

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA**  
**ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA**  
**Máster en Postproducción Digital**

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA  
SUPERIOR DE GANDÍA

**“La postproducción en la serie televisiva Sherlock:  
recursos e innovación”**

***TRABAJO FINAL DE MÁSTER***

Autor/a:  
**Almudena Bautista Robles**

Tutor/a:  
**Héctor Julio Pérez López**

***GANDÍA, 2017***

## **Resumen**

En la actualidad, una cantidad considerable de series están a disposición del espectador. Éste tiene un amplio abanico de posibilidades según sus preferencias. ¿Cómo consigue una serie estar entre las elegidas? ¿Por qué algunas series actuales son tan alabadas como las producciones cinematográficas? ¿Pueden compararse a nivel de producción una serie televisiva y una película proyectada en las salas de cine? Estas son algunas de las preguntas que se responden si estudiamos la serie de Sherlock. Los recursos narrativos de postproducción han sido uno de los motivos por los que la serie ha marcado un punto diferencial frente a otros productos audiovisuales. Gracias a ellos, el espectador percibe la edición de forma distinta, tomando una gran importancia en la narrativa de la serie. El objetivo de este proyecto es descubrir cuáles son los procesos narrativos en los que la postproducción juega un papel determinante para la diferenciación de la serie, creando pues, un producto único que no se definiría de tal forma si no fuese por la ayuda de la postproducción en su edición.

Palabras clave: Recursos, narración, postproducción, innovación, series televisivas

## **Abstract**

Nowadays, a considerable number of TV series are available for the viewer. Watcher has a wide range of possibilities according to his preferences. How does a TV series get among the chosen ones? Why are any current TV series as praised as film productions? Can a television series and a film compare at the production level? These are some of the questions that are answered if we watch Sherlock series. The narrative resources of postproduction has been one of the reasons because the series has created a differential point compared to other audiovisual products. Thanks to them, the viewer perceives the edition in a different way. These have a great importance in the narrative of series. The aim of this project is to discover which the narrative processes that use postproduction are. These resources make the TV series different and therefore create a unique product that would not be in this way if postproduction was not used in its editing.

Key words: Resources, narration, postproduction, innovation, TV series

# Índice

<b>1. Introducción</b> .....	4
<b>1.1. Objetivos</b> .....	7
<b>1.2. Metodología</b> .....	8
<b>1.3. Etapas</b> .....	10
<b>1.4. Problemas</b> .....	10
<b>2. Estudio de la cuestión</b> .....	11
<b>2.1. Recursos informativos y envolventes</b> .....	11
2.1.1. Rótulos.....	12
2.1.2. Mapas, gráficos.....	13
2.1.3. Recreación de las imágenes reales .....	14
<b>2.2. Recursos en el tratamiento del personaje</b> .....	15
2.2.1. Mundo interior .....	18
2.2.1.1. <i>Mundo interior a través de planos interiores</i> .....	18
2.2.1.2. <i>Mundo interior a través de los símbolos</i> .....	21
2.2.1.3. <i>Mundo interior a través del palacio mental</i> .....	22
2.2.2. Tramas mentales .....	23
2.2.3. Capacidad de deducción y observación .....	28
2.2.3.1. <i>Capacidad de observación</i> .....	29
2.2.3.2. <i>Capacidad de deducción</i> .....	31
2.2.4. Estados alterados .....	32
2.2.5. Espectacularidad .....	36
2.2.5.1. <i>Espectacularidad en los flashback</i> .....	37
2.2.5.2. <i>Espectacularidad mediante los cambios temporales</i> ...	43
<b>3. Conclusiones</b> .....	45
<b>4. Referencias</b> .....	48

## 1. Introducción

En el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador.

Así define Bordwell (1996:52) la narración, en esta tesina fin de máster nos vamos a centrar en el estilo de la misma, en concreto de la serie de televisión Sherlock. La narración depende, como se ha visto, del tratamiento de estilo que se haga de ella y una de las formas de crear ese estilo es a partir de la postproducción.

Postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el vídeo. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales (Bourriaud 2004:7).

La postproducción es el último eslabón en la cadena de creación de cualquier producto audiovisual, para llegar hasta ella antes hay que pasar por las fases de preproducción y producción. El modo en el que se trabaja con las distintas fases de creación de un producto audiovisual son las que marcan la diferencia entre las diferentes obras. Por ello, hay que trabajar con exhaustividad en cada una de ellas ya que, serán las que marquen el tipo de producto vamos a crear según el tratamiento que se produzca en cada una de ellas.

La postproducción es una de las fases en las que se podría sacar mucho más jugo a la narración. Esto no quiere decir que no se utilice la postproducción para crear la narración, todo lo contrario, puesto que el montaje juega un papel relevante en el significado final de nuestro producto. Pero existen numerosos *recursos de narrativos de postproducción* para Martín (2005) “trucos técnicos” que ayudarían a enfatizar el significado de nuestra obra audiovisual y que, o bien pasan desapercibidos perdiendo su propósito o bien no son lo suficientemente utilizados como para llegar a ayudar a la producción. Existen obras que sí utilizan la postproducción para ayudar a la narración como es el caso de la serie británica Sherlock (2010-actualidad) creada por Mark Gatiss y Steven Moffat. Esta serie responde a la afirmación de Bourriaud (2004), continúa hablando de que, en los años noventa muchos artistas crean obras nuevas a partir de la modificación de las existentes, haciendo un énfasis interesante puesto que habla de los productos que

se crean a partir de la postproducción, pudiéndose aplicar esta afirmación a los productos que hacen un buen uso de la postproducción:

Ese arte de la postproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas.

Sherlock contiene estas formas, y, actualmente, desde el buen uso de la postproducción, esta utilización no ha sido despreciada si no, más bien olvidada u obviada. Si se hace un tratamiento de la postproducción como el de la serie de Sherlock el tiempo y el presupuesto deben aumentar. La postproducción conlleva horas de trabajo en la mesa del estudio y esas horas de trabajo se traducen en un gasto adicional de dinero. Aunque para el productor de la serie pueden existir estas desventajas también debe buscar las ventajas, como los datos de audiencia, críticas favorables, premios, etc.

La serie de Sherlock tiene en cuenta las preguntas realizadas por Murch (2003:34) en su trabajo:

¿Qué va a pensar el espectador en un momento determinado? ¿Dónde va a mirar? ¿Qué queremos que piense? ¿Qué necesita pensar? Y por supuesto, ¿cómo queremos que se sienta?

Una vez que los creadores de la serie responden a esas preguntas, comienzan a jugar con la postproducción, incluyendo música, efectos, planos, etc. que resalten las respuestas a esas preguntas. Gracias a ello se consigue una serie conformada uniformemente en todas sus fases que responde al objetivo de expresar al máximo el significado que quieren transmitir. Por tanto, “el montaje es susceptible de desencadenar articulaciones de orden intelectual”, “los elementos visuales y sonoros en combinaciones expresivas van mucho más allá del objeto mostrado” (Amiel, 2005:93). En la serie, todo proceso de postproducción tiene un por qué y todos los recursos narrativos de postproducción han sido creados teniendo presentes qué se quiere transmitir en ese momento.

“La vida actual exige entretenimientos cortos, a mano y apuestas de calidad” (Gómez y Bort, 2009:27) al leer este enunciado automáticamente pensamos en las series de televisión, la pequeña pantalla está haciendo frente a la gran pantalla. Las series de calidad no tienen nada que envidiar a las producciones cinematográficas y los espectadores lo saben. “Nunca hasta hoy se habían realizado tantas series,

con un nivel tan alto de excelencia y tan audaz. Es posible que las tecnologías hayan actuado de motor para su sofisticación” (López-Ligero nombrado por Gómez y Bort, 2009:29), y con esta expresión volvemos a hablar de la postproducción, una de las fases que ayudan a la diferenciación de una serie de televisión. Analizando este párrafo no es de extrañar que el espectador actual decida ver una serie de televisión antes que moverse para ir al cine, pero ¿Cómo consigue una serie de televisión estar entre las elegidas por el espectador existiendo miles de ellas? En este caso, ¿cómo consigue Sherlock ser elegida entre un amplio abanico de posibilidades? Esta es una de las preguntas a las que se dará respuesta en este proyecto.

Podemos partir del tipo de género en el que está interesado el espectador para responder a la pregunta anterior. “Un género forma un conjunto de reglas para la construcción de la narración que conocen tanto el cineasta como el público” (1996:36), a partir de ello el creador del producto audiovisual puede utilizar estas reglas y aplicarlas a su obra, respondiendo así a la expectativa que tiene el espectador y/o también puede romper esas reglas para sorprenderlo.

Las convenciones de un género pueden referirse tanto al tipo de historia que se narra, a las temáticas que se exploran, a los contenidos que se desarrollan, como a la forma en que éstos son narrados (Canet y Prósper, 2009:201).

En Sherlock se produce un tratamiento distinto al convencional en este tipo de series. La serie podía definir su género entre de detectives y el melodrama. En el género detectivesco “el argumento oculta acontecimientos cruciales que suceden en la parte crimen de la historia” (Bordwell, 1996:64) mientras que en el melodrama “la narración será altamente comunicativa respecto a la información de la historia, sobre todo la información referente a los estados emocionales de los personajes” (Bordwell, 1996), la serie vuelve a hacer uso de los recursos narrativos de postproducción para mezclar ambos tipos de género en su narración.

Para mostrar la utilización que Sherlock hace de la postproducción basándonos en el género al que pertenece, compararemos la serie en algunos aspectos con la serie de Elementary. En este momento, dos ficciones narrativas basadas en las novelas de Doyle están en emisión, Sherlock y Elementary. Es posible que si centramos nuestra narración en el pasado, donde eran situados los relatos de Doyle, nuestro juego con los recursos narrativos de postproducción pueda desentonar con la época en la que se encuentra la narración. Sherlock y Elementary sitúan la narración en el presente, por lo que el juego de la postproducción se puede

utilizar en mayor medida sin que moleste al espectador, sin embargo, solo Sherlock elige utilizar esta técnica de forma notable en su narración.

En definitiva, en este proyecto se va a buscar respuesta a todas las preguntas relacionadas con la postproducción en la serie televisiva de Sherlock, haciendo hincapié en su estilo y diferenciándolo de otras series pertenecientes al mismo género narrativo, para así poder demostrar que Sherlock es una serie que gracias a su postproducción no deja indiferente a ningún espectador. Además veremos cómo los creadores de la serie no utilizan un recurso de postproducción solo con un objetivo, sino que lo utilizan con varias funcionalidades.

### **1.1. Objetivos**

Al plantearse este estudio estaba determinada su finalidad, a continuación se muestran los objetivos principales y los secundarios en los que se desglosa la idea principal del proyecto. Los objetivos principales planteados son:

- Analizar los recursos narrativos de postproducción más innovadores y/o relevantes en Sherlock aportando ejemplos.
- Definir con qué fin narrativo se utilizan los recursos narrativos de postproducción encontrados en el punto anterior.
- Exhibir cómo afectan los recursos en la percepción que tiene el espectador ante su utilización.
- Demostrar cómo la postproducción tiene un papel relevante en la narración.
- Manifiestar cómo la postproducción es clave en la diferenciación de una serie de televisión.

Tras exponer los objetivos primarios del proyecto surgieron otros objetivos catalogados como secundarios:

- Exponer la relevancia que tienen los recursos en el proceso de edición.
- Revelar cómo el tratamiento de la serie dentro de unos estándares del género es diferente.
- Explicar por qué Sherlock es elegida por el espectador frente a otras series.

- Indicar las ventajas del uso de la postproducción.

## 1.2. Metodología

Para conseguir cumplir los objetivos anteriormente descritos se pensaron varios tipos de metodologías. Para ello se analizó cuál podía ser más útil dado el tipo de proyecto al que nos enfrentábamos y se eligió la siguiente:

1. Elaboración de un método de trabajo. Al comienzo de la preparación del proyecto se analiza que método se va a seguir para que el trabajo fluya de la forma más eficaz posible, se anotan las tareas y se crea una lista de trabajo que hay que desarrollar de forma metódica.
2. Trabajo de campo - Visionado de la serie y creación de un documento de recursos. Se vuelve a ver la serie de Sherlock pero esta vez pausándola cada vez que aparece un recurso de postproducción para anotarlo. Así se crea un documento en el que aparecen todos los recursos de postproducción minutados y ordenados por capítulos, este documento se adjunta en el anexo de la tesina. Tras la finalización del visionado y la recopilación de los recursos se tiene una visión más acertada y global de a qué nos vamos a enfrentar posteriormente.
3. Ampliación de conocimientos de la serie. Se busca más información sobre la serie tanto en la red como en la biblioteca para profundizar sobre la misma.
4. Creación de alertas en la web. Se crean alertas en *Google alerts* y otras páginas online para estar en contacto con cualquier noticia interesante que pueda referirse a la serie de Sherlock.
5. Búsqueda bibliográfica relacionada con el tema a tratar y los recursos encontrados en el trabajo de campo. Se procede a buscar información en varias bibliotecas creando una red bibliográfica sólida.

6. Búsqueda de información en la red. Se buscan artículos, noticias, reportajes, revistas, etc. que tengan relación con la serie en cuestión y que puedan ser de ayuda para la elaboración del proyecto.
7. Lectura de los libros y documentos de interés para la elaboración de un índice con las partes que pueden ser de ayuda. Tras la creación de la red bibliográfica se procede a la lectura de la misma para encontrar las partes correspondientes a nuestro proyecto, se anotan todas ellas creándose así un índice de búsqueda rápida.
8. Análisis de los recursos narrativos de postproducción y creación de un índice con los recursos más innovadores dentro de mi criterio global. Se buscan en el documento de recursos los que son más innovadores y se crea una guía para facilitar su búsqueda posteriormente.
9. Relación entre los recursos y la bibliografía útil encontrada. Se comparan los recursos encontrados con la bibliografía para saber cuáles concuerdan con el tipo de estudio que estamos haciendo.
10. Visionado de otras series basadas las narraciones de Doyle y búsqueda de información sobre ellas. Para corroborar nuestra hipótesis se buscan otras series de televisión que traten del personaje de Sherlock Holmes y se procede a su visionado.
11. Elección de los recursos narrativos de postproducción más interesantes. Tras ver el resto de series del personaje de Doyle se seleccionan de nuevo recursos más innovadores de la serie de Sherlock, basándonos en un criterio de género.
12. Comparación con la serie de Elementary. Varios de los recursos se comparan con esta serie puesto que está centrada en la época actual y también parte del personaje de Doyle.
13. Estudio de la cuestión. Se elabora un índice final partiendo de los puntos anteriores y se desarrolla el estudio teniendo en cuenta los mismos.

### **1.3. Etapas**

Este proyecto se ha organizado partiendo de una introducción, que pone al lector en situación, conociendo el estado actual de los productos televisivos y la utilización de la postproducción para que así conozca la razón que ha llevado al estudio de la serie de televisión Sherlock. Se muestran los objetivos que se quieren cumplir tras la finalización del proyecto para que pueda tenerlos siempre presentes y se publica un método de trabajo que también puede ser útil para los proyectos del lector. Se muestran los problemas que se han aparecido en el proceso de elaboración del proyecto y se da paso al estudio de la cuestión.

En el estudio de la cuestión se analizan y exponen los recursos narrativos de postproducción, concretamente los más innovadores, se indica dónde son utilizados y su significado, teniendo siempre en cuenta las referencias bibliográficas. Además se hace una comparación con la serie de Elementary para crear una visión más amplia de la investigación. Se comienza con los recursos innovadores globales que se utilizan en varios personajes para acabar con los recursos centrados en el personaje principal.

A continuación se desarrollan las conclusiones, teniendo en cuenta todo el estudio previo, los objetivos y la finalidad del proyecto. Para terminar se pone en conocimiento la bibliografía consultada así como el anexo en el que se puede ampliar la información de la que parte este estudio.

### **1.4. Problemas**

En mayor medida dos de los problemas que se han tenido son los desarrollados a continuación.

Uno de los problemas que se ha dado a la hora de elaborar este proyecto ha sido la falta de bibliografía específica. Es cierto que existen numerosos libros que tratan la postproducción pero siempre en menor medida, se dan varias pinceladas de lo que es la postproducción y, a veces, se exponen algunos de los recursos narrativos de postproducción. No hay ninguna referencia que trate la postproducción desde el punto de vista que se quiere mostrar en la tesina y que lo haga en profundidad. Se ha encontrado un libro de postproducción pero habla de una corriente estética de postproducción por lo que no fue realmente útil.

El otro problema que se produjo a la hora de diseñar la tesina fue acotar el estudio. Al comienzo de este, la idea era analizar todos los recursos de postproducción de la serie, tuviesen relación con la narración o no, pero tratándose de la serie de Sherlock, esto acarrea un problema de síntesis pues la serie utiliza numerosos recursos de postproducción y era imposible englobarlos todos en un solo proyecto. Así pues, después de enfocar la investigación desde un punto de vista global, se tuvo que cambiar y darle un enfoque distinto que fuese más apropiado con el formato de la tesina fin de máster eliminando la parte del proyecto que ya había sido desarrollada.

## **2. Estudio de la cuestión**

Antes de comenzar la investigación debemos introducir una pequeña pincelada sobre la subjetividad que parte del personaje, así podremos mostrar los detalles de su utilización aunque en ella se profundizará más adelante. Para ello vamos a hablar de la focalización y la ocularización.

La *focalización* interna “indica que nuestro conocimiento de lo percibido es equivalente a lo que de ello tiene el personaje” (François Jost, citado por Gómez, 2011), por lo que, en la focalización interna, prima la subjetividad, lo contrario a lo que ocurre en la focalización externa que parte de la objetividad. Jost también define la *ocularización*, que es el punto de vista que tiene la cámara. En nuestro caso, se hace uso tanto de la ocularización externa o cero, en la que la cámara sigue al personaje con un punto de vista neutro; como de la ocularización interna en la que el espectador sabe que el punto de vista de la cámara corresponde con la mirada de un personaje, ésta puede ser primaria, cuando la cámara corresponde al ojo de un personaje y secundaria, cuando la subjetividad se crea a través del montaje, diálogos, etc.

### **2.1. Recursos informativos y envolventes**

Si hablamos de recursos informativos nos referimos a aquellos que ayudan al espectador a conocer más información acerca de un hecho o una acción. Los recursos envolventes son los que ayudan a la narración a situarse en la época

actual. Ambos tipos de recursos son creados o modificados en postproducción por lo que se demuestra que ésta tiene un papel clave en Sherlock.

### 2.1.1. Rótulos

Los rótulos se han utilizado desde el cine mudo, su función era aportar información al espectador sobre el hecho que estaba ocurriendo en la pantalla ya que no existía un sonido con el que poder hacerlo. Con la llegada del cine sonoro estos comenzaron a ser cada vez menos utilizados aunque siempre han tenido un pequeño hueco en algunas películas. En general, actualmente los rótulos tienen la misma función que en el cine mudo: informar al espectador. Sherlock utiliza los rótulos con varios propósitos algunos fundamentales como mostrar la fecha y el lugar en el que nos encontramos, y otros más inusuales como publicar el texto de los móviles u ordenadores, exponer tiempos, enfatizar hechos relevantes o, en términos de deducción y observación, revelarnos la información que está recopilando Sherlock Holmes en su mente. La serie utiliza constantemente los rótulos pero no es algo que al espectador se le pueda hacer monótono o pesado pues, se conforma como un elemento más y gracias a ellos el público tiene más información de la acción que está ocurriendo. En definitiva, como dirían Gaudreault y Jost (2001:79) los rótulos tienen un efecto narrativo, “la palabra ayuda a la construcción de la historia”.

Uno de los puntos interesantes de los rótulos es nos muestran el mundo interior de personaje<sup>1</sup> e incluso son dirigidos a un solo personaje creando así una



Figura 1. Fotograma 1x03. 00.53.13. Sherlock Holmes está buscando información en su móvil, se produce una focalización interna y ocularización interna secundaria.

profundidad realista en la trama. En el tercer capítulo de la primera temporada Sherlock Holmes está buscando información en su móvil, en esta parte de la escena se produce una focalización interna con una ocularización interna secundaria pues vemos la información del móvil cuando la cámara parte desde el punto de vista subjetivo. Cuando se

<sup>1</sup> Véanse los *Estados alterados o la Capacidad de deducción y observación+*.



Figura 2. Fotograma 1x03. 00.53.20. Sherlock no está en encuadre por lo que se produce una focalización y ocularización externas.

producen planos con focalización externa, no vemos al personaje de Sherlock Holmes ni tampoco los rótulos del móvil.

En algunas series actuales, los rótulos también se utilizan para revelar la información del móvil, este es un recurso que se ve cada vez más en pantalla. Sin embargo, Sherlock da un paso más y no solo lo utiliza para mostrar el texto, a lo largo del estudio veremos su utilización con otros propósitos. En otras series, al ser un recurso narrativo de postproducción que solo se utiliza con esta función, un rótulo se trata como algo estándar que tiene solo como intención informar. En Sherlock tiene numerosos propósitos así que el espectador no responde a él como algo puramente funcional si no que lo trata como una parte más de las que conforma la imagen y el plano de modo narrativo.

### 2.1.2. Mapas, gráficos

Estos dos recursos visuales aparecen en Sherlock en momentos muy concretos. Los mapas se suelen utilizar cuando uno o varios de los personajes de la serie tienen que recorrer distintos puntos de algún lugar y los gráficos pueden acompañar a los mapas o utilizarse como información complementaria de algún hecho. Vamos a centrarnos en los mapas pues son mucho más utilizados en la serie que los gráficos y reciben un tratamiento distinto a otras series.

Los mapas se crean a partir de líneas simples y colores primarios mostrando solo las partes que conciernen a la narración, al establecerse de tal forma, en el fondo del plano se puede visualizar la acción presente que está teniendo lugar, con esta

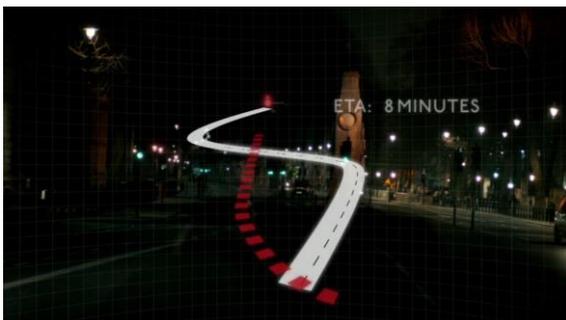


Figura 3. Fotograma 1x01. 00.52.15.

técnica el espectador puede tener dos visiones de un mismo hecho, la que incumbe a los personajes y otra global del mapa que le da al público una visión objetiva del hecho narrativo y lo sitúa en la zona (figura 3); en otros casos, cuando el mapa contiene información

importante aparece conformando todo el encuadre y sin mostrar la imagen real. Aunque los mapas cumplen una función informativa, en algunos momentos ésta también parte del mundo interior del personaje, en concreto de Sherlock Holmes, esta forma de representar un mapa no es muy utilizada en otros productos televisivos. El protagonista suele trazar un mapa mental en su cabeza que le ayuda a moverse por alguna zona de una forma más favorable, así consigue sus objetivos de rápidamente. En el primer capítulo de la primera temporada se crea un mapa que conforma las dos funciones, la narrativa-informativa y la del mundo interior del

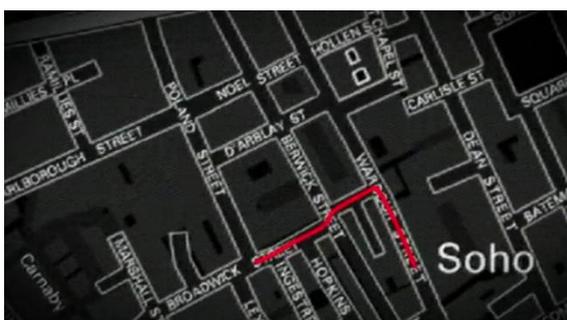


Figura 4. Fotograma 3x01. 00.52.04.

personaje. Sherlock Holmes está trazando mentalmente el recorrido más efectivo para lograr llegar a su objetivo, para ello se pone las manos en la cabeza y comienza a hablar, vemos un mapa en blanco y negro (figura 4) en el que se está trazando una línea roja simulando el recorrido que está

esbozando mentalmente nuestro personaje, asimismo aparecen señales de tráfico que ayudan a la narración, en este momento visualizamos el mapa como si estuviésemos dentro de la mente del personaje, produciéndose así una focalización interna con una ocularización interna primaria. Para la recreación la serie se ayuda de otros recursos de postproducción como la cámara rápida, los efectos de sonido y la música, en este caso "The Game is on", que evoca los momentos en los que Holmes y Watson comienzan alguna de sus aventuras. Así se cumplen dos propósitos: la información parte del punto de vista del personaje principal, acercándonos al mismo y ésta ayuda al espectador a informarse sobre la situación en el mapa de los personajes.

### 2.1.3. Recreación de imágenes reales

Como recursos envolventes encontramos las imágenes que simulan objetos de la vida real, son imágenes creadas a partir de la postproducción: la pantalla de un móvil, los periódicos que narran algún suceso, la figura de algún objeto, etc.

La recreación de imágenes reales tiene como función adentrar al espectador en el mundo narrativo de la serie, en algunos momentos informan al público o complementan algún tipo de acción y en otros generan continuidad en la narración.

Cuando complementan a la narración como es el caso de la simulación de una pantalla de móvil, no solo están ayudando a la trama sino que también sitúan al espectador en la época actual. Los relatos de Doyle estaban basados en el XVIII por lo que, cuando en Sherlock aparece algún tipo de nueva tecnología sirve como recordatorio al público para situarnos en el siglo XXI. La pantalla de móvil sobretodo se utiliza cuando dos personajes están manteniendo una conversación, es un procedimiento a partir del cual se fragmenta de forma desigual la imagen que conforma el plano para mostrar dos acontecimientos simultáneos en un solo encuadre. La técnica de no dividir la pantalla justo en dos partes iguales rompe con la idea tradicional de la fragmentación de la pantalla, gracias a la recreación del móvil y la división desigual, la serie consigue un aspecto visual del plano distinto a lo que el público está acostumbrado. Se produce entonces una focalización interna con una ocularización interna secundaria pues estamos viendo en la pantalla del móvil con la visión subjetiva del personaje que lo sujeta.



Figura 5. Fotograma 4x01. 00.11.54.

El primer capítulo de la cuarta temporada hace uso de la recreación de la pantalla del móvil. Un padre coge la llamada telefónica de su hijo y justo cuando lo hace aparece una pantalla de móvil en el plano, como podemos ver en la figura 5 los personajes dirigen la mirada hacia al móvil y lo que están

viendo en él es justo la imagen que está viendo el espectador a su izquierda, incluso cuando el padre sacude el móvil, la pantalla de la izquierda también se mueve acorde al movimiento. Como podemos ver, este recurso toma entonces varias funciones tanto informativas como narrativas ayudándose de la postproducción.

## 2.2. Recursos en el tratamiento del personaje

Los personajes juegan un papel clave en el conjunto de la serie de Sherlock. En concreto, el personaje principal es el encargado de guiar toda la narración, aunque esta gira en torno a las vivencias de Sherlock Holmes y de su fiel seguidor John Watson. Desde 1939 que se comenzaron a adaptar las novelas de sir Arthur Conan Doyle a la pantalla, hasta la actualidad, el personaje de Sherlock Holmes ha

sido retratado, en mayor o menor medida, del modo en que Doyle lo hizo en sus historias.

Si nos centramos en la adaptación de la que parte nuestro estudio podemos expresar que los personajes se identifican como redondos. García (1993) define a un personaje redondo como el que es caracterizado con un número y calidad de rasgos, que le asimilan a un sujeto con psicología propia y personalidad individual, siendo como resultado creación de un verdadero carácter con verosimilitud. A grandes rasgos podríamos decir que para que un personaje sea redondo en su construcción debe tener en cuenta: el rol que va a desempeñar en la narración, la relación del mismo con el entorno, su carácter, rasgos y cualidades, y su transformación a lo largo de la narración (Canet y Prósper, 2009). El personaje de Sherlock Holmes, es un personaje completamente redondo, ya que a lo largo de la serie se nos muestran y desarrollan todos los aspectos descritos anteriormente.

Vanoye (1996) expresa que hay dos tipos de personaje, el *personaje clásico* y el *personaje moderno*, el personaje de Sherlock Holmes es un personaje que se incluye en la primera división. Como *personaje clásico* la narración que se produce en Sherlock se crea alrededor del personaje principal, a partir del cual se desarrollan el resto de personajes (Frederick Palmer, citado por Thompson 1997); tiene intenciones y motivaciones, con carácter y rasgos propios y definidos; se releva progresivamente al espectador; y evoluciona a lo largo de la historia.

Debemos tener en cuenta que para que un personaje consiga profundidad no basta con lograr que sea un personaje redondo y definir sus características dentro del personaje clásico, el actor que interpreta al personaje también juega un papel clave. "El personaje tiene mucho que ver con el actor. Su propia etimología sella tal parentesco" (García, 1993:276). Los actores que interpretan a los personajes de Sherlock, tienen una amplia experiencia en el sector y saben exteriorizar perfectamente los rasgos del personaje. Según el *Método Stanislavski*, el actor debe vivir en cuerpo y alma su personaje, así el espectador identifica lo que ve con la realidad (Gómez, 2011). Benedict Cumberbatch da vida al personaje de Sherlock Holmes, es un actor con una larga trayectoria a su espalda que sabe exactamente cuáles son los requerimientos del personaje y cómo plasmarlos, por ello, consigue que el espectador se identifique y emocione con el personaje, creando la ilusión de realidad que aporta credibilidad a la narración.

Con los tres puntos descritos anteriormente podemos construir un personaje con profundidad, pero, además de ello, para destacar todas las características del personaje podemos ayudarnos de la postproducción. En Sherlock, gracias a los recursos narrativos de postproducción el tratamiento de los personajes es notablemente diferente, ganando mucha más riqueza y profundidad en comparación al resto de adaptaciones que se han producido de las novelas de Doyle. El momento en el que más se utilizan los recursos es cuando la historia se narra a través de una focalización interna.

La subjetividad es un punto clave en el tratamiento del personaje, se muestra en cada uno de los recursos que analizaremos a continuación. Martín (2005: 198) la define como *procedimientos subjetivos* y los define así:

Se los denomina así porque pretenden materializar en la pantalla el contenido mental de un personaje y, a la vez, porque lo hacen atentando contra la exactitud realista y la verosimilitud representativa de la imagen o del sonido: en resumen, recurriendo a un arsenal de procedimientos expresivos más o menos simbólicos de la interioridad de los personajes.

Ésta se liga a la psicología del personaje y simula sus pensamientos. En Sherlock muchas de las secuencias que aparecen son subjetivas mostrando la interioridad del personaje, gracias a ellas, el espectador se identifica con el mismo viviendo tal y como vive la acción el personaje y se produce de nuevo la credibilidad de la narración.

En la división que Martín (2005: 199) hace de los procedimientos subjetivos encontramos la “modificación de la apariencia normal del decorado como resultado de un trastorno psicológico o físico existente en el personaje”. El autor habla de los trucos técnicos, ya nombrados anteriormente, empleados para manifestar esta conducta mental y dice que son los siguientes:

Imágenes borrosas, barridos, cámara lenta, acelerado, inversión o detención del movimiento, sobreimpresión visual o sonora, distorsión de la imagen y del sonido, introducción o transformación o desaparición del color, modificación de la iluminación ambiental, dibujos animados, etc.

Analizando la frase anterior nos percatamos de que en Sherlock se utilizan todos estos trucos técnicos (recursos narrativos de postproducción) para mostrar la subjetividad de las cualidades y el estado de los personajes. Cuando hablamos de subjetividad y tratamiento del personaje nos referimos en mayor o menor medida al

mundo interior del personaje, a continuación estudiamos todos los recursos narrativos de postproducción que se utilizan con esta finalidad.

### 2.2.1. Mundo interior

En Sherlock, como ya estamos viendo, la interioridad del personaje juega un papel fundamental. El mundo interior del personaje es un recurso narrativo de postproducción que no solo incumbe a Sherlock Holmes, este es utilizado para varios personajes a lo largo de la serie bien transmitiendo el punto de vista subjetivo de los mismos o bien mostrando al espectador cómo se siente el personaje de forma objetiva. Para ello se hace uso de la focalización interna en la mayoría de los casos puesto que percibimos la escena tal y como la percibiría el personaje pero también se hace uso de la focalización externa en otros casos, como por ejemplo en las similitudes indirectas. La ocularización también varía dependiendo de si queremos mostrar el mundo interior del personaje desde su punto de vista o si queremos transmitir la información desde un punto de vista objetivo. Para explicar mejor qué queremos decir cuando nos referimos a mundo interior, vamos a ver varios ejemplos relevantes que muestran el mundo interior del personaje a través de la postproducción.

#### 2.2.1.1. *Mundo interior a través de planos interiores*

Los planos interiores se utilizan para mostrar información sobre un personaje en el momento de la acción, por ejemplo para mostrar sentimientos como el miedo, cualidades como la astucia, etc. Un ejemplo de la utilización de la postproducción para mostrar la interioridad del personaje lo encontramos en el capítulo tres de la tercera temporada. En este capítulo se utilizan planos con una focalización interna y una ocularización interna primaria o secundaria alternados con planos con una focalización externa y una ocularización externa.



Figura 6. Fotograma Sherlock 3x03. 00.00.01. Las gafas de Magnussen sobre la mesa.



Figura 7. Fotograma Sherlock 3x03. 00.00.10. Vemos a la señora a través de los ojos de Magnussen.



Figura 8. Fotograma Sherlock 3x03. 00.00.20.



Figura 9. Fotograma Sherlock 3x03. 00.00.53. Magnussen se ha puesto las gafas.

La secuencia comienza con la figura 6 en la que observamos unas gafas que no están totalmente enfocadas mientras que un personaje dice su nombre, el aspecto de este plano y el diálogo que está teniendo lugar es una pista para el espectador que inmediatamente percibe que, tratándose de la serie de Sherlock, algo fuera de lo común está ocurriendo. El público más astuto sabrá que estamos ante una ocularización interna pero si no es así este hecho se nos muestra a continuación. Después del plano de las gafas tiene lugar el plano de la figura 7 en el que se ve a una mujer borrosa, la unión del plano anterior y de este nos hace saber que estamos ante el punto de vista subjetivo de un personaje. A continuación se muestran planos nítidos desde otro ángulo de la sala (figura 8) sacando así al espectador de la ocularización interna primaria para situar la acción en el plano real, confirmando así que la vista del espectador partía de planos subjetivos. En uno de los planos, el personaje principal de la escena se pone las gafas y después mira a uno de los personajes de la sala, mostrándonos así el plano de la figura 9, en el que el Magnussen está recabando información de otro de los personajes.

Gracias al recurso de postproducción no solo sabemos que Magnussen tiene una carencia visual y necesita gafas para poder ver correctamente sino que también nos damos cuenta de que las utiliza para descansar mentalmente. Magnussen es un personaje que posee información sobre gran parte de la población, no sabemos

si la tiene almacenada en su mente o si las gafas contienen algún tipo de dispositivo que le muestran la información, lo que sí sabemos es que cada vez que se pone las gafas los datos aparece, así que, quitarse las gafas es una forma de reposar de ellos. Cuando Magnussen se pone las gafas ya puede ver la información de otras personas, ya sea porque su problema de visión es corregido o porque el dispositivo ha comenzado a funcionar. La alternancia de planos subjetivos frente a planos objetivos es fundamental para que el espectador confirme que Magnussen tiene una carencia visual y necesita las gafas. Esta expresión del mundo interior del personaje es muy interesante puesto que con solo un recurso de postproducción como es el desenfoque se expone una cantidad de información relevante para la trama que se nos presenta.



*Figura 10. Fotograma 4x02. 00.18.55. Sherlock Holmes ha dibujado un tablón a la derecha y está dibujando una ventana en la izquierda.*



*Figura 11. Fotograma 4x02. 00.19.00. Este plano no se produce desde el punto de vista de Sherlock Holmes por lo que no vemos lo que está dibujando.*

Un ejemplo muy interesante del mundo interior del personaje está ligado a capacidad de deducción. En otras de las escenas, Sherlock Holmes está explicando a otro personaje por qué sabe que su cocina es pequeña. Aquí entran en juego por una parte la focalización interna y la ocularización interna secundaria y por otra parte la focalización y ocularización externas. Los dos personajes participes en la trama están situados en medio de una calle, nuestro protagonista comienza a explicar a la chica su deducción mientras que con el dedo dibuja en el aire imaginariamente. Mientras que Sherlock Holmes ve el dibujo que está haciendo produciéndose así una focalización y ocularización internas (figura 10), la chica no ve absolutamente ningún dibujo de los que está haciendo Sherlock Holmes (figura 11).

Este tratamiento del mundo interior de los personajes consigue que el espectador juegue a dos bandas llegándole así información desde dos puntos de vista distintos, el espectador puede identificarse con ambos personajes de la trama, eligiendo así el bando que prefiera. Con los efectos digitales visuales y sonoros se

consigue mostrar en la narración un suceso que sin la postproducción no sería posible de otro modo, una vez más, el realce y la diferenciación son participes en la serie gracias a la edición.

### 2.2.1.2. Mundo interior a través de los símbolos



Figura 12. Fotograma 3x01. 00.28.25. Watson está intentando dormir y la cámara comienza a girar.



Figura 13. Fotograma 3x01. 00.29.01. La cámara sigue girando acercándose al personaje.

La interioridad del personaje también se muestra a través de los símbolos, en este caso tanto la focalización como la ocularización es externa. Martín (2005) exponía que un símbolo implícito en la imagen tiene su propia función en la acción y es lo que ocurre en el siguiente ejemplo. Lo vemos cuando John Watson se entera de que Sherlock está vivo. Este suceso no sienta demasiado bien al exmilitar ya que su mejor amigo le ha ocultado que sobrevivió. En la figura 12 Watson se encuentra en la cama intentando dormir.

La escena de Watson comienza con un plano cenital en el que la luz, el enfoque y el encuadre dirigen la mirada hacia el doctor. La cámara comienza a girar hacia la izquierda en un eje imaginario trazado en Watson y comienza a acercarse a él. Es un movimiento con una connotación narrativa, Martín (2005:176) expresa que una de las funciones de los movimientos de cámara es “la expresión de la tensión mental de un personaje”. En este caso se muestra el mundo interior del personaje, que no puede dormir porque le está dando vueltas a la cabeza con la idea de que su amigo está vivo, el zoom in, nos muestra el acercamiento hacia la mente del protagonista. Es un movimiento de cámara lenta en el que al espectador le da tiempo a advertir este mensaje narrativo con una carga emotiva notable.

### 2.2.1.3. Mundo interior a través del palacio mental

En la serie, hay momentos en los que Sherlock Holmes se encuentra absorto en su mente buscando información que tiene almacenada en su cerebro a este acto se refieren como entrar en su *palacio mental*. Hay veces que esta técnica se realiza de una forma más profunda, que veremos más adelante en las tramas mentales, y otras veces que se realiza a través de la estética del *palacio mental* en la que nuestro protagonista permanece en la escena real y la escena mental es la que aparece en ella. No es el único personaje que utiliza esta técnica pues, en el capítulo, tres de la tercera temporada otro personaje también hace uso de su *palacio mental*.



Figura 14. Fotograma 2x02. 01.10.40. En este caso, el recurso de postproducción más utilizado es el rótulo. En esta imagen se encuentran distribuidos de esta forma porque Sherlock los ha situado ahí con las manos.

Cuando el protagonista accede a su *palacio mental* se hace uso de varios recursos narrativos de postproducción, así, se muestra con total claridad al público qué acción está realizando el personaje exaltándola de esta forma. Se utilizan efectos de sonido que concuerdan con el movimiento del personaje y el movimiento de las tipografías e imágenes y además se utiliza

una música que genera continuidad en la escena. Aparecen rótulos que nos enseñan en qué está pensando Sherlock Holmes puesto que está totalmente en silencio, estos se mueven determinados por el movimiento de las manos de nuestro protagonista.

Esta acción enaltece al personaje exponiéndolo como un ser especial con unas características innatas para la deducción como ocurre con la capacidad de deducción que veremos más adelante. El espectador se queda maravillado con la forma que tiene el personaje buscar en su mente los datos que le son necesarios. Esta técnica ve incrementada su importancia gracias a la postproducción que enfatiza la acción elevándola a su máximo exponente.

En la serie de *Elementary* también se hace uso del *palacio mental* aunque en ella se denomina *Método de Loci*, se utiliza por primera vez en el capítulo ocho de la primera temporada. Sherlock Holmes explica a Joan Watson mediante el diálogo en qué consiste el *Método de Loci* así sabe el espectador porqué el personaje está frente a varios televisores, está intentando recordar algo que vio hace unas semanas. A través de un monólogo en voz alta, Sherlock Holmes recuerda qué vio

en una de las televisiones. En este caso, en ningún momento se hace uso de los recursos narrativos de postproducción así que, aunque esta es una técnica muy atractiva, en este caso queda relegada a una escena común con el objetivo de que la trama pueda fluir. En la escena anterior de la serie de Sherlock, John Watson también explica a una científica en qué consiste el *palacio mental* pero a continuación, con los recursos narrativos de postproducción, se engrandece esta técnica de la forma que se merece.

### 2.2.2. Tramas mentales

Las tramas mentales se producen a través una especie de monólogos alterados por parte de Sherlock Holmes que es el único personaje que utiliza este recurso narrativo. Para García (1993:208) un monólogo es “el resultado de la presencia expresa y omnicomprendida de la primera persona en el discurso. Es un subgénero de la narración subjetiva”. En este sentido, la definición concuerda con la trama mental, pero en la serie el resto del elenco entra en juego, a veces es Sherlock Holmes el que se dirige a otros personajes que se encuentran en su mente (por lo general personajes participes en la serie, con papeles más o menos relevantes) y estos simplemente contestan a sus preguntas; y otras veces son los personajes los que dialogan con Sherlock. En la definición de García se habla de la subjetividad, estas tramas mentales son totalmente subjetivas puesto que ocurren en la mente de Sherlock Holmes. El protagonista se ayuda de ellas para resolver algún conflicto complicado que no puede solucionar con la deducción, a veces, consiste en entrar a su *palacio mental* pero ampliado a su mayor exponente, tanto por la duración de estas tramas como por la participación de personajes y otras consiste en recrear mentalmente un suceso real. Las tramas mentales tienen una estrecha relación con las alucinaciones puesto que el protagonista está encandilado por resolver un suceso cuando este es demasiado complejo. Podríamos definir las alucinaciones como “una obsesión mental debida a un estado físico o psíquico anormal” (Martín, 2005:205), con el tratamiento que se hace de la postproducción las tramas mentales rozan la alucinación puesto que el protagonista las toma como reales.

En las tramas mentales se produce una focalización interna con una ocularización interna secundaria. Aunque la cámara no ve a través de los ojos del personaje, el espectador sabe que se trata de una ocularización interna secundaria

porque estamos viendo los pensamientos de Sherlock Holmes a través de una cámara subjetiva. Dependiendo de la trama que se trate se utilizan efectos especiales de postproducción para enfatizar el significado de la misma, cuando no, el juego de la trama mental se hace a través del montaje. A continuación, vamos a analizar varios de los ejemplos de tramas mentales:

En esta trama mental Sherlock Holmes está intentado buscar respuesta a un problema, para ello, se ha reunido en una sala con varias mujeres con la intención de encontrar un vínculo entre ellas. Cuando empieza la escena vemos a nuestro protagonista entrar en la sala, rodeado de mujeres, comienza a descartar a algunas de ellas, las descartadas se quedan sentadas y las elegidas de pie. A continuación, se cambia de plano y vemos a las mujeres elegidas enfrente de Sherlock Holmes y las descartadas han desaparecido. Comienza a interrogar a las chicas haciéndoles preguntas sobre una persona en concreto con la que todas han mantenido alguna especie de relación, de repente se escucha la voz de John Watson y se ve un plano del mismo, al instante, Sherlock se encuentra frente a varios ordenadores y el personaje vuelve a la realidad. Al comienzo de producirse esta secuencia no sabemos que nos encontramos dentro de la mente del personaje por lo que creemos que la acción es real, cuando Watson habla y volvemos a la realidad nos damos cuenta de que la acción se estaba produciendo en la mente del protagonista, la narración juega con el espectador, que en todo momento ha vivido esa escena como real.



*Figura 15. Fotograma Sherlock 3x02. 00.59.10. Watson se incluye en la trama mental de Sherlock.*



*Figura 16. Fotograma Sherlock 3x02. 00.59.10. Sherlock vuelve a la realidad.*

En esta escena un personaje invade la mente del protagonista provocando una ruptura en la trama ficticia, se transmite a través de la inclusión de Watson en los planos que pertenecen a trama mental de Sherlock Holmes. Si observamos la figura 15 y la figura 16 se ve que la posición de los personajes y el plano son exactamente iguales en la trama mental que en la real, así el espectador se da

cuenta de que ha sido participe de una experiencia ficticia promovida por la mente de Sherlock Holmes y vivida a través de los ojos del mismo aunque no se haya producido la ocularización interna primaria.



Figura 17. Fotograma Sherlock 3x02. 00.58.32  
Sherlock se encuentra con las mujeres elegidas.



Figura 18. Fotograma Sherlock 3x02. 00.59.12  
Sherlock se encuentra ante los ordenadores.

La figura 17 y la 18 también aportan relevancia a la escena, Sherlock Holmes podría estar hablando con estas mujeres solo con un ordenador pero tiene varios ordenadores conectados para hablar individualmente con cada una de ellas. Si nos fijamos, los ordenadores están dispuestos sobre la mesa de una forma similar a la que están las chicas en la habitación de la trama mental de Sherlock.

En las cuatro figuras advertimos una estrecha relación entre la escena real y la trama mental. Gracias a ello, el espectador se identifica con nuestro protagonista, incluyéndose junto con Sherlock Holmes en la investigación. Después de la ruptura con la mente, el protagonista continúa preguntado a las chicas y volvemos a la trama mental, en estos momentos se van alternando escenas de la trama mental y de la trama real, incluso Watson cuando habla se hace partícipe de la trama mental y vemos como se incluye al personaje en ella. La trama ficticia finaliza cuando las chicas se van de la conversación en la trama real y también tienen la intención de irse de la sala en la trama mental.

En esta escena el juego de la postproducción se hace a través de los planos y de la inclusión del sonido, alternando planos de cada escena e incluyendo diálogos en escenas que no corresponden. No se utilizan efectos especiales ni un juego más profundo con la postproducción para así engañar al espectador, en la siguiente trama mental vamos a mostrar cómo en otras tramas sí que se hace bastante uso de la postproducción en todos los sentidos.



Figura 19. Fotograma Sherlock 3x03. 00.34.48. Molly se encuentra en la escena real aunque estamos siendo partícipes de la trama mental.



Figura 20. Fotograma Sherlock 3x03. 00.37.12. Mycroft está ayudando a Sherlock dentro de la trama mental.

En esta secuencia a Sherlock Holmes le han disparado. Para intentar sobrevivir accede a su *palacio mental* a través de una trama mental, en este momento el espectador se da cuenta del porqué del nombre de la técnica de memoria, lo denomina así porque el propio protagonista lo visualiza como un edificio que contiene salas e incluso unas escaleras de llevan a las diferentes plantas de su palacio. En esta secuencia aparecen personajes que pueden ayudar al personaje a sobrevivir. Cuando Sherlock Holmes está cayendo después de recibir el disparo la secuencia se congela, se escucha una alarma y vemos a nuestro personaje

bajando unas escaleras, la escena cambia estéticamente: los planos rozan la sobreexposición y los colores de la secuencia se vuelven fríos cuando se trata de la trama mental. En este momento aparece Molly dentro de la secuencia real y explica a Sherlock Holmes lo que va a suceder tras el disparo, cambiamos el plano y entramos en la trama ficticia.

Comienzan a alternarse escenas reales y escenas ficticias durante aproximadamente seis minutos en los que los personajes de la serie intentan ayudar a nuestro protagonista a sobrevivir. En este tiempo se utiliza la postproducción para transmitir el estado de Sherlock Holmes, como se ha descrito, los tonos de los planos van cambiando según la trama en la que nos encontramos y según los sentimientos que experimenta el protagonista. Según Block (2008) cuando en dos imágenes hay un contraste de tono y se montan juntas se crea un pulso rítmico muy potente dada su diferencia y justo este pulso es generado cuando aparecen los distintos planos de las dos tramas pues se diferencian notablemente en color y tonalidad. También, teniendo en cuenta el estado en el que se encuentre el personaje se incluyen desenfocsos en los planos y efectos de sonido. Fernández y Martínez (1999) nos explican que los efectos de sonido tienen valor expresivo y en este momento se utilizan como tal. Los objetivos de gran angular también son utilizados para

deformar las caras de los personajes, elección que nos transmite de qué forma está afectando ese personaje en cuadro al protagonista. Englobando todo el trabajo encontramos la música que es el hilo conductor de ambas tramas narrativas, como diría Reisz (1986:298) “gracias a una banda de sonido continuada, se pueden integrar una serie de imágenes aisladas formando una continuidad”.

En esta trama mental también es participe el mundo interior del personaje puesto que se mezclan escenas del pasado en forma de flashback, vemos a Sherlock Holmes transformado en un niño, percibimos los traumas que tiene el personaje desde pequeño hasta la actualidad y reparamos en cómo le ha trastornado la situación presente en la que ha recibido un disparo. El tema de la muerte es tratado pues, de forma subjetiva. Este tratamiento de un suceso clave como es la muerte para cualquier personaje no se suele mostrar desde un punto de vista subjetivo, pero en realidad este es el punto de vista más acertado y el que más transmite al espectador, gracias a la postproducción que consigue expresar todo el jugo de la secuencia de forma totalmente acertada.

Si hablamos de tramas mentales no podemos dejar de nombrar el capítulo especial de “La novia abominable” en el que la mayoría del capítulo transcurre en el *palacio mental* de Sherlock. En el último capítulo de la tercera temporada vemos como Sherlock Holmes tras una serie de sucesos se está marchando en un avión, en ese mismo momento aparece Moriarty, personaje que todos creían muerto y llaman a nuestro protagonista para comunicarle que tiene que volver para resolver este caso. El capítulo especial comienza con un rótulo en el que se lee “Alternativamente” y a continuación una fecha retrocediendo en el pasado, en este momento el espectador cree que se trata de un capítulo alternativo que no tiene relación con el acontecimiento ocurrido en el último capítulo de la tercera temporada. No es hasta, aproximadamente, el minuto cincuenta y seis, cuando aparece el personaje de Moriarty y comienzan a dialogar con Sherlock Holmes, que el espectador advierte que, en todo el capítulo, nuestro protagonista ha estado en su *palacio mental* intentando solucionar el problema del final de la tercera temporada. A partir de este momento se intercalan secuencias de la trama real de Sherlock Holmes y el resto de personajes en el avión y secuencias de la trama mental, también se explica en este capítulo un poco más acerca de la técnica del palacio mental.

Las tramas mentales son transcendentales en la relación que se tiene con el espectador, gracias a la forma de tratarlas el espectador las asume como verosímiles y empatiza con la situación de nuestro protagonista hasta el punto de sentir todas las emociones que está experimentando el personaje y de adentrarse junto a Sherlock Holmes en el problema e intentar resolverlo a la vez que él.

### 2.2.3. Capacidad de deducción y observación

El personaje creado por Doyle es confeccionado con una habilidad de deducción y observación excelentes e inmediatas. Cuando se sitúa frente a una persona, caso o situación, rápidamente extrae información y conclusiones sobre ellas, asombrando así a todo personaje que se encuentra a su alrededor.

En Sherlock, como es obvio, el personaje principal también posee estas dos habilidades, que se transmiten a través de la focalización interna y la ocularización interna primaria. Cuando Sherlock Holmes está deduciendo u observando automáticamente pasamos a tener un punto de vista subjetivo desde el personaje principal, y la cámara así lo demuestra, puesto que la imagen que ve el espectador corresponde con la que vería el personaje, vemos a través de los ojos de Sherlock Holmes. Con los movimientos de cámara que se producen también se nos enseña cómo Sherlock percibe esas pistas que va encontrando, mostrándose así una clara focalización interna.

Cuando se produce la deducción o la observación nos percatamos al instante, mediante el diálogo del personaje, el tiro y movimiento de cámara<sup>2</sup> y los efectos de postproducción sabemos que Sherlock Holmes está deduciendo u observando. Se produce entonces un momento de espectacularidad, gracias a la postproducción, que engrandece al personaje. Podríamos decir que se crea un recurso que es trascendental e identificativo tanto en la serie como fuera de ella.

En ninguna serie basada en el personaje de Doyle se muestra el arte de la deducción y la observación del modo en que se trata en Sherlock. En Elementary se utiliza la ocularización interna primaria o secundaria cuando Sherlock Holmes está buscando o ha encontrado pruebas, pero de manera sutil. La cámara encuadra una

---

<sup>2</sup> Recordemos la relación entre el movimiento de cámara y la tensión mental del personaje. Para Sherlock, la sensación de observar o deducir genera una tensión y un sentimiento relevante en su mundo interior.

pista que Sherlock Holmes ha encontrado pero no se produce ninguna edición en el plano, por lo que, si el espectador quiere encontrar el punto de vista de Sherlock Holmes, debe mantenerse muy atento a la narración y, mediante el diálogo debe intentar adivinar si se trata del plano subjetivo que pertenece al personaje principal. La focalización interna tampoco queda clara puesto que no se produce ninguna alteración de la imagen ni de la narración y la ocularización interna no es del todo evidente.

Un punto a tener en cuenta de este recurso es que solo se utiliza para el personaje de Sherlock Holmes. En varios capítulos de la serie, otro de los personajes deduce u observa sin que aparezca el recurso. Un claro ejemplo está en el capítulo tres de la primera temporada, sobre el minuto veinte, Sherlock Holmes pide a John Watson que observe una zapatilla para buscar pistas y cuando éste lo hace, en ningún momento se produce el recurso.

No hay ningún momento en el que no se haga uso del recurso, siempre se utiliza. Incluso cuando Sherlock Holmes se encuentra en un estado de embriaguez, éste también aparece aunque modificado para enfatizar aún más la situación del personaje.

El último punto a tratar es su estilo. Este recurso siempre utiliza las mismas pautas y técnicas de postproducción: efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque y rótulos. En el montaje hay veces en los que se produce una sucesión de planos del recurso mientras que hay otras veces aparecen planos del recurso intercalados con planos de Sherlock.

La repetición del recurso, la elección de utilizarlo solo en el personaje principal y el estilo propio consiguen crear una pauta de identificación y diferenciación de Sherlock Holmes frente al resto de personajes, lo convierte en "especial". A continuación, se van a exponer varios ejemplos de la capacidad de deducción y observación. Estos son ejemplos han sido elegidos porque muestran claramente la intencionalidad de los creadores de la serie a la hora de desarrollar el recurso, quieren mostrar la información al espectador desde el punto de vista del personaje principal.

### 2.2.3.1. Capacidad de observación

En la técnica de observación se utilizan planos detalle del objeto o persona a la que está mirando Sherlock Holmes en busca de pistas. Los planos según la situación pueden ser de corta duración o de larga duración, cuando son de corta duración suelen venir acompañados de un desenfoque en la transición y un movimiento de cámara rápido, cuando son de una duración más larga el desenfoque no se utiliza o es casi imperceptible. Los efectos de sonido siempre son utilizados, en algunos casos son creados para aumentar el sonido real, en otros simulan el ojo del protagonista que se mueve a gran velocidad y por otro lado también se utilizan para intensificar el significado de alguna pista y avisar al espectador.

Este recurso siempre se utiliza encadenando varios planos de este modo, todos ellos giran alrededor del objeto o persona a la que está mirando Sherlock Holmes. El plano comienza con la cámara en movimiento hasta que se centra en la pista que ha encontrado, entonces el movimiento se pausa y por unos instantes la cámara se queda fija en la pista, después pasamos al siguiente plano. Si la habilidad de observación no se produce del modo anterior, se crea a través de una sucesión de planos del mismo objeto o persona desde distintos encuadres.

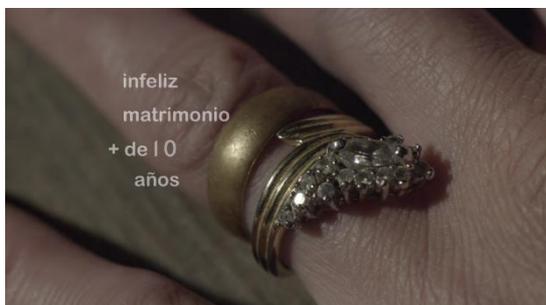


Figura 21. Fotograma Sherlock 1x01. 00.25.25



Figura 22. Fotograma Sherlock 1x01. 00.25.30

En esta habilidad el tratamiento del color suele ser el mismo que el de los planos que no se incluyen en este recurso. En algunos momentos, cuando Sherlock Holmes observa y está callado aparecen rótulos con las palabras clave que le suscita el ver el objeto o persona. En la figura 21, aparece el rótulo en pantalla puesto que nuestro protagonista estaba observando en silencio a una fallecida en busca de pistas. Como podemos ver el tratamiento del color es el mismo que tenía el plano posterior cuando Sherlock Holmes no había comenzado a observar a la difunta.



Figura 1. Fotograma Sherlock 1x01. 00.25.00

Algunas veces, debido a la estética que le quieren dar al recurso, se suele utilizar el efecto de la figura 23, para la observación o la deducción, este tratamiento de la imagen nos da la sensación de movimiento y ritmo en la búsqueda de pistas recordándonos al ojo humano.

### 2.2.3.2. Capacidad de deducción

En el proceso de deducción se juega con los planos detalle del objeto o la persona a la que está analizando Sherlock Holmes con movimientos de cámara rápida, un montaje a través de planos de corta duración, transiciones producidas por desenfoque e inclusión efectos de sonido que acompañan al movimiento de la cámara, la duración y la transición entre planos. Para crear este recurso se produce una sucesión de varios planos utilizando los parámetros anteriormente descritos. El modo en el que se desarrolla el recurso es igual al de la observación, se comienza con la cámara en movimiento, se centra en la pista pausando el plano y quedándose fijo en la pista y pasamos al siguiente plano o si no se produce una secuencia de planos del mismo objeto o persona desde distintos encuadres.



Figura 24. Fotograma Sherlock 2x03. 00.13.20



Figura 25. Fotograma Sherlock 2x03. 00.13.25

Cuando Sherlock Holmes deduce por lo general está hablando y no aparecen rótulos a menos que se trate de una pista importante. En las figuras 24 y 25, observamos el tratamiento del color, cuando el personaje principal deduce los planos tienen un matiz más cálido. Este cambio tonal se produce para generar contraste entre el suceso real y la deducción que pertenece al mundo interior del

personaje, es utilizado para informar al espectador de que el protagonista está deduciendo.

La combinación de planos de edición, con encuadres en planos próximos de corta duración, con acción y movimientos rápidos de cámara, puede crear un ritmo externo trepidante del que quizá carezca cada uno de los planos tomados de forma aislada (Fernández y Martínez, 1999:60).

La afirmación anterior define el recurso utilizado para mostrar las habilidades de Sherlock Holmes, gracias a esta técnica de postproducción la observación y deducción resultan fascinantes. Ambas técnicas simulan el ojo del protagonista. Los movimientos de cámara se producen a través de una ocularización interna primaria en la que la cámara imita el recorrido del ojo y el espectador cree que está viendo las pistas a través del ojo de Sherlock Holmes. El desenfoque y los planos cortos se deben a la velocidad con la que el protagonista mira al objeto o la persona, estos planos se intensifican con los efectos de sonido que generan aún más velocidad.

En relación a la pausa que se produce cuando estamos en el plano detalle esta se debe a que cuando los cortes nos llevan a imágenes nuevas hay que dejar el plano en la pantalla durante un tiempo para que el espectador tenga tiempo suficiente de asimilar la información (Reisz y Millar, 2003). Gracias al proceso de asimilación, el espectador también puede sacar sus propias conclusiones de las pistas que está encontrando Sherlock Holmes, siendo así participe la narración y creando un vínculo entre protagonista y espectador.

En definitiva con este recurso de postproducción se nos muestra cómo el protagonista agudiza los sentidos en busca de pistas, mostrándonos su mundo interior y consiguiendo que el espectador tome como real la escena que está viendo en pantalla, creyendo así que realmente el protagonista tienen un don innato para la observación y la deducción. En otras series y películas de Sherlock, en las que no se hace ningún tratamiento específico de la deducción y la observación, la facultad más característica de Sherlock queda en un segundo plano quitándole toda la relevancia que debería tener.

#### 2.2.4. Estados alterados

Uno de los “procedimientos subjetivos” (Martín, 2005: 198) más claro para el espectador es el que se produce en los estados alterados. Con estados alterados

nos referimos al estado que sufre el personaje cuando ha consumido algún tipo de sustancia que perturba su estado físico y psicológico normal, en Sherlock la mayoría de veces son drogas o alcohol. Para mostrar al espectador que el personaje se encuentra bajo el estado de algún tipo de estupefaciente, tanto la focalización como la ocularización son siempre internas, a veces, la ocularización es interna primaria y otras secundarias. En estos casos, siempre se utilizan varios recursos narrativos de postproducción (recordemos los nombrados por Martín, 2005). Vamos a proceder a analizar dos ejemplos en los que la intencionalidad de la serie en cuanto a manifestar este estado queda claramente reflejada, es indudable que los actores deben actuar en concordancia a su estado y que el espectador mediante la actuación ya sabe la situación en la que se encuentran los mismos pero, mediante los recursos narrativos de postproducción se acentúa ese estado y se genera un punto de unión entre el estado alterado y los recursos narrativos de postproducción que se suelen utilizar, como la capacidad deductiva y de observación o el mundo interior del personaje.

El primer ejemplo nos sitúa en la despedida de soltero de John Watson. A lo largo de la noche tanto el médico como Sherlock Holmes entran en un estado de embriaguez. Cuando se encuentran en casa una cliente solicita sus servicios y tienen que salir a investigar el caso de la susodicha. En esta secuencia entra en acción la capacidad deductiva y la borrachera de Sherlock Holmes por lo que no consigue que su habilidad trabaje en perfectas condiciones. Como se produce una alteración de situaciones a las que el espectador está acostumbrado la acentuación



Figura 26. Fotograma 3x02. 00.52.00

del estado de los personajes es aún mayor. Para demostrar al espectador este estado la serie utiliza varios recursos narrativos de postproducción, el más evidente es el de la alteración de los rótulos (figura 26): el tamaño de los mismos se ve alterado, en algunos momentos son más grandes y en otros

más pequeños; la tipografía está borrosa ligada al estado en el que se encuentra el protagonista en el que su visión es imperfecta; se nos muestra los signos de interrogación en las palabras indicándonos que Sherlock Holmes tiene dudas ante lo que está viendo. La imagen también está borrosa, como ocurre con los rótulos. La música incrementa el aire cómico e increíble de la situación ya que nunca se había visto a nuestros protagonistas ebrios. En este caso, como se trata de la

capacidad deductiva de Sherlock Holmes, aunque trastornada, se produce una focalización interna y una ocularización interna primaria.



*Figura 2. Fotograma 3x02. 00.52.40. Mientras que uno de los personajes está enfocado, los otros están muy desenfocados acorde a la situación en la que se encuentran los personajes.*

En esta secuencia también se produce la focalización interna con ocularización interna secundaria, esta viene representada a través de planos en los que se ven personajes desenfocados y objetos borrosos simulando la embriaguez de ambos personajes.

Uno de los ejemplos más impactantes de la alteración por estupefacientes se produce en el capítulo dos de la cuarta temporada. La secuencia dura sobre cuatro minutos, una duración bastante extensa si nos basamos en el hecho de que toda gira alrededor del protagonista y se basa en la postproducción. En esta secuencia se mezclan varios aspectos relevantes: el mundo interior del personaje (ha sufrido varios sucesos trágicos hace escaso tiempo y no le han dejado con buen estado de ánimo), la alteración por la toma de sustancias e intentar resolver un caso.



*Figura 3. Fotograma 4x02. 00.23.57.*

La secuencia comienza con Sherlock Holmes frente a un lago, está manteniendo una conversación con otro personaje sobre la muerte, suceso que le ha dejado traumatizado anteriormente, y de repente vemos como el suelo bajo el que se sostenía Sherlock Holmes ha desaparecido

(figura 28) en este momento se utilizan los efectos especiales para mostrar cómo el suelo ha desaparecido, este acto muestra al espectador como a nuestro protagonista le cuesta mantenerse en pie tras los sucesos ocurridos. A continuación, en un plano que dura apenas varios fotogramas, vemos una inyección que contiene algún tipo de sustancia, este plano es muy corto, tan corto que si no prestamos bastante atención nuestro cerebro no lo procesará. Si nos damos cuenta de su existencia, podemos saber qué le está ocurriendo realmente a Sherlock Holmes pero si no, el espectador vive toda la secuencia con suspense intentando adivinar si

se trata de una trama mental o un estado alterado. En ambos casos, el espectador estaría en lo correcto pues, se trata, como hemos dicho anteriormente, de una trama mental, con mundo interior alterada por los estupefacientes. Desde el momento en que Sherlock Holmes se da cuenta de que el personaje con el que estaba dialogando no se encuentra a su lado comienzan a escucharse diálogos provenientes de varios personajes con reverberación, algunos pertenecen al mundo interior del personaje mientras que otros tienen relación con el caso que quiere resolver, estos diálogos a veces acompañan a flashback relacionados con nuestro protagonista. Se hace uso de la deformación de la imagen ya sea por la utilización de objetivos gran angular o por la edición en postproducción, también se utiliza el desenfoque creado a través de la edición. En uno de los instantes de la secuencia se produce un choque de realidad, el personaje rompe con su mundo interior y aparece en una escena real, se encuentra en medio de una calle desorientado y se vuelve a hacer uso de los recursos narrativos de postproducción para seguir mostrando el estado alterado de Sherlock Holmes.



*Figura 4. Fotograma 4x02. 00.26.10. El nuevo escenario cae tras Sherlock Holmes.*

Cuando se produce la ruptura entre el mundo real y el imaginario, nuestro protagonista se da cuenta de que todo lo que estaba viviendo era irreal y para volver a la realidad aparece un efecto de postproducción muy original en el que la habitación en la que se encuentra Sherlock Holmes

entra a través de una especie de cortina que se coloca desde arriba hacia abajo en el fondo del plano. El protagonista ahora se encuentra en la sala de estar de su casa, las caras de los personajes siguen estando deformadas y el personaje que se encuentra con él le dice que “se ha pasado mazo”, en ese momento se incluye la cámara rápida para subrayar el choque de realidad que está sufriendo Sherlock Holmes.



Figura 5. Fotograma 4x02. 00.26.44. El protagonista comienza a andar por las paredes.

Posteriormente, comenzamos a ver los efectos de los estupefacientes en la mente de Sherlock Holmes, este comienza a andar por las paredes, sufriendo algún tipo de alucinación mientras que está intentando resolver el caso que tiene entre manos. Cuando nuestro protagonista y el otro personaje

hablan no se produce la reverberación en la voz, esta se suele producir en los flashback. La música acompaña a los acontecimientos en los momentos más impactantes sirviendo como hilo conductor y enfatizando la situación.

La secuencia llama mucho la atención al público, además de por la espectacularidad de la misma por la cantidad de horas de trabajo que han dedicado a su desarrollo, numerosos recursos narrativos de postproducción son utilizados para mostrar el estado en el que se encuentra el personaje y consiguen transmitirlo a la perfección. El público repara en que Sherlock Holmes no está pasando por un buen momento personal y todo se refleja en cada recurso que se lleva a cabo: la eliminación del suelo, los flashback, la reverberación en las voces, los desenfocsos, etc. todos consiguen crear un estado de ánimo global desde la focalización interna y la ocularización interna secundaria, que desde el punto de vista subjetivo combina a la perfección con la idea que se quiere expresar.

#### 2.2.5. Espectacularidad

La espectacularidad no se puede catalogar solo dentro del tratamiento del personaje es un concepto más complejo porque engloba varios factores, no solo expresa el mundo interior del personaje. La espectacularidad que se produce en algunas escenas es creada con varios objetivos: representar el mundo interior del personaje en algunas de ellas, generar impacto en el espectador dada la complejidad e innovación en otras y marcar un punto de diferencia frente a otras producciones del mismo género o de otro distinto. Esto no quiere decir que el resto de representaciones del mundo interior explicadas anteriormente no tengan los mismos objetivos, quiere decir que es en este momento donde se produce su mayor apogeo. El último ejemplo citado en la categoría de estados alterados también podría incluirse dada su complejidad.

Cuando se hace uso de este elemento se utilizan multitudinarios recursos narrativos de postproducción, además también entra en juego el modo de narrar el acontecimiento, el espectador está familiarizado con que este tipo de aspectos estén marcados por unas pautas habituales en las series actuales en las que los recursos narrativos se plasman del mismo modo. Para comprender el concepto que estamos tratando vamos a centrar la espectacularidad en dos de los momentos más representativos de este método narrativo.

#### 2.2.5.1. *Espectacularidad en los flashback*

La analogía, tiempo de la película/tiempo de la acción, es una de las más arraigadas convenciones del cine. Gracias a ella, se ha incluido con enorme presteza en sus narraciones unos saltos temporales, y unas vueltas atrás que constituyen una característica de la narración cinematográfica clásica.

Así define, dentro del montaje narrativo, Amiel (2005:43) los saltos temporales. Estos recursos ya no pertenecen solo a la cinematográfica clásica sino que son un recurso muy utilizado dentro las producciones audiovisuales actuales. Dentro de los saltos temporales encontramos el flashback definido por Gutiérrez (2006) como un salto hacia atrás en el tiempo utilizado en películas de tema psicológico, como es el caso de Sherlock. Los flashback se pueden dividir en externos, mixtos e internos (Canet y Prósper, 2009), en la serie los flashback utilizados son externos, aquellos que empiezan y acaban fuera del presente narrativo.

Por lo general al espectador se le informa previamente mediante algún tipo de recurso narrativo de postproducción de que va a presenciar un salto en el tiempo, englobando los métodos para ello que incluyen varios autores encontramos los siguientes:

- Canet y Prósper (2009:277): Movimientos de cámara, encadenados, desenfoque, uso del blanco y negro o cambio en la tonalidad del color, detener la imagen visual, similitud gráfica, sonido no diegético y cabalgar el sonido o la imagen.
- García (1993:394): Referencia textual explícita, anacronía en el vestuario, calendario con diferente fecha, travelling hacia adelante, fundidos-encadenados, detención de la acción, alteración del color, etc.

Varios de estos recursos narrativos de postproducción son utilizados y se verán reflejados en los ejemplos que mostraremos a continuación pero ahora vamos a centrarnos en la división que hacen Canet y Prósper (2009) del modo en el que se pueden representar los flashback. Los autores nos explican que se puede desarrollar el flashback tanto de forma sucesiva (exponiendo planos del pasado) como de forma simultánea (mostrando al mismo tiempo el pasado y el presente) y esta última manera es la que utiliza en Sherlock cuando nos referimos a espectacularidad, tanto mostrando aspectos presentes en el flashback como al contrario. Para representar de forma simultánea el flashback Canet y Prósper (2009) nos explican que hay dos métodos: mostrar la pantalla partida o mostrar las distintas temporalidades en un mismo plano como ocurre en nuestra serie.

En la actualidad, la mayoría de series de televisión representan los flashback de forma sucesiva a través de encadenados-fundidos, cambios en la tonalidad del color, sonidos no diegéticos, cabalgando sonido o imagen, con anacronías en el vestuario, calendarios o fechas mediante rótulos y referencias textuales explícitas. Como en el caso de Elementary que suele cambiar la tonalidad de sus planos. Sherlock utiliza todos estos recursos, añadiendo el resto de los especificados anteriormente además de ampliarlos con otros que mostraremos a continuación.

El público de hoy en día está acostumbrado a percibir los flashback como un recurso narrativo que se utiliza para ampliar la información del presente, si bien este método puede resultar atractivo al espectador porque va a conocer nuevos datos sobre un hecho, el espectador no espera nada en cuanto al tratamiento del flashback. Conoce de antemano con qué sistema se va a tratar este recurso y no le es atractivo en cuanto a su creación, para él, solo es un procedimiento a través del cual se conoce un suceso. Pero en Sherlock este recurso es distinto, el flashback no es solo un elemento que nos ayuda a conocer un hecho, también es un recurso que genera atractivo ante los ojos del espectador por la utilización de los recursos narrativos de postproducción, gracias a ello, la serie marca un punto de diferencia ante otras series. Con esto no queremos decir que todos los flashback que aparecen en la serie utilicen esta técnica porque se volvería monótona y no tendría ese aura especial, sino que, hay momentos en la serie en que, ya sea por el momento narrativo o por la situación de los personajes, se decide utilizar este tratamiento marcando así un antes y un después en la narración.

En los dos ejemplos que vamos a tratar se utiliza el flashback de forma simultánea. El primero tiene lugar en el capítulo tres de la cuarta temporada, en él Sherlock está reviviendo un trauma de su pasado. Al comienzo el flashback es sucesivo, Sherlock entra en una habitación y al pronunciar un diálogo específico se introduce en el flashback con una versión de él mismo de niño, este se produce durante varios segundos en dos planos alternados por la escena del presente, la tonalidad del plano es alterada y la velocidad del mismo disminuye. Sherlock Holmes comienza a mantener una conversación con un personaje del presente que le cuenta un hecho revelador, entonces el flashback aparece de nuevo, se origina un encabalgamiento sonoro mediante la música mientras que el personaje del presente continúa hablando. Comienza un parpadeo en la escena pasada justo cuando Sherlock descubre qué ocurrió realmente en el pasado y en la música se produce una subida de intensidad con la que el sentimiento y expectación del espectador aumenta. Volvemos por un segundo a la escena presente y a través del encabalgamiento de la voz pasamos al flashback. Por unos momentos se producen cambios de la escena presente y la pasada de este modo. Hay un momento muy interesante en el que el personaje de Sherlock Holmes de adulto y de niño convergen en una sola localización, ambos están frente al objetivo en un plano medio, se escucha la música y el espectador ve cómo los sentimientos de los dos salen afloran mientras que se muestran otros flashback que no corresponden al que estaba teniendo lugar. En este momento se produce la simultaneidad entre el tiempo presente y el pasado, Sherlock Holmes aparece en la escena pasada con el mismo vestuario que tiene en la actualidad, mirando a la chica que aparece en escena a



*Figura 6. Fotograma 4x03. 01.18.14. El protagonista mira a los ojos al personaje del pasado.*

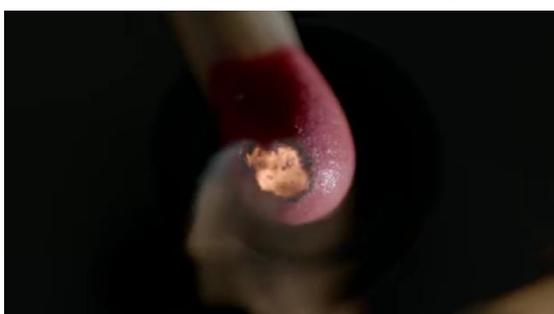
los ojos mientras que ella dialoga con él, se produce así un vínculo entre el personaje pasado y el personaje del presente que rompe las leyes temporales. En todo momento se produce la cámara lenta y el cambio de la tonalidad de los planos.

No es la primera vez en la serie que un personaje se incluye en una acción pasada pero dada las circunstancias de la escena, esta es una de las más impactantes para espectador por la trama y la mezcla de recursos narrativos de postproducción, por ello se ha elegido este ejemplo. Se produce en ella una intensidad dramática acentuada por el tratamiento

del flashback que muestra el mundo interior del personaje. El juego que se crea alternando la escena del presente con la escena del pasado mientras que se da a conocer un hecho importante pone al espectador en la piel del protagonista. Incluso en el momento en que el Sherlock Holmes del pasado y el del presente confluyen el espectador empatiza con el personaje y llega a sentir las mismas emociones que él. La forma en la que es tratada la escena consigue que el público viva el suceso como si de uno propio se tratase. No hay que olvidar que la música exalta el significado de la escena como también lo hace la cámara lenta con la que se ralentiza el tiempo, esta tiene similitud con el estado mental en el que se encuentra el protagonista, está paralizado ante el conocimiento de tal hecho.

El segundo ejemplo nos lleva al capítulo especial de *La novia abominable*, este está situado en el siglo XIX por lo que se produce uno de los efectos de postproducción más significativos en el contexto pasado sin molestar ni extraer de la época pasada al espectador. Si nos basamos en esta apreciación, otras series basadas en Sherlock contextualizadas en la época originaria de los relatos de Doyle podrían utilizar recursos narrativos de postproducción llamativos pues no influyen en la percepción temporal que el espectador tiene de la serie e incluso ayudan a intensificar y mejorar la narración en la misma.

Este flashback es interesante porque también parte de la simultaneidad, los personajes de la escena presente se incluyen en la escena pasada, pero no solo ellos, también lo hace parte del escenario en el que se encuentran. Lestrade llega al apartamento de Sherlock Holmes para contarle un suceso que le tiene impactado, el flashback comienza en forma de sucesión y hace su aparición mediante una transición entre planos creada por la similitud del plano presente y el pasado encadenándose ambos (figuras 32 y 33) comienza la música que acompañará a la escena pasada. En el transcurso del flashback Sherlock Holmes detiene el diálogo con las palabras “Un momento” y vemos la acción presente, volvemos a la escena



*Figura 32. Fotograma de La novia abominable. 00.11.12. Sherlock enciende una cerilla en la escena presente.*



*Figura 33. Fotograma de La novia abominable. 00.11.14. Vemos el cañón de la pistola situada en el mismo lugar que la cerilla.*

pasada y esta se detiene, los personajes quedan inmóviles mientras que la cámara rodea a uno de ellos y tras el personaje observamos la escena presente, no solo con los personajes si no también con el decorado, volviéndose así el flashback simultáneo, ahora no percibimos ningún tipo de música, solo el efecto sonoro que acompaña al movimiento de la cámara, gracias este efecto de sonido “efectuamos una transición imposible de conseguir visualmente” Fernández y Martínez (1999).



Figura 34. Fotograma de La novia abominable. 00.12.58.



Figura 35. Fotograma de La novia abominable. 00.13.00.



Figura 36. Fotograma de La novia abominable. 00.13.49. Los personajes miran hacia atrás como si la escena pasada se produjese en ese lugar.

La cámara se acerca a Sherlock Holmes y este comienza a hablar mientras que la música vuelve a aparecer. Volvemos a la escena presente para que nuestro protagonista se acerque a la cámara, mientras que se encuadra al personaje de frente vemos el decorado del presente (figura 34), si se encuadra de espaldas vemos el escenario pasado (figura 35). Volvemos al presente y mediante la voz en off de Lestrade el flashback vuelve a ser sucesivo, cuando nos encontramos de nuevo en el presente este personaje mira hacia atrás, justo hacia donde miraba Sherlock Holmes momentos antes como podemos observar en la figura 36 y pasamos a la escena pasada de forma simultánea. Se vuelve a de la técnica anterior para situar el decorado del presente en el pasado (personajes inmóviles, cámara rodeándolos, música en silencio y efecto sonoro de la cámara) y Lestrade

continúa contando la historia alternándose entre voz en off y voz presencial. Uno de los personajes del flashback cae en el decorado de la escena presente, rompiendo aún más las fronteras entre presente y pasado, de este modo acaba la secuencia narrativa de flashback.

Este salto temporal es muy interesante en cuanto a innovación, narración y edición. En primer lugar, se utilizan muchos recursos narrativos de postproducción para crear esta secuencia. La interrupción del movimiento de los personajes para que la cámara pueda envolverlos junto al efecto sonoro que produce con el movimiento crea una sensación al espectador que nos puede recordar a la capacidad deductiva, al silenciarse la música la importancia ante esta técnica y la concentración por parte del público aumenta. El espectador también cobra vida en esa escena pues, al deslizarse la cámara entre los personajes es como si el público estuviese en la escena intentando deducir qué ha ocurrido junto a Sherlock Holmes. Y no podemos olvidarnos de la espectacularidad que la inmovilidad crea para la secuencia, Canet y Prósper (2009) nos dicen que la técnica de detener la imagen no ha sido muy utilizada históricamente pero que en la actualidad está experimentando un auge, por el desarrollo tecnológico y por el intento de mostrar escenas de forma espectacular como ocurre en esta secuencia que sí que se consigue este objetivo.

Una de las curiosidades es que los personajes miran a la cámara cuando van a contar parte del flashback, aparecen entonces los efectos de sonido y volvemos al pasado. Que un personaje dirija la vista fuera de campo es algo que se suele utilizar en las producciones audiovisuales para mantener una conversación con otro personaje que no se encuentra en el encuadre, pero que un personaje mire fuera de campo para ver un suceso pasado que está teniendo lugar en ese mismo instante en esa misma sala es un hecho que no se suele ver en las producciones más comerciales, si bien puede ser utilizado en el cine de autor pero no en una serie que está previsto mostrar en televisión.

Una escena que podría haberse resuelto con el tradicional flashback se elige desarrollar a través de una complejidad tanto en producción como en postproducción considerable, consiguiendo así producir en el espectador que conoce la serie de Sherlock Holmes un contraste positivo e innovador en la recreación de un hecho pasado. Es una secuencia muy cuidada pues el simple hecho de un error en su realización podría haber dado pie a posibles equivocaciones en los saltos temporales.

A nivel narrativo la secuencia consigue su propósito de forma indudable, exhibe el hecho de una forma clara, consigue que el espectador se introduzca en la historia haciéndose participe de él y además, un hecho muy interesante, es que se

nos muestra una información sobre un caso en forma de flashback durante unos cuatro minutos y al espectador de hoy en día, acostumbrado a recibir la información inmediatamente, no se le hace soporífera ésta gracias a la forma que se ha elegido para contar el suceso.

#### 2.2.5.2. *Espectacularidad mediante los cambios temporales*

Con cambios temporales nos referimos a la condensación y dilatación de la escena. En las producciones audiovisuales es común utilizar estas técnicas para recortar o alargar el tiempo real que duraría una escena, el modo más frecuente de hacer este recorte es mediante la elipsis. Pero también hay otro modo de realizar los cambios temporales a través de la postproducción, estos son la cámara rápida para recortar la duración y la cámara lenta para expandir el tiempo. Canet y Prósper (2009) nos dicen que la importancia de la reducción temporal mediante los efectos audiovisuales es la impresión, la acción sucede a una velocidad mayor que en la realidad de la historia y Reisz nos explica que “se crea un efecto de emoción progresivo, que a veces puede traducirse en un aumento del interés”. Este recurso narrativo de postproducción genera una sensación concreta en el espectador cuando es utilizado. Lo mismo ocurre con la dilatación, Gutiérrez (2006:127) expresa que “es propio este recurso de las narraciones en las que se quiere resaltar la tensión y en los clímax”.

En Sherlock la cámara lenta y la cámara rápida son dos recursos muy utilizados a lo largo de la serie siempre con un propósito bien definido. Como enuncian Reisz y Millar (2003:223) “las variaciones de velocidad solo tienen importancia en la medida en que estimulan o reducen el interés del espectador por lo que está viendo en la pantalla” y esta afirmación es producida en Sherlock. Cuando ocurre un hecho importante en la trama muchas veces se utiliza la cámara lenta para que el espectador preste atención al hecho que está ocurriendo, es una especie de pista para él. También se suele utilizar para acentuar una acción en la narración, consiguiendo que así sea mucho más espectacular. Este recurso se suele ver en las disputas que tienen los personajes entre ellos, por ejemplo, en una pelea que tiene Sherlock Holmes con un individuo se utiliza la cámara lenta para dar emoción a la acción y la cámara rápida para acentuar los golpes, al mostrarse a cámara rápida parecen mucho más enérgicos que si los mostramos a cámara lenta

o normal, así el espectador piensa que ese golpe ha sido mucho más contundente de lo que en realidad es.

Un ejemplo interesante de la utilización de los cambios temporales se sitúa en el capítulo uno de la tercera temporada, justo al comienzo, cuando un personaje está contando a Lestrade su suposición de un hecho que está relacionado con Sherlock Holmes. La cámara lenta se vuelve a utilizar para marcar un punto interesante en la trama, pero también se utiliza para que al espectador le dé tiempo a comprender la situación que está viviendo uno de los personajes, para generar espectacularidad en la secuencia y para dejar suficiente tiempo al público para procesar un hecho importante. En esta secuencia también se utiliza la cámara lenta para representar el mundo interior de uno de los personajes que toman parte en la secuencia, Molly recibe un beso inesperado y los edificios situados al fondo del plano se mueven lentamente para transmitir las sensaciones que está viviendo el personaje. La cámara rápida se utiliza para ayudar a la narración a describir que un hecho pasó realmente rápido y además para generar espectacularidad. En esta secuencia se vuelve a hacer uso de varios recursos narrativos de postproducción como una música acorde a la escena dramática que se está produciendo, efectos de sonido que acompañan la acción y desenfoques para mostrar el mundo interior del personaje. En ella se produce una ocularización interna secundaria y una focalización interna puesto que se trata de un hecho que solo está ocurriendo en la mente del personaje que lo está narrando, por ello, la acción también es tan espectacular, el personaje tiene idealizado a Sherlock Holmes y cree que el hecho que ocurrió en la escena pasada fue impresionante.

En definitiva, la cámara rápida y lenta es un recurso narrativo de postproducción muy utilizado en la serie pues acentúa los objetivos narrativos de la secuencia y los transmite de una forma mucho más evidente al espectador.

### 3. Conclusiones

Estos son los recursos de postproducción más innovadores e importantes si los relacionamos con su funcionalidad narrativa. Existen muchos otros recursos en la edición de Sherlock que también tienen un gran interés para la serie pero que no tienen cabida en este estudio así pues, pueden ser el objetivo de investigaciones posteriores.

En este estudio se ha demostrado porque consideramos que estos recursos narrativos de postproducción son utilizados con un fin narrativo. El espectador que posee un conocimiento previo de la serie y se propone verla tiene ciertas expectativas sobre ella. El público espera innovación en el tratamiento de la serie y efectivamente ésta lo consigue. Dentro del género al que pertenece, Sherlock es distinta en su estética, a partir de la postproducción que se utiliza para la realización de la serie se crea una estética propia y diferenciadora, esto se debe a que siempre se utilizan los mismos recursos narrativos de postproducción para desarrollar los puntos claves de la narración, como por ejemplo el relacionado con la capacidad deductiva, así, mediante el tratamiento de estética el espectador puede conocer rápidamente qué está teniendo lugar en la acción. Podríamos incluso arriesgarnos a decir que se crea un nuevo género a partir de los recursos que la serie utiliza.

El tratamiento del personaje también es un punto que se distingue frente a otros productos audiovisuales del mismo género. En Sherlock la elección de mostrar el mundo interior del personaje es casi obligatoria, siempre se está intentando narrar el hecho desde un punto subjetivo para que el público empatice con el personaje, con tal profundidad se recrea la subjetividad que los recursos de postproducción la alteran como hemos visto cuando los personajes protagonistas están ebrios. La mayoría del tiempo la serie gira en torno al personaje de Sherlock Holmes, como el capítulo de La novia abominable que es narrado casi en su totalidad desde el mundo interior del protagonista. Por ejemplo en Elementary no se hace apenas uso de la ocularización y focalización internas por lo que la serie no profundiza tanto como Sherlock en el personaje principal. En las antiguas adaptaciones el personaje de Doyle también es tratado como en Elementary, los hechos se tratan a través de un narrador omnipresente y ni de lejos se experimentan las sensaciones y emociones a través del mundo interior del personaje que transmiten mucha más información y credibilidad al público. La serie utiliza este recurso interior como ninguna otra serie

del género lo hace consiguiendo que el espectador empatice con las emociones y sensaciones de los personajes.

El espectador percibe esta nueva técnica de desarrollar la narración y elige ver la serie de Sherlock por las razones descritas anteriormente. La serie actualiza los relatos de Doyle desde todos los puntos posibles, desde la narración hasta la postproducción. En Sherlock el personaje principal no necesita tatuajes o una casa llena de nuevas tecnologías para mostrar al espectador que la narración se sitúa en el tiempo presente, con el uso que hace de los recursos que tiene a su disposición consigue introducir al espectador en la actualidad sin necesidad de mostrar los objetos obvios de la nueva era digital en el encuadre.

Sherlock se balancea entre el género detectivesco y el melodrama, una narración que parte de este género a veces puede ser soporífera para el espectador si no es tratada con eficacia. En este tipo de obras audiovisuales suele producirse algún hecho difícil de esclarecer y a veces para explicar la acción que está teniendo lugar es preciso que los personajes dialoguen entre sí para que el espectador pueda entender el caso que traen entre manos. Mientras que en otras series, cuando los personajes dialogan para desenredar o explicar un hecho este acto puede resultar pesado o poco entendible en Sherlock no ocurre así. En un momento de la serie Lestrade está explicando a Sherlock Holmes un suceso que ha tenido lugar, este proceso dura más de cinco minutos pero con la ayuda de la postproducción el momento del diálogo no se procesa como aburrido o ininteligible si no que, resulta interesante por el modo en el que se narra gracias a la postproducción.

Como se ha descrito anteriormente, el espectador también ve la serie por la espectacularidad que esta trae consigo. En el estudio de la serie se ha desarrollado un punto solo para este suceso pues, utiliza incontables recursos de postproducción. A través de la narrativa de la serie se crea una emoción y transmisión de espectáculo que no dejan indiferentes al público. Incluso esta espectacularidad y utilización de la postproducción junto con la música, pues se utiliza como medio expresivo, acentúan el suspense propio de una serie de detectives.

Sherlock pues, es elegida de entre miles de ofertas de series televisivas por su espectacularidad, por su tratamiento en la postproducción, su narrativa y su innovación-diferenciación frente a otras series. Esto aporta a Sherlock un valor incalculable que no sería el mismo si no se utilizase la postproducción para su creación. Podríamos decir que la postproducción juega un papel clave en la serie de

televisión tanto a nivel narrativo como a nivel innovador. Un dato claro de esta diferenciación y elección de la serie frente a otras del mismo género lo vemos en los datos de audiencia a nivel español<sup>3</sup>, mientras que el primer capítulo de *Elementary* llegó a 1.722.000 espectadores el de *Sherlock* lo sobrepasó alcanzando los 2.369.000 espectadores.

Las series de televisión pueden llegar a ser tan alabadas como las producciones cinematográficas. En la era actual existe un boom mediático respecto a este tipo de producciones llegando a ser tan esperadas como cualquier película de la gran pantalla. Muchas son las críticas que alaban a la serie de *Sherlock* y su duración también se podría comparar con la de una película cinematográfica, dicho pues, las series de televisión se pueden comparar con los films de la gran pantalla y tener la misma calidad que ellos, solo hay que ver algunas series de televisión para comprobarlo.

En definitiva, podemos confirmar que *Sherlock* utiliza la postproducción en su edición con numerosos propósitos y que es utilizada en todos sus capítulos constantemente. La utilización de la postproducción y con ella, de sus recursos, trae por tanto numerosas ventajas, entre ellas crea diferenciación e identificación ya que la serie de *Sherlock* no sería lo mismo ni tendría la misma calidad narrativa y de edición si no fuese por la postproducción, por lo que podemos afirmar que los recursos narrativos de postproducción son muy relevantes en el proceso de creación de una serie y que juegan un papel muy importante en el tratamiento de la narración.

---

<sup>3</sup> Datos según la página web *Formulatv.com* Se han elegido los datos de audiencia españoles para mantener un análisis más equitativo puesto que la serie *Elementary* es americana y la serie de *Sherlock* británica no sería objetivo coger los datos de audiencia de uno de estos países, por cercanía, momento de estreno de la serie, etc.

## 4. Referencias

### Bibliográficas

- Albers, J. (1982). *La interacción del color*. (S. I.: Madrid): S. I.: Madrid : Alianza.
- Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Madrid: Abada, D.L.
- Bal, M. (1985). *Teoría de la narrativa : (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra.
- Bermejo Berros, J. (2005). *Narrativa audiovisual : investigación y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.
- Block, B. A. (2008). *Narrativa visual : creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales (2ª ed.)*. Barcelona: Omega.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Bourriaud, N. (2004). *Postproducción : la cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo ([1ª, 2ª ])*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Canet, F. & Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual : estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Fernández Díez, F. & Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García Sanz, M. P., Martínez Clares, M. P., & Chacón Jiménez, F. (Eds.). (2012). *Guía práctica para la realización de trabajos fin de Grado y trabajos fin de Máster*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico : cine y narratología*. Barcelona : Paidós Ibérica.
- Gómez Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual : expresión y narración*. Santander: Shangrila.
- Gutiérrez San Miguel, B. (2006). *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.

- Martin, M. (1990). *El lenguaje del cine*. (S. Feldman, Ed.). Barcelona : Gedisa.
- Mcgrath, D. (2001). *Montaje y postproducción*. Barcelona : Océano.
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo : un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid : Ocho y medio.
- Murch, W. (2007). *El arte del montaje : una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. (M. 1943- Ondaatje, Ed.). Madrid : Plot Ediciones.
- Reisz, K. (1980). *Técnica del montaje cinematográfico* ([tercera edición]). Madrid]: Taurus.
- Reisz, K. & Millar, G. (2003). *Técnica del montaje cinematográfico : montaje 2*. Madrid : Plot Ediciones.
- Sánchez-Biosca, V. (1999). *El montaje cinematográfico : teoría y análisis*. Barcelona: Paidós Ibérica.

### **Artículos**

- Gómez, F. & Bort, I. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, (1) 25-41.
- Gutiérrez San Miguel, B. (2002). La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación Y Educación*, (18) 101–110.
- Ríos, L. J. A. S. (1999). Sincronía entre formas sonoras y formas visuales en la narrativa audiovisual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 23 (273–284).

### **Páginas webs**

- BBC (2017): “Sherlock”, *BBC*. <http://www.bbc.co.uk/programmes/b018ttws>  
[Consulta: 29/01/2017].

Fandom (2010): “Sherlock: Music from Series One”, *Fandom*. <http://bakerstreet.wikia.com/wiki/Sherlock: Music from Series One> [Consulta: 03/04/2017].

Filmaffinity (2011): “Sherlock (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. <https://www.filmaffinity.com/es/film560395.html> [Consulta: 29/01/2017].

IMDb (2010): “Sherlock”, *IMDb*. <http://www.imdb.com/title/tt1475582/> [Consulta: 29/01/2017].

SeriesTvInfo (2017): “Sherlock, no lo habíamos visto todo sobre Holmes”, *SeriesTvInfo*. <https://seriestvinfo.com/2017/01/09/sherlock-o-el-imposible-holmes-y-la-improbable-doctora-watson/> [Consulta: 15/02/2017].

Sherlockology (2015): “The ultimate guide for any BBC Sherlock Fan”, *Sherlockology*. <http://www.sherlockology.com/> [Consulta: 30/05/2017].

The guardian (2017): “Sherlock review – Cumberbatch channels Bond in the most explosive outing yet”, *Mark Lawson*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/jan/01/sherlock-benedict-cumberbatch-review-james-bond-margaret-thatcher-mark-gatiss-steven-moffat-detective> [Consulta: 15/02/2017].

## **Videografía**

Bill Bain (Director) (1964-1968). Sherlock Holmes. Gran Bretaña: BBC.

VV.AA (1979-1980) Sherlock Holmes & Doctor Watson. Estados Unidos - Polonia: Sheldon Leonard Productions – Telewizja Polska.

John Hawkesworth (Creador) (1984-1985). Las aventuras de Sherlock Holmes. Gran Bretaña: Granada Television.

Gatiss, M. & Moffat, S. (Creadores) (2010 - Actualidad). Sherlock. Gran Bretaña: BBC.

Doherty, R. (creador). (2012). Elementary. Estados Unidos: CBS.