacerse también en unidad. La ausencia de un narrador o de un sujeto emisor único es suplida por la unidad que deriva de la fábula.

A modo de resumen, la autora esquematiza los caracteres del diálogo dramático en los siguientes puntos:

- 1) La presencia de dos o más interlocutores, en PRESENTE, cara a cara
- 2) La estrecha vinculación entre la palabra y la acción
- 3) La situación extralingüística que sirve de marco y que está contenida también en el diálogo o en las acotaciones
- 4) La existencia de contextos diversos para cada personaje
- 5) La autosuficiencia referencial y caracterizadora sobre la acción y los personajes.

El proceso semiótico literario del teatro reposa sobre unas convenciones con las que se cuenta al dar forma a la obra en su aspecto de *texto literario* y *texto espectacular*. Los extremos de ese proceso los constituyen el autor y el público, cuyas relaciones son las que tiene la comunicación a distancia. Constituye una falacia transponer los rasgos del diálogo (proceso interior de la obra) y sus exigencias al proceso literario o teatral envolvente (autor-lector/público). Además señala Bobes Naves que

La comunicación dramática sigue un proceso complejo que pasa del normal en una obra literaria (comunicación a distancia) a otro en presencia (el espectáculo escénico), donde se superponen las artes del tiempo y las artes del espacio (auditivas, visuales) para dar vida a un texto acabado y cerrado cuyo discurso, dialogado, no admite nuevas intervenciones por parte del público. (266-267)

El **círculo comunicativo** del público que asiste al teatro y los actores que presentan la obra es envolvente de ese otro que se da entre los personajes en forma dialogada. Señala Bobes Naves que históricamente hay formas de representación que “rompen telón” y otras que pretenden incluir al público en el mundo ficcional de los personajes. Otra función relacionada con la representativa es la *icónica*. Es relativamente frecuente, según la autora, en el teatro actual y principalmente en el teatro

del absurdo, utilizar los diálogos para reproducir situaciones de tensión, de desconcierto, de apatía, absurdas.

b.7. La representación teatral: consideraciones de Anne Ubersfeld

Tomaremos en cuenta algunas reflexiones de la estudiosa francesa que complementan las hipótesis teóricas expuestas hasta el momento. Según Ubersfeld, lo que la representación muestra visualmente es que las acciones dramáticas determinan “hechos de habla”. La puesta en escena tiene la tarea no sólo de dar claridad al diálogo, por la exhibición de las condiciones de enunciación, sino también de preservar la riqueza y la ambigüedad, dejando al actor la posibilidad de jugar con esas condiciones.

Un elemento que la autora considera esencial es **la presuposición**. Es fundamental que la puesta en escena permita al espectador entender los presupuestos. Asimismo el juego con los sobreentendidos es infinito y asegura posibilidades de renovación casi ilimitadas del diálogo en la escena.

Por muy poderosa que sea la emoción del espectador frente a lo trágico, ésta trabaja continuamente en contrapunto con todo lo que percibe al mismo tiempo, no sólo con todos los signos de representación, sino con el diálogo: *lo ilocutorio*, cuyo efecto sobre él es la estimulación de la reflexión, y *lo locutorio*, intelectual o poético. Ubersfeld considera que quizás sea la riqueza de ese contrapunto uno de las claves de los grandes diálogos.

En cuanto a **lo cómico**, la autora señala que raramente es producido por el sólo intercambio hablado; aun la imaginación de lo cómico es difícil para el lector (que imagina mejor el efecto trágico). Lo cómico requiere de la representación por una razón elemental, la risa es producida por el choque de dos elementos, de los cuales uno será físico: entonación o gesto. Incluso lo cómico llamado “de palabras” no es cómico más que para el espectador que ve en él el contrapunto escénico, gestual por ejemplo.

Ubersfeld cita a Freud quien sostiene que lo cómico es economía de energía, resolución económica de las aporías del lenguaje.

Con respecto al **efecto estético** del teatro, la autora señala que la emoción estética está reservada al espectador y es una parte esencial del efecto-placer del teatro. El placer lo da la no conformidad con un referente conocido, la palabra contestataria, surrealista, desprendida de lo cotidiano. Se trata del placer estético de la sorpresa, del escándalo, de una palabra que se atreve a decir lo que la palabra de todos los días se niega a expresar.

c) El tiempo en el cine

Para adentrarnos en el análisis del texto filmico nos serviremos de los aportes de algunos teóricos que se han propuesto analizar el film desde una perspectiva semiótica a partir de conceptos propios de la teoría literaria.

Ramón Carmona (1996) sostiene que “por una parte, un film conlleva un trabajo de construcción de un espacio imaginado de representación y, por otra, articula cada uno de los fragmentos de ese espacio en una sucesión que forma una cadena temporal” (1996: 117). Al primer aspecto Carmona lo denomina “puesta en escena” y al segundo, “puesta en serie”. Posteriormente agrega que la cadena temporal (o puesta en serie) constituye el aspecto más estrictamente cinematográfico del discurso filmico.

c.1. El cine y la literatura

Según Carmona, la vinculación entre ambas artes se remonta al año 1908, momento en que el cine como industria sentía la necesidad de atraer a un público de mayor capacidad económica, por lo cual se van dejando de lado las prácticas destinadas a imitar al teatro popular y comienzan a implementarse los códigos del teatro y de la novela provenientes de la tradición burguesa de la segunda mitad del siglo XIX. De este

modo se incorporan en el texto filmico estrategias narrativas (como la elipsis, la articulación de las ficciones en torno a núcleos y catarsis, etc.) y se llega a

la formalización de un espacio-tiempo narrativo capaz de conferir a los relatos cinematográficos idénticos poderes a los que tienen la novela o el teatro burgués, hasta el punto de que, históricamente, la orientación narrativo-representativa, calcada sobre los cánones de la novela decimonónica, ha terminado por ser dominante a lo largo de la historia del cine, relegando a espacios marginales toda práctica que renunciara abiertamente a la narración tradicionalmente entendida.
(185)

Por su parte Neira Piñedo (2003) profundiza el análisis de la relación entre cine y literatura. La diferencia más significativa que existe entre ambas artes radica en el carácter espacio-temporal del cine, que se deriva esencialmente del uso del signo icónico como vehículo narrativo. A partir de esta afirmación es que la autora recuerda la distinción que hace Lessing entre *artes del espacio* (pintura, escultura...) y *artes del tiempo* (literatura, música...) y señala entonces que el cine puede incluirse en ambos grupos.

Toda narración filmica, al igual que la narración literaria, se desarrolla en el tiempo (174). Incluso el montaje, en tanto configurador del tiempo cinematográfico y creador de una nueva temporalidad, aproxima el film a los relatos literarios. De este modo un elemento propio de su carácter iconográfico vincula significativamente al film con un arte temporal como lo es el de la literatura.

Al discurso filmico es posible aplicarle las categorías narratológicas propias del relato literario. La *diégesis* se identifica con “lo narrado” en el film, distinguiéndose así del relato (“discurso que narra”). Por otro lado *el relato o la narración* hace referencia explícita al discurso que se hace cargo de los sucesos narrados y puede definirse como el enunciado actualizado por el film considerado en su totalidad. Este relato presenta un comienzo y un fin entre los cuales se desarrolla una secuencia temporal de acontecimientos.

Es imprescindible una *voz* narrativa que cuente una historia relatada; a su vez la información sobre los personajes y la acción se distribuye de una cierta manera, es decir mediante aquello que llamamos *el modo* de la narración; y por último dicha información se inscribe en una determinada *secuencia temporal* que es denominada “tiempo de la narración”.

c.2. Tiempo diegético y tiempo representado en el relato cinematográfico

La mayoría de los autores afirman que el carácter necesariamente selectivo del relato cinematográfico establece una serie de relaciones entre tiempo diegético (o tiempo de la historia) y tiempo representado (tiempo del discurso) que pueden ser analizadas con los términos utilizados por Genette en la narrativa: **orden, duración y frecuencia.**

En el nivel del **orden**, Neira Piñedo se sirve de la distinción genettiana anacronías retrospectivas (analepsis o flashback cinematográfico) y anticipadoras (prolepsis o flashforward). Estas dislocaciones del orden cronológico pueden estar indicadas en el discurso fílmico por diversos medios: alteraciones de la imagen, inserción de la voz narradora o empleo de otros elementos sonoros combinados con signos visuales. La autora recuerda con Henderson que “en el análisis fílmico, las cuestiones de interés no tienen que ver con el orden narrativo en sí mismo, sino con cómo se indica ese orden, ya siguiendo la estricta cronología, ya con desviaciones de la misma” (195). Por ejemplo, el alcance de una analepsis puede señalarse de forma aproximada a través de la imagen fotográfica o precisarse con más exactitud con ayuda de una *voz over* o una notación gráfica.

El análisis de la alteración del tiempo se presenta, sin embargo, de forma distinta entre ambas artes, y el discurso fílmico demuestra poca flexibilidad frente a la facilidad con que la narración literaria se desliza de un tiempo a otro. Neira Piñedo distingue seis tipos de alteraciones del orden que pueden darse en la narración cinematográfica:

- 1) La estructura más sencilla es en la que *el orden permanece inalterado*: el relato mantiene inalterado el orden cronológico de la historia lo cual impide que se realicen otro tipo de manipulaciones temporales.
- 2) *Anacronías internas de corto alcance*: este tipo de anacronías no afecta la estructura global del relato ya que puede seguir siendo lineal al nivel de las grandes unidades narrativas.
- 3) *Reiteradas anacronías*: es un caso diferente a los anteriores y se deriva del seguimiento de las historias de varios personajes.
- 4) *Inserción de anacronías aisladas*: en general son flashbacks; sirven para proporcionar alguna información adicional o completar una elipsis. Pueden ser analepsis internas o externas.
- 5) *Fragmentos anacrónicos* que ocupan casi la totalidad del film y le otorgan una *estructura circular*. Este modelo de relato puede estar constituido en torno a un gran flashback o incluir varios flash-backs entrelazados que corresponden a distintos puntos de vista sobre el pasado narrado o recordado.
- 6) *Estructuras más complejas*: combinan a lo largo del relato diversos planos temporales que se entrecruzan.

Por su parte García Jiménez (1994) dedica un apartado entero a “la secuencia anacrónica” del film. Ésta puede ser: *homodiegética* cuando interfiere en la historia y *heterodiegética* cuando no lo hace. En cuanto a la analepsis (flashback) y la prolepsis (flashforward), el autor señala que el espectador entiende más fácilmente los flashbacks ya que la experiencia, la memoria y la cultura lo han habituado a “revivir” el pasado. Para distinguir una prolepsis del deseo imaginario o el sueño de los personajes, el espectador debe hallar indicios claros en el relato, lo cual encierra una particular dificultad.

García Jiménez analiza las distintas razones estéticas, dramáticas y psicológicas que justifican la presencia de anacronías en un relato filmico determinado. Entre los procedimientos técnicos para llevar a cabo esta secuencia anacrónica destaca:

- a) La referencia textual explícita
- b) La anacronía del vestuario

- c) Un calendario
- d) El travelling hacia adelante ⁸
- e) El fundido encadenado ⁹
- f) La detención repentina de la acción
- g) La alteración del color, etc.

Casetti y Di Chio (1996) proponen formas de temporalidad del film relacionadas con el orden del relato:

1. *Tiempo circular*: el punto de llegada de la sucesión de los acontecimientos es siempre idéntico al de origen.
2. *Tiempo cíclico*: el punto de llegada es análogo al del origen pero no idéntico.
3. *Tiempo lineal*: el punto de llegada es siempre distinto al punto de partida. En el interior el autor distingue las figuraciones temporales que pueden ser *vectoriales* o *no vectoriales*. En el primer caso puede tratarse de una vectorialidad progresiva si procede hacia adelante o inversa si procede hacia atrás (una situación anómala son los palíndromos); en el segundo caso se caracterizan por un orden privado de soluciones de continuidad, rupturas que pueden manifestarse como recuperaciones del pasado (flashbacks) o anticipaciones del futuro (flashforwards).
4. *Tiempo anacrónico*: es el caso de las figuraciones no vectoriales que pierden por completo el hilo del orden, por lo tanto la representación se organiza en una secuencia completamente anacrónica, privada de relaciones “cronológicas” definidas.

⁸ El travelling hacia adelante es uno de los posibles movimientos de cámara que se pueden realizar a la hora de filmar. En el travelling la cámara se coloca sobre un soporte móvil que realiza movimientos hacia atrás, hacia adelante o en sentido oblicuo (Costa, 2005: 224).

⁹ El fundido encadenado es un término utilizado para el montaje. Mientras el último encuadre de la escena A va desvaneciéndose progresivamente, el primer encuadre de la escena B va emergiendo y sobreponiéndose a él, de modo que durante un cierto período de tiempo las dos imágenes aparecen en superposición. Se opone al simple corte (sucesión de ambos encuadres) (Costa, 2005:263).

Pasaremos ahora a considerar la **duración** del relato cinematográfico. Neira Piñeiro compara el análisis de la duración en el relato literario y en el filmico y sostiene que el film tiene un tiempo de visionado fijo, lo cual facilita el estudio de las relaciones de duración. Por otra parte a la *isocronía* de la que habla Genette (el tiempo de la historia es igual al tiempo del argumento) sólo se acercan, en el relato literario, las escenas dialogadas, que presentan una equivalencia de duración aproximada, es decir, una especie de igualdad convencional entre el tiempo del relato y el de la historia. En cambio la autora sostiene que en el film, la isocronía es perfectamente posible ya sea en fragmentos aislados o en la totalidad del relato. En este sentido, el film se asemeja más al teatro.

Por su parte Casetti y Di Chio señalan que la duración define la extensión sensible del tiempo representado. Ante todo ellos distinguen entre “duración real” (extensión efectiva del tiempo) y “duración aparente” (sensación perceptiva de esa extensión). García Jiménez realiza una distinción parecida ya que define a la magnitud del tiempo como la duración y a su vez distingue entre “duración cronológica” y “duración psicológica”.

Castetti y Di Chio hablan de “*duración normal*” y “*duración anormal*”. La primera corresponde a la isocronía planteada por Piñeiro, y sus formas de representación son el plano-secuencia y la escena. La duración anormal, en cambio, se da cuando la amplitud temporal de la representación del acontecimiento no coincide con la del mismo. Los autores distinguen dos modalidades generales de intervención: *contracción* y *dilatación*. Puede tratarse de una contracción mensurable (la recapitulación) o no mensurable (la elipsis), y de una dilatación por expansión (la extensión) o por suspensión (la pausa).

Neira Piñeiro, por su parte, recurre a estos mismos términos pero haciendo referencia a las *variaciones del ritmo narrativo* que presentan la mayoría de los relatos a lo largo de su desarrollo. La autora cita la tipología genettiana de cuatro términos (la pausa, la escena, el sumario y la elipsis), y además vislumbra la posibilidad de incluir un quinto elemento, la escena ralentizada. El juego de estas cinco posibilidades tiene que ver con el proceso de selección que implica cualquier narración filmica y a su vez con la mayor o menor importancia que se le concede al acontecimiento. Asimismo,

oscilar entre las distintas velocidades narrativas sirve, según la autora, para crear un ritmo particular.

A continuación describiremos cada una de estas variaciones prestando especial atención a su plasmación visual.

a) *Escena*. La escena corresponde a una situación de isocronía y para Piñeiro existen dos formas de elaborarla: rodar un fragmento en continuidad o elaborar una escena mediante la suma de varios planos sin elipsis de por medio. El primer caso coincidiría con lo que Casetti y Di Chio denominan “plano secuencia”. En el último caso, la sensación de isocronía se apoya, según la autora, en la continuidad del diálogo superpuesto a la imagen, o en referencias explícitas a la duración. No es habitual que la isocronía se extienda a todo el film. La mayoría de los films, según la autora, llevan a cabo una condensación temporal que se realiza a través de la elipsis y resúmenes, que pueden combinarse con diversas escenas de mayor o menor duración.

b) *Elipsis*. García Jiménez sostiene que la elipsis es tan antigua como la literatura, pero que la narrativa contemporánea es la que la ha llevado a su desarrollo y perfeccionamiento sistemático.

La elipsis está constituida por la supresión de un fragmento temporal de la historia. Su existencia se deduce del contexto o de la discontinuidad espacial, y puede ser indicada expresamente con referencias al lapso del tiempo transcurrido.

Casetti y Di Chio consideran la elipsis como una modalidad dentro de la duración anormal del tiempo en el film. Ésta consiste, según los autores, en una contracción mensurable del tiempo y actúa mediante un corte limpio cuando el relato pasa de una determinada situación espaciotemporal a otra, omitiendo completamente la porción de tiempo comprendida entre las dos.

Carmona por su parte afirma que la elipsis implica la eliminación de una parte más o menos amplia de la historia que se considera inútil para los fines

de la economía narrativa. Clasifica las elipsis en *definidas* e *indefinidas*. Las primeras tienen una duración mínima y no son percibidas por el espectador, ya que se conserva una apariencia de identidad entre el tiempo del relato y el de la historia.

Uno de los elementos más estudiados con respecto a este recurso es la duración y los procedimientos posibles para indicarla. En estos últimos intervienen todos los componentes del discurso filmico. Neira Piñeiro señala que las indicaciones temporales de la elipsis pueden realizarse mediante elementos de la imagen, y notaciones gráficas o referencias de personajes al tiempo transcurrido introducidas en el diálogo. En algunas ocasiones el contexto permite calcular la duración aproximada de una elipsis.

Otro elemento a tener en cuenta es su relación con el ritmo del relato. Casetti y Di Chio sostienen que la elipsis señala de modo preciso el ritmo de la representación y ejerce numerosos efectos sobre la dinámica perceptiva y cognitiva del espectador.

En cuanto a su función, para Piñeiro la elipsis constituye tanto en el relato cinematográfico como en el literario un procedimiento fundamental para acelerar la narración y eliminar elementos superfluos, además de permitir el acercamiento de escenas separadas en el tiempo. La supresión de un fragmento puede dar lugar a efectos de misterio y sorpresa. Por otro lado un acontecimiento elidido siempre puede ser recuperado posteriormente por medio de un flashback o a través de informaciones suministradas por el diálogo. También puede elegirse no completar una elipsis para obtener efectos de ambigüedad y permitir que el espectador imagine distintas cosas.

García Jiménez considera a la imagen narrativa como configuradora del discurso elíptico, que tendrá una duración menor que la historia referente. Es decir, el tiempo de la narración será siempre menor que el tiempo narrado, aunque retóricamente puede darse la relación inversa. Como el cine es un discurso elíptico, cuando el tiempo de la narración audiovisual se interrumpe, conceptual e imaginariamente sigue fluyendo el tiempo de la historia.

- c) *Resumen o sumario*. Carmona sostiene que se habla de sumario siempre que la duración del discurso sea más breve que la de los sucesos representados. Se trata, según Piñeiro, de un mecanismo fundamental para acelerar la narración, si tenemos en cuenta el ritmo/tempo del film, y para permitir la condensación del contenido diegético. Puede cumplir su función como transición entre escenas o introducir fragmentos retrospectivos en forma resumida.

La autora distingue dos tipos de sumarios según su mayor o menor grado de condensación: la *secuencia ordinaria* y la *secuencia por episodios*. La ordinaria es la forma más usual de resumen y se diferencia de la escena ya que rompe la continuidad temporal pero mantiene cierta unidad de acción. Por su parte la secuencia por episodios agrupa cierto número de breves escenas separadas unas de otras por efectos ópticos que se suceden por orden cronológico. Los resúmenes pueden realizarse mediante la palabra oral o escrita, la imagen, o bien la combinación de ambas. Hay dos formas de obtener condensación temporal por medios estrictamente visuales: la manipulación de la temporalidad del plano y el uso del montaje.

- d) *La pausa o el alargamiento*. Casetti y Di Chio definen la pausa como una relación de duración anormal de dilatación por suspensión. Esta se manifiesta cada vez que se detiene el flujo temporal.

Según Neria Piñeiro, la pausa propiamente dicha se da solamente en los casos de la imagen detenida o congelada, recurso poco empleado por la mayoría de los films. Ha sido difícil encontrar una equivalencia en el film de la pausa descriptiva literaria ya que las características de la imagen fílmica hacen que la descripción se integre en el desarrollo temporal, sin implicar ningún tipo de pausa. Carmona por su parte también considera difícil identificar la pausa literaria en el cine, aunque menciona algunos mecanismos que posibilitan que el tiempo del discurso sea más largo que el de la historia: el *slow-motion* (alargamiento temporal, disminución de la

velocidad de los acontecimientos filmicos en relación con los que les sirven de referente) y el *frame-stop* (a través del fotograma se introduce una temporalidad nueva y discursivamente arbitraria).

Casetti y Di Chio también hablan de la *extensión* (duración mayor del tiempo de la representación que del tiempo real del acontecimiento representado). Dentro de estas soluciones extensivas identifica el “*ralentí*” y la *interpolación de insertos* distintos. También está la llamada “vuelta atrás”, la propia dilatación obsesiva de algunos elementos descriptivos y la representación sucesiva de acontecimientos simultáneos a través del montaje “alternado”.

Neira Piñeiro identifica ciertos tipos de pausa en la narración que no se corresponden quizás directamente con la pausa propiamente dicha, pero que tienen la misma función:

- *La inclusión de un flashback como recuerdo*, lo cual puede suponer una detención del tiempo del relato primero.
- *Planos que no suponen un avance del relato* y que representan una reflexión, comparación o comentario realizado por el narrador (inusual en la mayoría de los relatos cinematográficos).
- *Desaceleración del relato sin llegar a la pausa*. Se puede obtener manipulando la duración normal del plano, el uso de la cámara lenta o *ralentí*, que por lo general se restringe a fragmentos aislados del film y puede ser utilizado para obtener determinados efectos estéticos. En consecuencia la desaceleración temporal es en ocasiones la consecuencia del uso de determinadas estructuras de montaje.

La **frecuencia** es el tercer elemento pertinente para apreciar la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Como elemento estructurante del relato puede presentar cuatro casos distintos: 1) la *singularidad* (presenta un momento singular del tiempo de la historia); 2) la *múltiple singularidad* (diversos significantes del discurso representan un mismo momento de la historia); 3) la *iteratividad* (resulta difícil

de representar en la narración fílmica, tiene que valerse frecuentemente del discurso indirecto o metonímico o de la múltiple singularidad); y 4) la *repetitividad* (varias repeticiones discursivas que se refieren a un mismo momento de la historia).

Neira Piñeiro mantiene entonces la distinción que hizo Genette de cuatro tipos fundamentales de frecuencia (relato singulativo, anafórico, repetitivo e iterativo). Los dos últimos son los que, según la autora, revisten mayor interés y complejidad para el relato cinematográfico.

En cuanto a la *narración repetitiva*, la autora cita a Gaudreault y Jost quienes sostienen que la pluralidad de materias expresivas en el cine hace posible una alternancia entre diversas maneras de contar lo mismo. En cambio el *relato iterativo* supone una concentración temporal y tiene entre otras funciones la de servir de marco al relato singulativo, al que suele estar subordinado en la narración tradicional. Un mecanismo sencillo de iteración es, según la autora, la superposición de una *voz over* a una serie de imágenes.

d) El espacio-tiempo de la televisión

García Jiménez ha señalado que la espacialidad es un dato esencial en la definición del espacio televisivo, y permite la variada proxémica.¹⁰ El tiempo referente de la televisión no es un tiempo narrativo y convencional, como en el cine, sino el tiempo físico y cronológico, es decir, el ahora del reloj. Esta sutura acerca la televisión a la fotografía.

El **espacio televisivo** es triangular, definido y construido por una imagen centrífuga y determinado por las posiciones de las cámaras. Es el espacio de la provisionalidad y de la cotidianeidad. El autor cita a Jules Gritti, quien reclama para la televisión esa “*aurea mediocritas*” que la diferencia del teatro y del cine. Ahora bien, García Jiménez destaca que pese a tratarse de un espacio de la cotidianeidad, el contenido del mensaje televisivo configura un espacio de espectáculo:

¹⁰ Se conoce como proxémica la parte de la semiótica dedicada al estudio de la organización del espacio en la comunicación lingüística; más concretamente estudia las relaciones (proximidad, alejamiento, etc.) entre las personas y los objetos durante la interacción, las posturas adoptadas y la existencia o ausencia de contacto físico. Asimismo pretende estudiar el significado que se desprende de dichos comportamientos (Diccionario Biblioteca Cervantes Online).

El del espectáculo es el espacio del juego, de la excepcionalidad, de la noticia y del mito. Paradójicamente el uso de la televisión ha hecho del espacio del espectáculo un hábito y una costumbre. (377)

El gran reto de funcionalidad narrativa de la televisión consiste en adelgazar al máximo o en lo posible romper la membrana sutil que separa el **espacio del espectáculo** del **espacio del espectador**. Justamente a esta necesidad responde, según García Jiménez, la aparición de géneros híbridos del tipo del *reality show*.

A diferencia del cine, la televisión es categorizada y ordenada más por el concepto de espacio que por el de tiempo. Las frecuentes rupturas entre el *tiempo del espectáculo* y el *tiempo del sujeto* determinan que el tiempo sea un factor fundamental para la configuración de los “espacios mentales” de la televisión.

Cortés Selva y Rodríguez Rosell (2011) analizan la influencia del estilo visual cinematográfico en las series televisivas. A su vez el arte cinematográfico se revela heredero de ciertos conceptos teatrales, como es el caso de la puesta en escena o *mise-en-scène*. Este término literalmente se traduce como “puesta en escena de una acción” y se aplica concretamente al cine para expresar el control del director sobre lo que aparece en la imagen filmica. Este control se ejerce sobre ciertos elementos expresivos que el cine comparte con el teatro, entre los que se encuentran los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes. Sin embargo existen grandes diferencias entre el cine y el teatro debidas a –entre otros factores– las técnicas cinematográficas.

La *iluminación* es uno de los elementos expresivos que, como señalan las autoras, forma parte del estilo visual. Si bien hay series televisivas que en la actualidad intentan aproximar el modo de iluminación a aquel utilizado en los productos cinematográficos, la sitcom es un género que mantiene la imagen “brillante” que ha caracterizado tradicionalmente al medio televisivo. El resultado de esta sobreabundancia lumínica es una imagen en “clave alta”. Ésta también es propia de los informativos, en

donde no existe una intención dramática. Cortés Selva y Rodríguez Rosell precisan que:

Herederas de la radio y del teatro, las comedias de situación se han caracterizado estilísticamente por un tratamiento lumínico especialmente alejado de la realidad, teatral y con escasa intención dramática. (...) Entre las causas principales que favorecen este tratamiento lumínico pobre desde el punto de vista expresivo, se encuentra la necesidad de visualizar la gestualidad del actor, la escasa variedad de decorados no naturales como los platós de televisión con su propio diseño lumínico prefijado y el sistema de rodaje multi-cámara. En este último caso, las cámaras han de obtener una misma imagen desde ángulos diferentes, de ahí que el esquema lumínico se reduzca a un planteamiento general útil para todas ellas, que no genere sombras entre los elementos del encuadre y que no produzca saltos lumínicos entre las diferentes cámaras. De ahí que los proyectores se coloquen cenitalmente a la escena y la luz de relleno desde una dirección frontal a la misma. (76)

Ciertas comedias de situación, sin embargo, introducen en sus guiones escenas, momentos o capítulos en los que resulta posible crear esquemas lumínicos más expresivos. Las autoras señalan que es el caso de *Will & Grace*, *Ally McBeal*, *Everybody loves Raymond*, *Frasier* o *Spin City*. Romper con el estilo de iluminación está sin duda relacionado con la ausencia de audiencia, la pérdida de rodaje multi-cámara y la mayor diversidad de los espacios utilizados. Podemos decir entonces que, como señalan las autoras, estos cambios permiten introducir posibilidades expresivas más cercanas al medio cinematográfico. Sin embargo algunas sitcoms actuales aún mantienen el estilo de las clásicas (*The Big Bang Theory*, *Two and a Half Men*, etc.) que son las que a su vez mantienen una relación más estrecha con el teatro que con el cine. Nos centraremos en el estilo de sitcom clásica ya que a él pertenece la serie que nos ocupa.

CAPÍTULO 3. EL TIEMPO EN LA SITCOM: EL CASO DE *FRIENDS*

a) El tiempo en la sitcom

En principio podemos afirmar que la **temporalidad de la sitcom** posee rasgos propios del **tiempo narrativo** (en tanto implica una serie de episodios consecutivos insertos en una macrosecuencia –temporada, serie completa-) y del **tiempo teatral** (en la medida en que se estructura lingüísticamente como diálogo). A los componentes verbales se suman los visuales y sonoros, de modo que en algunos puntos la temporalidad de la sitcom coincidirá con el **tiempo del cine**, aunque su formato hiperestandarizado no se apartará nunca del **espacio-tiempo** espectacular/cotidiano propio de **la televisión**.

La sitcom es una comedia de situación, y como tal hallamos en ella un tiempo *extra-escénico* (dramático, ficcional, en el que se inserta la fábula y su lógica actancial) y un *tiempo escénico* (de la representación, del presente de la enunciación en que los actores y el equipo produce el mensaje televisivo). Pero evidentemente existe un tiempo otro de la transmisión televisiva, es decir, un *tiempo diferido*, que coincide con el *tiempo del espectador* que observa el producto terminado desde su casa y en cualquier parte del mundo.

Este tercer tiempo, propio de la televisión, el cine y la literatura, en el caso de la sitcom clásica está implicado dentro de la propia estructura discursiva a través de las llamadas “risas enlatadas”. La presencia de una audiencia en vivo durante el rodaje de la serie completa nos permite hablar de un *hecho teatral* que luego de ser filmado y editado pasará a convertirse en *producto televisivo*. Desde el punto de vista del espectador televisivo, podemos afirmar que mediante la identificación de su risa con las risas enlatadas, él ingresa, aunque de manera ilusoria, en el presente de la representación.

En cuanto a la *modalidad de relación* entre el tiempo escénico y el extraescénico o ficcional, en la sitcom el esquema más usual es

tiempo extraescénico > tiempo escénico

ya que, por lo general, un episodio abarca cierto número de días, o momentos distintos de un mismo día, pero siempre condensados en la media hora de duración que exige el formato. Se trata de la modalidad habitual, que permite a los escritores engarzar una serie de historias paralelas que deben resolverse en un determinado tiempo. Como ejemplo de este tipo de episodios analizaremos en detalle el titulado “The one with the Videotape” (Episodio 4 de la Temporada 8).

La otra posibilidad,

tiempo extraescénico = tiempo escénico

es utilizada en algunos episodios especiales, pertenecientes a los llamados “*bottle episodes*”, filmados en una sola toma y, muchas veces, en tiempo real. En ellos el tiempo escénico coincide cronológicamente con el extraescénico, manteniendo una ficción de realidad tanto para el público en vivo como para la audiencia televisiva. Como en una obra de teatro de una sola escena, en estos episodios se utiliza una única escenografía, respetando las unidades de espacio y tiempo.¹¹ Nos detendremos en el análisis de un capítulo de *Friends* que reúne estas condiciones: “The one where no one’s ready” (Episodio 2 de la Temporada 3).

¹¹ Un famoso y logrado *bottle episode* es el capítulo llamado “La conversación”, el Número 128 de la serie *Mad About You*, perteneciente a su sexta temporada (1997). Allí se filman el diálogo y las acciones de un padre y una madre que esa noche le están enseñando a dormir sola a su hija bebé. Es evidente que para los actores es un verdadero drama dejar llorar durante minutos, tras una puerta, a una beba de meses, al punto que al final de la grabación, cuando la pequeña finalmente se ha dormido, ambos rompen a llorar y se abrazan. La intensidad teatral de esta larga escena se apoderó de todo el set de grabación y ese mismo nivel de emoción se transmite a los espectadores televisivos. Otro renombrado *bottle episode* es el titulado “El restaurante chino”, el Número 11 de la segunda temporada de *Seinfeld* (1990). Allí los cuatro personajes principales dialogan los veintidós minutos, en tiempo real, a la puerta del restaurante donde esperan ser atendidos (Fuente: <http://www.avclub.com/articles/tv-in-a-bottle-19-great-tv-episodes-largely-confined-42284/> Última consulta julio de 2012). Marc Blake (2011) señala como antecedentes los *bottle episodes* incluidos en sitcoms inglesas de los sesenta (*The lift*) y los setenta (*One foot in the Grave*, *Porridge*).

a.1. Tiempo y relato televisivo

Brett Mills (2005) sostiene que la naturaleza serial de la transmisión ofrece considerables oportunidades para los programas cómicos, ya que permite a la audiencia crear una relación con los personajes. Es precisamente este aspecto, según el autor, el que permite a la sitcom poseer una narrativa: los espectadores deben conocer bien a los personajes para involucrarse emocionalmente y poder comprender las diferentes circunstancias cómicas que aparecen en cada episodio. Las historias del género destacan que las nuevas series evolucionaron desde la secuencia de los sketches no relacionados entre sí hacia los textos integrados narrativamente, cuya comicidad depende en gran parte de la continuidad de la historia. Por todo esto, podría argumentarse que los **personajes** y la **narrativa** son los atributos más importantes de la sitcom (asociando a los primeros todo lo relativo al diálogo dramático y las acciones cómicas).

Examinaremos ahora la estructura temporal de la serie a partir de los tres ejes que propone la narratología clásica: **orden, duración y frecuencia**.

Desde el punto de partida, el **orden** de la narración ofrece una anacronía general, ya que la linealidad del lenguaje obliga a un orden sucesivo para hechos que quizás son simultáneos. La mayoría de los episodios de *Friends* están contruidos a partir de dos o tres líneas argumentativas que involucran a uno o más de los personajes protagonistas. A través del recurso de montaje puede alternarse las escenas pertenecientes a cada historia de manera tal que el espectador comprenda que se trata de situaciones que acontecen simultáneamente pero en diferentes espacios. Hay una mínima discordancia lógica en la medida en que no se utiliza el recurso de superposición de dos imágenes dentro de la misma pantalla, sino el intercalando de escenas, que no presentaría rigurosamente la correspondencia del minuto a minuto entre una historia y la otra.

Friends hace un uso interesante de las *analepsis* (*anacronías retrospectivas*), mientras que prácticamente prescinde de *prolepsis* (*anacronías prospectivas*).

En la serie encontramos **dos tipos de analepsis o flashbacks**, una que denominaremos “analepsis de recapitulación o repetitiva”, que reproduce segmentos de episodios anteriores, y otra que llamaremos “analepsis propiamente dicha”, que narra acontecimientos de la vida pasada de los personajes nunca antes revelados a los espectadores. Ambas anacronías tienen distinto alcance y amplitud, por lo cual resulta interesante analizarlas por separado.¹²

Las *analepsis de recapitulación o repetitiva* tienen un alcance corto, ya que se refieren a hechos que han acontecido en un tiempo anterior al presente escénico y que los espectadores ya conocen. En concreto se trata de la repetición de un segmento de un episodio de una temporada previa, emitida al aire con anterioridad, que supone una operatoria similar a la de los llamados “programas de archivo”. Una serie como *Friends*, que estuvo al aire durante diez años, ofrece mucho material para contrastar el presente y pasado de los personajes, enumerar situaciones similares, etc.

Hay casos en que este tipo de anacronías estructuran episodios enteros de la sitcom. Ejemplo de ello es “*The One with Joey's Interview*” (T8, E19), cuya línea argumentativa principal se centra en una serie de preguntas que una periodista le realiza a Joey. Cada respuesta de este personaje da pie a un flashback que consiste en la repetición de un breve segmento de un episodio pasado. Un ejemplo es cuando, frente a la pregunta “*So it seems like you have a lot of friends, who would you say is your best friend?*”, Joey recuerda distintos momentos vividos con los otros cinco protagonistas de la tira y, luego de los flashbacks, termina contestando: “*Umm, no. No best friend, no. Just a lot of close friends*”.

El alcance de las *analepsis propiamente dichas* es mucho mayor, ya que puede hacer referencia a un período de varios años, que abarque la infancia o la adolescencia de los protagonistas. Un episodio emblemático en este sentido es “*The One with All the Thanksgivings*” (T5, E8), en el cual los personajes recuerdan distintos días de Acción de

¹² El **flashback** puede ser introducido por **el diálogo o el recuerdo** de los personajes, así como por **un cartel** (este recurso es usado, por ejemplo, en T5, E8, donde se remite a acciones ocurridas en 1862, 1978 y 1987); **un video** (se utiliza principalmente para hacer avanzar la relación amorosa entre Ross y Rachel, como ocurre en T2, E14 y T8, E4; o **una llamada dejada en el contestador automático** (en T3, E2; T6, E22; y T2, E7).

Gracia que han vivido en diferentes épocas de sus vidas: Chandler en su infancia, Mónica en su adolescencia (junto con Chandler, Ross y Rachel) y Joey sólo algunos años atrás. El alcance del flashback de Phoebe cobra cierto carácter fantástico, ya que ella dice recordar días de Acción de Gracia transcurridos en sus vidas pasadas (que remitirán a los años 1862 y 1915).¹³

En el capítulo que acabamos de mencionar *el recuerdo* fue la estrategia que permitió incluir el flashback; lo mismo ocurre en el T7, E14, en que a raíz del cumpleaños número treinta de Rachel todos los amigos recuerdan las “locuras” que cometieron al cumplir esa edad. Otra estrategia es *la reproducción de un videocasete*, que aparece como lastre de los años ochenta imitando una factura casera y permite desarrollar historias en el pasado lejano de los protagonistas. Se destaca el episodio “*The one with the prom video*” (T2, E14), en que se puede ver a una Rachel adolescente con una nariz diferente, una Mónica obesa y un Ross tímido y perdidamente enamorado de Rachel. Lo interesante de este tipo de anacronías es que se insertan en la economía narrativa aportando nueva y valiosa información, en tanto que crean la peculiar situación de igualar en un mismo plano –de espectadores- a los propios protagonistas de la historia con la audiencia real. Establecida la distancia abismal entre cada personaje-protagonista del video y cada personaje-espectador del video, el efecto cómico está más que garantizado.

No hay casos específicos de prolepsis, aunque se podrían interpretar como **anticipaciones** los fuertes indicios que apuntan a reforzar el principal “story arc” de la serie, la relación amorosa entre Rachel Y Ross. No es casual que justamente en una de las primeras escenas del primer episodio de la serie, el piloto, Ross exprese que desea casarse de nuevo y entonces entre Rachel al café vestida de novia.

Estas categorías narrativas (analepsis y prolepsis) suponen para Genette una conciencia temporal perfectamente clara con relaciones entre pasado, presente y futuro que carecen de ambigüedad. Exactamente eso es lo que sucede en *Friends*, ya que el espectador puede distinguir sin dificultad cada tiempo a través de recursos tales como

¹³ Es notable que en esta serie eminentemente realista sólo el personaje de Phoebe permite introducir ciertas intervenciones de lo fantástico, paranormal o sobrenatural.

referencias textuales presentes en el diálogo, carteles que señalan el año en que se desarrollará dicho recuerdo o bien elementos audiovisuales (vestimenta, peinado de los personajes, música de fondo, etc.).

Con respecto al tiempo en el relato concebido en su **dimensión durativa**, ya hemos señalado refiriéndonos al cine que el lenguaje audiovisual permite una amplitud de posibilidades y recursos. Con Neira Piñeiro (2003) entendemos que es viable aplicar al relato cinematográfico y filmico la tipología genettiana de cuatro términos (la pausa, la escena, el sumario y la elipsis), a la que debemos sumar la opción intermedia de la escena ralentizada.

En *Friends* hay frecuentes casos de *sumario o resumen* cada vez que se condensa lo transcurrido en horas, meses y años en imágenes o parlamentos de unos minutos. También abundan las *elipsis*, generalmente acompañadas de *indicaciones temporales* que pueden asumir tres formas distintas:

- 1) *Elementos de la imagen*: es el recurso menos frecuente en *Friends*, utilizado principalmente en las primeras temporadas de la serie. A modo de ejemplo, recordemos la imagen del reloj donde avanzan las agujas (“*The One with the Ballroom Dancing*”, T4, E4) y la de los platos que se van vaciando durante una comida (“*The Sonogram at the End*”, T1, E2).
- 2) *Notificaciones gráficas*: tampoco son frecuentes, pero un texto verbal se superpone a la imagen al comienzo del episodio “*The One the Morning After*” (T3, E16), en el que se narra lo que sucede el día después que Ross durmió con otra mujer mientras él y Rachel estaban “tomándose un tiempo” para reevaluar su relación. En cambio sí son recurrentes las notaciones gráficas en los flashbacks, para contextualizar los recuerdos.
- 3) *Referencias incluidas en el diálogo*: son las más comunes en *Friends*.

Es interesante recordar, con Neira Piñeiro, que un acontecimiento elidido puede ser recuperado por medio de un flashback. Nos encontramos con un ejemplo de ello en

el episodio “*The One with the Videotape*” (T8, E4), donde se utiliza el recurso del videocasette para introducir una analepsis que aporta información clave respecto de la paternidad del hijo que espera Rachel.

Tanto el sumario como la elipsis contribuyen a la aceleración del *ritmo* de la narración, que se verá reforzado por la velocidad de los diálogos y la actuación (*timing*).

Buena parte de la estructura de cada episodio está compuesta por *escenas*, que pretenden ofrecer al espectador el transcurso de la realidad tal como se produjo. Allí entra en operatividad el diálogo dramático, que puede incluso hacerse extensivo a todo el capítulo, como es el caso del *bottle episode* que analizaremos más adelante.

La *pausa* está claramente presente en *Friends* por tratarse de un formato televisivo, que exige la detención del relato para que salga al aire la tanda publicitaria. Este formato, que ya hemos caracterizado como hiper-estandarizado, condiciona el modo de narrar de la sitcom. Al comienzo hicimos referencia a las funciones específicas del *teaser* y del *tag*¹⁴; sólo queda agregar que antes de la pausa es preciso crear cierto tipo de suspenso que evite que el espectador pierda el interés y decida no mirar más el show (*cliff-hangers*).

Es muy raro hallar, por otro lado, una desaceleración del relato por *cámara lenta* o *ralentí*. Ejemplos de ello encontramos en el T3, E9, en que los personajes juegan un partido de fútbol americano, y en T10, E9, en que se muestra en *slow-motion* la reacción de Joey cuando otra persona intenta quitarle la comida de su plato.

El tercer eje temporal que exige el abordaje narratológico es el relativo a la **frecuencia**. En principio cada episodio o conjunto de episodios de la sitcom desarrollan un *relato singulativo*, puesto que se presentan momentos singulares del tiempo de una o varias historias. Pero también es cierto que la sitcom posee **una estructura** intrínsecamente **iterativa** como la del cómic, basada en repeticiones y variaciones de un motivo fundamental. Umberto Eco (1984) se ha referido a la iteratividad estructural del

¹⁴ Consideramos que en *Friends* el *teaser* y el *tag* tienen más precisión y una función más específica con respecto al argumento en las primeras temporadas que en las últimas. La tendencia es que después del *teaser* haya una ruptura espacio temporal, pues no se impone una continuidad diegética.

telefilme y otro tanto podría afirmarse de los informativos o de las variedades de la televisión (García Jiménez, 2003: 190).

Si bien los **conflictos** de *Friends* varían de episodio en episodio, la **forma de resolverlos** es muy similar. Un modo frecuente de conflicto es la “lucha” entre dos protagonistas por un mismo objeto de deseo; finalmente cuando uno cede el otro se arrepiente por considerar que el primero lo “merece” más que él. Un ejemplo de esto se presenta en T7, E6, episodio en el que Phoebe y Rachel compiten por ser la dama de honor en el casamiento de Mónica. En la sitcom siempre termina imponiéndose el status quo, y por eso no sorprende que finalmente la amistad de las jóvenes permita llegar a un acuerdo que elimine la rivalidad inicial. En el Anexo del presente trabajo presentamos un listado de algunas tramas básicas que hemos identificado en *Friends*.

Finalmente, en lo que hace al **lenguaje narrativo**, el paso del tiempo se expresa en los diálogos de la serie mediante lexemas plenos, deícticos y el uso de diferentes tiempos verbales. Sobre estos elementos volveremos en el análisis detallado de los dos episodios elegidos.

a.2. Espacio, tiempo y teatro en la sitcom

Pavis (2000) reconoce cuatro cronotopos básicos en el teatro, a partir de las posibles combinaciones entre distintas variables. El correspondiente a *Friends* es claramente el **cronotopo espacio pequeño / tempo rápido**. Alonso De Santos (1998) clasifica los **espacios** según la función que cumplen dentro de una obra teatral, teniendo en cuenta el tipo, la clase social, la situación, el ambiente, la finalidad, el lugar del conflicto, el espacio aludido y la atmósfera.

Ya hemos señalado que la sitcom estudiada se desarrolla en *espacios cerrados*, principalmente en los departamentos de los personajes principales y en la cafetería donde se reúnen. Otros espacios importantes son los lugares de trabajo (oficinas en el caso de Chandler y Rachel; teatros, salas de ensayo o sets de filmación en el caso de

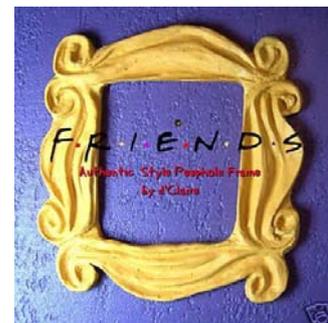
Joey; universidad y museo en el caso de Ross; centros de estética en el caso de Phoebe; cocinas de restaurantes en el caso de Mónica).

Los espacios en los que se desenvuelven los personajes son propios de la *clase media urbana*. Si el espacio excepcionalmente resulta ser mugriento, desordenado o viejo es porque tiene una finalidad concreta en la trama. Un ejemplo es el episodio "The One with the Dirty Girl" (T4, E6,) en el cual Ross tiene una cita con una mujer hermosa cuyo departamento es prácticamente un basurero, y deja de salir con ella porque esto lo incomoda demasiado. Todos los espacios cerrados se ubican ficcionalmente en la ciudad de New York,¹⁵ excepto en aquellos episodios especiales que se desarrollan en otras ciudades o países (Londres, Las Vegas o Barbados).

El *ambiente de Friends* es cotidiano y realista. En consecuencia, el departamento de Rachel y Mónica está ambientado como un típico departamento donde viven dos jóvenes mujeres de clase media. Se privilegia la funcionalidad en el mobiliario, así como la calidez en la decoración. Un elemento que singulariza este espacio es el marco amarillo del mirador de la puerta violeta, que pasó a ser un emblema de la serie (Ver foto). Creemos que esta imagen connota modernidad, juventud, informalidad, intimismo y afectividad.

Fuente: <http://mjhideout.com/forum/promocion/106573-marco-puerta-serie-friends.html> (Consultado octubre 2011)

La *atmósfera* es en general alegre, acorde con el ritmo ágil de las conversaciones y la *música* que indica el cambio de escena, así como con la melodía que acompaña



¹⁵ Los directores utilizan imágenes de Nueva York para contextualizar geográficamente la acción que se desarrollará y a modo de transición entre una escena y la siguiente. También se sirven puntualmente de imágenes de algunos edificios para presentar primero desde el exterior (espacio abierto) la escena que luego va a desarrollarse en el interior (espacio cerrado) (Ej. Hospitales, escuelas, bibliotecas, museos, etc.). Las imágenes más recurrentes son aquellas del edificio de departamentos donde viven Mónica, Rachel, Joey y Chandler, situado en el barrio neoyorquino de Greenwich Village, concretamente en la esquina de las calles Grove y Bedford. En la actualidad esta esquina es visitada por turistas de todas partes del mundo que se reconocen como espectadores de la serie. Luego del atentado del 11 de septiembre de 2001 la imagen del perfil de Nueva York ya no muestra las Torres Gemelas.

el inicio y el fin del programa¹⁶. La *iluminación* es intensa, como corresponde al género sitcom, aunque a veces hay episodios en que la trama exige la presencia de espacios semioscuros o en penumbra. Esto ocurre en el episodio "The One the Morning After" (T3, E16) en el cual se ve una luz tenue en el espacio del conflicto, es decir, donde se desarrolla una discusión entre Ross y Rachel, y una escena fuertemente iluminada del otro lado de la puerta, donde se encuentran los otros cuatro amigos tratando de escuchar la conversación privada. Vemos entonces cómo por un lado está la línea argumentativa principal, que contiene una gran tensión dramática y cuyo ambiente responde a ella, y por otro lado un espacio de distensión –luminoso y habitual- donde se desarrollan líneas argumentativas cómicas que descomprimen la tensión.

El *espacio aludido* es principalmente el que los personajes dicen ver a través de un gran ventanal situado en el living del departamento de Mónica y Rachel. Este recurso “amplía” el espacio y permite incluir historias a partir de las imágenes observadas a través del vidrio (relacionadas con vecinos, paseantes, etc.).

En cuanto al **espacio del espectáculo** propio de la televisión al que hace referencia García Jiménez (2003), *Friends* opera con una cotidianeidad que por otra parte incluye el juego, la excepcionalidad, el vértigo y el humor que no necesariamente caracterizan a la vida diaria. Un factor importante es que los seis protagonistas se convirtieron, apenas asegurado el éxito de la serie, en auténticas estrellas, miembros sobresalientes del *star system* de Hollywood. En este sentido, sus atuendos, accesorios, peinados y cortes de pelo crearon tendencia y funcionaron como publicidad para numerosos diseñadores y marcas de prestigio.

Otro aspecto a tener en cuenta es que en el espacio ficcional de *Friends* se refleja la importancia y el lugar que adquiere la televisión en la vida cotidiana a fines del siglo veinte y comienzos del veintiuno. Los protagonistas en más de una oportunidad se reúnen alrededor del aparato televisivo –ubicado en el living comedor del departamento de Mónica- para ver programas de entretenimientos y deportes, series y películas. Es notorio que en ningún episodio se mire un noticiero, pero esto responde a la

¹⁶ La canción de presentación de *Friends* se titula “I’ll Be There For You”. Fue escrita para la serie por Michael Skloffy Allee Willis y es interpretada por la band de rock The Rembrandts (1994).

convencional superficialidad ideológica y la pretendida atemporalidad del género sitcom.

Si prestamos atención al **tiempo teatral**, debemos decir que en *Friends* se prioriza un **orden lineal** de los sucesos. En general dos o más historias se desarrollan **en paralelo**, dado el carácter colectivo del grupo protagonista. Sin embargo, la linealidad típica de la narración se combina con una **temporalidad cíclica** que se corresponde con la estructura iterativa que mencionamos en el apartado anterior. Como ya lo hemos señalado, el *tiempo natural* es a veces interrumpido por el *tiempo onírico, irreal, subjetivo* de los personajes, generalmente mediante la inclusión de un flashback.

En todos los casos se cumple la regla instaurada por Alonso De Santos (1998) que asegura que el dramático es un **tiempo sintético**. Pero si comparamos la sitcom con el teatro, observamos que la primera se centra preferentemente en **acciones cotidianas**, en concreto en las vicisitudes que surgen en la vida diaria de los personajes. El espacio del café o del departamento, las dos locaciones fundamentales, puede ser temporariamente reemplazado por el de la lavandería, la oficina o un negocio. Esta cotidianeidad explica la popularidad del formato así como su universalidad. Sin embargo, es preciso notar que en la serie son materia representable tanto *hechos mínimos o intrascendentes* (una pelea entre amigos, un malentendido, etc) como *acontecimientos fundamentales* en la vida de una persona (casamiento, divorcio de los padres, muerte de un ser querido, nacimiento de un hijo biológico o adoptivo).

La **limitación temporal** que caracteriza al teatro se hace aún más pronunciada en la sitcom por exigencias del propio formato. La duración estricta de cada episodio es de 22 minutos, por lo tanto aquello que se cuenta de la vida de los personajes está restringido a ese “tiempo real”. Sin embargo, la sitcom cuenta con ventaja frente al teatro porque posee una “continuación” inminente que es el próximo episodio, y muchas posibilidades de continuidad al largo plazo que ofrecen la temporada y la serie en su totalidad. Ya hemos señalado que una particularidad de *Friends* es la importancia que tuvieron en ella los “story arcs”, que garantizaron la fidelidad de los espectadores a lo largo de una década.

Un caso interesante para el análisis lo proveen los “**capítulos dobles**”. El primero de estos episodios, incluido en la primera temporada, se titula justamente “*The One With Two Parts*” (T1, E16 y 17). Lo especial de este tipo de capítulos es que se desdoblán en dos partes que juntas constituyen una auténtica unidad de sentido: las historias que comienzan a desarrollarse en el episodio 16 continúan y tienen su final en el 17, de modo que ninguna de las dos partes es autoconclusiva o autónoma. En este caso los guionistas se sirven del elemento paratextual, el título, para preparar al espectador ante esta anomalía.

La **mayor duración temporal** permite desarrollar tramas más complejas, con mayor número de peripecias y personajes, por lo cual los episodios dobles se suelen destacar del resto en cuanto a las locaciones y los eventos representados. Estas particularidades además intensifican el suspenso, y todo esto influye decisivamente en el rating de la serie. Resulta significativa, por ejemplo, la inclusión de un capítulo doble en la segunda temporada titulado “*The One After the Superbowl*” (T2, E12 y 13). Efectivamente, estos episodios fueron emitidos al aire el 28 de enero de 1996 después de la transmisión en vivo de uno de los acontecimientos deportivos más importantes para la sociedad norteamericana.

A partir de la cuarta temporada, el recurso del *double episode* fue utilizado para los finales de temporada: “*The one with Ross’s wedding*” (T4, E23 y 24); “*The one in Vegas*” (T5, E23 y 34); “*The one with the proposal*” (T6, E24 y 25); “*The one with Chandler and Monica’s wedding*” (T7, E23 y 24); “*The one where Rachel has a baby*” (T8, E23 y 24); “*The one in Barbados*” (T9, E23 y 24); “*The last one*” (T10, E17 y 18). Desde el punto de vista del contenido observamos que estos finales están relacionados con momentos fundamentales de la vida de los personajes (casamientos, viajes, compromiso, nacimiento de una hija). Podríamos decir entonces que cada uno de estos episodios dobles funciona como un “grand finale” que cierra una temporada de la serie en un punto de clímax, dejando una fuerte impronta emocional en los espectadores y aumentando la expectativa acerca de la próxima temporada.

Por otra parte, en la dinámica escénica de *Friends* resulta muy interesante aquello que Bobes Naves designa como “**el problema de la información**”. Como hemos mencionado anteriormente, las soluciones “dramáticas” para dicho problema son

dos. La primera consiste en introducir en escena un personaje que desconoce los antecedentes de la historia y que tiene derecho a preguntar sobre los presupuestos de la situación actual. Este recurso es muy utilizado en *Friends*, con la variante de que no se trata de un personaje nuevo sino de *uno o más protagonistas que desconocen cierta información*, junto con los espectadores. Es el caso del episodio "The One with the Jellyfish" (T4, E1) en el cual tres personajes (Phoebe, Ross y Rachel) exigen a los otros tres (Mónica, Chandler y Joey) que les cuenten aquello que sucedió en la playa cuando ellos no estaban. De este modo el espectador se informa acerca de aquello que sucedió con el agua viva a través del diálogo y no de la imagen visual.

El segundo recurso es la utilización de *zonas de acecho*, o sea, lugares en el escenario que ve o conoce el público y que permanecen ocultos o no son previstos en el diálogo de los personajes que están en una escena. Estos lugares, como hemos visto, permiten que ciertos personajes sean testigos de un diálogo sin que su presencia sea notada por el resto. En *Friends* estas estrategias asumen la forma de escuchar detrás de la puerta o a través de una pared desde la habitación contigua ("The One After Joey and Rachel Kiss", T10, E1), o bien a través del teléfono ("The One with All the Resolutions" T5, E11). Son generadores incuestionables de escenas cómicas a partir de malentendidos, frases de doble sentido, etc.

El **lenguaje** empleado en *Friends* está pensado para un target amplio, que abarca un rango de edades que van desde los 18 hasta los 60 años aproximadamente (Matthew Perry citado por Wild, 2004: 156). Al hacer hablar a los personajes, los guionistas se sirven de muletillas y fórmulas coloquiales propias de la cultura estadounidense contemporánea; también es cierto que varias palabras o fórmulas se hicieron aún más populares a partir de su uso reiterado en la serie.¹⁷ Sali Tagliamonte y Chris Roberts (2005) se han ocupado de analizar este fenómeno en lo que concierne al uso del intensivo "so". Su análisis concluye con la siguiente afirmación:

The highest popularity ratings for Friends correspond to the times when the characters use the most so. Thus, the idea that

¹⁷ Sobre la palabra "so" trata el estudio de Tagliamonte y Roberts que citamos a continuación. Por otra parte, una fórmula que difundió la serie es "How are you doing?" (acentuando especialmente you). Se trata de la frase inicial con la que Joey aborda a las chicas que le gustan.

intensifiers serve to “capture the attention of their audience” (Peters 1994, 271) seems to have a practical application. At the very least, the inextricable link between language and society—often self-evident for sociolinguists and dialectologists—stands out in this icon of pop culture.

Un intensificador como *so* puede expresar una gran carga emocional y de ese modo resulta ideal para reforzar gestos, opiniones, etc. Recordemos que en la sitcom gran parte del factor cómico depende del timing, la precisión y la economía de las palabras (Sedita 2006).

a.3. La esencia cómica de la sitcom

Por tratarse la sitcom de un género televisivo que se encuentra dentro del ámbito de la comedia, cabe recordar lo que Anne Ubersfeld (2004) afirma acerca de **lo cómico**. La autora sostiene que lo cómico raramente es producido por el solo intercambio hablado; requiere de la representación por una razón elemental: la risa es producida por el choque de dos elementos, de los cuales uno será físico, es decir será la entonación o el gesto. Incluso lo cómico llamado “de palabras” no es cómico más que para el espectador que ve en él el contrapunto escénico, gestual por ejemplo. Ubersfeld cita a Freud quien sostiene que lo cómico es economía de energía, resolución económica de las aporías del lenguaje.

En *Friends* nos encontramos con elementos cómicos tanto dentro del discurso verbal como a través de gags visuales. Uno de los personajes que más trabaja con el *humor físico* es Chandler, interpretado por Matthew Perry. Los pasos en falso, traspies y torpezas de este personaje, sumados a los malentendidos y equívocos que se suscitan, remiten al repertorio de gestos que hallamos en las comedias clásicas, las farsas medievales o las comedias de errores.

Vale la pena volver sobre el clásico estudio de Henri Bergson, *La risa* (1900). El filósofo francés señaló que “toda deformidad susceptible de imitación por parte de una persona bien conformada puede llegar a ser cómica (...). El arte del caricaturista consiste en coger este movimiento, imperceptible a veces, y agrandándolo hacerlo visible a todos los ojos” (2009: 27). La *exageración* propia de lo cómico es inherente a la sitcom, género que selecciona aspectos, prácticas y situaciones de la vida cotidiana y los exagera de manera tal que resultan risibles para el espectador. De ese modo el receptor se identifica con lo que ve y, al mismo tiempo, tiene la distancia emocional necesaria para reírse.

Ha quedado entonces establecida una segunda característica de lo cómico, pues para Bergson, “Toda situación podrá hacernos reír, sea grave o leve, siempre que el autor sepa presentarla de modo que no nos conmueva” (106). Pensemos que en *Friends* ocurren muertes (de personajes secundarios), rupturas de parejas, episodios que conducen a que alguien pierda su trabajo y otros tantos eventos “tristes” o “serios” que, sin embargo, no logran opacar la comicidad de la serie.

Otro factor que destaca Bergson es **la potencia del gesto**, que siempre tiene algo de explosivo que despierta nuestra sensibilidad. Así como la acción es esencial para el drama, el gesto lo es para lo cómico. Smith (2009) también señala que la comicidad de la sitcom no recae únicamente en el humor verbal sino que “*it also features funny actions and sounds*” (65). Este autor enumera acciones cómicas - *take, slapstick, funny visuals, funny sounds, foreign accents*- que resultan identificables en *Friends*. La denominada “*take*” es la expresión facial de quien reacciona sorprendido ante la acción de otro; en *Friends* es Phoebe quien suele provocar este tipo de reacción en los demás. La acción llamada “*slapstick*” consiste por lo general en un *inscrescendo* divertido de palmadas amistosas que derivan en golpes; la encontramos entre Mónica y Rachel en T1, E16 y 17, y bajo la modalidad de palmada que deriva en golpe, entre Ross y Rachel, en T4, E14. “*Funny visuals*” ofrecen las situaciones en que los personajes deben vestir uniformes vergonzosos (como Mónica cuando trabaja en el restaurant ambientado en los años 50, en la temporada 3; o Joey cuando se disfraza de gladiador en T5, E22 y 23), o cuando se produce la entrada de algún personaje luego de que otro ha preguntado

“¿Quién podría haber sido tan tonto de hacer eso?” (Ej. T9, E14). En cuanto a los “*funny Sounds*”, el más paradigmático de *Friends* consiste en la imitación del sonido de la gaita, que toca Ross, por parte de Phoebe (T7, E15). Los “*foreign accents*” utilizados en la sitcom que nos ocupa están relacionados la mayor parte de las veces con el “*British accent*”. En esta serie se incluyen el acento de la novia inglesa de Ross, Emily (T4, E14); el acento fingido de Ross para impresionar a sus alumnos (T6, E4); el acento fingido de Phoebe para impresionar a los papás de su novio (T9, E7), y el acento “snob” de Amanda, conocida de Phoebe y Mónica, que vivió unos años en Inglaterra (T10, E3). Hay también dos ejemplos relacionados con los acentos y las lenguas extranjeras: Joey intentando aprender francés (T10, E13) y Phoebe haciéndose pasar por sueca (T9, E21).

El autor de *La risa* insiste en que la comedia pinta caracteres, anota semejanzas y aspira a presentarnos tipos, y es justamente esto lo que la distingue de las demás artes. Resulta significativa en este sentido **la elección del título**, pues muchas comedias llevan como título un nombre en plural o un término colectivo (118). Esta observación de Bergson no podría resultar más a propósito para la serie televisiva que estamos analizando. Más allá de su título colectivo y genérico, *Friends* es protagonizada por *personajes que responden a los tipos o arquetipos* propios de su género (el neurótico, el perdedor, etc.), y esta esquematización de los personajes también se relaciona con la esencia de lo cómico: “penetrar demasiado en la personalidad, relacionar el efecto exterior con causas demasiado íntimas, sería comprometer y sacrificar todo lo que el efecto tuviera de risible” (121). Es notorio que en *Friends* se hace explícita esta idea en el episodio “*The One with the Boobies*” (T1, E13), en el cual un novio de Phoebe, psiquiatra, analiza uno por uno a los amigos, produciendo una gran depresión en sus ánimos. Los personajes terminan por desterrar a este miembro del grupo y seguir con sus problemáticas y personalidades (por momentos enfermizas) sin ahondar en la causa de éstas. A lo único que se volverá a hacer referencia –en distintos momentos de la serie– es a la costumbre de Chandler de utilizar el humor como mecanismo de defensa, pero nunca se ahondará demasiado en las causas psicológicas de este hábito.

Por otro lado, la construcción de la trama de la sitcom es muy similar a aquello que señala Bergson como “construcción de lo absurdo en los sueños”. Hay obsesiones

cómicas, repeticiones, que se aproximan a las obsesiones de los sueños y a su vez no es raro, según este autor, observar en los sueños un crescendo especial que llega hasta un absurdo final. Del mismo modo, las tramas en las sitcoms se complican de manera paulatina hasta llegar a un absurdo generado, la mayor parte de las veces, por un elemento inicial menor, de poca significación. La descripción que da Bergson del *in crescendo* en la comedia se aplica perfectamente a *Friends*: “un efecto que se va propagando, de modo que la causa, insignificante en su origen, llega a alcanzar un constante progreso hasta llegar a un resultado tan importante como inesperado” (64).

En cuanto a la función social de la comedia, observamos que la sitcom no difiere de la clásica. Según Bergson, el rígido mecanismo de lo cómico representa una distracción en la marcha de la vida. Lo cómico expresa cierta imperfección individual o colectiva que exige una corrección inmediata, y esa corrección es para el autor la risa. La risa es “cierto gesto social que subraya y reprime una distracción especial de los hombres y de los hechos” (68).

Por último cabe destacar que Evan Smith (2009) cita a Freud para introducir su análisis acerca de los mecanismos cómicos de la sitcom y señala que aquél sostuvo que la risa es “una descarga de energía física”. Desde el punto de vista psicoanalítico, la risa funciona como un “alivio” que permite liberar placenteramente las inhibiciones.

b) Dos episodios de *Friends* bajo la lupa

b.1. Tiempo escénico < Tiempo extraescénico. “The one with the Videotape” (T8, E4)

I. Recursos propios de la narración audiovisual

Hemos decidido analizar el episodio cuarto de la octava temporada porque presenta la relación temporal que más se utiliza en *Friends*: el tiempo escénico es menor que el tiempo extraescénico. El primero corresponde a la exigencia de formato de la

sitcom, mientras que el segundo se refiere a aquél que comprende la historia narrada. En este caso el tiempo extraescénico es un día entero.

Este episodio es particularmente interesante por el uso que hace del tiempo. Los guionistas desarrollan dos líneas temporales, la del presente y la del pasado. Esta última se nos presenta mediante el *flashback* a través de dos formas visuales distintas: un *cartel* que acompaña la imagen del pasado y el recurso de un *videotape*. Estos flashbacks tienen un corto alcance (6 semanas antes del presente) pero una gran extensión, ya que abarcan la mayor parte del episodio.

Contrariamente a lo que ocurre en la mayoría de los episodios de *Friends*, sólo hay dos líneas argumentales en este episodio: aquello que ocurrió entre Ross y Rachel la noche que engendraron a Emma (historia del pasado) y la relación de Chandler y Mónica con una pareja que conocieron en la luna de miel (historia del presente). David Crane (productor) señala al respecto que fue difícil crear un segundo conflicto dado que el principal abarcaba casi todo el tiempo del episodio y el interés del público (DVD, Home Video, 2010). En cuanto a la creación de la trama principal, explica Crane que se debió a la necesidad de los seguidores del show de saber aquello que había sucedido entre Ross y Rachel la noche en que se produjo el reencuentro amoroso y que tuvo como consecuencia el embarazo de Rachel. Podemos observar entonces hasta qué punto tiene incidencia el público en la creación de la sitcom, lo cual no sucede en una obra teatral ni en la creación de un film (con excepción de las secuelas en este último discurso, que sí están condicionadas por las expectativas de los seguidores).

Podemos afirmar por lo tanto que este episodio surgió como una forma de responder a un misterio presente en uno de los “story arcs” principales. Marta Kauffman (productora) sostiene que no siempre volver al pasado o develar una incógnita irresuelta había resultado exitoso en *Friends*. Por ejemplo, el episodio en que se cuenta la verdad sobre el encuentro de Chandler y Mónica en Londres (T7, E16) no había sido, según ella, un episodio tan brillante como este.

La estructura del episodio a analizar responde al formato habitual. Comienza con un *teaser* en que se plantea el conflicto secundario; sigue un primer bloque que

introduce el conflicto principal y el secundario y concluye con un *cliff-hanger* relacionado con aquél; luego, un segundo bloque que comienza con un *increscendo* del conflicto secundario y retoma el conflicto principal; finalmente la escena final presenta la resolución del conflicto principal; y el *tag* la del conflicto secundario.

Este episodio se caracteriza por tener componentes típicos de la narración audiovisual, como sería el caso de un film. Nos referimos a las anacronías que implican los flashbacks “visuales”¹⁸ y al hecho de que para filmar este capítulo haya sido preciso romper con “la ilusión de la cuarta pared”¹⁹. En el momento en que Rachel y Ross



estaban hablando en el mismo lado del escenario, la cara de Rachel no podía verse correctamente con una de las tres cámaras que componen el set de filmación de la sitcom; por lo tanto los productores tuvieron que agregar una cuarta cámara, invisible para los espectadores de la versión televisiva, pero visible para la audiencia (Ver foto).

¹⁸ Según Marc Blake (2011), son más funcionales los episodios de sitcom que se desarrollan de manera lineal sin anacronías y que, por lo tanto, se asemejan más al género teatral. Sobre esta hipótesis volveremos en las Conclusiones.

¹⁹ La cuarta pared es la pared imaginaria que separa el escenario de la sala. El espectador asiste a una acción que supuestamente acontece al margen de él, detrás de un muro traslúcido. El realismo y el naturalismo llevan hasta el extremo esta exigencia de separación entre escenario y sala, mientras que, en cambio, el teatro contemporáneo prefiere romper la ilusión, (re)teatraliza el escenario u obliga a la participación del público. Parecería conveniente una actitud más dialéctica: reconocer que entre escenario y sala hay, a la vez, separación y límite, que entre ambos se establece un contraste o fuego cruzado y que de esta denegación nace el teatro (Pavis, 2008:106). En el caso que nos ocupa la ruptura responde a una necesidad técnica.

Este capítulo fue transmitido originalmente el 18 de octubre del 2001, fecha muy cercana al atentado del 11 de septiembre. Por este motivo aún se puede leer en la pizarra, detrás de la puerta del departamento de Rachel y Joey, el mensaje “*I love New York*”. Esta es la única referencia implícita al contexto histórico que hallamos en el interior del episodio. Una referencia cultural, también implícita, podemos encontrarla en la caja de cereales que lee Joey en el flashback.

II. Línea argumental principal

La historia principal se centra en torno a la pregunta de cómo se efectuó el encuentro amoroso entre Rachel y Ross que terminó por engendrar a Emma.

El conflicto principal se establece en los primeros minutos del primer bloque (no en el *teaser*), cuando aparecen en escena Ross y Rachel. Mónica ha estado ausente por su luna de miel, por lo cual cumple la función de interrogar a los personajes para disipar las dudas de los otros personajes... y los espectadores: “*how it happened? When did it happen? How many times did it happen?*” (Min. 2:45). A lo que Phoebe agrega “*Starts with where*” (Min. 2:51).

Rachel comienza respondiendo la segunda pregunta de Mónica: “*it happened about six weeks ago*” (Min. 2:58). Sin embargo aquella que generará el conflicto es la respuesta a la primera pregunta. En el minuto 3:21 Rachel cuenta la forma en que se dio el acercamiento entre ella y Ross -“*and the next thing you know out of nowhere Ross comes on to me*”-, a lo que Ross contesta: “*Umm that’s... that’s a little misleading*”. De este modo el foco de la intriga pasa a ser quién originó ese encuentro, es decir “cómo” se produjo. El resto de los personajes parecen creerle a Rachel quien afirma que fue Ross el primero en insinuarse, pero Ross, exasperado por la situación, termina por confesar que puede probar su posición porque tiene un videotape en el cual filmó el encuentro. Esta revelación funciona como *cliffhanger* para conservar la atención de los espectadores durante la tanda comercial.

Si bien este no es el final del bloque, se establece una pausa a través de la imagen de transición de la ciudad, para dar cuenta de que pasó un lapso de tiempo durante el cual Rachel siguió enojada. La siguiente escena comienza con la imagen de Ross golpeando la puerta del departamento de Rachel suplicándole que salga de su enojo, mientras que el resto de los amigos están comentando lo que acaba de suceder, en el departamento de Mónica y Chandler. En los comentarios sobre el episodio de la edición en DVD, Marta Kauffman (productora) sostiene que, en este caso, los amigos funcionarían como jueces e intermediarios que dan la posibilidad a Ross de contar su versión, que Rachel no quiere escuchar debido a su justificado enojo por haber sido filmada sin saberlo.

Luego Ross introduce un primer flashback dentro del relato lineal, recordando que fue a ver a Joey “*about a month and a half ago*” (Min. 6:58). Luego el corte de escena se establece mediante la imagen exterior del edificio donde vive Joey y mediante un cartel que indica “*Six weeks earlier*”. Comienza aquí la historia de Ross pero no narrada por él sino directamente representada.

El conflicto de Ross en este punto era que no había tenido relaciones sexuales en los últimos seis meses; finalmente esa noche tendría una cita amorosa y, como se sentía nervioso, antes decidió recurrir a Joey para que lo aconsejara.²⁰ Joey le aconsejó a Ross que, para emocionar a la mujer de su cita y lograr un espacio de intimidad, contara una historia (ficticia) muy triste. Eso conmovería profundamente a la mujer, quien intentaría consolarlo y sentiría deseos de hacer el amor con él.

En la escena siguiente se desarrolla la cita de Ross, que tuvo lugar en su departamento. El encuentro fue un rotundo fracaso, no por su culpa sino por la peculiaridad de la chica. Entonces Ross decidió ir nuevamente a ver a Joey, quien le aconsejó que practicara la forma de contar la historia “mágica” frente a una cámara de video cassette. En la escena siguiente lo vemos a Ross siguiendo el consejo de Joey y, justo cuando comenzaba a filmarse a sí mismo, observamos que Rachel ingresó

²⁰ Cabe señalar que Ross tiene puesto el sweater rojo que ha funcionado como el elemento revelador de quién era el padre del bebé de Rachel (T8, E2). Los productores señalan que fue fundamental haber tenido en cuenta este detalle para conservar la seriedad de la serie; y este punto remarca la importancia de los “story arcs” en *Friends*.

sorpresivamente en el departamento. Se establece la transición entre el momento pasado (en el flashback) y el presente escénico a través de la voz en off de Ross, quien relata: “*So when she came in, I got distracted and totally forgot about the camera.* (Pasa de ser la voz en off del flashback a hablar en el presente.) *It kept rolling and recorded everything*” (Min. 12:47).

En la escena siguiente, Rachel llega al departamento de Mónica y Chandler y habla con ellos y con el resto de los amigos de lo sucedido. Joey intenta apaciguar el enojo de Rachel, ya que ha escuchado la versión de Ross y sabe que la filmación es producto de un “*honest mistake*” (Min. 15:03). Ross entra en escena y le entrega a Rachel el video para que ella lo destruya; pero los amigos gritan al unísono para intentar impedirlo. Phoebe es la que explica la importancia de ver el videotape para poder resolver el conflicto que se ha generado: “*the whole “Who came onto who” thing*” (Min. 16:04). Finalmente Rachel acepta verlo para humillar a Ross demostrando que fue él quien se insinuó. Antes de comenzar a ver el videotape se produce la pausa debido a la tanda comercial.

En el minuto 17:12 se nos presenta el segundo flashback del episodio, a través de la emisión del videocasete de Ross. Lo interesante es que mientras se ve este video del pasado, se superponen las voces de los personajes que lo comentan en el presente.



Durante la observación del video Rachel y Ross hacen referencia a lo que acontecerá segundos más adelante, al modo de pequeñas prolepsis: “*Rachel: Okay, in about ten seconds you’re gonna see him kiss me. / Ross: And in about five seconds you’re gonna see why*” (Min. 19:34). Esta cuenta regresiva también sirve para calcular el momento en que el conflicto de Ross y Rachel llega a su momento cúlmine y lo que denominaremos su primera resolución: en el video Rachel comienza a contarle a Ross la “historia mágica” que utiliza Joey para lograr que las mujeres deseen entregarse sexualmente a él. Fue ella entonces la que, utilizando esta historia, se le insinuó a él y es esto de lo que todos se percatan en el min. 19:49.²¹

La que denominaremos segunda resolución del conflicto se desarrolla en la escena final anterior al *tag*. En ella Ross y Rachel se encuentran a solas y él le confiesa que en realidad no importaba quién dio el primer paso porque iba a suceder de todos modos: si ella no lo hubiera hecho, lo hubiera hecho él. Según el productor David Crane, perfectamente el conflicto podría haber terminado en la escena anterior, pero para los espectadores siempre es placentero ver a Rachel y a Ross “*together in a good place*”.

En este segundo final los dos protagonistas de la historia no resisten la tentación de verse en la filmación. Por las características del formato, es evidente que habrá elipsis de modo tal de no mostrar escenas de fuerte contenido erótico. Como factor humorístico, Ross remarca que verán el video sin sonido, por lo tanto el espectador sólo podrá observar los gestos de los protagonistas que reaccionan ante la emisión de video. Lo cómico radicará luego en el hecho de que mientras observan la filmación comienzan por halagarse mutuamente pero terminarán sintiendo rechazo ante las imágenes de la intimidad. Marta Kauffman (productora) señaló que hay una reflexión de fondo que tiene que ver con que el ser humano cree que se vería atractivo en una filmación o imagen de este estilo, pero en el mundo real ver un video sexual de uno mismo suele resultar repugnante.

²¹ Resulta muy gracioso cuando Rachel dice que fue “un tal Ken Adams” quien le contó esa historia a una amiga suya, pues ese es el nombre que minutos antes Joey puso como ejemplo de nombre falso, para ocultar la propia identidad, ante Mónica y Chandler. En ese punto se cruzan, además, la línea argumental principal y la secundaria.

III. Línea argumental secundaria

La historia secundaria involucra directamente a dos de los personajes principales, Mónica y Chandler, e indirectamente a otros dos, Joey y Phoebe, quienes permanentemente opinarán sobre el conflicto.

La situación que plantea el conflicto de Mónica y Chandler es la siguiente: ambos acaban de volver muy contentos de su luna de miel; en su entusiasmo se suma el hecho de que han conocido a Jenny y Greg, otra pareja, y se han hecho amigos. Ahora Mónica y Chandler quieren volver a comunicarse con ellos, lo cual despierta celos en Joey y Phoebe, como ya es visible en el *teaser* (Min. 1:25).

Desde el planteo inicial de la situación resultan evidentes las características de cada personaje en lo que respecta a su tipo de personalidad. Mónica, la Neurótica, ya está ansiosa por llamar a sus nuevos amigos, y logra manipular a su flamante esposo, que encaja en el perfil del “Perdedor querible” (*The Lovable Loser*).

A medida que se desarrolla el conflicto de la historia principal, hay también un *crescendo* en el de la secundaria, pues Monica y Chandler sienten un mayor deseo de comunicarse con Greg y Jenny. La primera vinculación que se establece entre ambos conflictos es cuando, discutiendo sobre la actitud de Ross al filmar a Rachel mientras hacían el amor, Mónica recuerda que Greg y Jenny tenían “*a great video camera*” (Min. 5:23). Esto da lugar a que reaparezca la actitud neurótica de Mónica y terminen por llamar a la pareja amiga.

Tras un primer intento, se dan cuenta de que el número de teléfono que les han dado es incorrecto. Entonces Joey y Phoebe intervienen para hacerles notar que evidentemente sus supuestos nuevos amigos han querido proporcionarles “un número falso” (Min. 6:01). Mónica y Chandler, en posturas acordes a sus personalidades, se preguntan a qué podría deberse este hecho, puesto que ambos son tan atractivos como amigos. Resulta muy cómica la sucesión de halagos mutuos:

Chandler: *I don't know! You were a delight to talk to. You asked all those insightful, great questions.*

Monica: *And you've never been funnier. Joke, joke, joke, you were a hoot! (Min. 6:13).*

Luego de varias escenas dedicadas al de Ross y Rachel, Mónica reintroduce este conflicto con la siguiente frase: *"I still don't get why Greg and Jenny would give us a fake number"* (Min. 13:51). En este caso el adverbio *"still"* refuerza la idea de continuidad, de una insistencia obsesiva que no se va con el transcurrir del tiempo.

Luego Joey redobla la apuesta señalando que quizás ni siquiera los nombres que les dieron eran verdaderos, y para demostrárselos se presenta a sí mismo, de manera muy natural y creíble, como Ken Adams. Aquí se produce un quiebre entre Mónica y Chandler, que comenzarán a acusarse mutuamente por el desplante de Greg y Jenny, señalando como defectos del cónyuge los mismos rasgos que minutos antes habían destacado como virtudes:

Chandler: *I still don't get it, we didn't do anything wrong.*

Monica: *I know! Although, you did tell an awful lot of jokes.*

Chandler: *I thought you said those jokes were funny. Joke! Joke! Joke!*

Monica: *(rolling her head from side to side) Joke. Joke. Blah! Blah! (Joey and Phoebe laugh.)*

Chandler: *Well maybe it was all of your questions.*

Monica: *What about my questions?*

Chandler: *The sheer volume, it was like flying with the Riddler!*

Monica: *Oh, I'm sorry. Was that another joke?*

Chandler: Was that another question?

(Min. 14:16 a 14:47).

Resulta nuevamente cómica la conducta neurótica de Monica y la tendencia de Chandler a comunicarse continuamente a través de chistes.

Así como comenzó en el *teaser*, el conflicto de Mónica y Chandler termina en el *tag*, aunque Phoebe y Joey ya no participarán en la resolución del mismo. Mónica y Chandler comprueban que el teléfono de Greg y Jenny que figura en la guía de teléfono es diferente; cuando finalmente logran comunicarse, Greg les dice que Jenny siempre se confunde y da su teléfono viejo. El conflicto parece ser producto de un error involuntario, pero cuando Mónica propone distintas fechas para reunirse, sólo obtiene respuestas negativas de Greg. Finalmente, al borde de la desesperación, Monica declara que ella y Chandler son buena gente; es entonces cuando entendemos que Greg acepta fijar un encuentro en una fecha remota (el 15 de enero), posiblemente para sacárselos de encima de una buena vez.

Es interesante que, a medida que transcurre este conflicto, se produce una especie de contagio entre Monica y Chandler. Hacia el final se puede observar un Chandler neurótico, extremadamente ansioso, y en la última frase del episodio aparece una Monica “perdedora”, que acepta gustosa la propuesta dudosa de alguien que parece no soportarlos.

IV. *Tempus fugit* en la sitcom

Para concluir señalaremos algunas observaciones acerca del tiempo en este episodio. Ya sabemos que responde a la forma en que habitualmente se relacionan el tiempo escénico y el extraescénico en los episodios de sitcom: el primero es menor con

respecto al segundo. El orden lineal de los acontecimientos es roto por la introducción del tiempo pasado a través de dos flashbacks (analepsis). Además nos encontramos con pequeñas prolepsis introducidas por Ross y por Rachel cuando están observando el videocasete.

Aquello que marca el paso del tiempo en el presente escénico y extraescénico es el cambio de disposición de los personajes, que por momentos están sentados en el sofá y por momentos en las sillas de la cocina. Las entradas y salidas de Ross y Rachel en el departamento también marcan los cambios de escenas.

En cuanto al tiempo extraescénico sabemos que se trata de acontecimientos que ocurrieron a lo largo de un día, lo cual se deduce del hecho de que no hay cambio de vestuarios. De todos modos cabe destacar que no sabemos cuántas horas comprende este relato, pero suponemos que son varias por la gran cantidad de elipsis con las que cuenta el episodio. Esta homogeneidad en la vestimenta de los personajes contribuye además a que el espectador no confunda el presente con el pasado (narrado en los flashbacks).

En el plano lingüístico nos encontramos con referencias que ubican la historia en un *marco cronológico* (*yesterday, that weekend, the week after that, January 15th*), que subrayan el *aspecto durativo* del tiempo pasado (*“For like months? Five to be lying, six”; for a year*) o que indican la inminencia de algo que va a suceder (*in ten seconds*).

Aproximadamente 18 de los 22 minutos totales del tiempo escénico son dedicados al conflicto principal, y 4 al secundario. En este caso el conflicto principal requiere de un tiempo mayor para su desarrollo y resolución del que habitualmente se sirven las líneas argumentales de *Friends*. La brevedad y superficialidad del segundo conflicto contribuyen de forma especial a la agilidad del episodio, pues éste se plantea y se resuelve a través de breves y concisos parlamentos.

Se produce una concentración de información a partir de respuestas directas y respuestas concisas y breves. Los hechos principales, a excepción del encuentro sexual en sí mismo, no son narrados sino “mostrados” a través del flashback. La importancia del diálogo (recurso lingüístico) y del video (recurso audiovisual) ponen de manifiesto

los puentes que unen a la sitcom con el teatro, por un lado, y el relato filmico, por otro. No podemos dejar de señalar la utilización de un recurso propio del teatro en este episodio eminentemente narrativo: nos referimos al **aparte**, que en este caso protagoniza Ross cuando se dirige al público mientras transcurre su cita. No es habitual que haya apartes en *Friends*; tal vez su justificación en este caso sea la “complicidad” hacia Ross por parte de la audiencia, que sigue con gran interés la historia de amor entre él y Rachel.

La comicidad del episodio recae, en el caso del conflicto principal, en la forma inesperada en que éste se resuelve. El conflicto secundario, por su parte, concluye con un cambio de roles por obra del cual Monica asume las características de Chandler, propias de un “Perdedor querible”. En ambos casos se produce **un contraste** (paradoja, inversión) que rompe con las expectativas (lógicas) de los receptores.

Del análisis del tiempo en este episodio podemos pasar a algunas reflexiones más generales, que tienen que ver con **la dimensión existencial** de la relación entre el pasado y el presente de una persona. Por un lado resulta significativa la forma en que un hecho del pasado, que no había sido importante hasta este momento, puede salir nuevamente a la luz y repercutir en el presente. Por otro lado resulta interesante reflexionar acerca de la fuerte impronta subjetiva que tienen nuestros recuerdos, y advertir nuestra incapacidad para aceptar y admitir las intenciones que pudimos haber tenido en determinadas situaciones. En este caso los protagonistas deben enfrentarse a la visión del hecho de una forma objetiva a través del videocasete, pero lamentablemente en el *mundo real* no siempre contamos con las oportunidades para visitar el pasado que brindan los *mundos ficcionales*.

A partir del segundo conflicto, en cambio, podemos reflexionar acerca de la precariedad de las relaciones que construimos en poco tiempo y de la importancia de las apariencias, pues una buena o mala impresión inicial puede condicionar la visión que los demás tengan de nosotros y la que nosotros tengamos de los demás. El cariño no correspondido en este caso genera risa porque no se trata de una relación profunda y duradera en el tiempo, pero el episodio igual nos permite pensar que hay verdades a las

que no podemos acceder *prima facie*, pues el verdadero conocimiento es un proceso que se construye a lo largo del tiempo.

b.2. Tiempo escénico = Tiempo extraescénico → “The one where no-one’s ready” (Temporada 3, episodio 2)

I. Menos recursos en pos de una mayor expresividad teatral

El segundo episodio que hemos seleccionado para analizar es “*The one where no-one’s ready*”, perteneciente a la tercera temporada de *Friends*. Como ya lo hemos adelantado, su estructura y composición lo caracterizan como “*bottle episode*”. Se trata en efecto de un capítulo en el que no intervienen actores invitados (con excepción de dos cameos de voz) ni se presenta una escenografía nueva (Sangster y Bailey 2000). Por lo tanto la atención está puesta estrictamente en los diálogos, que por lo general son largos, y las acciones de los personajes. Por otro lado, el montaje no interviene en el *in-crescendo* de las escenas, como ocurre en la mayoría de los episodios de *Friends*. En este caso el tiempo extraescénico corresponde a los veintidós minutos previos a la partida de los seis amigos a una cena, lapso que coincide con el tiempo escénico y el tiempo del espectador. Evidentemente todos estos factores, a los que se suma la presencia del público en vivo, nos hablan de una “intervención menor” sobre el producto filmado, que entonces se acerca como nunca antes al universo propio del teatro.

Es sabido que los *bottle episodes* se realizan con bajo presupuesto, para abaratar costos de filmación. En los comentarios realizados para la versión en DVD de este episodio, el productor Kevin Bright señala que el punto de partida para hacerlo fue la necesidad de compensar los gastos extraordinarios que implicaban otros capítulos con actores invitados, viajes a otras locaciones y cambios de escenografía. Paradójicamente,

“*The one where no-one’s ready*” terminó siendo uno de los mejores episodios del show. Al respecto ha opinado el estudioso Marc Blake (2012):

I think it focuses the show on character which is at the heart to the sitcom. Sitcom is derived from the stage anyway, and it works well when it goes back to its roots. I will admit that when they do do an episode in one location it seems a bit strained - a bit like they are trying too hard but it's a fun experiment.

Coincidimos con este autor al calificar al mismo tiempo como “experimental” y “tradicional” la estructura del episodio, pues su experimento consiste en volver a las raíces teatrales de la comedia. Sin embargo, no consideramos que en este caso exista una “tirantez” o un ritmo “forzado”, sino todo lo contrario. A nuestra valoración positiva se agrega la de Matt LeBlanc, actor que interpreta a Joey en la ficción:

The strongest episodes are when there’s no guest cast, and all six of us are in a room together driving each other bananas. That’s what people want to see because there’s no pipe to lay. There’s no new character introduced. It’s nothing but fun -22 minutes of fun. With just that main six, you already care about the characters. You already know the history. You already love them. So it’s all about what they’re going to say to each other. (Citado por Wild, 2004: 120).

Por su parte David Crane, productor del show, señala que es el único episodio que hicieron **completamente en tiempo real** y observa que esto lo acerca al género teatral: “*it’s just like a play, it starts at the beginning and keeps going*”. En cuanto a su repercusión sociológica, el productor Bright arriesga que entre las frases de *Friends* que quedarán en el inconsciente colectivo y que harán del show un clásico a través de los tiempos se encuentra una que Joey utiliza en este episodio y que luego retoma Rachel hacia el final del mismo: “*going commando*”, es decir, “salir sin ropa interior”. Si bien esta expresión parece tener origen en Escocia, en la época de la guerra de Vietnam era utilizada para designar una práctica de los soldados que les permitía sentirse más cómodos y evitar la humedad en sus partes íntimas (Heller, 2010). En los últimos años esta expresión se ha vuelto mucho más popular en los Estados Unidos, y la causa de este fenómeno es la masiva repercusión de este episodio de *Friends*.

La **unidad espacial** es un factor decisivo que acerca el episodio al género teatral. Todas las acciones se desarrollan en el living-comedor del departamento de Mónica y Rachel, con la única excepción del *tag*, que finalmente muestra un momento de la cena para la cual se han estado preparando los amigos. Podemos decir que prácticamente el episodio cuenta con una sola escenografía, de modo tal que todos los hechos se presentan a la mirada del espectador desde un escenario fijo donde hay tres cámaras, sin la necesidad de recurrir a otros mecanismos propios del relato audiovisual. La audiencia que asistió a esta grabación en vivo enfrentó una experiencia auténticamente teatral, pues no debió presenciar cambios de escenografía ni esperar los cortes de escena.²²

La **unidad temporal** –el hecho de que toda la historia representada ocurra en solo veinte minutos, sin contar los dos minutos “extra” del tag- y la **relación isocrónica entre el tiempo ficcional (extraescénico), el tiempo de la representación (escénico) y el tiempo del espectador (televisivo)** son peculiaridades que contribuyen a la gran concentración semántica y expresividad dramática de este episodio. Por otro parte, como veremos más adelante, **el tiempo es el “tema” de este capítulo** en la medida en que se presenta como el principal elemento de conflicto en la trama. No sorprende entonces que el episodio abunde en numerosos **registros temporales** que se hallan diseminados en los diálogos de los personajes (deíctivos, verbos, expresiones temporales, etc.). Sobre estos grandes aspectos del tiempo en el episodio nos detendremos en los apartados que siguen.

²² Sin embargo la unidad espacial no es una característica exclusiva de este episodio. Crane señala que a lo largo de todo el show, en cada temporada hay al menos un episodio que transcurre enteramente en el departamento de Mónica y Rachel que, a partir de la sexta temporada, será de Mónica y Chandler. En general se trata de episodios relacionados con el tiempo festivo en torno al Año Nuevo o el día de Acción de Gracias.

II. Conflicto principal – triple isocronía

El conflicto principal gira en torno a la creciente preocupación y ansiedad de Ross por lograr que los seis amigos lleguen a horario a una cena que organiza el museo donde él trabaja. De este modo nos encontramos con uno de los predicamentos clásicos de la sitcom que Smith (2009) denomina “bomba de tiempo” (*time bomb*). Ésta es definida por el autor como “una carrera contra el tiempo”, pues los personajes deben cumplir un objetivo imposible antes de un determinado límite temporal (*deadline*) (29).

Como hemos apuntado en el primer capítulo del presente trabajo, Ross es presentado por Sedita como un paradigma del personaje “neurótico”. Sin embargo, como bien señala Marta Kauffman, en este episodio la inquietud de Ross no es desmesurada, dadas las actitudes disparatadas o no acordes con la presión horaria de los otros personajes.²³

Ya en el teaser se plantea la urgencia temporal. Ross les pregunta a Joey y a Chandler “*Why aren't you guys dressed?*”, a lo que Joey contesta “*We have a half hour*” (Min. 0:27). Entonces Ross aclara: “*No, four minutes ago you had a half hour, we have to be out the door at twenty to eight*” (Min. 0:31). El objetivo (de Ross) queda planteado, y también el obstáculo (la falta de apuro de sus amigos), pues Chandler y Joey se limitan a contestar “OK”, sin realizar el más mínimo movimiento, cuando Ross les dice que preferiría que se cambiaran. Por otro lado, también queda planteada *la triple isocronía tiempo escénico-tiempo extraescénico-tiempo del espectador televisivo*, puesto que todos estos tiempos deberán ajustarse a los veintiséis minutos restantes²⁴. Durante todo el episodio Ross no hará hincapié en el tiempo que ya transcurrió sino en

²³ En el transcurso del episodio, como buen neurótico Ross apelará al sarcasmo. Por ejemplo, cuando Joey le pregunta si en su discurso lo nombra a él, Ross le contesta: “*Yeah, right after I thank everybody for giving money to the museum, I sing a song about the wonder that is Joey*” (Min. 2).

²⁴ Cabe aclarar que la explicitación que hace Ross del tiempo restante incluye también el tiempo de la tanda publicitaria, y comprende los 20 minutos de show, sin contar los dos minutos del teaser (que transcurren mientras los personajes están hablando) ni los dos minutos del tag (que rompe con la unidad espacio-temporal). Sólo la pequeña elipsis que representa la primera tanda es incorporada en la línea argumental, sin romper la unidad espaciotemporal que define a este episodio.

el que falta para la hora de partir. Estas referencias “a contrarreloj” aumentarán el dramatismo de la escena y le otorgarán un inusitado realismo.

Ross será entonces, por así decirlo, *el referente del tiempo* en este capítulo. En la primera escena, posterior al *teaser* y los créditos, se revela nueva información acerca de la cena que justifica el nerviosismo de este personaje. Se trata de un evento organizado por el Museo para el cual trabaja Ross como paleontólogo y se espera que él lea un discurso de agradecimiento a quienes han donado dinero para sus proyectos. A continuación se informa acerca del horario exacto del evento, así como de la responsabilidad asumida en él por Ross:

ROSS: Look, I don't care if it starts at eight, we can't be late. (...) Look, our table is down in front, okay, my boss is gonna be there, everyone will see if we arrive after it starts. (Min. 4:06)

En la mayoría de los episodios de *Friends* nos encontramos con más de una línea argumental que se desarrollan a lo largo del capítulo con el mismo nivel de importancia. En la mayor parte de los casos los conflictos son independientes entre sí y pueden tocarse hacia el final de cada uno o no tocarse en absoluto. De hecho puede trazarse una línea de continuidad entre un mismo conflicto de episodio a episodio, como ocurre a veces en *You tube*, cuando los fanáticos han seleccionado y pegado las escenas que desarrollan un conflicto determinado, de modo que esa historia no se vea interrumpida o afectada por otras historias paralelas.

Sin embargo en el capítulo analizado anteriormente, “*The One with the Videotape*”, observábamos la existencia de un línea argumental principal y una secundaria. En el caso de “*The one where no-one's ready*”, en cambio, debemos señalar la presencia de un conflicto principal (encarnado por Ross) que absorbe y sirve de marco a cuatro historias secundarias y sus respectivos conflictos. Estas subtramas son protagonizadas por uno o más personajes, pero en todos los casos hay un punto en ellas en el que esa línea argumental involucra o afecta al resto de los cinco protagonistas de *Friends*.

Finalmente el *tag* rompe la isocronía porque sitúa a los personajes en una nueva escena: hay otro espacio –el salón de la cena- y ha transcurrido cierto período de tiempo (extraescénico). Ha habido cambio de escenario y se ha impuesto la modalidad narrativa sobre la dramática a través de la elipsis audiovisual, pues no se nos muestran las escenas de transición (viaje en taxi, llegada al lugar del evento, etc.). Es posible afirmar que con este cierre *narrativo*, los espectadores bajamos nuestro nivel de tensión *dramática*.

III. Conflictos secundarios

La estructura del episodio es la habitual en este formato: *teaser*, dos bloques divididos por las pausas comerciales y *tag*. En el *teaser* se plantea el conflicto principal (con Ross a la cabeza) y el conflicto secundario de Rachel (qué ponerse). También se presenta un elemento que servirá de hilo conductor, la grasa, que determinará el desarrollo de dos de las historias. A lo largo de los dos bloques se desarrollarán, además de los conflictos de Ross y Rachel, otras tres líneas argumentales que involucrarán a uno o dos del resto de los protagonistas. Al final del segundo bloque se resolverán los cinco conflictos del episodio. Así puede graficarse la estructura del capítulo:



Bajo la impronta del conflicto principal planteado por Ross (sus amigos atentan contra la llegada a tiempo a la cena), se desarrollan los siguientes conflictos secundarios:

- 1) **Rachel** (The Materialistic One) tiene problemas para encontrar el atuendo adecuado para la cena.
- 2) **Chandler** (Lovely Looser) y **Joey** (The Dumb One) se pelean por sentarse en el mismo sillón.
- 3) **Phoebe** (In their Own Universe) es la única que está lista desde el principio, pero Joey y Chandler la manchan mientras se están peleando.
- 4) **Mónica** (The Neurotic) llega de hacer las compras y escucha un mensaje de Richard, su ex novio, sin poder darse cuenta si se trata de un mensaje antiguo o de uno reciente.

El **conflicto de Rachel** es propio del tipo de personaje que Sedita denomina “materialista”. El autor afirma a propósito del trabajo de la actriz en ese rol de *Friends*:

(...) actresses like Jennifer Aniston who bring so much dimension, depth and humor to this shallow Materialistic character. (...) Aniston's Rachel Green is so interesting because she came from money and is used to being pampered. But she is actually trying to break away from her wealthy upbringing by living in the real world- working, paying bills and experiencing everyday struggles. Still, at her core (and we can see this in flashes of her personality), she is materialistic. (...) Jennifer Aniston could really shine without having to even talk on "Friends". You could tell instantly by how she dressed that Rachel Green was a Materialistic One. She had the perfect hairstyle, the perfect outfit, the perfect pumps and the perfect profession- a buyer at Saks. (Sedita, 2006: 181- 185).

La subtrama protagonizada por Rachel se plantea ya en el *teaser*:

ROSS: No. (to Rachel) So, um, let's see you are pretty close, huh. Make-up's on, hair's done.

RACHEL: Yeah, I just have to get dressed.

ROSS: Yay! And that takes what? Just six or seven minutes.

RACHEL: Yeah! Once I figure out what I'm wearing. (Min. 1:00 a 1:18)

Durante los veinte minutos restantes veremos a la joven cambiarse de ropa varias veces, preguntándose cómo debería verse la novia de un paleontólogo. Se observa un *in-crescendo* en el enojo de Ross, mientras que la actitud indecisa de Rachel se mantiene hasta llegar al quiebre. Luego de varios contratiempos, Ross decide ayudarla a elegir algún atuendo y entonces se produce uno de los dos únicos momentos del episodio en los que él sale de escena (Min. 10:58). Cuando ambos vuelven comprendemos que no sólo no han resuelto el conflicto sino que lo han agravado. Rachel está ofendida porque Ross le propuso que vistiera un disfraz, sin embargo después los roles vuelven a invertirse y es Ross quien aumenta aún más su enojo cuando Rachel le sugiere a Phoebe que lo que se está probando no es apropiado para esa noche (*“ROSS: Not for tonight. Not for tonight! Wh-what, what, what, are you doing? / RACHEL: No honey, we're sorry, we didn't mean it. I love you. I love you.”* (Min. 12:02)).

A continuación Rachel sale nuevamente de escena; cuando vuelve a entrar le pide a Phoebe que decida qué zapatos le convienen y, a partir de allí, decide cambiar directamente todo el vestuario. En este momento el conflicto alcanza su clímax, pues se produce el mayor choque de las dos líneas de fuerza presentes desde el inicio (la ansiedad de Ross y la lentitud de Rachel). Ross entonces alza la voz con la intención de que Rachel entienda que debe apurarse. Sin embargo esto genera la reacción contraria en Rachel, quien aparece con una vestimenta informal y anuncia que no asistirá al evento porque siente que ha sido humillada por su novio delante de sus amigos. Entonces ocurre un pasaje muy cómico, en el que Joey le propone a Ross que beba el vaso de grasa para demostrarle a Rachel cuánto le importan sus sentimientos. Afortunadamente, en el momento en que Rachel ve que Ross estaría dispuesto a realizar esa prueba de amor, se enternece y le dice que no es necesario seguir adelante con tal idea.

Pocos segundos después Rachel aparece cambiada para la cena y lista para partir. Es curioso que ahora es ella la que hace una referencia al tiempo que apremia, en tanto que Ross se muestra finalmente relajado y con sentido del humor:

*RACHEL: And I still have about five seconds to spare.
(kisses him) Okay, that was about seven seconds.*

ROSS: So we're a little late. (Min. 22:35 /22:45)

La subtrama de **Chandler** y **Joey** presenta el único conflicto que involucra a dos personajes, y en este caso los dos arquetipos que entran en conflicto se caracterizan por adoptar un comportamiento infantil frente a los acontecimientos. Como buen “perdedor querible”, Chandler es testarudo y no cede en su deseo de conservar el puesto que tenía en el sillón. Por su parte Joey se comporta como el “tonto” que no quiere renunciar tampoco al asiento.²⁵

En el minuto 2:59 Chandler vuelve del baño y le ordena a Joey “*Get up*”. Joey se niega a levantarse y, a partir de entonces, los parlamentos y los gags visuales de estos dos personajes girarán en torno a este conflicto tan nimio. Será recurrente la intervención de Ross, quien no logrará resolver el conflicto, y sólo cuando este personaje esté realmente enojado será que Chandler y Joey procederán a vestirse para la cena.

En las intervenciones de estos dos últimos hay numerosas referencias temporales, entre las que se destacan los deícticos (*then, today, now, tonight*) y el uso de diferentes tiempos verbales que refieren a hechos ocurridos antes o durante el presente escénico, o bien a acciones que los personajes realizarán en un futuro inmediato. (En este último caso, el tiempo futuro indica amenaza):

- CHANDLER: 'Cause I *was sitting* there. (Min. 3:08)
- CHANDLER: “But *then* you left.” (Min. 3:09)

²⁵ Como señala Sedita, Joey combina rasgos del “*Dumb*” y el “*Womanizer*”, y es justamente ese cruce lo que lo ha convertido en un personaje legendario (2006: 173). En este episodio no está desarrollado el costado de “*Casanova*” de Joey, pero se vislumbra en los consejos que este personaje le da a Mónica.

- CHANDLER: Well, it's not like I went to Spain. *I went to the bathroom, you knew I was coming back.* (Min. 3:15)
- CHANDLER: All right, Ross, I just have to do one thing, really *quickly*, it's not a big deal. (yells at Joey) GET UP!! (Min. 3:40)
- CHANDLER: Well, Joey, I wrote a little song *today*. It's called: Get Up. (Min. 4:33)
- JOEY: You said *I had to* give you the chair, you *didn't say* anything about the cushions. (Min. 11:18)
- ROSS: Okay, now hold on. Joey, why, why *can't you just wear* the underwear *you're wearing now?* / JOEY: Because, *I'm not wearing* any underwear *now.* / ROSS: Okay, then why *do you have to wear* underwear *tonight?* (Min. 12:28)
- CHANDLER: Well, then it looks like somebody *is gonna have to* give back somebody his cushions. (Min. 12:48)
- JOEY: Okay, you hide my clothes. *I'm gonna do* the exact opposite to you. (Min. 12:51)
- JOEY: Okay, buddy-boy. Here it is. You hide my clothes, *I'm wearing* everything you own. (Min. 18:19)
- JOEY: Look at me! I'm Chandler! *Could I *be* wearing* any more clothes? Maybe *if I wasn't going* commando... (Min. 18:33)

En el tag hay un *callback* de este conflicto cuando, en el salón de la cena, Chandler pretende que el jefe de Ross se levante de su silla. De eso depende buena parte de la comicidad de esta breve escena.

Sabemos que **Phoebe** encarna ese tipo de personaje que Sedita menciona como “en su propio universo”. Asociada por su atuendo y sus palabras a lo fantástico, lo infantil y lo mágico, a pesar de eso a veces Phoebe parece transformarse en el personaje

“inteligente y lógico”, como bien señala Sedita (2006: 213). Aquí la veremos de ese modo cuando ayude a Monica a resolver su conflicto.

Hay que destacar que Phoebe es la única que está lista para partir a la cena cuando llega Ross (2:38). Incluso ella ironiza acerca de la ansiedad de su amigo: “PHOEBE: *We could not, would not want to wait.*” (Min. 4:02). Pero su problema comienza cuando Joey y Chandler le manchan el vestido con grasa. Entonces Rachel se ofrece a ayudarla a cambiarse (a pesar de no estar ella cambiada), aunque pronto se invertirán los roles cuando Phoebe elija los zapatos para Rachel.

No es de extrañar que un personaje tan sensible y compasible como Phoebe se involucre, a continuación, en el conflicto de su otra amiga, Monica. Aquí Phoebe se posiciona como *un doble de Ross*, puesto que también buscará apurar al resto de los amigos teniendo siempre presente el paso del tiempo. Utilizará la primera persona plural para indicar que se está ocupando del asunto (“Okay, *we're* on it. *We're* on it”, Min. 16:30) y el *Present Continuous*, un tiempo verbal que subraya la duración de una acción que ocurre en el momento de la enunciación (“She's just *getting dressed*”, Min. 18:01). Observamos de ese modo que el tiempo presente corresponde a los momentos en que Phoebe deja de habitar “en su propio universo” para estar realmente conectada con la realidad que la rodea.

Finalmente la subtrama protagonizada por **Mónica** llevará a su máxima expresión su personalidad neurótica, incluso más exagerada que la de su hermano Ross. En esta historia, escrita con verdadera genialidad por los autores del guión, se hace un uso inteligente del *absurdo* a partir de actividades tan cotidianas como recibir y dejar mensajes telefónicos en un contestador.

El conflicto de Monica se inserta en el “story arc” del personaje, que en la temporada anterior ha tenido una relación amorosa profunda y apasionada con Richard, un hombre mayor que ella, amigo de su padre.²⁶ Este dato proviene de la naturaleza

²⁶ Marta Kauffman explica que Robert Mitchum, quien interpreta a Richard, fue el primer actor invitado que tuvo su lugar en el grupo, y por eso fue importante hasta el final del show. Por su parte David Crane señala que debido a la gran importancia que tuvo la relación de Mónica y Richard durante la segunda temporada, no podían comenzar la tercera sin hacer referencias a ese pasado.

narrativa y episódica de la sitcom y por lo tanto la aleja en este punto de la inmediatez del teatro, donde se debería brindar más información acerca de este ex novio que parece retornar del pasado.

Mónica escucha un mensaje de Richard grabado en su contestador y enseguida su ansiedad la lleva a preguntarse (y preguntarles a sus amigos) si se trata de un mensaje “viejo o nuevo” (Min. 5:45). Esta primera duda desata otras (¿por qué llamó? ¿cuándo llamó? ¿para qué llamó?), hasta llegar al meollo del conflicto: si ahora ella debería llamarlo a él (Min. 5:55). El resto de los personajes se inclina a pensar que se trata de un mensaje de Richard realmente antiguo, pero Mónica no renuncia a creer que puede tratarse de uno dejado en el pasado reciente (ese mismo día o el anterior). Es interesante el juego de temporalidades que permite el recurso del contestador automático: la audición de los mensajes grabados previamente (en un pasado lejano o en un reciente) introduce un “tiempo otro” que afecta directamente el presente escénico de los personajes.

Luego Mónica comienza a vestirse, sale de escena y cuando vuelve a entrar, ignorando los problemas de los demás personajes, anuncia lo que acaba de ocurrir: lo ha llamado a Richard (Min. 8:12). Se trata de **una elipsis auténticamente teatral**, porque enseguida Mónica relatará ella misma que acaba de dejar grabado un mensaje en el contestador de su ex novio. Este recurso servirá ahora para presentar un flashback de lo ocurrido en ese breve lapso en que Mónica estuvo fuera de escena, puesto que la joven propone llamar a casa de Richard para que sus amigos puedan escuchar el mensaje que ella le ha dejado.

En este punto se agrava notablemente el conflicto de Monica, porque además de hacerles escuchar a sus amigos el mensaje lleno de patetismo que le ha dejado a su ex novio, también accede a escuchar otro mensaje dejado por otra mujer que dice textualmente: “WOMAN'S VOICE: (on machine) Hola, it's me, *yesterday* was really fun. Call me about this *weekend*, okay.” (Min. 9:50). A partir de las referencias temporales entendemos que la relación de esta mujer con Richard es actual, lo cual genera más ansiedad y angustia en Mónica (¿quién es esa mujer? ¿por qué lo llama a

Richard? ¿qué tipo de relación tienen?). Con este suspenso termina el primer bloque del episodio, rematado por una frase de Joey que resulta muy cómica: la mujer desconocida que dejó ese mensaje sí sonaba fresca y relajada, es decir, como le hubiera gustado a Monica que sonara su mensaje.



Al inicio del segundo bloque se retoma esta línea argumental, aunque parece haber transcurrido un mínimo lapso de tiempo en que los personajes han cambiado de lugar dentro del departamento. El parlamento de Mónica comienza *in medias res*, ahora girando en torno a una nueva obsesión: “Él está saliendo con alguien. No lo puedo creer, está saliendo con alguien” (Min. 10:06). Chandler intentará consolarla diciéndole que posiblemente la voz en el contestador sea de la hija de Richard, Michelle.

Mónica sale de escena para terminar de prepararse y vuelve a aparecer dispuesta a traspasar los límites de las convenciones sociales, pues llama a Michelle y, al escuchar la forma en que saluda al contestar el teléfono, confirma que efectivamente es la misma voz de mujer del mensaje dejado en la máquina de Richard. Entonces Mónica se muestra aliviada y decide continuar con su arreglo personal. Sin embargo surge una nueva complicación del conflicto cuando Michelle le devuelve la llamada. Phoebe es la

intermediaria y encargada de brindar información al espectador ya que, al atender ella la llamada de Michelle y pasarle el teléfono a Mónica, proporciona la causa lógica detrás de los acontecimientos: Michelle debe de tener un servicio de identificación de llamadas (Min. 15:08).

Se utiliza nuevamente una elipsis teatral porque, luego de unos segundos de conversación en escena, Monica parte a su cuarto para continuar la conversación telefónica con Michelle. Unos instantes después regresa y sus amigos escuchan el final de la conversación, de lo que se deduce que le ha contado a Michelle la verdad y le ha pedido que no le cuente a su padre lo sucedido; la hija de Richard ha rehusado a su pedido y le ha puesto fin a la conversación telefónica. Dado este panorama y la apremiante falta de tiempo, Ross le aconseja a Monica que no vuelva a llamar a Michelle, en tanto que Chandler y Phoebe se ocupan de sacarle el teléfono del cuarto para que no pueda hacerlo.

Recién hacia el final del episodio Mónica vuelve a aparecer en escena y, con Phoebe de testigo, le deja un mensaje a Richard en su contestador, asumiendo su actitud neurótica y tratando de remediar la situación de una manera lógica. Sin embargo esto termina por empeorar el conflicto, ya que sin darse cuenta su mensaje, cargado de patetismo, queda grabado como saludo de bienvenida de la máquina contestadora de Richard (Min. 21:40).

Esta seguidilla de *acciones involuntarias y ridículas* generadas a partir de los contestadores automáticos produce un gran efecto cómico. Hay un *crescendo* en el absurdo que va de la mano de la desesperación creciente de Monica y de la preocupación del resto de los personajes (esto sumado al desarrollo de las otras subtramas, el sufrimiento de Ross y el apremio del tiempo). Las paradojas y los malentendidos estructuran toda la subtrama de Monica, pues frente a sus sentimientos desmesurados las máquinas ofrecen su inmutabilidad impertérrita; frente a la inseguridad y los sentimientos cambiantes de la joven, ellas se limitan a grabar un mensaje que no admite borradores ni arrepentimientos posteriores. Y a esto se agrega la

ambigüedad propia de los mensajes grabados, cuyo contexto de recepción difiere necesariamente de su contexto de producción.

IV. La experiencia subjetiva del tiempo

En este *bottle episode* la sitcom alcanza una perfección estructural y un efecto cómico comparables al de una obra de teatro, concretamente al de una comedia clásica. A esto contribuye la economía de recursos que presenta, ya que la importancia recae fundamentalmente en los diálogos y las acciones que se desarrollan en una sola y larga escena.

La unidad espacio-temporal, por lo tanto, conlleva el desarrollo de un guión complejo que permite desplegar la psicología de los personajes, quienes reaccionan según sus propias características frente a las situaciones que se les presentan. De este modo se entrecruzan las líneas argumentativas que responden a las distintas personalidades y hay un encuentro de fuerzas a partir de los objetivos de cada personaje.

Hay dos hechos relacionados con historias amorosas que contribuyen a mantener la intriga a lo largo del episodio: la posible reaparición del ex novio de Mónica y la pelea de Ross y Rachel. Ambos están relacionados con dos *story arcs* importantes de la serie (y de la tercera temporada particularmente), lo cual genera fuertes expectativas y emociones en el público. Por su parte los chistes del conflicto infantil de Chandler y Joey contribuyen a la distensión frente a los conflictos que implican los hechos antes mencionados. En todos los casos la problemática del tiempo sirve de contexto e imprime una tensión mayor sobre todas las acciones que sólo decaerá al final del episodio, cuando los seis personajes estén listos para partir.

Podemos concluir que el tiempo en este episodio ya no es sólo marco, estructura y tema, sino que se transforma en una auténtica **experiencia para los personajes y los espectadores**. La premura de Ross que se va contagiando al resto de los personajes parte de una realidad concreta y cotidiana, pero no deja de ser una dramática constatación del **tiempo subjetivo**, que se vive como “duración”, frente a la impiedad de los relojes que avanzan sin detenerse jamás.



La productora Martha Kauffman destaca el realismo y la cotidianeidad que transmite este episodio desde los elementos visuales, como por ejemplo el vestuario informal de las protagonistas (ver foto). Esto mismo es reforzado desde el punto de vista argumentativo, pues se nos presentan pequeños caprichos y problemáticas de la convivencia (tener un lugar preferido en un sillón, mancharse la ropa, especular a partir de un mensaje telefónico grabado y –tal vez exclusivamente en el caso de las mujeres– no decidirnos acerca de qué ropa ponernos). La **falta de tiempo** es sin duda un componente cotidiano de la vida urbana a fines del siglo veinte y comienzos del veintiuno, de modo que cualquier espectador/a puede sentirse completamente identificado/a con los personajes.

En la actualidad el ser humano tiene poca tolerancia frente a la espera, está apremiado por las metas y objetivos relacionados con su éxito profesional y muchas veces las vicisitudes de la vida cotidiana pueden significar un gran obstáculo para él. Observamos en este episodio que Ross en ningún momento plantea ese tiempo de preparación a la cena como una posibilidad placentera de compartir un tiempo con sus amigos de forma distendida. Como muchas veces nos ocurre a todos en la vida diaria, los personajes se encuentran desbordados por sus preocupaciones cotidianas sin atender a aquellas más profundas. Finalmente la convención del final feliz de la sitcom restablece el orden sobre el caos, y de ese modo la amistad triunfa nuevamente sobre cualquier conflicto o diferencia.

FRIENDS

"The One With The Home Study"
 TABLE DRAFT Blue Rev. - 9/22/03
 SHORT RUNDOWN

1.	TEASER/SCENE A (DAY 1) (1) INT. COFFEEHOUSE - DAY (Chandler, Phoebe, Ross, Mike, Extras)				
2.	ACT ONE/SCENE B (DAY 2) (5) INT. MONICA AND CHANDLER'S APARTMENT - NEXT DAY (Chandler, Joey, Monica)				
3.	ACT ONE/SCENE C (DAY 2) (8) INT. CHARITY OFFICE LOBBY - LATER (Phoebe, Mike, Clerk, Extras)				
4.	ACT ONE/SCENE D (DAY 2) (10) INT. JOEY AND RACHEL'S APARTMENT - LATER (Rachel, Ross)				
5.	ACT ONE/SCENE E (DAY 2) (14) INT. MONICA AND CHANDLER'S APARTMENT - LATER (Chandler, Monica, Phoebe, Mike)				
6.	ACT ONE/SCENE H (DAY 2) (18) EXT. PLAYGROUND - LATER (Rachel, Ross, Emma, Extras)				
7.	ACT ONE/SCENE J (DAY 2) (21) INT. MONICA AND CHANDLER'S APARTMENT - LATER (Chandler, Monica, Laura, Joey (O.S.))				
8.	ACT ONE/SCENE K (DAY 2) (25) EXT. PLAYGROUND - LATER (Rachel, Ross, Emma, Extras)				
9.	ACT TWO/SCENE M (DAY 2) (27) INT. MONICA AND CHANDLER'S APARTMENT/HALLWAY - MOMENTS LATER (Chandler, Joey, Monica, Laura)				

Script del episodio "The One With The Home Study"

Fuente: <http://www.friendscafe.org>

CAPÍTULO 4: LA TEMPORALIDAD MÚLTIPLE DE LA SITCOM. CONCLUSIONES GENERALES

a) Esquema de clasificación del tiempo en *Friends*

En este capítulo final de la Tesis nos proponemos cumplir con el principal objetivo planteado en el comienzo, que es ofrecer una clasificación del tiempo en *Friends*. Creemos que todo el trabajo previo se orienta a este fin, puesto que en un principio fue necesario examinar las características generales de la sitcom y de *Friends* en particular (**Capítulo 1**); luego tuvimos que delinear un marco metodológico que proveyera categorías y herramientas de análisis provenientes de la semiótica del relato literario, el teatro, el cine y la televisión (**Capítulo 2**); y a continuación pudimos plantear un análisis de la temporalidad de la sitcom, focalizando el estudio en dos episodios de *Friends* que presentan estructuras más cercanas al relato audiovisual y a la comedia teatral respectivamente (**Capítulo 3**). La primera gran conclusión a la que arribamos es que **EL TIEMPO DE LA SITCOM** depende de la relación entre tres temporalidades: I) EL TIEMPO DE LA REPRESENTACIÓN, II) EL TIEMPO DE LA FICCIÓN Y III) EL TIEMPO DEL ESPECTADOR. Como ocurre en una obra de teatro, estos tres tiempos se superponen y confunden en el acontecimiento concreto del espectáculo televisivo, donde confluyen la *concentración dramática* y la *dialéctica de historicidades* entre el presente y pasado de los personajes, de las historias contadas o recordadas y de los recuerdos y las percepciones de los espectadores reales (Pavis). Todo lo que digamos acerca del tiempo desde un punto de vista formal será relativo en la medida en que la recepción de cada episodio configura un **tiempo subjetivo interior** en el televidente, que en este caso ha ido siguiendo las aventuras de los seis personajes, como un amigo más, a lo largo de diez años.

Como se observa en el cuadro que reproducimos en la página siguiente, en nuestro esquema examinamos el tiempo de *Friends*, en primer lugar, desde un **punto de**

vista estructural. El tiempo se revela entonces como un *tiempo lineal*, que presenta historias paralelas, alteraciones al orden, inclusiones de otros tiempos virtuales y aceleraciones en el tiempo o ritmo.

Desde el **punto de vista del contenido**, la serie analizada presenta distintas *dimensiones del tiempo* (atmosférico, biológico, lúdico, de espera, de ruptura transitoria en una pareja), algunos *ciclos temporales* que se imponen sobre el tiempo lineal (cumpleaños, festividades) y ciertas *referencias al tiempo histórico o extratextual*.

Después nos referiremos brevemente a cada una de las categorías temporales que surgen de esta tipología, fundamentando nuestra propuesta con los ejemplos que consideramos más significativos. Cabe aclarar dos cuestiones: primero, que la nuestra es una primera aproximación al tema, y segundo, que para elaborar esta clasificación hemos trabajado con un corpus total de 236 episodios pertenecientes a las diez temporadas de la serie.

TIEMPO DE LA SITCOM

(relación entre tres tiempos)

- I. TIEMPO DE LA REPRESENTACIÓN O ESCÉNICO
- II. TIEMPO DE LA FICCIÓN-DIEGÉTICO-EXTRAESCÉNICO
- III. TIEMPO REAL O TIEMPO DEL ESPECTADOR



a) Desde el punto de vista estructural, es un **tiempo lineal** que incluye:

1. Historias paralelas
2. **Alteraciones al orden** del tiempo lineal:
 - flashback o analepsis
3. Inclusiones de un **tiempo virtual**:
 - tiempo contrafáctico
 - tiempo onírico
4. Aceleraciones en el **tempo o ritmo**
(*Trivia games*)



b) Desde el punto de vista del contenido, el **tiempo de *Friends*** abarca:

1. Distintas **dimensiones del tiempo**:
 - tiempo atmosférico (tormentas, nieve)
 - tiempo biológico (madurez, embarazo y parto)
 - tiempo lúdico o deportivo
 - tiempo de la espera, tiempo psicológico
 - tiempo de ruptura transitoria en la pareja ("*break*")
2. **Ciclos temporales** que se imponen sobre el tiempo lineal:
 - cumpleaños
 - Festividades: Día de Acción de Gracias (*Thanksgiving*)
Halloween
Navidad / Januká
Año Nuevo
3. Referencias al **tiempo histórico o contextual**

a) La **linealidad temporal** de *Friends* rige todas las “micro” y las “macro historias” (*story arcs*), de modo que a los personajes los vemos avanzar en la resolución de sus conflictos episódicos tanto como en las grandes etapas de la vida (paso de la adolescencia tardía a la adultez; enamoramiento, noviazgo y boda; casamiento y divorcio; embarazo y maternidad, etc.).

a.1. Ya el capítulo piloto de la serie (T1, E1) incluye **historias paralelas** que, en este caso, sirven para presentar a los distintos personajes. Por lo general en los primeros episodios las combinaciones de personajes en cada historia paralela responden al esquema hombres por un lado, y mujeres por otro, o bien Ross y Rachel juntos, por otra parte Phoebe y Mónica, y por otra Chandler y Joey. La introducción de personajes secundarios, como novios o familiares, alteran estas combinaciones y permiten generar otras nuevas.

Luego la formación de la pareja de Mónica y Chandler creó un nuevo binarismo (ellos por un lado, y algunos o todos los otros amigos por otro), pero siempre manteniendo dos o tres historias paralelas autoconclusivas. Esta norma se ve alterada en dos casos: los *finales de temporada* que terminan sin resolver el conflicto, dejando a los espectadores con grandes expectativas para la próxima temporada, y los *episodios dobles*, a los que nos hemos referido en la página 103.

a.2. El único tipo de **alteración al orden temporal** significativo es, como ya lo hemos dicho, el flashback o analepsis. Los guionistas de *Friends* no utilizan la prolepsis ya que el espectador vive el presente de los personajes en su mismo presente. Este elemento está estrechamente vinculado con el realismo del formato y del show.

El término inglés **flashback** designa una escena o un motivo en una obra que remite a un episodio anterior al que acaba de ser evocado. En retórica esta figura se denomina “analepsa”. Pavis (2008) señala que si bien esta técnica es definida como “cinematográfica”, no fue inventada por el cine, dado que ya existía en la novela. Su utilización dramática es muy elástica y opera según dicotomías simples: aquí/allá,

ahora/antes, verdad/ficción. Lo importante de este recurso es que siempre sea detectable para el espectador, es decir, deben resultar claros los límites del flashback.

Por nuestra parte hemos distinguido y denominado, en *Friends*, **analepsis de recapitulación o repetitivas** y **analepsis ficcionales o propiamente dichas**. Como estrategia propia del lenguaje audiovisual y en especial televisivo, las primeras consisten simplemente en reproducciones de segmentos de episodios anteriores. Propusimos como ejemplo de ellas “*The One with Joey's Interview*” (T8, E19).

Como ejemplo del segundo tipo de flashback podríamos mencionar el capítulo “*The one with the flashback*” (T3, E6) en el que Janice, novia de Chandler en ese entonces, interpela a los protagonistas preguntándoles si ellos seis nunca estuvieron cerca de involucrarse amorosamente, a lo que todos contestan que no. Sin embargo a lo largo del capítulo se desarrollan historias que acontecieron un año antes del momento presente, en las cuales se presentan situaciones amorosas entrecruzadas entre los seis amigos. Este pasado de los personajes era desconocido para los espectadores y agrega una nueva tensión dramática que es aliviada por la comicidad.

Apuntamos anteriormente que el flashback ficcional es introducido en la serie por **el diálogo o el recuerdo** de los personajes, por **una notificación gráfica, un videocassette o una llamada dejada en el contestador automático**. Remitimos a las páginas 94-95, donde oportunamente incluimos ejemplos, y al análisis del episodio que gira en torno a un video, en páginas 109-121.

a.3. Dentro del tiempo ficcional se produce a veces la inclusión de un **tiempo virtual o ficcional de segundo grado**. Un ejemplo muy interesante lo provee “*The one that could have been*”, episodio doble incluido en la sexta temporada. Allí se desarrolla un caso de **tiempo contrafáctico**, puesto que las historias narradas responden a la pregunta “¿Qué hubiera pasado si...?”.

En él los personajes imaginan qué habría pasado si ellos hubieran tomado otras decisiones en sus vidas. Veamos qué posibilidades surgen entonces para cada uno:

Phoebe, la masajista vegetariana y naturalista se imagina a sí misma como una empresaria exitosa a quien el estrés le genera problemas de salud; por su lado, Mónica sigue siendo obesa (la pregunta puntual en su caso sería “¿Qué hubiera pasado si nunca hubiese adelgazado?”); Rachel está infelizmente casada con Barry (el novio que había abandonado en el altar al comienzo de la serie); Ross también vive infeliz en su matrimonio con Carol, quien no ha hecho pública su homosexualidad; Joey no ha sido despedido de una popular serie televisiva y ahora es un actor rico y exitoso; en lugar de un prometedor hombre de negocios, Chandler es un escritor pobre y despreocupado.

El recurso de la historia contrafáctica genera mucha comicidad, pues en las visiones imaginarias se acentúan hasta el grotesco los rasgos de las distintas personalidades a través del lenguaje, los gestos y el vestuario (Rachel hiper maquillada y artificial; Joey más caprichoso y mujeriego que nunca, etc). El hecho de que hacia el final del episodio todas las posibilidades contrafácticas resulten desalentadoras confirma el status quo, como debe ocurrir siempre en la sitcom.²⁷

Por su parte la inclusión de un **tiempo onírico** no cobra gran importancia en *Friends*. Se trata de un recurso bastante habitual en todo tipo de relatos, pero sólo lo hemos encontrado en tres episodios de la serie. Dos de ellos, curiosamente, se relacionan con la historia de amor (trunca) de Rachel y Joey.

El primer sueño se desarrolla durante los primeros minutos, luego del clip de presentación, del capítulo “*The one with the secret closet*” (T8, E14). El protagonista del sueño es Joey, quien en ese período siente una atracción –aún oculta- hacia su compañera de departamento, Rachel, quien espera un hijo de Ross. Los guionistas se valen del sueño para mostrar la complejidad psicológica de la situación por la que el personaje está atravesando: él sueña con que Rachel está por dar a luz y ellos son pareja; sin embargo el sueño se convierte en pesadilla ya que el bebé que da a luz Rachel tiene la cara de Ross adulto; luego de eso el soñador se despierta exaltado. Dicho sueño, a pesar de ser breve, cumple con su función de mostrar a los espectadores en pocos

²⁷ La inclusión de relatos contrafácticos dentro de la historia principal confirma también la complejidad narrativa de *Friends*. Recordemos que este tipo de recurso ha sido estudiado en el contexto de la **teoría de los mundos posibles de la ficción**, a la que contribuyeron autores como Thomas Pavel, Umberto Eco y Lubomir Dolezel, entre otros.

minutos la dicotomía que siente el personaje: pasión por Rachel, fidelidad hacia su amigo Ross.

En la temporada siguiente se vuelve sobre este posible romance entre Joey y Rachel en el episodio titulado “*The one with Rachel’s dream*” (T9, E19). Aproximadamente en el minuto décimo del capítulo comienza una escena que aparenta ser real pero que al final se revela como un sueño: Rachel entra en el departamento, felicita a Joey por su actuación, lo ayuda a practicar sus líneas para el capítulo que deberá filmar al día siguiente y termina por pedirle que la bese; es en ese momento cuando la joven despierta exaltada y entonces el espectador descubre que sólo se trataba de un sueño.

Es evidente el paralelismo entre ambos episodios, que invierten los términos soñador/a y soñada/o. Mientras que el primer sueño se anuncia como tal ante los espectadores, el segundo se revela sólo al final como sueño. La escenografía del primero presenta un espacio despojado e “irreal”, sobre un fondo blanco, en tanto que la del segundo corresponde al entorno realista y cotidiano del departamento. Creemos que la finalidad de estas incursiones oníricas es introducir el conflicto desde la perspectiva inconsciente de los personajes. La atracción amorosa entre Joey y Rachel es un conflicto en la medida en que forma un triángulo con el tercer personaje involucrado, Ross. Además está decir que ese vínculo amoroso prohibido nunca llega a concretarse porque, una vez más, la amistad triunfa por encima de cualquier otro deseo.

a.4. Sabemos que el ritmo de la sitcom es particularmente ágil, pues su rapidez está determinada por la brevedad del formato, los parlamentos concisos que incluyen muchas interjecciones y muletillas, y la dicción, los gestos y las acciones veloces de los actores.

Aún en este contexto hay episodios que, por su trama argumental, incluyen segmentos donde asistimos a una **aceleración del tiempo** dramático. Ejemplos paradigmáticos son cuatro capítulos que incluyen variantes de los denominados “juegos de preguntas y respuestas” (*trivia games*).

En T4, E12 Ross prepara y conduce un juego (*“Who knows who”*) para que Mónica, Rachel, Joey y Chandler compitan entre sí, con el fin de vislumbrar quién conoce mejor a quién. El juego se torna aún más emocionante cuando aquello que apuestan es el intercambio de departamentos, en caso de que resulte vencedor el equipo de los hombres, y el deshacerse de las molestas mascotas de ellos en caso de que ganen las mujeres. En cambio en T7, E6, Ross y Joey organizan una competencia de preguntas para definir quién merece ser la dama de honor de Mónica: Rachel o Phoebe.

En el caso de T8, E20 las preguntas no refieren a los personajes, pues versan sobre el guión de un nuevo programa de preguntas y respuestas que Joey aspira a conducir. El juego resultante es confuso e intrincado, y genera una pelea entre Ross y Chandler, por lo lo cual se vuelve una parodia de este tipo de shows televisivos y sus posibles consecuencias.

Un programa de este tipo, pero “real”, es evocado en T10, E11. En él se nos muestra lo ocurrido el día que Joey participó en *Pyramid*, un show de la televisión norteamericana que se mantuvo en el aire hasta 2004. Evidentemente Joey, que se asimila al arquetipo del “Tonto”, pierde en circunstancias que generan mucha comicidad.

La inclusión de los *trivia games* en diferentes y repetidas tramas argumentales parece ser una peculiaridad de *Friends*. Una causa es sin duda la necesidad de los espectadores de saber más acerca de la vida de los personajes con quienes se sienten tan encariñados; otra es la afinidad entre el ritmo acelerado y el tiempo a contrarreloj de este tipo de juegos con la agilidad inherente al formato sitcom, y específicamente a los guiones y las actuaciones de *Friends*.

b) Ya hemos insistido en que el tiempo en *Friends* no es sólo **marco** de la acción y **estructura** que dota de coherencia –junto con el espacio- a todas las acciones representadas. Además el **tiempo es un tema** en aquellos episodios que tienen que ver con la espera, la preparación, los recuerdos o la fiesta. Si el *bottle episode* analizado en el Capítulo 3 de esta Tesis constituye el ejemplo más emblemático, en muchos otros

casos se tematizan diferentes dimensiones del tiempo que tienen que ver con factores biológicos, sociales, ideológicos y religiosos.

b.1. El tiempo atmosférico no es particularmente relevante en esta serie donde predominan los espacios cerrados, filmados en sets. La distinción día / noche suele acompañar el desarrollo autoconclusivo de cada episodio, pero son pocas las referencias al tiempo exterior.

Sin embargo, el estado del tiempo resulta fundamental en T10, E12, “*The one with Phoebe’s wedding*”: debido a una gran tormenta de nieve que azota la ciudad de Nueva York, ni el cura ni los demás participantes pueden llegar a la boda de Phoebe y Mike; por esta razón finalmente los novios deciden hacer una ceremonia íntima al aire libre, aprovechando el paisaje romántico que provee la nieve.

Otro episodio en el que el clima perjudica a los personajes es el de la primera parte de “*The one in Barbados*” (T9, E22). En este caso los seis personajes se encuentran en esta isla del Caribe con motivo de una conferencia de paleontología en la que expondrá Ross. Las lluvias torrenciales los obligan a permanecer dentro del hotel, lo cual genera muchas situaciones cómicas.

Por otra parte el **tiempo biológico** está muy presente en *Friends*. Ejemplo de ello son los cuatro **embarazos** que se desarrollan a lo largo de la serie y sus respectivos **partos**, que funcionan como líneas argumentales principales en cuatro episodios.

El parto de Carol, la ex esposa de Ross, acontece en el Episodio 23 de la Primera temporada. Allí los seis amigos protagonizan diversas aventuras en el hospital mientras Carol se encuentra dolorida. El nacimiento del primer hijo de Ross ocurre al final del episodio.

Hacia el final de la cuarta temporada y durante los primeros episodios de la quinta presenciamos el embarazo de Phoebe Buffay, el cual fue incorporado en el guión a partir del embarazo de la actriz que interpreta a dicho personaje, Lisa Kudrow. En cuanto al momento de dar a luz ocurre algo similar a aquello acontecido en el parto de Carol. Phoebe está largo tiempo en el hospital esperando que nazcan los trillizos,

mientras el resto de los personajes desarrollan historias paralelas dentro del mismo hospital.

El tercer parto acontece en un episodio doble, al final de la octava temporada. Allí se escenifica una larga espera de Rachel, la más malhumorada de todas las madres primerizas. El parto no se produce en el primer episodio de la secuencia, de modo que en el siguiente aparecen nuevamente los seis amigos en el hospital. Se producen un buen número de malentendidos hasta que finalmente nace la pequeña Emma.

En los dos últimos episodios de la serie (T10, E17 y E18) nos encontramos con un cuarto parto cuya evolución no ha sido desarrollada en las líneas argumentales pero que sin embargo resulta muy importante para el *story arc* de dos de los personajes principales. Se trata del nacimiento de los mellizos que adoptan Monica y Chandler, que se produce en un clima de gran emoción.

Una dimensión biológica del tiempo también se hace presente en los capítulos que enfrentan a los personajes con su nueva edad, sobre todo una vez abandonada la década de los veinte. El episodio más representativo es “*The one where they all turn thirty*” (T7, E14), pero también ilustra esta problemática T4, E9, en el que Ross, Chandler y Joey comprenden que ya no pueden mantener el mismo ritmo de vida que llevaban en la universidad.

En cuanto a la división trabajo/ocio, el **tiempo lúdico o recreativo** es el más explorado en *Friends*. A los amigos los vemos principalmente en su tiempo libre, tomando café y conversando distendidamente. Además de involucrarse en los ya mencionados *trivia games*, los personajes aparecen frecuentemente yendo al cine o de compras, mirando televisión, saliendo a tomar tragos, etc.. En T1, E18 los seis personajes comparten varios partidos de póker, y en T3, E9 juegan juntos al fútbol americano en el parque, mientras esperan que se cocine el pavo para la cena de Acción de Gracias.²⁸

²⁸ La cocción del pavo establece las relaciones del tiempo en este episodio, que por otra parte apela a la tensión a contrarreloj que genera un partido de fútbol. Asimismo se produce un contrapunto entre el tiempo pasado (de la infancia) y el presente (de la adultez), ya que el juego despierta el espíritu competitivo que existía entre Ross y Mónica cuando eran niños.

El **tiempo de la espera** es aprovechado en más de una ocasión en los guiones de *Friends*. Se trata de un recurso potencialmente muy rico en términos dramáticos, como lo demostró Beckett en *Esperando a Godot* (1953). Ya hemos observado que el retraso de los personajes es motivo de conflicto en “*The one where no one’s Ready*” (T3, E2); tal vez el éxito de este *bottle episode* sea la causa de que una estrategia similar aparezca en sendos episodios de las dos últimas temporadas.

En “*The one with Phoebe’s birthday dinner*” (T9, E5) asistimos a la espera de Phoebe y Joey en el restaurante durante más de una hora. Finalmente van llegando el resto de los amigos, pero entonces Phoebe decide partir con su novio que se ha desocupado. En la última escena solamente queda Joey en el restaurante, dispuesto a disfrutar él solo de la cena para seis.

“*The one with the late thanksgiving*” (T10, E8) presenta una larga y enojosa espera de Monica, a quien sus amigos le han rogado que se encargue nuevamente de la cena del Día de Acción de Gracias. Finalmente los amigos llegan y, luego de las discusiones y los reproches, Mónica recibe un llamado telefónico que los alegra y restablece el clima cordial: una mujer los ha elegido a ella y a Chandler como padres adoptivos de su bebé. Los seis amigos terminan compartiendo felices lo que queda de la cena de Acción de Gracias, y brindan por la buena noticia.

En los tres episodios referidos la trama opera con el **tiempo psicológico** de los personajes, que estructuralmente reposa sobre la concentración (o dispersión) espaciotemporal en torno a una acción puntual (cena) y el paso del tiempo a contrarreloj. La tensión vivida por los personajes genera un sentimiento análogo en los espectadores.

Esta faceta del tiempo es también aprovechada en “*The one where they’re up all night*” (T7, E12), en el que se narran las historias paralelas por las cuales ninguno de los seis personajes logra dormir una noche: Ross y Joey se quedan encerrados en la terraza; Chandler tiene insomnio y despierta a Mónica; a Phoebe le molesta una alarma que no logra desactivar; Rachel y su asistente Tag –su novio de entonces- deben regresar a la oficina a buscar unos contratos.

Una mención aparte merece el período de tiempo en que una pareja atraviesa una ruptura transitoria. La expresión inglesa *“take a break”* es vulgarmente traducida a nuestra lengua como **“tomarse un tiempo (separados)”**. En T3, E15, a causa de los celos injustificados de Ross por un compañero de oficina de Rachel, la pareja se ve envuelta en una intensa pelea y ambos deciden tomarse un descanso de la relación. Esto da lugar a la discusión –un tanto bizantina- acerca de qué se entiende por un “tiempo” en el contexto de cada pareja: ese tiempo de descanso ¿es un día, un mes o un año? ¿implica volver a la soltería y por lo tanto autoriza el encuentro amoroso con otras personas, o es sólo una distancia provisoria que supone el mantenimiento de la fidelidad y el compromiso mutuos? Lo cierto es que tras una supuesta infidelidad de Ross durante el *break*, Rachel decide romper definitivamente la relación.

Todo el argumento gira en torno al juego de palabras que se genera entre *“take a break, be on a break”* (tomarse un tiempo, estar dándose un tiempo) y *“break up”* (cortar, romper una relación amorosa). A partir de entonces, y para reforzar la vigencia del principal *story arc* de la serie, los personajes volverán a referirse varias veces a este episodio. La frase con la cual Ross justifica su accionar en todas las oportunidades, *“We were on a break!”*, se vuelve un verdadero Leitmotif de *Friends*.

b.2. La estructura lineal e iterativa de la serie responde a un diseño por temporadas anuales, de modo que los **ciclos temporales** de las estaciones, los cumpleaños y las festividades del calendario también tienen cabida en ella.

Se celebran los **cumpleaños** de los protagonistas en T1, E16; T1, E24; T4, E6; T5, E18; T7, E14; T9, E12; y T10, E4. Además del que se sitúa el día del cumpleaños número treinta de Rachel, a nuestro juicio se destacan dos episodios. Uno es T2, E5, donde a raíz de los múltiples y costosos festejos por el cumpleaños de Ross se plantea una división entre los amigos que tienen altos ingresos económicos (Ross, Chandler y Mónica) y los que no (Rachel, Phoebe y Joey). El otro es T2, E22, en el que se organizan dos fiestas de cumpleaños simultáneas para Rachel, dado que sus padres se están separando y no pueden estar en una misma habitación. En ambos casos se tratan

temas dolorosos que generan fricciones (desigualdad económica, divorcio de los padres) pero, como ya sabemos, la amistad ayuda a sobrellevar las dificultades y al final se retorna al status quo.²⁹

Haciéndose eco de una costumbre fuertemente enraizada en la cultura norteamericana, *Friends* otorga un lugar preferencial a las **fiestas nacionales**. La más representada en la serie es el **Día de Acción de Gracias (*Thanksgiving*)**, que tiene lugar en los episodios octavo o noveno de todas las temporadas, con la excepción de la segunda, donde no se la menciona. Un episodio memorable es el de la primera temporada, “The one with all the thanksgivings”, en el que los seis personajes recuerdan, mediante flashbacks audiovisuales, el peor Día de Acción de Gracias que vivieron.

Esta festividad se celebra el cuarto jueves de noviembre y los jueves fueron, tradicionalmente, los días en que se emitían los capítulos de *Friends*. De modo que el mismo día de Acción de Gracias se emitieron los episodios que versaban sobre la fiesta, generando una interesante coincidencia entre el TIEMPO DE LA REPRESENTACIÓN-FICCIÓN y EL TIEMPO DE LOS ESPECTADORES. El hecho de que prácticamente todos los años los personajes festejaran *Thanksgiving* el mismo día que los televidentes fomentaba la identificación con la serie y creaba grandes expectativas alrededor de este acontecimiento.

Halloween sirve de contexto para un solo episodio (T8, E6), y otro tipo de feriados nacionales directamente no se mencionan. En cuanto a las festividades universales, se otorga un papel importante a la **Navidad**, en torno a la cual se estructura un episodio en prácticamente todas las temporadas. Habría que destacar que en “*The one with Holiday Armadillo*” (T7, E10), a la celebración de la Navidad se suma la de **Jánuca**, pues Ross y Monica profesan la fe judía. En estos episodios el clima invernal

²⁹ También las **bodas** ofrecen ocasiones festivas en que los protagonistas interactúan con sus familias y amigos. A lo largo de las diez temporadas de *Friends* asistimos a la boda lesbiana de Carol, la ex esposa de Ross (T2, E11); la de Barry, el ex novio de Rachel (T2, E24); la de Ross con Emily, en un episodio doble filmado en Londres (T4, E23 y 24); la de Monica y Chandler, también desarrollada en un episodio doble (T7, E23 y 24); el aniversario de bodas de los padres de Ross y Mónica (T8, E18); finalmente el casamiento de Phoebe (T10, E12).

favorece el intimismo y la celebración hogareña, y lo mismo ocurre en los festejos de **Año Nuevo** (T1, E10; T5, E11; y T6, E10).

b.3. Como señala Pavis, la organización espaciotemporal del presente escénico se produce gracias a la intervención de otras temporalidades. Una de ellas es la del **tiempo histórico o contextual**, que forma parte del TIEMPO DE LOS ESPECTADORES y también se cuela en la ficción de *Friends*.

Dada la naturaleza cómica y doméstica de la sitcom no son numerosas las referencias explícitas al contexto histórico, aunque no faltan las menciones a fechas, años concretos y festividades, como acabamos de apuntar. Frente a este panorama vale la pena examinar lo que ocurre en tres episodios que, de diversos modos, aluden al **contexto en que fueron emitidos al aire**.

El primero de ellos es “*The one after the superbowl*” (T2, E12 y E13), el episodio doble que resultó el más visto en toda la historia de la serie. Fue transmitido el 28 de enero de 1996, efectivamente después del partido final del torneo de la liga nacional de fútbol americano. A pesar de su título, la acción que narra el episodio no se relaciona en lo más mínimo con el evento deportivo. Su éxito se debe presumiblemente al **día y horario de transmisión** y a la publicidad que se había hecho del mismo a propósito de la participación de tres reconocidos actores invitados: Brooke Shields, Julia Roberts y Jean-Claude Van Damme, este último actuando de él mismo. Observamos aquí una **coincidencia entre el actor real y el personaje que éste representa en la ficción televisiva**, fenómeno que ocurrirá otras veces con diversos presentadores de televisión.³⁰

³⁰ Como es habitual en las series de este género, en *Friends* realizaron cameos muchos actores famosos, entre los que se cuentan –además de los ya mencionados– Reese Witherspoon, Bruce Willis, Susan Sarandon, Isabella Rossellini, Winona Ryder, Kristin Davis, Freddie Prinze Jr., Jeff Goldblum, Ben Stiller, Dakota Fanning, Robin Williams, Billy Crystal, Christina Applegate, Charlie Sheen, Hugh Laurie, Ellen Pompeo y Alec Baldwin, entre otros. Todos ellos interpretaron a un personaje ficcional en *Friends*, como también lo hizo Brad Pitt en el episodio noveno de la octava temporada, emitido en 2001, cuando aún se hallaba casado en la vida real con Jennifer Aniston (Rachel). (En las páginas 11-12 de nuestra **Introducción** explicamos con más detalle cómo se produjo este hecho).

El segundo episodio a destacar es “*The one with the blackout*” (T1, E7), que narra las historias protagonizadas por los seis amigos durante un apagón que afecta a toda la ciudad de Nueva York. La transmisión de dicho episodio tuvo lugar el 3 de noviembre de 1994, luego del capítulo de la sitcom *Mad about you* en el que el personaje encarnado por Helen Hunt produce un gran apagón en esta ciudad. Este índice de la **continuidad ficcional entre *Friends* y *Mad About You*** no es el único, pues en la primera parte del primer episodio doble (T1, E16) las actrices Helen Hunt y Leila Kenzle realizarán una pequeña aparición interpretando a los personajes de *Mad About You* Jamie Buchman y Fran Devanow.³¹ Finalmente, no es un dato menor que la actriz Lisa Kudrow (Phoebe) interpreta el rol de la despistada Ursula en *Mad About You*, personaje que mutará a *Friends* como la gemela “malvada” de Phoebe.

Hay un tercer episodio en el que resulta fundamental el momento de su transmisión. Se trata de “*The one after I do*” (T8, E1), emitido el jueves siguiente al martes 11 de septiembre del 2001. La única referencia ficcional al **atentado contra las Torres Gemelas** es la presencia de la bandera estadounidense en el departamento de Joey. Pero más allá de esta referencia implícita y bastante indirecta, al comienzo del episodio se incluye una dedicatoria a los ciudadanos de Nueva York. Ya hemos comentado también otro elemento paratextual puesto que, a partir de entonces, se cambió la imagen que mostraba el perfil de la ciudad.

No dejan de resultar interesantes los pasajes que incluyen **referencias a personas del mundo real**, contemporáneas a los personajes ficcionales y a los espectadores. Repasemos cuatro situaciones en que ocurre esto. El cuarto episodio, “*The one with George Stephanopoulos*” (T1, E4), transmitido el 13 de octubre de 1994, gira en torno a este consejero de la campaña presidencial de Bill Clinton que se ha mudado al edificio de enfrente. Aunque nunca aparece en escena, su presencia despierta interés y atracción en las mujeres protagonistas. En el sexto episodio, titulado “*The one with the butt*” (T1, E6) Ross menciona al paleontólogo Richard Leakey, en tanto que Joey participa de un casting para interpretar al doble de Robert De Niro. Lo gracioso es

³¹ En la segunda parte de este mismo episodio intervendrán George Clooney y Noah Wyle, interpretando a los apuestos doctores que encarnaban en *ER*.

que sólo le filmarán el trasero en una escena de ducha. Menciones no tan significativas son tal vez las de Angelina Jolie, a quien Joey invoca erróneamente para demostrar que las actrices de edad avanzada encuentran buenos roles en el cine (T7, E15), y Sarah Jessica Parker, protagonista de la exitosa serie *Sex and the City*, a quien Rachel cita en la última temporada como ejemplo de madre que cría a su hijo en el centro de la ciudad (“*in the city*”).

Cuando los **personajes fictionales** se identifican y hablan con familiaridad de las **personas reales** se produce un espejo del contexto de recepción, en el que los **televidentes reales** se identifican y hablan con familiaridad de los **personajes fictionales**. Por otra parte mediante el esquema **personalidad famosa / televidente anónimo** este juego especular resulta una puesta en abismo invertida de lo que les sucedía en el mundo real a los actores de *Friends*, que se veían constantemente acechados por los fans y la prensa del espectáculo.

Por último resta decir que la consideración del tiempo histórico o contextual más allá de la temporoespacialidad ficcional de *Friends* resulta útil para nuestros fines analíticos, pero estrictamente hablando el tiempo escénico-ficcional de la serie reposa sobre numerosos **índices referenciales que contribuyen a su “realismo contemporáneo”**: imágenes de la ciudad de Nueva York, nombres de canciones, intérpretes y películas, marcas comerciales, así como los decorados, el mobiliario, la vestimenta, el maquillaje y el peinado nos sitúan espacial y temporalmente en una gran ciudad de la actualidad. Inclusive en el habla y las costumbres cotidianas y festivas de los personajes, como ya lo hemos señalado, están presentes los tópicos y los ideogramas propios de la clase media urbana norteamericana de fines del siglo XX y principios del XXI.

b) *Friends* y las experiencias ficticias del tiempo. Conclusiones finales.

Ha llegado el momento de enunciar las conclusiones finales del trabajo. Para ello haremos un breve repaso por el itinerario de nuestro **análisis semiótico del tiempo en *Friends*** que, finalmente, evaluaremos a la luz de una **teoría de la ficción** y de la **problemática filosófica del tiempo**.

El presente estudio ha revelado que el tiempo de la sitcom es **un tiempo híbrido**, propio de los formatos televisivos, en el que confluyen las posibilidades expresivas del tiempo narrativo y el tiempo teatral. Consideramos con James Baker (2003) que el primer modelo a tener en cuenta para abordar el estudio de una sitcom es el **análisis narrativo**.

El formato sitcom responde a una estructura fija que reposa sobre convenciones narrativas muy fuertes:³² una duración real de 22 minutos distribuidos en un *teaser*, dos bloques y un *tag* final; episodios autoconclusivos que incluyen el desarrollo de dos o más historias paralelas; acciones o conflictos iterativos; personajes que responden a estereotipos.

Frente a estas limitaciones impuestas por el formato televisivo, sin embargo, los autores de *Friends* han hecho un uso creativo de una variedad de estrategias y recursos propios del relato audiovisual. En primer lugar nos referimos a **la continuidad y progresión que imponen los *story arcs***, que en este caso han favorecido la evolución de todos los personajes: aunque comenzó como una chica malcriada y caprichosa, Rachel llegó a ser una madre devota y una trabajadora exitosa en el mundo de la moda; el personaje de Ross también creció como profesional y como padre a lo largo de las diez temporadas; luego de sucesivos fracasos amorosos, Monica y Chandler se enamoraron y lograron construir una familia tras atravesar el dolor de la infertilidad; Phoebe nunca perdió su espíritu cándido y generoso, pero el final indica que su lirismo

³² Estas constricciones no pueden sino recordarnos el famoso *dictum* del determinismo tecnológico de McLuhan (1964): “El medio es el mensaje”.

y bohemia en adelante se complementarán con la lógica y el pragmatismo de su esposo; tal vez Joey sea el único personaje que permaneció invariablemente infantil y mujeriego, pero sabemos que también en el mundo real hay personas que nunca maduran.

Para recapitular lo ocurrido a lo largo de la vida de los personajes, el guión se sirve de falsas y auténticas analepsis. Si las primeras son meras repeticiones de segmentos pertenecientes a episodios anteriores, las segundas permiten conocer nuevas facetas del pasado reciente o lejano de los protagonistas. El recurso del videocasete es el más utilizado para insertar **una temporalidad otra con respecto al presente de la enunciación**, pero también hemos observado la presencia de un tiempo onírico y virtual (este último cuando los personajes se preguntan qué hubiera pasado si...).

Ahora bien, lo que más nos hemos ocupado de rastrear, porque fue la hipótesis inicial de nuestro trabajo, es la presencia del **tiempo teatral en *Friends***. Nuevamente partimos de la determinación del formato, que obliga a centrar la acción en escenarios cotidianos, principalmente en espacios cerrados.

El tiempo de la ficción (representado) es habitualmente mayor que el tiempo escénico (de la representación), excepto en el caso del *bottle episode* estudiado (T3, E2). El **progreso de la acción dramática** depende mayormente de los diálogos y los gestos de los personajes en escena, así como de las elipsis audiovisuales que marcan el paso de una escena a otra. Como bien señala Pavis, los decorados de las escenas grabadas en plató –propios de las sitcoms clásicas- todavía respetan las normas de la **estilización teatral**, en tanto que la grabación en exteriores proporcionó a la televisión un marco más próximo al cine (Pavis 2008:466). También la inclusión de las risas enlatadas, que reproducen las voces de la audiencia en vivo, contribuye a **la idea de “convivio”** que caracteriza desde siempre al teatro (Dubatti 2008).

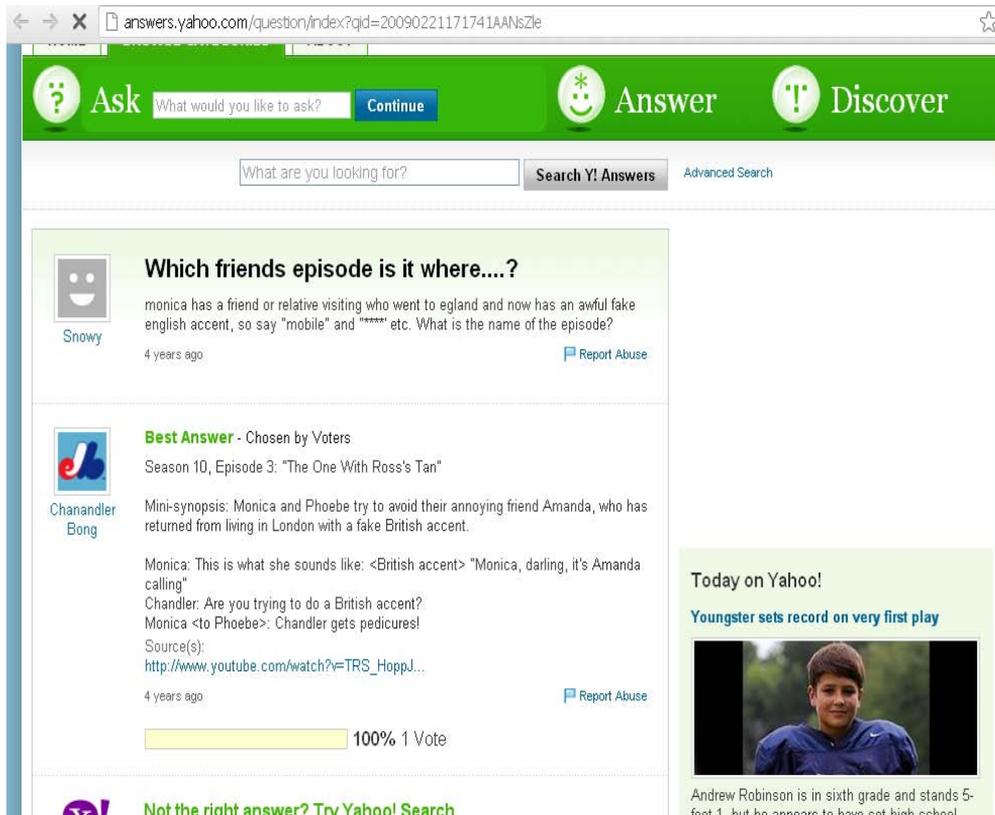
Prácticamente todos los episodios de *Friends* pueden ser entendidos como variaciones o distintas puestas en escena del **cronotopo ESPACIO PEQUEÑO / TEMPO RÁPIDO** (Pavis 2000). Si la unidad de tiempo y espacio es absoluta en “*The one where no-one’s ready*” (T3, E2), recordemos que en “*The one with the video tape*”

(T8, E4) la escena más importante, en la que se desarrolla el clímax del conflicto principal, tiene lugar en el living del mismo departamento (que en la tercera temporada pertenece a Mónica y Rachel y, en la octava, a Mónica y Chandler). En todo el *bottle episode* y en la escena principal de T8, E4 los seis protagonistas se encuentran juntos en escena, sin la intromisión de personajes secundarios.³³ La productora Martha Kauffman señala que estos momentos en que coinciden los seis amigos son los mejores del show.

En tales escenas -definitivamente teatrales- todo el peso recae sobre el lenguaje y las actuaciones, y el tempo se acelera ilustrando la máxima shakespiriana que indica que “*brevity is the soul of wit*” (Smith, 2009:15). La agudeza de los diálogos se pone al servicio de **la comicidad**, que opera con la potencia de los gestos y genera risa en los espectadores como una forma de distensión tras el choque de fuerzas contrarias. De ese modo el personaje colectivo de esta serie encarna situaciones, a veces absurdas, que sin embargo permiten la identificación de los receptores y –al igual que las comedias antiguas- ofrecen inteligentes críticas de las costumbres sociales.

La temporalidad narrativa y la dramática confluyen en **la temporalidad espectacular de *Friends***, un producto televisivo que forma parte de la comunicación de masas, orientado al entretenimiento de la audiencia con un fin comercial. Además de la anecdótica cifra de USD 1.000.000 que a partir de cierto momento cobraba cada uno de los seis actores principales por la grabación de un episodio de la serie, el éxito “millonario” de *Friends* se advierte en la prensa del mundo entero y en la conformación de numerosos espacios de discusión -a nivel nacional y global-. Como señala Pérez-Gómez, “en la actualidad la actividad principal de la audiencia activa se concentra en el hecho de hablar, opinar en los foros, y en otra actividad no tan bien vista por la industria: la piratería de contenidos en Internet” (2011, 21).

³³ Incluso en un episodio más bien narrativo, como lo es T8, E4, hallamos ese elemento propio del teatro que es el aparte.



A lo largo de estas páginas hemos querido demostrar que pese a tratarse de un producto estandarizado e industrial, la sitcom abre espacios para la creación y la experimentación artística. Una nueva conclusión es que la dimensión estética de *Friends* tiene que ver mayormente con **las posibilidades de la ficción para configurar y expresar la(s) experiencia(s) del tiempo.**

Filosóficamente el tiempo fue entendido de diversas formas a lo largo de la historia occidental. Aristóteles lo definió como el número o la medida del movimiento según un antes y un después. De ese modo el tiempo se revelaba asociado al cambio y al intento de cuantificación. Todos sabemos qué es el tiempo, pero cualquier definición que encontramos nos resulta demasiado estrecha. Esta paradoja la expresó mejor que nadie San Agustín en el conocido pasaje de sus *Confesiones*:

¿Qué es, pues, el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé; pero si quiero explicárselo al que me lo pregunta, no lo sé. Lo que sí digo sin vacilación es que sé que si nada pasase no habría tiempo pasado; y si nada sucediese, no habría tiempo futuro; y si nada

existiese, no habría tiempo presente. Pero aquellos dos tiempos, pretérito y futuro, ¿cómo pueden ser, si el pretérito ya no es y el futuro todavía no es? Y en cuanto al presente, si fuese siempre presente y no pasase a ser pretérito, ya no sería tiempo, sino eternidad. Si, pues, el presente, para ser tiempo es necesario que pase a ser pretérito, ¿cómo decirnos que existe éste, cuya causa o razón de ser está en dejar de ser, de tal modo que no podemos decir con verdad que existe el tiempo sino en cuanto tiende a no ser? (*Confesiones* XI, 14, 17)

Ya en las proximidades de nuestra época Henri Bergson recurrió a la noción de duración (*durée*) para referirse al **tiempo interior**. Martin Heidegger acentuó el **patetismo de la temporalidad** al definir al hombre como un ser para la muerte (*Sein zum Tode*). Por su parte la fenomenología ha suscitado innumerables páginas acerca de las llamadas “aporías del tiempo”. Esta escuela distingue **un tiempo cronológico**, que equivale al tiempo físico del mundo, cósmico, representado por puntos y líneas, **del tiempo del presente vivo**, fenomenológico o tiempo del alma. Según Paul Ricoeur, el “tiempo universal” y el “tiempo vivido” pueden encontrarse en un tercer tiempo, **el tiempo calendario**, que une el tiempo regido por el movimiento de los astros con el desarrollo de la vida cotidiana y festiva. Al funcionar como puente entre el tiempo cósmico y el tiempo psíquico, el tiempo calendario permite expresar el ritmo de una colectividad y asegura su regularidad (Begué 2003: 104-107).

En *Friends* hemos hallado los índices del *tiempo universal*, cronológico, regido por los relojes, así como la ficcionalización del *tiempo subjetivo*, configurado a partir del ritmo veloz, la complicación que representan los obstáculos y la creciente ansiedad de los personajes. Al respecto coincidimos con George Steiner cuando afirma que “El tiempo como experiencia psicológica y existencial se acelera espectacularmente. Las nuevas tecnologías de la comunicación, ya se trate del transporte o de la información, comprimen los espacios alrededor de lo que en un tiempo fue privado e individual” (Steiner, 2010: 316).

Por otra parte hemos comprobado que en *Friends* la **polidimensionalidad del tiempo** abarca los ritmos biológicos, del descanso, el juego y la fiesta. En la recurrencia

cíclica de los cumpleaños de los personajes y las distintas celebraciones identificamos el *tiempo calendario* del que habla Ricoeur.

Para concluir, queremos subrayar que la complejidad del texto artístico, categoría en la que nos permitimos incluir la sitcom analizada, apela especialmente a los “juegos con el tiempo”. Mediante ellos la ficción narrativa y dramática configura **una experiencia del tiempo** que pone en relación la temporalidad vivida y el tiempo percibido como una dimensión del mundo. Como explica Ricoeur en el tercer tomo de su magistral obra *Tiempo y narración* (1983-85), las experiencias ficticias del tiempo son **variaciones imaginativas** que nos permiten pensar distintos modos de entender y habitar el mundo. Esta capacidad de la ficción es, sin dudas, uno de los elementos más destacables en *Friends*.

ANEXO: Tramas básicas en *Friends*

- **Búsqueda** → Phoebe buscando datos sobre su madre, van a la casa de la playa / Phoebe buscando a su padre / Ross buscando a Chandler que desaparece antes de casarse
- **Venganza** → Chandler, Rachel, Joey y Mónica a partir de un primer error intentan vengarse y entrar al baño cuando el otro se está bañando.
- **Enigma** → qué pasó con ugly fat guy, si está vivo o no / qué hay en el closet de Mónica que está cerrado con llave
- **Rivalidad** → En general relacionado con una vinculación amorosa (que tiende a lo superficial): Rachel y Mónica por Jean-Claude Van Damme/ Joey y Chandler por la holandesa / Mónica y Rachel con los doctores de ER / Chandler y Ross por la chica de la secundaria / Phoebe y Mónica por el hombre que dejan inconsciente / Joey y Ross por la mujer de piel oscura que se estaba mudando. Un oponente general de ellos es el vecino que termina muriendo y dándoles a ellas todo en herencia.
- **Tentación** → Chandler y Rachel se tientan con una cheesecake que recibe un vecino del edificio y que roban para comérsela a escondidas.
- **Transformación** → Rachel paso de ser materialista y malcriada, a trabajadora (maduración) y sobre todo cuando es madre
- **Amor** → muchísimas: Ross y Rachel ppalmente / Chandler y Mónica / Joey y Rachel / Mónica y Richard / Joey y Kathy / Phoebe y Mike / Phoebe y David ...
- **Sacrificio** → Ross soborna al jefe de Rachel para que se quede y dps para que la deje ir / Ross dice perder en el Póker para que Rachel esté contenta /
- **Descubrimiento** → ppalmente el de la relación amorosa entre Chandler y Mónica: primero lo descubre Joey, dps Rachel, después Phoebe y por último Ross.

- **Ascenso y caída** → Joey gran actor de “Days of our lifes”, gana mucha plata y se muda a un depto mas grande y dps cuando lo echan tiene que vender todo y volver a mudarse.
- **Sufrimiento** → muy relacionado con las rupturas amorosas: Chandler se deprime porque corta con Kathy, las fases de su depresión relacionada con la ruptura, cómo lo ayudan sus amigas y cómo lo supera /
- **Exceso** → Joey gana y gasta mucha plata / Mónica se obsesiona cocinando (mermelada; chocolates)
- **Viaje** → Final de temporada: Las Vegas (real), Barbados (sólo escenografía), playa (real), Londres (real). Viaje a Atlantic City de C y M

Bibliografía

a) Material audiovisual

Friends - The One with All Ten Seasons (Limited Edition) (2005), DVD, Warner Brothers Entertainment, distribuido por Home Video.

Oprah en el set de Friends Nov, 2003

Parte 1: <http://www.youtube.com/watch?v=Dyjmn8PA3s>

Parte 2:

<http://www.youtube.com/watch?v=i4SDTOSQL3I&feature=related>

Parte 3: <http://www.youtube.com/watch?v=-qevbvh1C7s&feature=related>

Parte 4:

<http://www.youtube.com/watch?v=JYygmGe0jyE&feature=related>

Cast Of Friends On Oprah May 7, 2004

Parte 1/2 : <http://www.youtube.com/watch?v=I4u7dyFkGf4>

Parte 2/2: <http://www.youtube.com/watch?v=sTaPQwZYmh8>

Friends Cast on Conan O'Brien (2001, 2002)

Parte 1/2

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=WHI6VkfTQS0>

Parte 2/2

http://www.youtube.com/watch?v=Q5ob_KJGD7I&feature=relmfu

Entrevista Ross y Rachel: <http://www.youtube.com/watch?v=ZGaJZ-fFeG4>

Fotos de I love lucy: <http://heckyehalucilleballilovelucy.tumblr.com/archive>

Fuente foto de tapa de R. Stone: <http://www.spd.org/2010/04/deja-vu.php>

Fuente logo Friends: <http://www.fanpop.com/spots/friends/images/464410/title/logo-photo>

b) Bibliografía sobre *Friends* y el género sitcom

Baker, James, *Teaching TV Sitcom*, London, British Film Institute, 2003.

Blake, Marc, *How NOT to write a sitcom*, Londres, 2011.

Bonaut Iriarte, Joseba y Grandio Pérez, María del Mar, “Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI”, 2009. Fecha de consulta Octubre del 2010: <http://www.revistalatinacs.org/09/art/859_USJ/60_87_Bonaut_y_Grandio.html>

Chitnis, Ketan S. “(Dis)similar Readings: Indian and American Audiences' Interpretation of *Friends*”. Fecha de consulta: Octubre del 2010 <<http://www.comminit.com/en/node/71432/347>>

Dalton, Mary M. y Linder, Laura R., *The sitcom Reader*, USA, State University of New York Press, 2005.

Grandio, María del Mar, “El entretenimiento televisivo. Un estudio de audiencia desde la noción de gusto” *Revista Comunicación y Sociedad*, Vol. XXII, Núm. 2, 2009, 139-158. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2720823>

NY Daily News, '*Friends*': *Where are they now?* http://www.nydailynews.com/entertainment/galleries/friends_where_are_they_now/friends_where_are_they_now.html (consultado octubre 2011)

Mills, Brett, *The sitcom*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009.

Revista Frame “Previously On” publicada por la Biblioteca de Comunicación de la Universidad de Sevilla, Nov 2011 <http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf> (Autores citados: Bárbara Maio, Patrick Gill, Enrique Canovaca de la Fuente)

Sahali, Abdessamed, *Series de Culto. El otro Hollywood*. Barcelona, España, Ediciones Robinbook, 2007. Traducción: F. Javier Lorente.

Sangster, Jim; David Bailey, *Friends Like Us: The Unofficial Guide to Friends* (2nd ed. edición). London: Virgin Publishing Ltd. pp. 135–137, 2000.

Sedita, Scott, *The eight characters of comedy: a guide to sitcom acting and writing*, Los Angeles CA, Atides Publishing, 2006.

Smith, Evan S., *Writing television sitcoms*, New York, Perigee book, 2009.

Taflinger, Richard, “*Sitcom: what it is, how it works*”, 1996 (consultado agosto 2012). <http://www.wsu.edu:8080/~taflinge/sitcom.html>

Tagliamonte, Sali y Roberts, Chris “So weird; so cool; so innovative: the use of intensifiers in the television series Friends”, University of Toronto, *American Speech*, Vol. 80, No. 3, Fall 2005

Tiljander, “Social gender norms in body language. The construction of stereotyped gender differences in body language in the American sitcom Friends”
Engelska C-uppsats, 2007.

Wild, David, *Friends 'til the end*, New York, Time Inc., 2004

c) Bibliografía de teoría literaria y semiótica de las artes visuales. Bibliografía general de referencia

Alonso de Santos, José Luis, *La escritura dramática*, Madrid, Castalia, 1998.

Aristóteles, *Poética*, Buenos Aires, GZ Editores, 2005.

Austin, John L., *Cómo hacer cosas con palabras*, Madrid, Editorial Paidós, 1998 (Conferencias 1962).

Bajtín, Mijail. *Estética de la creación verbal*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores Argentina, 2005.

Begué, Marie-France, *Paul Ricoeur: la Poética del Sí-Mismo*, Buenos Aires, Biblos, 2003.

- Bergson, Henri, *La Risa* (1946), Buenos Aires, Ed. Losada, 2009.
- Bobes Naves, María del Carmen, *El diálogo: estudio pragmático, lingüístico y literario*, Madrid, Ed. Gredos, 1992.
- Carmona, Ramón, *Cómo se comenta un texto filmico*, Madrid, Cátedra signo e imagen, 1996.
- Casetti Francesco y Di Chio Federico, *Cómo se analiza un film*, Barcelona/Buenos Aires/ México, Instrumentos Paidós, 1996
- Castany Prado, Bernat, “Figuras III de Gérard Genette”, *Revista electrónica de estudios filológicos*, ISSN 1577-6921, N°. 15, 2008
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2720823>
- Costa, Antonio, *Saber ver el cine*, Buenos Aires, Paidós, 2005.
- Cuddon, J. A., *Teoría y Críticas Literarias*, Buenos Aires, Traducción y adaptación de Daniel Altamiranda y María Alejandra Rosarossa, Buenos Aires, Editorial Docencia, 2001.
- Dubatti, Jorge, *Cartografía Teatral*, Buenos Aires, Atuel, 2008.
- Eagleton, Terry, *Una introducción a la teoría literaria*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998.
- Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1984.
- García Jiménez, Jesús, *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra, 2003.
- Genette, Gerard, *Estructuralismo y crítica literaria*, Córdoba, Ed. Universitaria, traducción Alfredo Paiva, 1967.
- ___ *Figures III*, París, Seuil, 1972.
- Lomas, Francisco Titos, “El tiempo desde una perspectiva filosófica”, Bergson, <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~23002413/palabra/19/monografico/eltiempodesde.htm> (consultado ago-2012)

- Lotman, Iuri, *Estructura del texto artístico*, Madrid, Istmo, 1982.
- Marchese, Angelo y Forradellas, Joaquín, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, Ed. Ariel, 2000.
- McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Buenos Aires, Paidós, 1994.
- Neira Piñeiro, María del Rosario, *Introducción al discurso narrativo fílmico*, Madrid Arco/Libros, S.L., 2003.
- Pavis, Patrice, *El análisis de los espectáculos*, España, Ed. Paidós, 2000.
- _____, *Diccionario del teatro*, Argentina, Ed. Paidós, 2008.
- Peña-Ardid, Carmen, *Literatura y cine: una aproximación comparativa*, Madrid, Cátedra, 1994.
- Pozuelo Yvancos, José María, *Teoría del lenguaje literario*, Madrid, Cátedra, 1994.
- Ricoeur, Paul, *Temps et récit*, París, Seuil, 1983-1985.
- Shklovski, Viktor, “El arte como artificio” (1917), pág. 55-70, *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, Bs. As., Editorial Siglo XXI, 2004.
- Steiner, George, *Gramáticas de la creación*, Madrid, Siruela, 2001.
- Ubersfeld, Anne, *El diálogo teatral*, Buenos Aires, Ed. Galerna, 2004.
- Villanueva, Darío. *Comentario de textos narrativos: la novela*. Gijón, Ediciones Júcar, 1992.
- Wellek, René y Warren, Austin, *Teoría literaria*, Madrid, Editorial Gredos, versión española: José María Gimeno, 1966.