

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Análisis narrativo de la postproducción
en las series de vampiros”**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Tipología: **Trabajo de Investigación**

Autor: **Huang Gong**

Director: **Héctor Julio Pérez López**

Gandía, septiembre de 2017

Resumen

Las series televisivas, de modo cronológico, han evolucionado de la mano de la tecnología, las culturas y el nuevo modo de enfocar las producciones. El presente trabajo se centrará en el análisis de las series de vampiros, poniendo especial atención a cómo se han ido transformando los diversos ámbitos que comprenden. A partir de una investigación de cuatro series principales en la temática vampírica, se presentarán aspectos propios de la estructura de cada una, características del montaje que comparten o las diferencian según los intereses expresivos de la serie en cuestión, los efectos digitales que acompañan a la figura del vampiro y cómo se utilizan para destacar su poder sobrenatural, así como los recursos sonoros vistos desde el punto del interés narrativo. Se observará desde estos contenidos que, tras la normalización de este tipo de personaje y su integración en la sociedad, recae un intento general por humanizar a dichos seres y, además, que todas las herramientas propias de la postproducción, como es la sonorización, los efectos digitales y el montaje, están supeditadas, en última instancia, a la narración.

Palabras clave: Series, Vampiro, Postproducción, Narración, Montaje, Efectos digitales, Sonorización

Abstract

Television series, chronologically, have evolved hand in hand with technology, cultures and the new way of approaching productions. This work will focus on the analysis of vampire series, paying special attention to the way the different aspects of them have been developing. From an investigation of four main series of a vampire theme, facets from each of them will be presented, montage characteristics that they share or that differ according to the expressive interests, the digital effects that accompany the vampire figure and how they are used to outline their supernatural power, as same as the sound resources analyzed from the point of view of the narrative interest. Basing on this content, it will be observed that, after the normalization of this type of character and its integration into society, underlies a general attempt of humanizing those beings and, furthermore, it will be emphasized that all the tools that post-production owns, as dubbing, digital effects and montage, are subject to narration as a last resort.

Key words: Series, Vampire, Post-production, Narration, Montage, Digital effects, dubbing.

Índice

1. Introducción.....	4
1.1 Justificación e interés del tema.....	4
1.2 Objetivos y metodología utilizada.....	5
2. Teoría.....	6
2.1 Teoría de la narración.....	6
2.2 Teoría de la postproducción.....	7
2.2.1 Teoría del montaje.....	8
2.2.2 Teoría de efectos especiales.....	9
2.2.3 Teoría de la sonorización.....	10
2.3 Otros conceptos.....	11
2.4 Presentación de las series analizadas.....	12
2.4.1 Características de las series.....	12
2.4.2 Características de los vampiros en las series.....	16
3. Análisis narrativo de la postproducción.....	18
3.1 Análisis narrativo de las características de las series.....	18
3.1.1 Comparación entre series estadounidenses y británicas.....	18
3.1.2 Los eventos principales y personajes en postproducción.....	23
3.2 Análisis narrativo de la estructura, el montaje y la continuidad.....	24
3.3 Análisis narrativo de los efectos digitales.....	34
3.3.1 La imagen de los vampiros.....	34
3.3.2 Narrar con efectos digitales y manipulación de color.....	39
3.4 Análisis narrativo de la sonorización.....	44
4. Conclusiones.....	47
5. Bibliografía.....	48

1. Introducción

1.1 Justificación e interés del tema

A lo largo de la historia y desde los más primitivos inicios de las producciones, los distintos géneros que a día de hoy conforman la gran gama de posibilidades a la hora de pensar en películas y series, han ido sufriendo una paulatina, aunque constante evolución. La temática vampírica, concretamente sobre la que se fundamenta este trabajo, no es ninguna excepción. Desde los más tradicionales seres sobrenaturales, encerrados en lo alto de un tenebroso castillo, hasta aquellos que se mezclan con la población, fundiéndose con ella para ser uno más de la sociedad humana, este género es apodado en diversas ocasiones como uno de los clásicos.

El trabajo que a continuación se presenta, efectivamente, trata sobre este tema, puesto que, aun siendo parte de la gran historia cinematográfica, no existe mucho análisis sobre este y, más aún, sobre las series de vampiros. El ámbito de la investigación va a partir por tanto del análisis en mayor profundidad de, fundamentalmente, cuatro series: *The strain*, *From Dusk Till dawn* (en su formato de serie), *Being human* (en su versión británica) y *True Blood*. Todo esto se hará desde el punto de vista de la postproducción, de los elementos y procesos que forman parte de esta y de la narración.

Como se ha comentado con anterioridad, la temática vampírica estaba antes llena de clichés, pues se procuraba que la imagen de estos personajes no se saliese de lo ya esperado y pensado para ellos. Sin embargo, es obvio que la evolución común de todos los géneros y el desarrollo cultural y tecnológico, implicó que una serie de cambios acompañasen a los nuevos vampiros. Como se analiza en los siguientes párrafos, un cúmulo de nuevas características, poderes y aspectos de su personalidad serán los que determinarán que sea preciso un estudio sobre este popular género.

Con el objetivo de hacer accesible y sencilla la lectura de este trabajo, se ha estructurado en cuatro partes principales. Primeramente, se hace una breve introducción de los conceptos técnicos a los que se alude durante toda la tesis, para favorecer una comprensión completa de estos y eliminar posibles dudas. A continuación, se da paso al inicio del estudio de estas cuatro series, apoyándose en las teorías del montaje.

Seguidamente, a partir de una especial atención puesta en los efectos digitales, se hablará de estos recursos y cómo han sido empleados en las series, acompañando a la figura del vampiro y asociando distintas características nuevas a estos. Por último, será el sonido el componente analizado, partiendo de los diversos usos que se pueden hacer de este en las series.

1.2 Objetivos y metodología utilizada

El objetivo principal de este trabajo es analizar el tratamiento narrativo desde el punto de vista de la postproducción en las series de vampiros, el modo en el que las distintas técnicas de montaje han influido en el desarrollo de este género y sus personajes. A su vez, se pretende explicar los diversos cambios que se han producido a lo largo de la historia, los posibles motivos, y el efecto que estos tienen en el espectador.

Para alcanzar los mencionados objetivos, se ha seguido una metodología planeada con anterioridad y que se puede dividir en fases. La primera fase ha consistido en la búsqueda de material relacionado con el objetivo de la investigación, discerniendo entre aquellos recursos que pudiesen conformar la base teórica de este. Ya habiendo delimitado el material sobre el que se soportarán los diferentes argumentos, formó parte de manera simultánea de esta fase, el visionado progresivo de las series seleccionadas, centrando la atención en los varios componentes de interés para el trabajo.

Habiendo finalizado el primer visionado de las series, así como la recopilación de suficiente material de distintos orígenes (libros, tesis doctorales, ponencias, etc.), se hizo un análisis de los personajes de los vampiros en cada una, según sus características. Era primordial definir las similitudes y diferencias presentes entre todas ellas para así poder pasar a analizar los posibles motivos que lo explicasen.

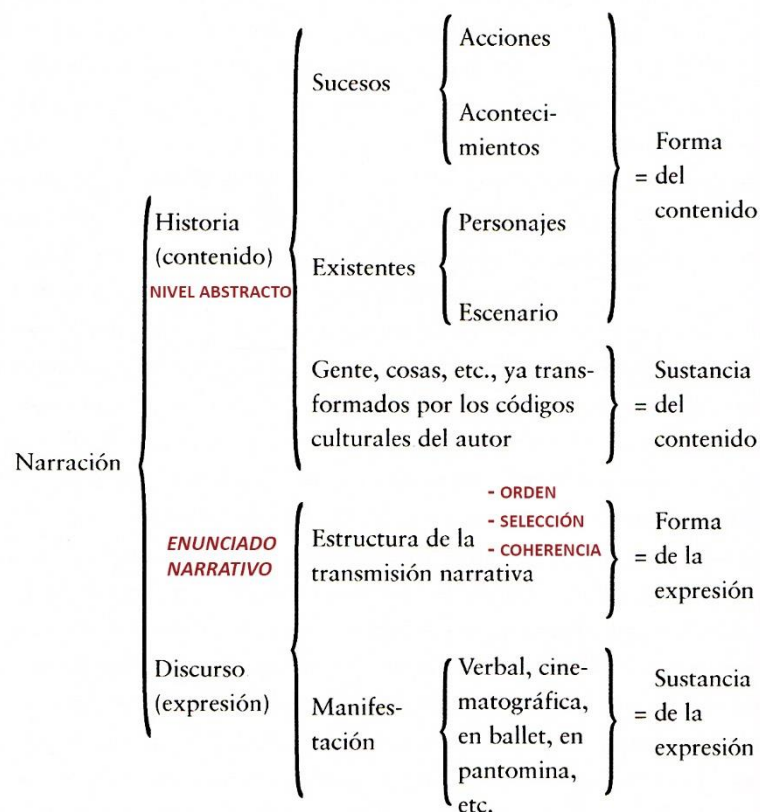
A continuación, ocupó un tiempo de estudio el análisis de los elementos externos que acompañaban a los vampiros, distintos tipos de montaje y efectos. Finalmente, se organizó la información, apoyando las distintas teorías y argumentos en diversos autores, dedicando un tiempo a realizar una breve reflexión que dará fin al trabajo realizado.

2. Teoría

2.1 Teoría de la narración

Con el objetivo de facilitar el acceso a este trabajo, se propone una serie de aclaraciones conceptuales, apoyadas en distintos autores que se citarán correspondientemente. Para comenzar con el inciso teórico, nos apoyaremos en la obra de Bal, *Teoría de la narrativa* (1990, p.11), con el objetivo de desarrollar aquellos puntos que serán de interés para la comprensión de este trabajo.

Como el mismo autor comenta, son tres los conceptos básicos a la hora de pensar la narrativa. Primeramente, el texto, que consistirá en un agente de origen diverso que cuenta cierta historia. El segundo punto será dicha historia, que es, en otras palabras, la presentación que se elige hacer de la fábula. Y por último, esta fábula, formada tanto por los sucesos y acontecimientos, ordenados lógicamente y cronológicamente.



En el anterior diagrama, extraído de la obra de Seymour, *Historia y discurso* (1980, p.

26), se describe de manera sintética los componentes de la narrativa. Nuevamente tratando de esclarecer lo que se desarrollará en los sucesivos apartados, se procederá al breve desarrollo de este esquema. Como se puede observar, la narrativa está formada por dos bloques fundamentales. Por un lado, está el contenido, la historia, que implica tanto los sucesos (conformados por acciones y acontecimientos), como los existentes, refiriéndonos con este término a los personajes y los diversos escenarios que van apareciendo a lo largo de la producción. Estos dos serán la forma del contenido, aquello tangible por así decirlo. Pero, la historia también engloba a aquellos elementos, como personas, objetos y viceversa, que han sido entendidos de un determinado modo por el autor, partiendo de su código cultural. Esto último será la sustancia del contenido, aquello abstracto sobre lo que se moverán los dos elementos anteriores.

Por otro lado, se puede hablar de la expresión, el discurso. Este está compuesto tanto por la estructura de la transmisión narrativa, es decir, que exista cierto orden, selección y coherencia, como por la manifestación de este discurso, que puede ser verbal, cinematográfica, a través de la pantomima, ballet, etc. Al igual que con el contenido, es importante clarificar el hecho de que existe la forma de dicha expresión, compuesta por la estructura de la transmisión narrativa antes nombrada, y la sustancia, formada por la manifestación del discurso.

2.2 Teoría de la postproducción

A la hora de pensar en la postproducción como herramienta sobre la que se fundamentan las producciones, que permite crear las obras que en la actualidad son visionadas por la población, es inconcebible no dedicarle un tiempo a retroceder a los más iniciales orígenes de estas técnicas que a día de hoy son tan sofisticadas y precisas.

Para obtener una visión sintética de la historia de la postproducción, la obra de Rubio (2006, pp. 25, 54) ofrece un recorrido por el tiempo, acompañándolo de las características fundamentales que la postproducción iba obteniendo en cada momento. Como el mismo autor sugiere, la postproducción no fue un método nuevo del tratamiento de la imagen y el sonido, sino que partió del más primitivo cinematógrafo. En postproducción, “la presencia del prefijo “post” implica, literalmente, *posterioridad* –es decir, independencia respecto de la producción, identificada en lo que afecta a nuestros intereses única y

exclusivamente con el rodaje/grabación de la imagen y la captación del sonido” (p. 26). Con esta afirmación, Rubio trata de remarcar que la postproducción es un “heredero natural del montaje” (p.26), lo que no implica que haya ido evolucionando bajo los mismos patrones que este sino que, comprendiéndolo como una de sus funciones, junto con la edición de tomas, la adición de efectos visuales y sonoros, y las propias revisiones, la postproducción resulta en un proceso mucho más técnico y completo.

Autores como Villain (1994; apud. Rubio, 2006, p. 27) aluden a tres funciones distintas que englobaba el montaje en la cinematografía estadounidense de los años diez, que eran el *cutting*, o ensamblaje, el *editing*, o disposición de los fragmentos, y el *montage*, o secuencia de montaje. De estos tres pilares que sustentaron el montaje, se observa la gran vinculación entre estos y la actual postproducción, lo que no conlleva que en el presente, estas posibilidades de los procesos posteriores a las grabaciones, no sean percibidos por la sociedad de manera distinta. De nuevo basándonos en los argumentos de Rubio (p. 32):

La industria acepta la incompletitud de la obra y la posibilidad de su constante reformulación. La renuncia a la perfección de la obra, muy dependiente del reconocimiento del montaje como acto de creación no es privativa de las tendencias alternativas ni de la modernidad.

A modo de conclusión, el autor defiende que la postproducción no es solo el empleo de las nuevas tecnologías y todas las posibilidades que ello conlleva en el tratamiento posterior del material, sino que el término, “técnico, multiforme y ambiguo” (p. 34), continua evolucionando, siguiendo los parámetros industriales que lideran a la sociedad. Lo que es considerado en el tiempo presente, una buena práctica de postproducción, difiere de lo que era en un principio y, la constante fusión entre esta y lo digital, impiden que se tengan en cuenta esos aspectos como la “perfección de la obra” antes comentada.

2.2.1 Teoría del montaje

Como bien dice Bordwell (1995, p. 495), a la hora de pensar en el término básico como es el montaje, existen dos concepciones del mismo y que debemos tener en cuenta. Por un lado, el montaje implica “el trabajo de seleccionar y unir las tomas de las cámaras”. Por otro lado, también podría referirse a “[en la película acabada] el grupo de técnicas que gobiernan las relaciones entre los planos”.

Teniendo ya claro el concepto básico de montaje, es interesante destacar que existen muchas y diversas vertientes de este. Para introducir el primer tipo, se presenta una síntesis personal de las explicaciones del mismo autor.

Primeramente, se denomina montaje paralelo a aquel que “alterna planos de dos o más líneas de acción que se producen en lugares diferentes, por lo general simultáneamente” (Bordwell, 1995, p. 495)

A continuación, es conveniente introducir el concepto de montaje alterno. La característica fundamental de este tipo de montaje es que la línea de tiempo se rompe mediante la introducción de herramientas como el flashback, “interrupción de la acción en curso para presentar los hechos que, ocurridos en un tiempo anterior, guardan relación con ella” (RAE, 2014).

Este tipo de escenas, que pueden ser premonitorias, proyecciones o imaginaciones del futuro, no son solo las únicas herramientas existentes para obtener un montaje alterno. Mediante el uso de modificaciones del tiempo real, empleando la cámara rápida, lenta o inversiones del tiempo, también se está utilizando este tipo de montaje. Y ya no solo estos, sino la elipsis, que consiste en la omisión temporal de ciertos fragmentos, tiene un papel importante en el montaje alterno. Creándose una especie de vacío en la línea narrativa, se permite por tanto que acciones que se dan simultáneamente en espacios distintos, tengan cabida en un mismo montaje.

2.2.2 Teoría de efectos especiales

De nuevo partiendo de los orígenes del cine, desde los primeros pasos que dieron los distintos autores, ya se produjo una bifurcación a la hora de concebir el objetivo de las producciones. Esta disparidad de ideas está claramente representada por los hermanos Lumiere y George Méliès. Por un lado, los primeros anteponían la representación de la realidad sobre cualquier otro objetivo, por lo que podrán apodarse como realistas, reproduciendo la vida como era vista por el ojo humano. Esto quiere decir que representaban a la línea partidaria del uso de los efectos especiales. Por otro lado, encontramos a Méliès quien, contrariamente, desea alterar la realidad, cambiar esa vida que los otros quieren reproducir. Era por tanto de movimiento expresionista, dispuesto a

hacer uso de los efectos especiales disponibles en el momento. Ejemplo de estos dos hechos son *La llegada del tren a la estación de La Ciotat*, de los Lumiere (1895), y *Viaje a la luna*, por Méliès (1902).

Los efectos especiales, a día de hoy, se encuentran en su gran mayoría, por no decir totalidad, digitalizados. Las series que se analizan a lo largo de este trabajo han dedicado un importante porcentaje de recursos en dichos efectos, por lo que es conveniente también introducir el concepto. Entendemos por efectos especiales, los “elementos narrativos inverosímiles o imaginarios (creados con la ayuda de potentes máquinas de manipulación de imagen) que forman parte del plano de la expresión dentro de un relato cinematográfico” (Labarga, 2010, p.29). Esta manipulación, se puede llevar a cabo mediante herramientas que pueden ser tanto tangibles como virtuales e implicar bien a recursos visuales como sonoros.

También es posible emplear la propia definición que Bordwell ofrece al respecto. Según dicho autor, los efectos especiales hacen referencia a las distintas alteraciones fotográficas de los espacios en el plano, como puede ser la *sobreimpresión*, los *planos de matte* y la *retroproyección* (Bordwell, 1995, p. 493).

“El cine ha sido, desde sus orígenes, una forma de expresión capaz de capturar la atención del espectador y envolverle en su mágica atmósfera junto con el uso de modernas técnicas de efectos especiales y etalonaje”. Con estas palabras, Labarga (2010, p.10) expresa la importancia de los efectos especiales, no solo en nuestro día a día sino desde sus inicios. Siempre habrá corrientes tanto contrarias a su uso excesivo como partidarias de ello pero, lo que no se ha de perder de vista es que muchas veces se convierten en herramientas de gran utilidad para aumentar la expresividad de las obras y poder comunicar detalles que sin ellos serían imposibles.

2.2.3 Teoría de la sonorización

Siendo el aspecto de la postproducción de sonido tratado en uno de los bloques de este trabajo, es también pertinente incluir algunas aclaraciones teóricas al respecto. Siguiendo esta línea, lo principal será obtener una definición del proceso de la postproducción de sonido. Para ello, se puede hacer uso de la cita que Rodríguez (2013, p.1) hace de Wyatt:

El término posproducción de sonido se refiere a la parte dentro de los procesos de producción de material audiovisual (sea digital o analógico) en la que se trabaja el ‘tracklaying’, la mezcla y el ‘mastering’ de un ‘soundtrack’ para cine, publicidad, televisión o radio.

Partiendo de esta definición, Rodríguez añade que las funciones que implica la sonorización son diversas. Puede por un lado servir de complemento para la trama o narración, funcionando de nexo entre los distintos espacios y situaciones a través de la música y los efectos sonoros. Asimismo, puede realzar los sentimientos que las producciones provocan en el espectador. Esto quiere decir, como se analizará en los posteriores apartados, que en el caso de las series de vampiros, toda la ficción y lo fantástico que se lleva a cabo en las escenas, no solo radica en la postproducción en relación a la imagen sino que, el audio, juega un papel fundamental en la recreación de situaciones para que parezcan reales y completamente verosímiles.

Dejando de lado las otras funciones propias de la postproducción de sonido que atienden a la solución de los posibles problemas que pueden surgir durante la grabación y posterior tratamiento del audio, no debemos olvidar el concepto de sonido diegético, también utilizado durante el análisis de las series. En este caso, hablamos de “cualquier voz, pasaje musical o efecto sonoro que se presente como originado desde una fuente presente en el universo de la película” (Bordwell, 1995, p. 497).

2.3 Otros conceptos

A lo largo de este trabajo, se hace alusión en diversos momentos a lo que es una *road movie*. Para definir este concepto, se hará uso de material de diferentes autores. Primeramente, se entiende por *road movie* aquellas películas en las que la acción se desarrolla a lo largo de un viaje. Ochoa (2016, pp. 79-80) hace hincapié en que la procedencia de este tipo de producciones parte del paisaje social y cultural de Norteamérica, basado en aspectos como el predominio del automóvil, el deseo de explorar más allá de las fronteras, etc. Independientemente de si es considerada como parte del movimiento *New Hollywood* de finales de los sesenta o de los géneros de los años treinta, existe coincidencia a la hora de definir una *road movie* como aquel género que “se muestra como una manifestación dinámica de la fascinación por la carretera de la

sociedad americana” (Laderman, 2002, p. 1)

2.4 Presentación de las series analizadas

2.4.1 Características de las series

Desde el nacimiento del video sonoro, los géneros clásicos de Hollywood, como son los melodramas, comedias, western, musicales, películas de fantasía, dramas o incluso policíacas, han experimentado, junto a las películas que conformaban, una integración y evolución cíclica. Por ende, ahora tenemos películas variadas y con características diferentes, que han ido avanzando a la par.

De igual modo, las series que pueblan las pantallas hoy en día abarcan diferentes géneros. Algunos ejemplos serían: drama y crimen, (*CSI*), occidental (*Deadwood*), fantasía (*True Blood*), comedia (*Sex and the city*), histórico (*Rome*), musicales (*Glee*), melodrama (*Anatomía de Grey*) y muchas más.

Uno de los temas que aparecen en las series y que destaca por su importancia, es el de vampiros. A lo largo de la historia, la figura del vampiro ha necesitado sangre humana para sobrevivir, lo que explica la relación hostil entre estas criaturas y la gente.

Pero con el tiempo, es obvio que las series y sus características no permanecen impasibles y diferenciadas, sino que, además de evolucionar, las diferentes producciones se mezclan entre sí *True Blood* es un claro ejemplo de esta realidad. Está basada, por un lado, en el género fantástico, más concretamente en la temática vampírica y, por otro lado, contiene características del modelo del cine rural del sur de los Estados Unidos, que nos enseña el desarrollo de la vida diaria del pueblo perteneciente al sur rural de América.

Y si bien es cierto que las series de vampiros tienen un claro elemento en común, que es la figura del vampiro, cada una ha buscado diferenciarse mediante alguna característica nueva o enfatizando algún suceso de la historia. Por ejemplo, si se observa la serie *Salem's Lot*, la cual se puede apodar como la “predecesora exitosa” ya que parte del año 1979, vemos como a partir de esta, un gran número de series del mismo estilo, pero con matices distintos, han ido surgiendo.

De ese modo llegamos a algunas de las series sobre las cuales se mueve este trabajo, como *True Blood* o *The strain*. Se puede pensar que parten de aquella “predecesora”, pero incluyen aspectos como la humanización de la figura del vampiro o la otorgación de nuevos poderes a este. Por tanto, se puede concluir con la afirmación de que la evolución de las series de vampiros, a día de hoy, sigue siendo un objeto interesante de análisis, jugando en ella un papel fundamental la postproducción.

Para este trabajo, se ha hecho una selección de las series de vampiros con mayor popularidad y mejores características técnicas, con el objetivo de analizarlas.

True Blood: vampiros del sur

True Blood es una serie de televisión original de HBO, basada en la serie de novelas *The Southern Vampire Mysteries de Charlaine Harris*.

La historia que relata la serie *True Blood* ocurre en un pequeño pueblo de Louisiana, Estados Unidos. Despliega la historia de amor entre la camarera Sookie y el vampiro Bill que tiene ciento cincuenta años de edad. En esta, los vampiros ya viven junto a los humanos, debido a que, por un lado, los humanos han reconocido la existencia de los vampiros y, por el otro, con el desarrollo de la tecnología, los vampiros ya no dependen de la sangre humana, pues en teoría, la sangre artificial les satisface. Pero aun así la gente no se fía de ellos, creyendo que no merecen su confianza. De este modo, los creadores de la serie idean una coexistencia armoniosa y pacífica entre humanos y extraños, que serán los vampiros en este caso.

From Dusk Till dawn: vampiros mexicanos

No es de extrañar que diversos y distinguidos directores de películas, como pueden ser Robert Rodríguez o Guillermo del Toro, cambien de oficio a director de series, probablemente, por la posibilidad de ganar más dinero.

Por ejemplo, en el año 1996, Robert Rodríguez, a quien podríamos considerar como “novato” en el mismo Hollywood, colaboró con Quentin Tarantino para hacer la película *From Dusk Till Dawn*. De esta podemos destacar su guion, realmente imaginativo: después de robar un banco, los hermanos Gecko pretenden fugarse de la cacería que la policía está protagonizando en pos de atraparles. Su objetivo es llegar a México pero, en

el camino, una serie de sucesos ocurren, convirtiendo el trayecto en una parte importante de la película. Ellos secuestran a la familia Fuller, apropiándose así de su caravana para esconderse en ella. Pero cuando llegan a un bar situado en la frontera entre Estados Unidos y México, se dan cuenta de que han ido a parar a un verdadero nido de vampiros. De este modo, el enfoque que toma la película a partir de este punto se centra en la necesaria colaboración que tienen que protagonizar los distintos personajes para sobrevivir. Desde el crepúsculo hasta el amanecer tienen que luchar contra los vampiros y acabar con ellos.

Más tarde, el mismo Robert Rodríguez llevó a cabo la versión televisiva de *From Dusk Till Dawn*, la cual puede ser considerada como una versión prolongada de la película original. El núcleo de la historia es similar pero, después de extenderla a diez episodios, se dispone de más tiempo para contar tanto la historia como el carácter de cada personaje. Además, se añaden personajes nuevos que acompañan a los protagonistas de la película, como un policía de patrulla que quiere vengar a su compañero, un profesor que investiga los folclore de Sudamérica o un vampiro que también se dedica a la venta de droga.

Being human: vampiros humanos

Being human es una serie producida por la propia BBC, que relata la historia de tres criaturas sobrenaturales, cuyos caminos se cruzan por el azar del destino. Estos tres protagonistas viven juntos y, no conformes con su situación "especial", quieren vivir como personas normales. Pero la realidad, en su caso, es contraproducente, pues cada uno tiene su propio problema o impedimento para hacerse pasar por ciudadanos normales.

Primeramente, el vampiro no puede resistir su instinto sangriento, lo que le impide cortar toda relación con los compañeros y compañeras de su especie. Después, respecto al espíritu de la chica, no puede afrontar la cruda realidad de su amor perdido, así como su propia muerte. Y, por último, el hombre lobo es todo un bonachón que no puede soportar los días de luna llena.

The strain: vampiros zombies

The strain también es una serie que ha tenido mucho éxito a lo largo del último año. Sin embargo, es característico el hecho de que la representación que se hace de los vampiros es muy diferente a la utilizada en otras series del mismo género. Esto lo vemos en muy

diversas características. Por ejemplo, a diferencia de lo que ocurre en *True Blood*, el desarrollo de una historia de amor que sea fructífera, ideal o impresionante, como puede ocurrir entre el vampiro y la protagonista, no se da en esta serie. Además, la imagen que representa al vampiro no es la típica: sus dientes son peculiarmente fuertes, y el personaje va mordiendo a la gente sin cesar, lo que implica que se parezca más a uno de los zombies de *The Walking Dead* que a un vampiro de las últimas producciones. Además, no son seres vivos y pierden su claridad mental después de que se produzca la infección.

Otro aspecto llamativo que se muestra en *The strain* es la explicación un tanto original sobre la teoría de la infección. Esto no aparece en otras series, por lo que consideramos importante hacerle mención. Concretamente, se dice que la infección de un vampiro se produce a causa de unos parásitos, los cuales controlan a sus huéspedes, convirtiéndolos en animales hambrientos que solo ansían reproducirse y beber sangre.

Continuando con otro punto que podríamos pensar que enlaza la serie *The strain* con *The Walking Dead*, es el predominante efecto sangriento y violento, asociando estas dos producciones simplemente observando alguna de sus escenas. Por ello podríamos considerar que esta serie no es apta para todos los públicos y se puede aludir a más de una sensibilidad que no estaría recomendada para visionarla. Por ejemplo, hay escenas de maltrato animal o incluso infantil, disparando a niños en algún momento determinado. No obstante, cabe destacar que a una considerable parte de la población le interesa, viéndose atraída por este estilo tan crudo y oscuro.

Antes de continuar con los aspectos propios del personaje principal de este trabajo, el vampiro, es conveniente aclarar que las series que han sido seleccionadas para la realización de este trabajo se podrán definir bajo dos géneros distintos, que suelen con frecuencia ir de la mano. Por un lado, podemos referirnos a ellas como series de género fantástico y, para ello, apoyarnos en la introducción que de este, Todorov (1981, pp. 18-30) hace en su obra. Todorov, tras exponer los aspectos que le llevan a expresar la imposibilidad de generalizar en el ámbito de lo fantástico, finalmente plantea que una posible definición será aquello que incluye, no solo seres sobrenaturales, sino una reacción en el lector o, en este caso, espectador, de identificación o vacilación entre estas personas que acceden a la obra y el propio protagonista o héroe.

Por otro lado, es el género de terror el que las definiría junto al anterior. A la hora de pensar en este género, es interesante hacer alusión a la estrecha relación que muchos autores han encontrado entre el terror y la literatura de estilo gótico. Lo tenebroso y con frecuencia oscuro de este tipo de literatura lleva a pensar que podría ser un importante predecesor del actual terror como lo conocemos. De ello se encarga Sanders (1994, pp. 342, 346), cuando en su obra desarrolla la ficción gótica. Menciona algunas características que eran propias de dicha literatura y que se pueden utilizar en la actualidad para comprender las producciones de terror, como son el dolor, el miedo, las tragedias, sueños, seres sobrenaturales, ambientes efectivamente oscuros, etc.

2.4.2 Características de los vampiros en las series

En las series de vampiros, durante su fase más inicial, la trama era sencilla: los vampiros chupan la sangre de los humanos y los humanos luchan contra ellos, intentando matarles. Sin embargo, ahora la trama es cada vez más variada y abundante, los vampiros ya conforman una nueva raza. A su vez, algunas series agregan personajes como el del hombre lobo, el cazador de vampiros, etc. El resultado de estas modificaciones es una historia más completa que, consecuentemente, atrae a un público más amplio.

Otro aspecto de las series de vampiros iniciales es que dichas criaturas vivían en un castillo distante e inaccesible, en una zona despoblada o incluso en un cementerio lleno de terror. Las relaciones que se daban con los humanos eran de simple enemistad o alimento. Pero con el tiempo, los hogares de los vampiros han cambiado notablemente, existiendo ahora varios tipos, aunque no tan alejados de la sociedad. En *True Blood*, Bill vive en una casa destaralada en el campo mientras que, en *Being human*, el vampiro vive en un barrio muy normal junto a gente que tiene poco poder adquisitivo.

	<i>From Dusk Till dawn</i>	<i>Being human</i>	<i>True Blood</i>	<i>The strain</i>
La plata es dañina	No se menciona	No se menciona	S í	S í
Posibilidad de contacto con luz solar	No	S í	No	No
Necesidad de invitación	No	S í	S í	No

para entrar a una casa				
Transformación	S í	No	No	No
Reflejarse en un espejo	S í	No	S í	S í
Morir por estaca clavada en el corazón	S í	S í	S í	No
Años de convivencia con los humanos	S í	S í	S í	No

Nota: el master de *The strain* y los jefes de los vampiros de *From Dusk Till dawn* pueden salir a tomar el sol.

3. Análisis narrativo de la postproducción

Mientras que el guion y la materia de las series se determina por el guionista y el productor, en lo que se centra el proceso de postproducción es en poner efectos, organizar las tramas, establecer los suspenses, etc.

3.1 Análisis narrativo de las características de las series

3.1.1 Comparación entre series estadounidenses y británicas

En Inglaterra, la tradición operística y de la novela es más larga y profunda, de lo que se deduce que tanto los creadores como los espectadores son más educados y tienen mejor juicio estético. Por eso la personalidad de las series es distinta, cada una tiene un estilo único, atendiendo a diversos factores, como puede ser su origen.

De ese modo, en los Estados Unidos, las series que se desarrollaron fueron fundamentalmente culebrones, muchos de los cuales no tienen tanta profundidad argumental como las inglesas. Sin embargo, los guionistas saben añadir elementos sobre el multiculturalismo en América y los problemas sociales complejos como una solución a esta simplicidad. Creando conflictos de ilusión, atraen la atención de la gente interesada en estos temas. Siendo los Estados Unidos un país representativo de inmigrantes, el multiculturalismo multiétnico reprodujo muchos problemas debido a la raza, la religión, los derechos o la educación. Todos estos aspectos son recursos que las series americanas utilizan deliberadamente.

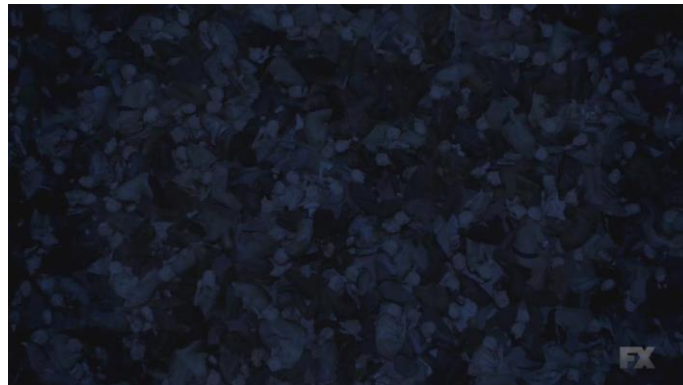
Partiendo de esta realidad, se puede observar como en *True Blood*, estadounidense, abunda la temática de conflicto social. En ella, los vampiros ya son una "minoría" de América. En otras palabras, ellos tienen la sensación de ser inmigrantes. Como peculiaridad destacable, acuden incluso a un *talkshow*, en pos de luchar por sus derechos en sociedad, tratando de convencer a la audiencia americana de que también son merecedores de un trato digno. Vemos como ellos están dispuestos a unirse a la sociedad americana y vivir gozando de su libertad. Por todo esto, podemos hacer referencia a esta serie por su clara función de alusión social.

Además, hay conflictos entre los propios humanos, pues la actitud que toman hacia los

vampiros es dual. Por un lado, existen aquellos que quieren darles los mismos derechos que las propias personas, integrándoles en la sociedad. Por otro lado, encontramos a la gente que fervientemente defiende que los vampiros no son humanos y que, siendo criaturas peligrosas, no han de convivir con la gente.

Otra característica que claramente implica que se pretende resaltar el conflicto es la temática nazi que aparece en *The Strain*, igualmente estadounidense. En ella, Setrakian, el cazador de vampiros, es judío, mientras que Eichorst, el vampiro, era en el pasado un oficial nazi. Esta es una clara muestra de que la ideología nazi aún sigue existiendo en muchos puntos y que, por tanto, todavía es un problema social.

Continuando con la comparación, las tendencias estadounidenses y británicas respecto a la imagen que adopta la figura del vampiro son distintas. Por un lado, en EEUU se suele hacer colosal, impactante, utilizando la tecnología moderna para crear una variedad de espectáculo impactante. Podemos utilizar como ejemplo la guarida llena de miles de vampiros que aparece en *The Strain*.



La otra iría más orientada a hacerlo ordinario, como en *Being human*, de origen británico, donde los protagonistas viven en un barrio normal y su entorno de vida no tiene diferencia con el de la gente común.



Otro punto en el que difieren estas series según su origen es la capacidad de teletransporte que los vampiros poseen tanto en *True Blood*, así como lo hace el espíritu de Annie en *Being human*. No obstante, aun compartiendo ambas series el mismo poder, el método de mostrarlo a través de los efectos especiales mediante la postproducción es bien distinto.

Por un lado, en *True Blood*, se produce un movimiento parecido al vuelo en el cual lo único mostrado es la imagen borrosa del individuo en cuestión. Y esto mismo ocurre en *The Strain*, pues el personaje del máster también tiene este poder.



Por otro lado, en *Being human*, el modo elegido para representar las teletransportaciones es mucho más sencillo. Vemos como Annie desaparece y, sin más, aparece en otro sitio al siguiente instante.



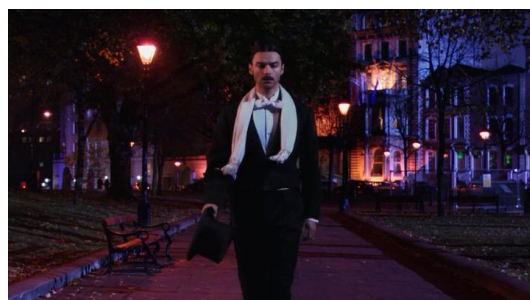
Y como podr í esperarse, este fenómeno no se produce al azar y tiene una clara explicaci3n. Se pueden discernir dos causas, siendo la primera, el presupuesto. Se conoce que el coste de *Being human* fue de 500 mil libras, lo que equivale a unos 650 mil d3lares aproximadamente. Pero, si se observa la inversi3n de la otra producci3n que se est á analizando, *True Blood*, esta dedic3 5 millones de d3lares para cada cap ítulo, es decir, ocho veces el presupuesto de *Being human*. Se puede concluir por tanto con la realidad de que un mayor presupuesto va a implicar una disposici3n de dispositivos y tecnolog ía m ás avanzada, as í como m ás presencia de un equipo de producci3n que, consecuentemente, ser á m ás numeroso, lo que es propio de estas series estadounidenses

Pero tambi3n existe otra causa por la cual *Being human*, as í como la mayor ía de las series de origen brit ánico, emplean m ás recursos y tiempo en la descripci3n de los personajes y menos en la de los supuestos poderes que estos tengan. El motivo radica en que se considera que aquello que no influye en la narraci3n y la evoluci3n de esta, pasa a segundo plano.

Este modo de pensar fue apoyado por el director de VFX de Star Wars y por Batman John Dykstra quienes, en una entrevista, proclamaron su posicionamiento hacia los efectos digitales siendo estas herramientas que deben ayudar a narrar, en ning3n momento entorpeciendo. Consecuentemente, en *Being human*, no abundan dichos efectos digitales. Cada vez que alguno aparece, siempre va asociado a un significado cuya profundidad y relevancia no puede ignorarse. En otras palabras, no se abusa de los efectos especiales como ocurre en otras producciones simplemente para rellenar espacios.

Para ilustrar este hecho, se puede hacer alusi3n al cap ítulo 4 de *Being human*. En 4, Mitchell aparece caminando, protagonizando un mon3logo interno que bien podr í definirse como uno de los fundamentales, pues se cuestiona aspectos como son la relaci3n entre los humanos y los vampiros, su raza, el sentido que tiene ese mundo respecto a 4 y su existencia, etc. Acompa ñando a un proceso tan importante, en el que el personaje pasa por una fase de agitaci3n de su mundo interior, el efecto que se aplica sobre su ropa no hace m ás que destacarlo. Sin embargo, y como se comentaba con anterioridad, esto es una caracter ística generalmente de la postura brit ánica. En la adaptaci3n americana de la misma serie, no es posible encontrar una escena o parte de similares caracter ísticas. Es

más, este monólogo que en su versión original tenía tanto peso, pasa a ser cancelado.



El siguiente asunto que se tratará es el ritmo que caracteriza a las series según su origen. Es realmente característico el hecho de que las series americanas suelen estar dotadas de un ritmo argumental mucho más rápido que las británicas, lo que también se aprecia en estas series de temática vampílica. Para ejemplificar esta velocidad rápida del estilo estadounidense, se puede observar el final del cuarto capítulo de la cuarta temporada de *The Strain*, en el cual Dutch intenta fugarse sin éxito, pues acaba en un punto sin salida. En el quinto capítulo, ella ya está en el calabozo. Es decir, se concluye con que todo el proceso del arresto se ha omitido. Es por ello que *The Strain* posee un ritmo muy rápido.



Por el contrario, la a veces parsimonia que demuestra *Being Human* recae en la abundante aparición de escenas que muestran simplemente edificios o casas, de manera estática, por más de cinco segundos consecutivos. Esto es poco habitual o incluso impensable en el estilo estadounidense, lo que se aprecia en *The Strain* cuando, aun mostrando también un plano de paisaje, la ciudad desde el aire, esta escena no llega a los cinco segundos y se encuentra en movimiento, no dando al espectador esa sensación de pausa sino más bien de preparación para lo que está por ocurrir.

Como resumen de lo presentado en este apartado, las varias las diferencias existentes entre las series de origen británico y estadounidense. Es importante tener en cuenta que,

si se presta un poco de atención en estos detalles característicos, se puede llegar a comprender en mayor profundidad el contexto de cada serie, ya que los estilos no se adoptan de modo aleatorio.

3.1.2 Los eventos principales y personajes en postproducción

En las obras de la literatura, el cine o las producciones de televisión, la historia tiende a expandirse a través de distintos elementos. Primeramente, están los personajes que aparecen en ellas. Ya que estos van a ser el pilar de la historia, se convierte en primordial la planificación y creación de personajes con personalidades variadas y distintas. Además, ya no solo crearlas, sino mostrarlas íntegramente, no dejando un ápice de duda para la audiencia sobre los gustos, puntos fuertes y débiles, etc., de cada uno.

A partir de estos personajes, que realizan una serie de acciones, las distintas tramas se van construyendo, ayudando a la conformación de la historia como tal. Por tanto, podemos referirnos a las tramas como el segundo elemento de la “cadena”. Asimismo, le seguirían los eventos, que son necesarios para construir las tramas y que, por ello, son también la base de la historia. En otras palabras, una acción causa un evento, y esta acción es llevada a cabo por un personaje. A partir de esto, la historia se construye.

Personaje → Acción → Trama → Evento → Historia

Ahora bien, las películas y las series son notablemente diferentes a la literatura. La prosa en esta última puede ser muy floja e incluso una descripción de un solo evento puede ocupar un espacio físico de más de una docena de páginas. Aquí se observa una principal diferencia entre las series y la literatura. Los capítulos de las series aproximadamente duran de 45 a 60 minutos y, en cada uno, diversos eventos aparecen. En destacable que la duración de los eventos está supeditada a un límite de tiempo, lo que no ocurre, de nuevo, en la literatura. Las series requieren, consecuentemente, generalizar y centralizar la atención y los recursos en aquellos aspectos primordiales de los eventos, no derrochando en lo prescindible. A modo de recapitulación, las series de hoy en día ya no solo necesitan ser directas y concisas, sino que, a su vez, precisan de situaciones y conflictos que atraigan el interés del espectador.

3.2 Análisis narrativo de la estructura, el montaje y la continuidad

Obviamente, las series tienen una estructura narrativa diferente respecto a las películas. Por ejemplo, las películas duran menos tiempo, por lo que podemos dedicar hasta dos horas para ver una película “pésima”. Pero, en el caso de las series, no suele ocurrir del mismo modo. Si el contenido no tiene profundidad, las tramas son aburridas y no hay ningún suspense, los espectadores no tienen ninguna razón para esperar el próximo capítulo. Un buen ejemplo es que, en Youtube, hay mucha gente que critica películas y las califica como “malas”, pero no es tan habitual encontrar quienes hagan videos sobre series aburridas. Al fin y al cabo, el esfuerzo que supone ver una serie que no capta tu atención es mucho mayor al de acabar una película no tan interesante.

De esta realidad surge una peculiaridad de las series. La última escena de un capítulo se convierte en la primera del siguiente capítulo, es decir, se separa una escena en dos capítulos. El objetivo de esto es crear suspense. De este modo, tendremos una razón para abrir el siguiente capítulo.

Siguiendo esta línea, existe otro tipo de diseño del final con la misma idea aunque algo diferente. Por ejemplo, al incluir elementos como sangre, muerte, explosiones o algo terrorífico en el final, se pretende atraer a los espectadores de las series de vampiros, ayudando a que estos vean el siguiente capítulo. ¿Y por qué surgiría un interés? Básicamente, la aparición de dichos elementos implica que algo importante va a ocurrir.

En la siguiente tabla de elaboración propia se presenta una estadística del porcentaje de veces que una escena de estos dos tipos aparece en el final de las respectivas series de vampiros.

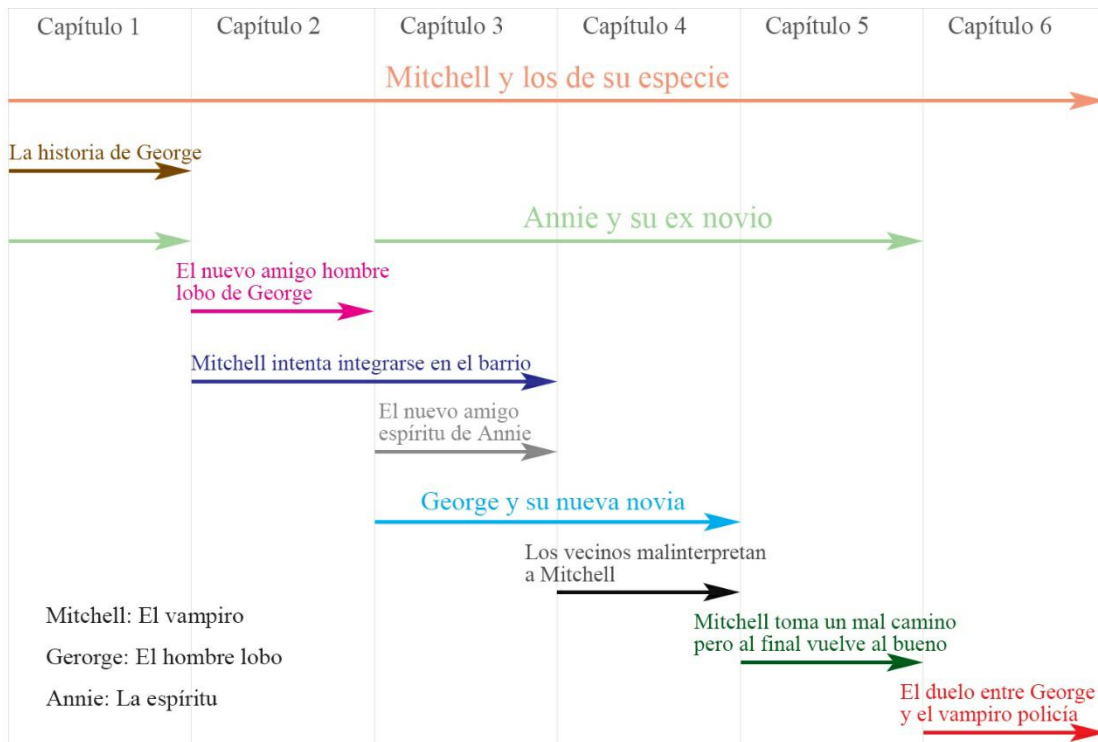
Serie	Veces	Capítulos	Porcentaje
<i>The strain</i> Temporada 1	7	13	54%
<i>The strain</i> Temporada 2	6	13	46%
<i>The strain</i> Temporada 3	7	10	70%
<i>True Blood</i>	8	12	67%

<i>From Dusk Till dawn</i>	4	10	40%
----------------------------	---	----	-----

Según esta tabla, podemos ver que, en muchas series de vampiros, el porcentaje que representa la aparición de dicho tipo de final ronda la mitad o incluso la sobrepasa. Se puede suponer, tras visionar los capítulos de esta serie, que tanto guionistas como editores tienen predilección por planear escenas de final de capítulo como la siguiente: un personaje cae al suelo desangrándose y, mientras el villano alza su brazo, cuchillo en mano, el capítulo acaba. Esto implica que necesitas continuar con el capítulo siguiente para conocer el desenlace.

Aludiendo a la serie británica *Being human*, esta utiliza la estructura narrativa tradicional de las series inglesas. Esto quiere decir que cada capítulo se puede ver como una unidad relativamente completa, donde los hechos narrados se cierran antes de finalizar cada capítulo. Se relatan las historias de los tres amigos protagonistas donde todos ellos son igual de importantes, apareciendo más o menos la misma cantidad de tiempo en cada temporada. Para ilustrar este hecho, podemos hacer referencia a los tres primeros capítulos de la serie. En estos se cuenta la historia de cada uno de los personajes, ocupando cada individuo un capítulo respectivamente. En el primero, se presenta al vampiro y su historia, en el segundo, aparece la del hombre lobo y su nuevo amigo y, por último, en el tercero, se cuenta la historia de la chica fantasma y su novio.

A continuación, se presenta un gráfico, de nuevo de elaboración propia, con la estructura de la primera temporada de *Being human*.



Esta caracter ística comentada es diferente de las t ípicas series estadounidenses, pues suelen tener tres o cuatro l íneas argumentales principales desarroll ándose a lo largo de las temporadas. Por ejemplo, retornando a *The strain*, mientras se cuenta la historia del presente y lo que se sucede en este, tambi én se muestran las historias de los protagonistas, Abraham Setrakian, Quinlan y Goodweather, utilizando la t écnica de la narraci ón intercalada.

No obstante, destaca que, en esta serie, las transiciones entre unos momentos y otros se dan con mucha naturalidad. Esto quiere decir que, aunque se produzcan saltos en el tiempo cuando aparecen escenas del presente, de Roma en el a ño 411 A.C o de Nueva York en el a ño 2006, la l ínea argumental no es complicada de seguir. A su vez, la historia de cada cap ítulo es m ás y m ás complicada.

Respecto a las distintas l íneas argumentales de esta serie, la principal est á propulsada por los protagonistas. La l ínea secundaria est á basada en papeles convencionales. Entre ambas l íneas narrativas, hay momentos en los que hay relaci ón mientras que en otros no existe tal conexi ón. A su vez, hay diversas pistas que se van extendiendo, mientras que las menores o menos importantes para el desarrollo de la historia, acaban dentro de cada cap ítulo, inici ándose una nueva l ínea de la historia en el siguiente. Es gracias a las nuevas

Líneas, que nuevos espectadores se ven atraídos, lo que contrasta con el relato de una sola línea convencional, que carece de la vitalidad necesaria para llamar la atención del espectador.

Otra característica de esta serie es que, pese a sus constantes elementos violentos, no abusa de las escenas sexuales. Si los editores tienen encomendado el trabajo de montar una escena de este tipo, tenderán a cortar y entrar a la siguiente escena justo en el punto en el que la pareja ha finalizado.



Esto también ocurre en *Being human*, pues a través del uso del primer plano, no enseñan más que lo necesario, llevándonos simplemente a intuir.



Contrariamente, en *True Blood*, el sexo es descrito directamente, sin omisión alguna de aspectos. El hecho de que casi en cada capítulo aparezca una escena así radica en el interés de mostrar el deseo humano más primitivo. Además, quieren asociar a algunos vampiros con la imagen de amantes perfectos. Esto lo hacen a partir de plasmar características como su belleza, aspecto joven, con grandes conocimientos de historia o a través de su sangre, que es una bebida mágica. Y físicamente, ellos tienen fuerza, rapidez y una fuerte sexualidad, por lo que son objeto de fantasías sexuales de muchas chicas. Asimismo, a los espectadores no les aburre este modelo de serie, con vampiros y temática amorosa a su vez. En este caso, la chica joven humana está completamente

enamorada de un vampiro.

Sobre la serie *From Dusk Till Dawn*, la historia tiene dos características principales. Por un lado, existe una mezcla de diversos géneros, lo que se observa en que la primera mitad pertenece a la típica Road Movie. Contrariamente la segunda parte cambia al típico estilo de las películas de vampiros. Debido a esta transformación, utilizamos el término mezcla para definir a esta película.

Por otro lado, podemos referirnos al revertir de este film si nos fijamos en el hecho de que la historia va sufriendo variaciones que implican un cambio del estilo de la propia película, como podrá ser la inclusión tanto de elementos trágicos como cómicos.

Teniendo claras las peculiaridades de la película, haremos hincapié a continuación en la serie bajo el mismo nombre. Esta ha mantenido el tratamiento narrativo de la película aunque, respecto a las tramas, se han visto ampliadas así como lo han hecho los elementos sobrenaturales que en origen aparecen en la película. Hablamos por ejemplo de la trama del hermano menor que ya no es un mero atracador sino un antihéroe o de la adición de un puñal que produce alucinaciones.

De gran importancia es, a su vez, el hecho de que la historia de *From Dusk Till Dawn* ocurre dentro de un mismo día, o lo que es lo mismo, veinticuatro horas. No obstante, son un total de diez capítulos los que componen la serie, lo que implica un tratamiento narrativo diferente respecto a otras.

Por ejemplo, el primer capítulo tiene el estilo de la narrativa no lineal. Aparecen dos policías que están charlando distendidamente sobre el trabajo mientras patrullan con su coche. En ese momento, el policía de mayor edad, Earl, siente la necesidad de ir al baño y decide entrar en los servicios de una tienda de alimentación que se cruza por su camino. Al salir del baño, el policía se da cuenta de que el dueño se está comportando de un modo extraño y está cerca de preguntarle al respecto cuando Richard, el hermano menor, sale y le dispara.

A partir de este punto la escena se corta y da pie a otra nueva, retornando al amanecer de Earl, cuando se levanta, se viste, desayuna con su compañero y salen en el coche patrulla.

En ese mismo momento, los hermanos atracadores acaban de llegar a la tienda de alimentación, con el simple objetivo de comprar algo para el camino. En este punto se producen unas escenas de *flashback* en las que se introduce brevemente el proceso que dichos hermanos llevan a cabo antes, robando el banco.

Luego se ve al hermano mayor que sale del baño de la tienda de alimentación y este se encuentra con una situación inesperada: su hermano ha secuestrado a dos chicas debido a una alucinación. Mientras ellos hablan, el mayor pide explicaciones al otro, llega Earl para ir al baño y ellos se esconden en la esquina. No obstante, Richard no puede aguantar y sale de su escondite, disparando al policía por detrás. De este modo hemos visto la misma escena de antes, pero desde otro ángulo.

A partir de este capítulo, en el segundo y tercero se hace uso del montaje paralelo para contar cinco líneas argumentales distintas. La primera es la fuga de los hermanos, la segunda trata de los policías, la tercera es el viaje de la familia, la cuarta, sobre los vampiros y la quinta trata sobre la propia historia de los personajes. Al principio, no hay contacto entre estas líneas, pero conforme avanza la serie, todas ellas se encuentran en un mismo espacio.

De todo esto se extrae que el montaje permite a las series tener total y libre control sobre el tiempo y el espacio, lo que radica en mil maneras alternativas de contar un mismo evento. Por ello se dice que el montaje puede conectar diferentes realidades temporales, sin importar que estas se encuentren muy alejadas. En *The strain*, mientras se relata el presente, de manera paralela aparece la historia de Setrakian, Palmer y Eichorst, siguiendo el orden cronológico. Es decir, las secuencias van desde la década de 1940 hasta los años sesenta progresivamente. Sin embargo, un giro se sucede en la segunda temporada. En el momento en el que Eichorst secuestra a Dutch y está a punto de matarle, comenta que ella le recuerda a una chica que conoció en el pasado. Y a partir de este punto, el tiempo retrocede vertiginosamente hasta el año 1931, antes de que dicho personaje, Eichorst, fuese un oficial nazi. Aquí es cuando, convenientemente, se presenta la historia que tuvo lugar entre él y la chica judía a la que nombró. Por tanto, se puede afirmar que el orden del tiempo ha sido roto, con el objetivo de mostrar el impacto que esta historia tiene sobre el conjunto. Porque, al fin y al cabo, explica la razón por la que ahora el personaje ha perdido su sanidad mental.

Si se analiza este recurso más a fondo, el propio montaje paralelo, Mascelli (1998; apud. Morales, 2005, p.11) ya introdujo que existen diversas razones por las cuales esta técnica es recurrida. Por ejemplo, como se ha comentado con anterioridad, tanto la dualidad de historias como los saltos cronológicos pueden implicar un aumento del interés. Pero no solo eso, sino que podrá dar lugar a conflictos, suspense o ser una herramienta que contraste hechos o situaciones de interés narrativo.

Partiendo por tanto de esta aclaración, se puede observar que, a lo largo de todo el drama, los personajes no se van mostrando de manera ordenada según la cronología sino que, supeditadas al desarrollo de la historia, irán apareciendo de manera que crean en el espectador ese efecto denominado “*estrés cinematográfico*”. Utilizando las palabras de Morales, (2005, p.12), “la experiencia cinematográfica, en tanto narración, reproducción y recreación de situaciones que ocurren en la realidad, es capaz de generar estímulos y estados de tensión similares a los del estrés”. Por tanto, esta retrospectiva de la historia va notablemente acompañada de una mayor tensión que el espectador sufre al visionarla, lo que no es más que uno de los efectos deseados y originados en postproducción.

Aún hablando de *The Strain*, cuando el doctor Goodweather tiene el problema con su hijo, la escena vuelve al pasado, se revela a su hijo en su infancia, cuando ambos tenían una relación cercana. Algo similar ocurre con la historia de Quinlan en la que, de manera fragmentada, y alimentando la curiosidad de la audiencia, se van enseñando aspectos e historias de su vida. Por lo tanto, se puede hacer alusión al hecho de que en la serie, las historias no son descritas enteramente y en una sola vez sino que, siendo la meta el aumento del suspense, se conservan partes para ir mostrándolas en otros momentos.

Un montaje adecuado también puede construir infinidad de espacios, algunos de ellos antes inimaginables, y sin demasiadas complicaciones o gastos económicos. Martin (2002, p.208) en su libro *El lenguaje del cine* dice, “en verdad, el cine es el primer arte que se aseguró el dominio del espacio con tanta plenitud”. Se puede recurrir a *From Dusk Till Dawn* para ejemplificar esto. En dicha serie, los hermanos Gecko tienen que completar una tarea en la realidad virtual, como si de un sueño se tratase. El personal de postproducción de la serie podrá haber recurrido a diversos efectos especiales pero, en su lugar, no abusó de ellos, sino que dejó en manos del montaje el crear un espacio

complejo. Por ejemplo, cuando Gecko traspasa la puerta del almacén, aparece en la casa que habitaba cuando era niño y, después, abre de nuevo otra puerta entrar a una habitación, aunque esta realmente le lleva a la escalera de un edificio. Todas estas situaciones aparentemente irracionales solo existen en un sueño, y el hecho de que el montaje sea una herramienta capaz de crear este efecto, explica que se le asocie a este uso la categoría de montaje psicológico.



Respecto a la continuidad de las series, es interesante el movimiento de teletransporte propio de Eichorst en *The Strain*. En esta serie, se produce un movimiento de nuevo similar al vuelo pero, a veces, se utiliza la edición de continuidad, la cual se tratará de exponer mediante una serie de imágenes:



1. En esta primera imagen, se aprecia como el conductor salta del coche y este se detiene en el lado derecho. En ese momento, Eichorst se encuentra dentro del vehículo.



2. A continuación, Eichhorst mira hacia atrás, la izquierda en nuestro caso al observar el plano.



3. Luego vemos, mediante un plano medio corto, al original conductor del vehículo, que está corriendo, tratando de alejarse de Eichorst.



4. Aquí se aprecia aún, este intento de escapar, donde el personaje corre hacia la izquierda y mira hacia atrás, la derecha de nuevo en este caso.



5. Finalmente, Eichhorst aparece de repente delante suyo, a la izquierda. Teniendo en cuenta que su posición original era la derecha, la explicación de este suceso es que se ha teletransportado. Estos planos, por tanto, siguen perfectamente a la regla de los 180°, que otorga esta continuidad.

Otro aspecto de la continuidad interesante para comentar es que, normalmente antes de la fase de rodaje, el director ya ha decidido con antelación qué punto de vista utilizará para grabar. Es decir, cuando se produzca el rodaje, el punto de vista ya se ha determinado. Los puntos de vista son los que dirigen a la audiencia a observar a los eventos y personajes. Se puede utilizar la metáfora del viaje para hacer referencia a esta planificación. Si pensamos en un viaje en grupo, donde las distintas actividades ya están programadas, también puede ocurrir que al final, el orden cambie o se produzcan variaciones. Y esto es lo que ocurre en la fase de postproducción, pues al utilizar un montaje diferente, el

resultado puede variar.

En las imágenes que se muestran a continuación, aparece un ejemplo de cómo construir un momento de mayor tensión mediante el uso de distintos puntos de vista. El personaje de Eichhorst en *The Strain* está manteniendo una conversación con Palmer pero, de repente, Palmer saca una arma y dispara. La escena está vista a través del punto de vista del propio Eichhorst, por lo que la pistola apunta hacia él y hacia el espectador. La tensión que se consigue con este plano no sería igual si el punto de vista elegido hubiese sido otro.



1 | 2
3 | 4



En estas cuatro capturas, se puede observar cómo, mediante el uso de la cámara subjetiva, se ha amplificado la tensión del momento.

3.3 Análisis narrativo de los efectos digitales

A lo largo de la historia, casi todos los grandes cambios y desarrollo del cine se han producido debido al progreso y evolución de los medios técnicos. Este proceso se puede resumir con los tres hitos fundamentales del desarrollo del cine: el sonido, el color y CG (Computer Graphics). En relación a este último y en lo que concierne a este trabajo, es imposible analizar la postproducción sin hablar sobre los efectos digitales.

3.3.1 La imagen de los vampiros

En las series de vampiros, no solamente cambian aspectos como el lugar en el que habitan,

su "mundo interior" o las propias características de dicha especie. Su propia naturaleza no se puede definir como estética, ya que ha experimentado un gran cambio. Un punto curioso es que ahora, en muchas series de vampiros, estos tienen exactamente el mismo aspecto que una persona normal. Esto se puede analizar como una característica de tendencia, que populariza las distintas producciones.

Año	Título	Aspecto/característica
1979	Salem's Lot	Colmillos, orejas puntiagudas, piel pálida, pupilas pequeñas.
2008	<i>Being human</i>	Colmillos retráctiles, ojos que pueden cambiar el color, piel humana.
2008	<i>True Blood</i>	Similar a <i>Being human</i> pero algunos vampiros tienen apariencia más apuesta.
2014	<i>From Dusk Till Dawn</i>	Pueden transformarse, piel y dientes de serpiente, malicia en la forma de vampiro
2014	<i>The strain</i>	Calvicie casi completa, piel pálida, apariencia desagradable, lengua larga con espinas.

La principal y fundamental razón que explica la realidad cambiante de la figura del vampiro en las series y películas, parte de la idea de que los conceptos de estética, así como los valores que pueblan las concepciones de los espectadores, están cambiando y en constante evolución.

Hoy en día, es notable que muchas series con temática vampírica no tienen tantos matices propios del género de terror, lo que las convierte en producciones adaptadas a un público más amplio. No obstante, es imposible generalizar, ya que se pueden encontrar series como *The strain* en la que, la abundancia de los elementos de terror, la convierten en un vivo ejemplo de esta categoría. Sánchez (2016, pp. 17-23), analizó a través de su trabajo, el modo que existe de construir este sentimiento característico de terror, aludiendo a las diferencias entre producciones orientales y occidentales. Para ello, utiliza la idea de Hideo Nakata, importante director de películas de terror. Ciertamente, existen un cúmulo de diferencias culturales que radican en un desarrollo distinto de las películas, en este caso, de terror. Por ejemplo, las grandes diferencias en las creencias religiosas implican que las descripciones de los personajes o sucesos extraños no se den del mismo modo.

Por ello, se puede observar que, en el prototipo oriental, dicho suceso que causa el pánico no tiene un claro origen. Mientras tanto, el modelo occidental ya se encarga de explicitar el ente, entidad o individuo que lo produce. No se escatima en las muestras de aquellas imágenes que con frecuencia son elididas en el estilo oriental. A partir de estas afirmaciones, es pertinente referirse a la forma mediante la cual *The strain* despliega la imagen de los vampiros y la carga emocional que pretende tener sobre el espectador. Estos personajes siempre van acompañados de un cúmulo de efectos especiales, maquillaje o digitales que tienen el objetivo de crear un monstruo que produzca miedo. Por tanto, esto confirma la razón por la que los vampiros principales, son los que más acompañados van de estos elementos, como el protagonista o “máster”.



La sociedad está progresando y la imagen de las series de una época más temprana, es decir, las de antes, ya no corresponden al gusto de la gente. Por esta razón, los guionistas y directores emplean su imaginación, enfocándose sobre todo en un uso inteligente de las emociones, con el objetivo de crear nuevos aspectos que caractericen a los vampiros y se adapten a los intereses de la sociedad: alguno más atractivo, alguno más malvado, etc.

Sin embargo, cabe destacar que el cambio en dicha imagen es debido a aspectos como la evolución tecnológica. Anteriormente, no existían programas de postproducción, por lo que el abanico de posibilidades de las producciones era muy limitado. Dependían únicamente del maquillaje de los actores, por lo que la imagen de los vampiros era monótona. Y no solo lo era su imagen, sino otros aspectos que van unidos a los vampiros, como es su transformación. En el pasado se utilizaba humo para las transformaciones, pero hoy en día, estos efectos se quedan cortos.

Actualmente, los trabajadores de postproducción pueden crear cualquier efecto deseado mediante la utilización de diversos softwares. Algo que antes sería imposible, como la presencia de miles de vampiros en la guarida de *The strain*, sin que obviamente participen mil actores y actrices o el teletransporte constante que se da en *True Blood*, ambos se llevaron a cabo gracias a la innovación tecnológica.

Hoy en día, con los avances tecnológicos, el peso específico de usar efectos digitales es cada vez más grande. Dichos efectos se aplican en muchos y muy diversos puntos de una serie. Por ejemplo, se pueden utilizar para ahorrar los costes de producción y el tiempo, posibilitando grabar muchas escenas en interior con un plató de croma y después cambiar el fondo como se desee mediante el ordenador. Además, se pueden evitar anacronismos que se hayan podido producir durante la grabación o utilizar los efectos para mostrar aquello que no existe en el mundo real.

En *The strain*, es característico el hecho de que se creó un modelo especial de lengua para que formase parte de la anatomía del vampiro y así caracterizarlo. No obstante, no siempre es conveniente y eficiente utilizar dicho efecto de modo “manual”, sobre todo en aquellas escenas en las que el vampiro atacaba a alguien. Un buen modo de evitar la necesidad de crear maquetas para todos los movimientos que este personaje haría, es recurrir a la postproducción, obteniendo el mismo resultado sin tantas complicaciones.



Asimismo, es fundamental remarcar que la figura del vampiro en las series y, por ende, su aparición en estas como personaje fundamental, implica que se puedan analizar bajo el género de lo fantástico. Respecto a este tema, Todorov (1981, pp. 18-30), crítico literario, historiador y filósofo entre otras de las tareas que desempeñaba, hace mención en su obra a un argumento que puede resultar útil a la hora de concebir lo fantástico de

estas series que se están analizando. El autor considera que, precisamente, lo más básico de la literatura fantástica, es lo que resulta más arduo de comprender y dar explicación. De ese modo Todorov, se plantea una especie de encruzijada a la hora de pensar en lo fantástico, pues considera que hay muchas cuestiones abiertas a la hora de dar una definición concisa y completa, como se adelantó en el apartado de la presentación de cada serie. Enfatiza en el hecho de que, aun surgiendo de una misma inspiración, las obras tampoco se pueden reducir a una simple etiqueta de género que elimina esos aspectos que hacen a cada trabajo especial. El género fantástico se convierte, por tanto, en algo mucho más complejo, como lo hace en este caso, la figura del vampiro y todos los elementos que la acompañan.

Pero, a su vez, plantea que dos son los temas principales en la literatura fantástica, la transformación y la vida sobrenatural. Bajo estos dos temas se mueve el llamado *pandeterminismo*, que implica que lo sobrenatural “no surge de casualidades sino que se trata de eventualidades programadas por voluntades o fuerzas desconocidas” (Pérez, 2007, p.31).

Esta representación de un ser más potente y poderoso que el humano, se aprecia claramente en *The Strain*, pues el personaje del “máster” es un ser vivo de tales características. Por ejemplo, es capaz de cambiar el huesped que parasita, tiene una lengua larga y tiene el poder de ver a través de los ojos de otros vampiros, adquiriendo el campo de visión de estos en vez del suyo. A su vez, su sangre, blanca, tiene un poder curativo extraordinario. Es decir, este personaje se convertirá en la figura que durante toda la serie se trata de exterminar, pues es la fuerza desconocida que altera el desarrollo del mundo “normal”.

Analizando el método seguido para realzar lo sobrenatural de esta figura, se puede apreciar que es un trabajo, primeramente, de maquillaje aplicado en el actor en cuestión. No obstante, no es solo la apariencia lo que convierte a este ser en lo fantástico de la serie, sino que todos los poderes que posee se representan gracias a los efectos digitales aplicados durante la postproducción. Por ejemplo, cuando el “máster” comparte un poco de su sangre blanca por su interés curativo, esto se ha realizado mediante dichos efectos, debido a que estas habilidades, obviamente, no existen en el mundo real. No obstante, el objetivo es que el espectador no aprecie estos detalles como inverosímiles y, gracias de

nuevo a los distintos efectos aplicados, maquillaje, etc, uno puede sentir, durante el tiempo que dedica a ver la serie en cuestión, que lo narrado es completamente plausible, aún formando parte de lo fantástico. Es característica también la forma en la que los vampiros se expresan, pues el sonido de su voz siempre va asociado a efectos digitales. Es antinaturalmente grave y tintado de un efecto tenebroso que solo se obtiene a través de los efectos.



En esta primera imagen se observa como el vampiro está ofreciendo parte de su sangre de color blanquecino a otro personaje, mientras que en la segunda figura, obtenemos el momento en el que está mirando a través de unos ojos que no son los suyos.



3.3.2 Narrar con efectos digitales y manipulación de color

La misma idea de la lengua de efecto digital, la podemos aplicar a la hora de pensar cómo se representa la imposibilidad de que los vampiros, en *From Dusk Till Dawn* y *The Strain*, puedan permanecer bajo los rayos del sol o ultravioletas. La postproducción digital se hace necesaria para conseguir el efecto de quemadura por el sol en dichos personajes, como se muestra en la siguiente figura.



Otro aspecto al que hay que prestar constante atención es a los detalles. Son tan importantes que, de ser desatendidos, pueden destruir toda la historia en segundos. En *True Blood*, más concretamente en el primer capítulo de la sexta temporada, Sookie está hablando con otros vampiros en la terraza. El tiempo era notablemente frío, pero solo sale vaho de la boca de Suki al hablar. El resto de vampiros no lo tienen puesto que los vampiros no emanan calor corporal. Esta es una clara muestra de la atención a los detalles en una serie de vampiros.



Atender a estos detalles también tiene relación con lo que anteriormente se ha presentado sobre lo fantástico. Son estos aspectos a primera vista “pequeños” los que dan más fuerza a la imagen sobrenatural de estos seres, los vampiros.

En el capítulo 12 de la primera temporada de *The strain*, cuando Eichorst se mira en el espejo, su reflejo comienza a sacudirse muy rápidamente. Este efecto intenta subrayar un detalle que, posiblemente, habrá pasado inadvertido en una escena normal. El espectador puede apreciar que este personaje posee una identidad especial.



Y esto nos lleva a destacar que la personalidad de un papel secundario también es muy importante. En la misma serie se halla un ejemplo de esto. El personaje de Ángel es solamente un camarero y cuando Gus le encuentra en un restaurante, reconoce que antes tenía otro oficio: era un actor famoso de películas de acción que abandonó su carrera debido a un trágico accidente. A petición de Gus, Ángel le ayuda notablemente a controlar la epidemia. Y, al final, este se sacrifica, aunque de un modo un tanto peculiar. Antes de morir, la ropa que lleva puesta es distinta, pues lleva el traje de superhéroe que llevaba en el pasado cuando era actor. Por tanto, aquí se trata de sugerir que él aún es un héroe, aun siendo un personaje secundario.



Es imprescindible destacar el papel de los efectos digitales a la hora de recrear espacios inexistentes. Muchas veces y cada vez con mayor frecuencia, bien sea por la falta de recursos u otros motivos, es imposible que las escenas que un primer momento se planean llevar a cabo en un determinado lugar, se realicen. Aquí es donde los efectos especiales entran en acción, permitiendo, por ejemplo, que un personaje de una serie se alce en medio del coliseo romano, sin salir del plató de grabación. La siguiente imagen muestra justamente este suceso, pues en *The strain* claramente se puede apreciar como el edificio está creado digitalmente.



El siguiente punto a tener en cuenta en referente a los efectos especiales ocurre cuando, en el final de la tercera temporada de *The Strain*, el hijo de Goodweather detonó la bomba nuclear, cuya explosión causó que algunas ciudades entrasen en un *invierno nuclear*. Cuando se utiliza este término, se hace referencia al fenómeno de tipo climático que acarrearía que el globo terráqueo se enfriase debido al excesivo uso de bombas atómicas. A consecuencia de esta acción sin orden ni criterio, la agricultura se vería en peligro hasta el punto de colapsar y, consecuentemente, el hambre se apoderaría de la población. Este supuesto proceso, que se planteó en el contexto de la guerra fría, tendría dos fases principales, que son la explosión de la bomba y la consiguiente nube de polvo atmosférico que permanecería por largos meses y, siguiendo a esto, el paso de la luz solar se vería gravemente dificultado o completamente obstruido, por lo que los seres vivos con la capacidad de realizar la fotosíntesis, o lo que es lo mismo, el reino vegetal, desaparecería.

Al inicio de la cuarta temporada de la serie, ya han pasado nueve meses desde que ese invierno nuclear azotó las ciudades. Convenientemente se muestra justamente al principio, un video de carácter publicitario de la compañía del personaje del “máster”, llamada *The Partnership*. Mediante el uso de una serie de efectos digitales, se muestra al espectador una breve introducción de lo ocurrido tras la explosión.



Solamente de ese modo, podemos conocer el motivo por el cual la gente, en las posteriores escenas, visten con infinidad de ropas de abrigo y caminan en fila india hacia una misma dirección. ¿Cuál es la explicación de estos sucesos? Claramente, con el polvo bloqueando la luz solar, los vampiros ya no sufren de restricción alguna para moverse al aire libre y, con facilidad, se apoderan del control de la ciudad, estableciendo un régimen del tipo totalitario.



Otra herramienta de vital importancia a la hora de poner en situación al espectador de ese supuesto invierno nuclear es el uso de efectos como la corrección del color siempre que aparecen imágenes de la ciudad de Nueva York. Utilizándose este efecto para manipular el color hacia unas tonalidades más cercanas al amarillo, se trata de simular que realmente la población vive bajo un estado de anomalía y penumbra.

Los efectos especiales, por todo lo comentado, resultan de vital importancia para el correcto desarrollo de la serie de vampiros en este caso, y ya ya no solo facilitan el avance de las líneas argumentales y personajes, sino que suponen que muchos espectadores se vean atraídos por estos y decidan dedicar su tiempo en dichas series. Con este último aspecto, damos paso al último apartado de análisis de este trabajo.



3.4 Análisis narrativo de la sonorización

Es preciso que lo sonoro se haga el mismo imagen, en lugar de ser un componente de la imagen visual; hace falta, por tanto, la creación de un encuadre sonoro en forma tal que el corte pase entre los dos encuadres, sonoro y visual (Deleuze, 1987, p. 368).

Con esta aclaración, el filósofo francés Gilles Deleuze argumentó en su libro *La imagen-tiempo* que los sonidos también pueden aparecer en distintos planos, como un *plano medio*, *primer plano*, etc. De este modo, el sonido de una película es capaz de mostrar un espacio en tres dimensiones. Esto quiere decir, por ejemplo, que al visionar una determinada escena, podemos oír cómo una persona se aleja poco a poco. Y esto es por tanto una característica a compartir con las imágenes. Los sonidos, a su vez, contienen la posibilidad de expresar sentimientos y pensamientos que van sufriendo los personajes de las producciones, así como son una gran herramienta para crear atmósferas que se adaptan muy bien según el plano que se está utilizando.

De todo esto extraemos que, hoy en día, el coste de producción, narración y efectos digitales se parece cada vez más al de las películas, así como lo hace el uso de la sonorización. Además, la sonorización también es un buen medio para la narración, no relegándola en su totalidad en los efectos digitales.



Para ilustrar esto podemos utilizar la anterior escena. Corresponde al capítulo 8 de la segunda temporada de *The Strain*, en el cual Setrakian y Fet van a la catedral para comprar el libro *Lumen a la Eminencia*.

Si solo vemos esta captura, es probable que nadie puede saber el tema de esta serie.

Obviamente esta escena fue rodada en una calle tranquila en un día ordinario, porque podemos ver a la gente que está andando tranquilamente y que la tienda de Michael Kors está abierta.

Pero en la serie, mucha gente ya habría sido infectada en este momento y toda la ciudad estaba al borde del colapso. En postproducción, se añadieron audios de voces discutiendo y gritando, explosiones y sirenas como sonidos diégeticos. Pero, gracias al efecto de *fiesta de cónctel*, el espectador puede fijarse sin problemas en la conversación principal, aun existiendo dichos audios añadidos. A este efecto se refirió Middlebrooks et. al. como “el arquetipo de una compleja escena auditiva: múltiples voces compitiendo por atención; vasos que tintinean; música de fondo sonando” (2017, p. 9).

El mismo truco también es utilizado cuando Eldritch Palmer se encuentra en la oficina, mientras la gente habla y, a su vez, se escucha el sonido de una explosión o de un helicóptero. De este modo, ahora la ciudad ya parece caótica, ahorrando mucho tiempo y dinero.

Algún director intenta traer las técnicas del cine a la serie en términos de sonorización. En el principio del séptimo capítulo de *From Dusk Till Dawn*, una banda está interpretando una obra y la chica está bailando al son de la música. De repente, el policía clava el puñal directamente en la mano herida de Richard. En este punto, se da paso al título de crédito, pero la música de la banda continúa presente. Este recurso no es habitualmente utilizado en las series, pero sí en películas, ejemplificando este hecho las de la saga de *James Bond*.

Los sonidos también se pueden utilizar para crear un ambiente de mayor tensión. Un gran ejemplo sería una bomba con temporizador a punto de explotar. Este suceso perturbador es utilizado de un modo característico en muchas de las series o películas en las que aparece. La idea está en mostrar el pitido que anuncia la cuenta atrás. Es mediante este sonido con el que el espectador siente que el peligro es cercano, creando preocupación, aunque se visiona a través de una pantalla.

En *The strain*, Eichhorst hace estallar el nido de otros “másters” con una bomba de control remoto. Este tipo de bombas no tienen por qué ser asociadas al característico pitido pues

carecen de temporizador. No obstante, en el plano detalle de dicha bomba, sí que se muestra el sonido. Se podrá concebir este suceso como un *bug* o error que ha pasado inadvertido, aunque la balanza se inclina más hacia ser este un elemento deliberado para construir el momento de tensión.

A modo de conclusión, Sánchez y Blanco (2009, pp. 4-8), argumentan en su investigación que son cuatro las funciones que el sonido puede tener en una película o serie: rítmica, lírica y dramática. A esta última es a la que se le puede asociar la tensión antes comentada. De hecho, una tarea fundamental del sonido es influir en las emociones de los espectadores. Si se presta atención, se puede ver que, acompañando al ambiente que puebla la historia en ese momento (alegre, triste, nervioso, apocalíptico, etc.), nuestras emociones también van divagando hacia la misma dirección, convirtiéndose los sonidos en una herramienta potente apodada como “contrapunto psicológico” (Martin, s.f.; apud. Sánchez y Blanco, 2009, p. 4).

4. Conclusiones

La frase con la que Bordwell introduce su obra *El arte cinematográfico* se convierte un buen cierre a lo presentado en este proyecto: “Si lo pensamos seriamente, deberemos admitir que las películas son como edificios, libros o sinfonías: objetos creados por los seres humanos para fines humanos” (1995, p. 3). Ciertamente, tras haber dedicado un tiempo a visionar con detenimiento estas distintas cuatro series, analizándolas desde bases teóricas y fundamentadas, llegamos a la conclusión de que, al igual que las muchas obras de origen humano, las películas y series han adquirido un peso igual de importante como lo han hecho la literatura o incluso la música.

A lo largo de este trabajo, se ha podido constatar que, tras el poder que en un principio tenían las películas, las series televisivas han ganado un peso importante a la hora de pensar en las mayores y más populares producciones. Siendo capaces estas últimas de competir tanto en lo que implica el montaje de las mismas, el uso de efectos, las técnicas de sonorización e incluso el presupuesto destinado a su creación, este estudio ha analizado esta realidad a partir de las series de vampiros. Desde el objeto de estudio que eran las cuatro series que se han presentado y desarrollado a lo largo de los anteriores párrafos, hemos podido comprobar que, mediante el montaje, las distintas tramas y sucesos que se daban en cada una de ellas, adquirían un sentimiento de unidad, aun nunca resultando en un desarrollo monótono de los acontecimientos.

Gracias a este trabajo de investigación, ha sido posible percibir muchos detalles que fácilmente, en una primera y despreocupada visualización de las series, habrían pasado desapercibidos. Es posible que esto se deba a la naturalidad con la que nos enfrentamos a lo que vemos en nuestras pantallas, naturalidad que se obtiene solo mediante un empleo de las técnicas de montaje y postproducción que se han tratado de explicar en este trabajo.

Por ende, se puede concluir con que ha resultado gratificante dedicar mi investigación a las series de vampiros, haciendo que mi interés por ellas solo crezca al haber podido ver más allá de lo superficial, comprendiendo la complejidad que subyace tras las escenas, así como llegando a la conclusión de que todo lo que engloba a la postproducción tiene como principal objetivo, ayudar a la narración.

5. Bibliografía

- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Chen, J. (2010). *Dracula: The screen-walker. A cultural study on vampire film*. (Tesis doctoral). Shanghai: Shanghai University.
- Deleuze, G. (1987). La imagen-tiempo directa. De los opsignos y sonsignos a los signos cristalinos. Las diferentes especies de cronosignos, Los noosignos. Los Ictosignos. Desaparición del flash-back, del fuera de campo y de la voz en off. En G. Deleuze (autor), *La imagen-tiempo* (pp. 359-369). Barcelona: Ediciones Paidós.
- García, O. (2016). *La road movie como modelo transnacional y su presencia en el cine español: marco metodológico y principales aportaciones*. Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado en: http://www.uma.es/media/files/Garcia_Ochoa.pdf
- Labarga, M. (2010). *Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Laderman, D. (2002). Paving the way: Sources and Features of the Road Movie. En D. Laderman (autor). *Driving Visions: Exploring the Road Movie* (pp. 1-42). EEUU: University of Texas Press.
- Martin, M. (2002). El espacio. En M. Martin (autor). *El lenguaje del cine* (pp. 208-225). Barcelona: Gedisa.
- Middlebrooks, J.C. (editor) (2017). *The Auditory System at the Cocktail Party*. Switzerland: Springer.
- Morales, J.F. (2005). *Las variaciones métricas del montaje paralelo y su relación con la respuesta emocional del receptor (el estrés)*. Barcelona: Bellaterra.
- Pérez, R. F. (2007). El péndulo de la incertidumbre: hacia una definición del género fantástico. En R. F. Pérez (autor), *Las Fuentes del Miedo en H. P. Lovecraft: elementos fantásticos y de horror cósmico en "El sabueso" y "El color fuera del espacio"* (pp. 22-75). (Tesis doctoral). Cholula: Universidad de las Américas Puebla.
- RAE (2014). Diccionario de la lengua española [versión en línea]. Recuperado de <http://dle.rae.es>
- Rodríguez, A. (2013). *La postproducción de sonido en "La huit productions"* (Trabajo fin de máster). Gandía: Universidad Politécnica de Valencia.

- Sánchez, R. y Blanco, F. (2009). *Montando emociones con la banda sonora: un estudio preliminar* (Ponencia). Universidad autónoma de Madrid. Recuperado en: http://www.sacom.org.ar/2009_reunion8/actas/Sanchez_Blanco.pdf
- Sánchez, S. (2016). *Traduciendo la mirada: sobre la práctica del montaje cinematográfico en los remakes norteamericanos de las películas de terror japonesas contemporáneas* (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat Ramon Llull.
- Sanders, A. (1994). The literature of the romantic period 1780-1830. En A. Sanders (autor), *The short Oxford history of English literature* (pp. 333-397). Oxford: Clarendon press.
- Seymour, C. (1980). Introduction: Is narrative a Semiotic Structure? En C. Seymour (autor). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film* (pp. 15-42). London: Cornell University Press.
- Todorov, T. (1981). Definición de lo fantástico. En T. Todorov (autor), *Introducción a la literatura fantástica* (pp. 18-30). México: Premia editora de libros s.a.
- Wang L, Dong L. (2014). The American Narrative Strategy to Remake English TV Play. *Television studies*, 11, pp. 133-136.
- Wu S. (2013). *The Narrative Analysis of American Vampire Magical TV Drama*. (Trabajo fin de máster). Hebei: Hebei Normal University.
- 张硕。(2015)。试论电影特效与电影叙事的关系中国传媒大学。文艺生活, 03, 133-134。
- 陈岩。(2015)。试论电影空间叙事的构成。(博士论文)。南京: 南京艺术学院。