

LA RELACIÓN DEL ESPECTADOR CON LA VIOLENCIA EN DAREDEVIL

JOSÉ RODRÍGUEZ-TERCEÑO

JUAN ENRIQUE GONZÁLEZ VALLÉS

DAVID CALDEVILLA DOMÍNGUEZ

INTRODUCCIÓN

La serialidad, la repetición y, en cierto sentido, aunque diferente, también el recuerdo, conforman parte de la esencia estructural de los relatos, de las narraciones humanas, presentes desde el comienzo mismo de la historia de la humanidad (la *Epopéya de Gilgamesh*, datada en el Tercer Milenio a. C., para algunos autores en torno al año 2.300 a. C. como fecha más exacta, está considerada el primer relato de la humanidad) y presentes, además, en una extraordinaria variedad de géneros, tal y como afirmara Roland Barthes, para quien el relato o los relatos han estado presentes «en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades [...] no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos» (Barthes, 1982: 9). Narraciones distribuidas, además, en sustancias diferentes, aunque centraremos nuestra mirada en aquellas cuya forma —estructura de la transmisión narrativa— es de naturaleza icónica y sonora: las series

narrativas de ficción audiovisual¹. Parafraseando a los teóricos franceses (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1985), cualquier serie es una serie de ficción. A partir de ahora nos referiremos a ellas como series audiovisuales o sencillamente series, a las que consideramos, además, como narrativas, en tanto que son representativas y recurren a elementos tradicionales del relato, incluso cuando su referente es la realidad misma, aunque es este un terreno en el que no nos adentraremos por no ser este el momento ni el espacio para ello (pero cuya importancia, debido al éxito que están cosechando entre el público espectador, nos obliga a tener presentes para futuras investigaciones las llamadas series documentales o *docuseries*).

La ubicuidad de los relatos está fuertemente ligada a la «atracción por la serialidad» como una de «las expresiones más genuinas de la narrativa contemporánea» (Balló y Pérez, 2005: 9) que, ya desde los años cincuenta, ha dado lugar a etapas de una increíble expansión de las narraciones

seriadas destinadas a la pequeña pantalla que ha llevado a muchos autores a hablar de una primera (años cincuenta), una segunda (años ochenta) y una tercera (desde finales de los años noventa del siglo pasado hasta nuestros días) edad dorada de la televisión, sobre todo en cuanto a las ficciones estadounidenses se refiere, por mayoría, pero no únicas; primaveras áuricas que como concepto no deja de ser, estudiado hoy, un lugar común, pero, sin embargo, cargado de legitimidad. «La ficción no aspira únicamente a la constitución de objetos únicos, sino a una proliferación de relatos que operan en un universo de sedimentos, en un territorio experimental donde se prueban —y a menudo se legitiman— todas las estrategias de la repetición» (Balló y Pérez, 2005: 9). Este entusiasmo *seriéfilo*, concluyen los autores, confecciona un paisaje de cotidianidad en todos los niveles de la creación audiovisual pero que se autoriza, muy visiblemente, «en la costumbre privada y en los rituales colectivos, a partir de un reencuentro periódico que fortalece y preserva la noción de identidad» (Balló y Pérez, 2005: 9). Un reencuentro periódico ya existente en los folletines y relatos literarios semanales o mensuales, piénsese por ejemplo en la reacción de los lectores ante la aparente muerte de Sherlock Holmes acontecida en «El problema final» publicado en *The Strand Magazine* en 1893 (qué mayor muestra de fortalecimiento y preservación de la identidad), por lo que no es desacertado hablar de *novelas televisivas* o *novelas audiovisuales* al referirnos a las series, o, por emplear la denominación de Charles McGrath (1995), *novelas en máxima audiencia* o *novelas del «prime-time»*².

Identidad y reencuentro que abocan a la construcción (autor) y reconocimiento (espectador) de toda una serie de variables significativas que concurren, como afirman Balló y Pérez (2005), en los mismos personajes, en las mismas geografías y escenarios, en los mismos argumentos, en los mismos motivos visuales, etcétera, pues las narraciones que la televisión cuenta, como antes que esta el cine, no son otra cosa que una forma peculiar,

singular, última, de recrear las «semillas inmortales» que la evolución de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando (Balló y Pérez, 1997: 22), proporcionando al público el placer del reconocimiento, pues es este quien realmente cambia, evoluciona o alcanza un punto de emoción álgido, de sentimientos y sensaciones apasionadas, tras la repetición (reestructuración o reserialización, como se prefiera) de las variables significativas que componen la Historia y Discurso (Chatman, 1990) de una serie narrativa de ficción audiovisual, acercándonos a la paradoja de la repetición propuesta por Gilles Deleuze, según la cual la diferencia y el cambio la introduce la repetición en el espíritu de quien la contempla. Puede decirse entonces que el público de las series televisivas o series audiovisuales de ficción obtiene un placer en la serialidad, el reencuentro y el reconocimiento que altera su espíritu, quizás no de forma trascendental, filosófica o metafísica, pero sí al menos en cuanto a goce y deleite emocional.

Sobre esa afectación en el espíritu del espectador de series centramos nuestros esfuerzos o, mejor dicho, incardinamos nuestro objeto y objetivo de estudio en la relación que se establece entre el universo diegético de una serie de ficción audiovisual, el personaje(s) protagónico(s) que lo sustenta —en tanto que la fuerza serial «se basa en el poder germinal de algunos de sus protagonistas, es lógico que el público quiera saber más y más acerca de ellos» (Balló y Pérez, 2005: 20)— y el espectador-consumidor de estos relatos.

Hemos seleccionado la serie *Daredevil* (Drew Goddard, Netflix: 2015-) como fuente generadora de sucesos, focalizando nuestro interés en la relación establecida entre el cosmos narrativo de la serie, sus personajes principales, muy especialmente el que vertebra la narración y da título a la misma, Matt Murdock/Daredevil, encarnado por Charlie Cox, y el espectador, una relación establecida que pone en juego la conceptualización que el espectador tiene de la justicia y la venganza, conceptos muy presentes en las narraciones centradas

en justicieros (ya sean cotidianos o surgidos de las viñetas de un tebeo), todo ello a través de la construcción de escenas y pequeñas piezas del relato cargadas de violencia, algunas de ellas explicitadas en pantalla.

EL MODELO NETFLIX

La primera consideración tiene que ver con el hecho de que *Daredevil* es una serie original de Netflix, cadena en línea, por mejor decir, plataforma nativa digital o *pure player*, que ha modificado el modo de producción, distribución y consumo de ficciones, sobre todo en cuanto a series se refiere (primero mediante la adquisición de productos exclusivos, después apostando por la producción propia original³), y que se ha constituido, por derecho propio, en un modelo a imitar. Nacida en 1997 como cadena para el alquiler de DVDs, Netflix ha sabido adaptarse a la convergencia tecnológica y a un público diseminado en varias pantallas y multitud de plataformas, estando, en 2016, presente en más de ciento treinta países, contando con unos setenta y cinco millones de usuarios, en general jóvenes (Fedele y García-Muñoz, 2010) repartidos por todo el globo, gracias a su adaptación —resiliencia, se le dice hoy— a la Red, medio que ha sabido «estimular la creación y venta de productos dirigidos a públicos minoritarios, que, considerados de forma agregada, constituyen una demanda importante», es decir, «un modelo de negocio compatible con la cultura de consumo del nuevo espectador-internauta» (Izquierdo-Castillo, 2012: 385). Un modelo de negocio basado en el concepto de Chris Anderson *long tail* o *larga cola*, consistente en «vender menos de más, sobre una amplia gama de productos especializados» (Ojer y Capapé, 2012: 192), es decir, obtener un negocio fructífero y una rentabilidad más que lucrativa a partir de muchos pequeños clientes finales a quienes se ofrecen productos especializados o en los que el negocio se ha especializado (Martínez-Rodrigo y Sánchez-Martín, 2011).

Puede que, además de ofrecer productos exclusivos o de apostar por contenidos alternativos a los tradicionalmente visionados en la pequeña pantalla (también en la grande), el secreto de su éxito, parafraseando el título del clásico protagonizado por Michael J. Fox, sea brindar «suscripciones económicas no muy elevadas, asequibles para el público joven al que se dirigen [...] generaciones que prefieren el consumo individualizado, especialmente a través de la interfaz de un móvil, un reproductor de vídeo, una tableta u ordenador, que les permite consumir los contenidos cuándo y dónde quieran» (Ojer y Capapé, 2012: 192). El consumo individualizado, personalizado, ubicuo y asequible, económicamente hablando, es la principal clave de su triunfo⁴; un triunfo que, como ocurre con otras plataformas de *streaming*, pasa por saber mantener la fidelidad del cliente, del espectador. Si las cadenas tradicionales de televisión o «*networks*, buscan la repetición a través de la utilización de géneros tradicionales como el policiaco o las comedias [...] desarrollando series con personajes continuos similares» (Cascajosa Virino, 2006: 26), las nuevas plataformas, semilladas ya germinadas de la era *post-network*⁵, no solo imitan las estrategias y tácticas exitosas de las compañías tradicionales, sino que también apuestan, como ya hemos señalado, por contenidos exclusivos, es decir, contenidos originales que no hubieran estado anteriormente disponibles en otros formatos, y por la apelación a temas tabú, contenidos que afronten y desafíen temas controvertidos o sean tratados, discursivamente, de forma novedosa, mediante la colaboración de autores consolidados o emergentes, o mediante la renovación de géneros y fórmulas (Cascajosa Virino, 2006). Encontramos, en este sentido, que el tratamiento de la violencia es más explícito en *Daredevil* que en cualquier producción cinematográfica basada en superhéroes del cómic, en tanto que estas pretenden alcanzar un público objetivo muy amplio, mundial, incluyendo menores de dieciséis y doce años, algo impensable si

VER LOS EPISODIOS DE UNA SERIE DE ESTE MODO MARATONIANO AYUDA A QUE EL ESPECTADOR EMPATICE MÁS CON EL PERSONAJE O PERSONAJES PRINCIPALES, PUES DE ESTE MODO LA SENSACIÓN DE CERCANÍA CON ESTE Y SUS VIVENCIAS ES MÁS INTENSA, AUNQUE TAMBIÉN MÁS BREVE

la violencia juega un papel importante en la narración, como es el caso de la serie analizada en el presente artículo.

Otra de las claves es el acceso ilimitado a los contenidos de la compañía, es decir, la suscripción del usuario a Netflix le permite acceder dentro de la plataforma a todos los episodios de cada temporada de la serie de su elección; desde el estreno de la primera temporada de *Daredevil* (el 20 de octubre de 2015 en España) el cliente, el espectador-usuario, puede visionar los trece episodios de la temporada del modo en que desee (lo mismo ocurrió con la segunda temporada), lo que modifica el consumo serial, algo que, unido a los pocos capítulos que confeccionan cada temporada, propicia, e incluso predispone, que el público pueda embriagarse mediante el visionado continuado o modelo maratónico (algo antes solo alcanzable, aunque con reservas, a través de la versión doméstica en DVD de la serie). Aunque este modelo maratónico y opcional plantea, para algunos autores⁶, ciertas pegas, también «destaca los valores de unidad y complejidad, de comienzos y finales claros, cualidades difíciles de discernir a través del incremento de lanzamientos [...] logrando que tomemos más consciencia de la temporada como unidad narrativa y, sin anuncios ni interrupciones, ayuda a enfatizar los méritos artísticos por encima de imperativos comerciales» (Sodano, 2012: 37). Esta cohesión se logra, especialmente, cuando la serie cuenta con una trama argumental que vertebra toda la temporada y que

concluye con esta, sin que ello impida que deje preguntas sin responder o introduzca, a modo de epílogo, el consabido gancho final o *cliffhanger*, modernizando la figura narradora de Shereza-de, e incluso cuente, a lo largo de la temporada, con pequeñas tramas episódicas: la primera temporada de *Daredevil* encuentra su arco argumental en la lucha de Matt Murdock, a la vez como abogado y como justiciero enmascarado, contra Wilson Fisk (encarnado por Vincent D'Onofrio), pero los capítulos diseminan pequeñas subtramas de carácter más episódico como la lucha contra la mafia rusa, japonesa y china, por ejemplo, relacionadas directamente con la trama principal, si bien destaca, dentro de la temporada, un capítulo en especial cuyas ramificaciones no son visibles hasta la segunda. Nos referimos al capítulo *Stick* (#1x07: Brad Turner, Netflix: 2015), un episodio que queda aislado dentro de la estructura argumental de la temporada, aunque se le atribuyan lazos para no desligarlo por completo, lo que iría en contra de esa cohesión citada. La recuperación del personaje mentor, *Stick*, en la segunda temporada, redirige además el arco argumental al que hasta entonces asistía el espectador: los cuatro primeros episodios de la segunda temporada de *Daredevil* narran la lucha entre *Daredevil* y Frank Castle (John Bernthal), justiciero apodado *El Castigador*, y quien lleva su noción de justicia hasta el último extremo, la muerte, ajusticiamiento que *Daredevil*/Matt Murdock, en tanto que construye su *alter ego* a partir de su profesión, abogado, y su confesión, cristiano-católica, deja en manos de la Ley. Cuando Castle es atrapado, la trama se escinde, separando los caminos de Castle por un lado (y que da más protagonismo a personajes secundarios de la serie, como Karen —Deborah Ann Woll—) y de *Daredevil* por otro, esta vez centrado en acabar con los planes que una sociedad secreta llamada La Mano tiene pensado llevar a cabo en Nueva York, contando con la ayuda de su mentor (*Stick* —Scott Glenn—) y también de su antigua amante, Elektra (Elodie Yung).

Ver los episodios de una serie de este modo maratoniano ayuda a que el espectador empatice más con el personaje o personajes principales, pues de este modo la sensación de cercanía con este y sus vivencias es más intensa, aunque también más breve (pero siempre se puede recurrir a la repetición). Esa empatía es muy importante si el personaje en cuestión administra justicia al margen de la ley mediante el uso de la violencia, pues la continuidad refuerza el posicionamiento del espectador, más conocedor de las motivaciones, causas y consecuencias, para el empleo de esa violencia. Daredevil se dedica a combatir el crimen y la corrupción al margen de la ley, labor complementaria si se quiere a la que su *alter ego* Matt ejerce como letrado, pero el uso que hace de la violencia está limitado por su respeto al reglamento jurídico y por la conciencia católica de la que hace gala, especialmente en lo tocante a la culpa; por eso nunca mata a nadie, aunque se exceda en el uso de la violencia. Ver los capítulos de forma continuada permite al espectador estar, de algún modo, más cerca de los sentimientos de Matt, ser más consciente de las alteraciones y afectaciones emocionales que sufre y que influyen en cómo emplea la violencia cuando vuelve a combatir el crimen. Si el espectador ve la segunda temporada sin pausa alguna, tiene una comprensión más directa de cómo afecta la reincorporación a la vida de Matt de su antigua amante, y ahora justiciera, Elektra, tanto en lo personal como en lo profesional, como demuestran capítulos como *Kinbaku* (#2x05: Floria Sigismundi, Netflix: 2015) o *Semper fidelis* (#2x07: Ken Girotti, Netflix: 2015). Por otro lado, el capítulo *Seven minutes in heaven* (#2x09: Stephen Surjik, Netflix: 2015) juega con el espectador en torno a la idea de posicionamiento y empatía con determinados personajes: en primer lugar recupera momentáneamente a Fisk, y nos lo presenta como víctima en un escenario para él hostil, la cárcel, posicionando al espectador de su lado, logrando una pizca de empatía por el personaje, para, a continuación, con la llegada a

esa misma cárcel de Castle y que este se vea traicionado por Fisk, recupere su posición original de acuerdo con lo que el espectador sabe de él, pues termina haciéndose el dueño de la penitenciaría. Por su parte, Castle, justiciero hasta la última consecuencia, enfrentado por lo tanto a Daredevil en sus particulares modos de impartir una justicia *sui generis*, héroe también originario de las viñetas y que cuenta, *a priori*, con el favor del público, ha sido mostrado hasta este capítulo como un asesino sin escrúpulos con el objetivo de hacer justicia, pero, cuando es traicionado por Fisk, su estallido violento es compartido por el espectador. El capítulo, además, brinda tanto al personaje como al espectador la liberación que supone el breve —pero igualmente intenso, en cuanto a violencia empleada se refiere— enfrentamiento entre Castle y Fisk al final del episodio, momento en que los dos personajes vuelven a ser para el espectador lo que eran, contrapartes del héroe protagonista, Daredevil, uno desde una perspectiva megalómana y corrupta, el otro como justiciero sin conciencia (pese a contar con el favor del público, insistimos). La idea de liberación que apuntamos será recuperada más adelante cuando hablemos de la función de la violencia en la narración.

SOBRE CINE, TELEVISIÓN Y ESPECTADOR

La primera de nuestras consideraciones tiene que ver con los aspectos vinculados con la construcción del espectador y la recepción, en la relación, afectación e identificación con los personajes diégeticos, dentro de las teorías del cine que podemos también extrapolar y aplicar a las series, con un mejor empleo, en nuestra opinión, ya que contamos con la continuidad y repetición que aporta la serialidad, más difícil de obtener en las películas. Sin entrar en conflictos teóricos que han hecho correr ríos de tinta y en los que han participado voces más autorizadas que las nuestras (gigantes sobre cuyos hombros ahora nos aupamos) y que enfrenta la gran teoría de la pantalla con otras

post-analíticas, o más rebeldes si se quiere —disquisición que posponemos para otra ocasión—, es a partir de esto que aplicamos nuestra metodología analítico-textual.

Partimos de una evidencia innegable: el espectador de ficciones audiovisuales (películas y series) es necesariamente activo, pues ha de compensar algunas carencias inherentes a la forma y la sustancia del discurso narrativo, forma parte del texto a la vez que es constituido por este, un encuentro en que se dan forma mutuamente, «formas en que el texto, el aparato, la historia y el discurso construyen al espectador, y las formas en que el espectador, en tanto sujeto-interlocutor, también da forma al encuentro» (Stam, 2015: 269). Desde una perspectiva ideológica, el espectador puede ser configurado por el texto, por los dispositivos técnicos en que es ofrecido (donde incardinamos *Daredevil* y la plataforma en línea que produce y distribuye la serie, Netflix, como ya hemos señalado en el punto anterior), por los contextos, institucionales o no, que rodean el acto de ver una película o serie, por los discursos ideológicos existentes en su realidad y, finalmente, por sí mismo, «el espectador en sí, personificado, definido por su raza, género y situación histórica» (Stam, 2015: 269). Ello puede dar pie a diferentes lecturas del relato, dominante, negociada y resistente (Hall, 1980), confluencia de discursos (Morley, 1980), o activaciones diversas, del texto, del espectador, del contexto (Staiger, 1992).

Grosso modo, distinguimos aquellas teorías orientadas al espectador y su circunstancia de aquellas orientadas al texto, en nuestro caso, las series narrativas de ficción audiovisual. Las primeras priorizan las circunstancias subjetivas, también ambientales, en que se produce la recepción del texto, de la serie, como dictan los estudios culturales, la denominada teoría de la respuesta, la pragmática o los estudios de género. Las segundas consideran que la emoción generada durante la recepción atiende a instrucciones propuestas por el propio texto, o relato si se prefiere, como afirman la

teoría cognitiva y la semiótica estructural. Por otro lado, la teoría psicoanalítica del cine y el denominado realismo ingenuo consideran la experiencia, la recepción, como un remedo o simulación de la vida, es decir, el impacto afectivo dimana de los mismos mecanismos psicológicos con los que el individuo se enfrenta al mundo (Zumalde, 2011). De una forma u otra, lo importante es dilucidar si las respuestas emocionales o los sentimientos origina-

EL ESPECTADOR, AUNQUE COMPARTA LA NECESIDAD DE SU EMPLEO POR PARTE DE ESTOS, ES CONSCIENTE DE LAS CONSECUENCIAS TERRIBLES QUE SUPONE FÍSICA Y EMOCIONALMENTE LA VIOLENCIA, SOBRE TODO CUANDO LOS HÉROES SON LOS RECEPTORES DE LA VIOLENCIA

dos están justificados de acuerdo a los elementos temático-argumentales y discursivos propuestos por el texto, propuestos por el relato. En el estudio centrado en el consumo de jóvenes realizado por Marta-Lazo y Gabelas-Barroso se explicita que «las cadenas de televisión con las que [los jóvenes] se sienten más identificados son las últimas en incorporarse al mercado [...] las series de ficción por las que muestran más interés son de formato animación» (Marta-Lazo y Gabelas-Barroso, 2013: 28). En este sentido, es interesante destacar el denominado *fenómeno fan* (aficionado, seguidor, amante), dominante en la cultura popular, en el imaginario de la cultura de masas diseccionada por Román Gubern (2002) y, más particularmente, en el mundo de los superhéroes, personajes emblemáticos de la narrativa occidental tal y como afirma Gubern, «protofantasías» cambiantes, que evolucionan, se adaptan, trasladan o reescriben, y sus adaptaciones fílmicas (desde las primeras versiones exitosas, *Superman* (Richard Donner, 1978), *Superman II* (Richard Lester & Richard Donner, 1980), *Batman*

(Tim Burton, 1989) o *Batman vuelve* (Batman Returns, Tim Burton, 1992), hasta la consolidación del género, o temática, por mejor decir, gracias a películas como *El caballero oscuro* (The Dark Knight, Christopher Nolan, 2008) o cualquiera de las integrantes del denominado universo cinematográfico de Marvel o *Marvel cinematic universe*; fenómeno que también ha alcanzado a las series audiovisuales y que explica, por un lado, el bum *seriéfilo* notorio en producción (su oferta, dentro de los paquetes de contratación de plataformas audiovisuales, es casi tan importante como el deporte, como el fútbol queremos decir) y también en recepción (la literatura sobre series audiovisuales se ha multiplicado en los últimos años), y, por otro lado, la adecuación de las nuevas plataformas de visionado a los intereses de los espectadores, surgiendo, de este modo, alianzas que pretenden satisfacer las demandas más actuales del mercado, como demuestra la coalición de Netflix y Marvel que ha dado origen a *Daredevil* (Drew Goddard, Netflix: 2015-), entre otros ejemplos ya citados. Lo que queremos destacar del fenómeno o cultura de los *fans* es la reescritura que llevan a cabo, la lectura de incursión que cita Henry Jenkins (2009: 223) a partir de la idea de Certeau: «Los fans efectúan sus incursiones y saquean lo que pueden; emplean los bienes saqueados como cimientos para construir una comunidad cultural alternativa», y lo hacen empleando diferentes técnicas: «la recontextualización, la expansión de los límites temporales, la refocalización, la modificación de la moral, el cambio de género, los cruces entre distintos textos, la dislocación de personajes, la personalización, la intensificación emocional y la erotización» (Stam, 2015: 271).

Sea como fuere, es innegable que el compromiso del espectador no lo es con la narrativa audiovisual en general, con el aparato (ideológico) o sus brechas, sino con los personajes. Y es el compromiso, el concepto elegido por Murray Smith para explicar, o llevar un paso más allá, la identificación existente entre el personaje y el espectador. Murray (1995) postula la existencia de una

«estructura de simpatía» a través de la cual el espectador conoce y se identifica, compromete, con el personaje diegético. Esa estructura consta de tres niveles: 1) Reconocimiento (construcción de los personajes por parte del espectador como entes individuados y continuos); 2) Alineamiento (el espectador se posiciona, relaciona y accede a las acciones, el conocimiento y los sentimientos del personaje); y 3) Fidelidad o Compromiso (adhesión cognitivo-afectiva a los valores, punto de vista moral y emociones del personaje). El paso de un nivel a otro en esta estructura por parte del espectador se ve favorecido cuando puede llevar a cabo un visionado de la serie audiovisual en modo maratoniano, tal y como apuntábamos en líneas más arriba. El alineamiento y el compromiso final son importantísimos cuando, en la narración en la que se incardina el personaje o personajes en cuestión, la violencia juega un papel capital, en tanto que la acción, la acción violenta, forma parte indispensable de la historia (argumento) y del discurso (forma); dicho de otro modo, qué ocurre cuando los textos incitan a deleitarse en sueños de omnipotencia infantil como los denomina Robert Stam, cuando el espectador tiene que resolver el conflicto de identificación o compromiso con la violencia de los defensores de la ley y el orden en su lucha contra el mal, «incluso cuando estos personajes se presentan como ejecutores de una violencia en favor de una supuesta “buena” causa» (Stam, 2015: 283). Pues bien, a través del siguiente análisis sobre *Daredevil* pretendemos ofrecer una respuesta que, si bien no definitiva ni completa, arroje al menos algo de luz, incluso tratándose de un caso particularizado pero de fácil extrapolación (por temática argumental).

LA VIOLENCIA EN DAREDEVIL

Partamos de la temática argumental en la que se incardina la serie *Daredevil*, los justicieros violentos, y, dentro de estos, los superhéroes justicieros, popularizados, estos últimos, desde los años trein-

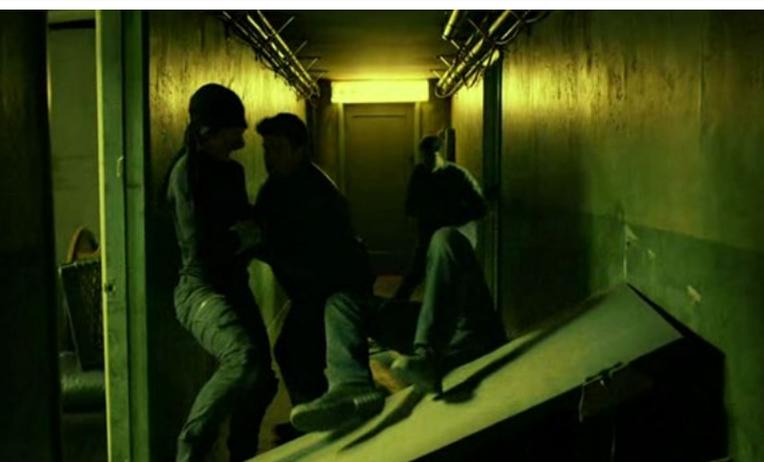
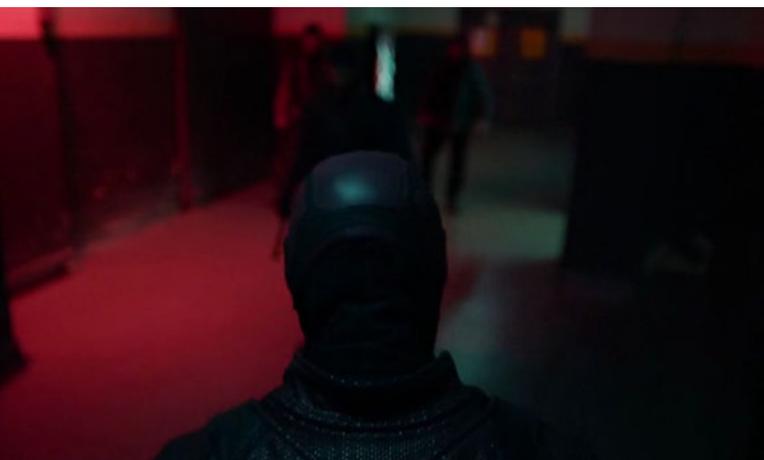
ta del siglo pasado en las viñetas estadounidenses, y, cinematográficamente los primeros, a partir de los años setenta en películas hollywoodienses como *Harry, el sucio* (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971) o *El justiciero de la ciudad* (*Death Wish*, Michael Winner, 1974), una línea temática de enorme éxito gracias, principalmente, a ciertas concepciones culturales o sentires populares estadounidenses (aunque bien podrían aplicarse en otras comunidades) como son la inadecuación del Estado para garantizar según qué necesidades y según qué derechos y el uso legítimo de la violencia para la resolución de conflictos: «Dentro de la cultura estadounidense existe una concepción cultural determinante, tanto para la sociedad como para el contenido fílmico [podemos incluir televisivo], aquella percepción del Estado como inadecuado para garantizar la defensa de los derechos individuales y, en particular, la propia seguridad [...] La violencia se presenta como el medio más accesible, útil, eficaz y eficiente para la resolución de conflictos. Se presenta de esta forma en los films, en las salas comerciales y en sus reposiciones a través de la pequeña pantalla. La retroalimentación es constante. Existe pues una celebración, una glorificación de la agresión como método predilecto para solventar conflictos» (Rodríguez Terceño, 2015: 1254). No obstante, la atracción por la violencia espectacularizada en los relatos audiovisuales responde más a esa ruptura con el «común natural orden y concierto» que a una fuerza maligna que alimenta los medios audiovisuales con la intención de que sea imitada; en este sentido, los estudios de José Sanmartín y Santiago Grisolia (2005) o Rojas Marcos (1998) así lo atestiguan, pues «desde los albores de la civilización, y en casi todas las culturas, los hombres y las mujeres, mayores y pequeños, han sentido una profunda fascinación por los relatos y las escenas violentas» (Rojas Marcos, 1998: 165).

Matt Murdock, abogado de profesión, es decir, integrante del Estado, del *Sistema*, ve insuficiente su labor y la de este para garantizar la seguridad,

para garantizar la justicia, por lo que decide tomar la iniciativa convirtiéndose en justiciero nocturno, aprovechando las cualidades fantásticas propias del género superheroico. La búsqueda de justicia es, las más de las veces, indisoluble de la agresividad y de la violencia; no está, pues, alejada de la venganza, incluso cuando la imparte el propio Estado. «La dificultad se encuentra en saber distinguir claramente el empleo de la violencia en un sentido justo, lo que nos llevaría a poner en cuestión factores y agentes tan subjetivos como los valores éticos y morales predominantes en una sociedad concreta y en un tiempo concretos» (Rodríguez Terceño, 2015: 1257); los valores éticos y morales de Matt/Daredevil están constituidos a partir de su fe cristiano-católica, de mayor peso durante la primera temporada de la serie, pues es la que se centra en la creación del *alter ego* Daredevil, y marcan un límite muy claro en el uso de la violencia, ya que, por mucho que se exceda en su empleo, nunca mata a nadie; la pena capital es decisión de la Ley, conflicto este que cobra especial importancia en la segunda temporada con la aparición de otro justiciero, esta vez en el sentido más clásico (Harry Callahan o Paul Kersey), Frank Castle, *El Castigador*, para quien la muerte no supone un problema, siempre que sea acorde al

Frank Castle, *El Castigador*, como ejemplificación de la figura del justiciero como sentir cultural estadounidense ampliamente aceptado. © Netflix.





Arriba. El movimiento continuado de la cámara en mano acerca al espectador a la acción, le ayuda a orientarse en el escenario donde esta tiene lugar. Captura del simulado plano-secuencia que resuelve un conflicto narrativo mediante el empleo de una violencia que resulta catártica para el personaje y para el espectador. © Netflix.

Abajo. El espectador está siempre cerca de los personajes; solución discursiva que ayuda en su compromiso y adhesión cognitivo-afectiva. © Netflix.

delito cometido. Tanto Daredevil como Castle son héroes prototípicos, marcados por la tragedia —la culpa en el caso de Matt por la muerte de su padre y que, como decimos, va a tener mucha importancia en la primera temporada; para Castle, el asesinato, en un parque público durante una operación de drogas, de su familia, de su mujer e hijos pequeños—, que emplean «la violencia para defender y proteger a los débiles o, sencillamente, a aquellos que, a diferencia de estos, no pueden usar la violencia» (Rodríguez Terceño, 2015: 1259); aunque el

empleo de la violencia sea diferente, la serie los equipara en varias ocasiones, permitiendo que el espectador acompañe tanto a Daredevil como al Castigador de cerca, es decir, permitiéndole acceder a sus acciones, conocimientos y sentimientos, y logrando, en tanto que son figuras heroicas, la adhesión cognitivo-afectiva de la que hablaba Murray, con su causa (búsqueda de justicia) y con sus métodos violentos. Es más, la identificación de la figura del justiciero encarnada por Frank Castle es tan propia de la cultura y sentir estadounidense que durante el comienzo de su juicio en el capítulo *Semper Fidelis* (#2x07: Ken Girotti, Netflix: 2015) se enmarca su rostro en la bandera del país, identificación que no necesita de más explicación.

En la primera temporada de la serie, donde aún está en proceso de maduración la identidad superhéroe, la búsqueda de justicia al margen de la ley está guiada por la culpa, por el sentimiento de culpa cristiano-católica, ya desde los primeros capítulos. Sus acciones durante el primer capítulo desembocan en el secuestro de un niño por parte de mafiosos rusos en el segundo, *Cut Man* (#1x02: Phil Abraham, Netflix: 2015), y cuya resolución nos deja dos factores a tener muy en cuenta: por un lado, la solución discursiva de resolver el conflicto mediante el uso de un simulado plano-secuencia, y que será ampliado en la segunda temporada con idéntico resultado exitoso, ya que da unidad a la acción, una acción resolutoria y que se ha cargado de tensión durante el capítulo; y, por otro lado, de forma complementaria, la elección filmica de este tipo de plano permite colocar la cámara muy cerca del protagonista, muy cerca de la acción, garantizando, de este modo, la proximidad del espectador. En otras palabras, durante el capítulo Matt intenta controlar su culpa para liberar al niño secuestrado, tensionando sus emociones y sentimientos, y con estos los del espectador, pues este, una vez ha reconocido al protagonista, se posiciona de su lado, se hace cómplice de sus sentimientos y comprende su punto de vista moral y emocional, participando, finalmente, tanto como



Matt convaleciente tras ser derrotado por Fisk. Las consecuencias de la violencia son más que obvias. © Netflix.

Matt, del efecto liberador y catártico que tiene la explosión violenta durante el rescate y la lucha violenta en el pasillo de la guarida de los villanos de turno; una participación y un efecto liberador amplificado gracias a la cercanía que logra el uso de la cámara en mano y continuada (sin cambios de plano, que no reencuadres, ni cortes de edición o montaje) siguiendo las acciones, la lucha y los golpes violentos de Daredevil, colocando al espectador bien detrás del personaje, bien delante (girando la cámara para adaptarla al escenario⁷), pero siempre siguiendo sus acciones, es decir, sus actos violentos para defender a los débiles, en este caso, un crío secuestrado.

Sin embargo, si Matt/Daredevil no es capaz de controlar el sentimiento de culpa, y se deja llevar por la ira, la rabia y el deseo incontrolable de venganza (olvidando su misión de búsqueda de justicia), entonces sus acciones no tienen éxito y el mal asciende. El mejor ejemplo lo encontramos en el capítulo *Speak of the Devil* (#1x09: Nelson McCormick, Netflix: 2015), en el que Matt carga con la culpa de la muerte de una anciana que ha-

Arriba. La violencia, incluso cuando la emplean los héroes, tiene consecuencias terribles si es controlada por la ira y la sed de venganza, como les ocurre a Matt y a Castle. © Netflix.

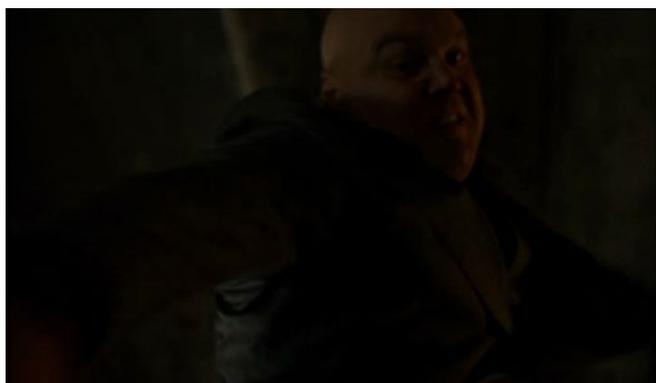
Abajo. Matt Murdock llevado por la ira y la culpa deja el rostro del hombre que mató a su padre desfigurado. La maduración del héroe supondrá controlar tanto la ira como la culpa, para emplear la violencia solo en pos de la justicia. © Netflix.



Castle y su rostro explicitan una violencia que no es en absoluto potencialmente imitable por el espectador. © Netflix.

bía acudido a su bufete en busca de asesoramiento legal, una culpa que le empuja a una espiral de ira y rabia, que le hace volverse descuidado en su enfrentamiento con Nobu (Peter Shinkoda) y donde, pese a salir victorioso, queda muy malherido, de modo que a continuación Fisk casi está a punto de acabar con él, y todo por no controlar la culpa. El enfrentamiento contra Nobu es significativo también porque, desde el punto de vista del espectador, se muestran los efectos de





Los planos contrapicados potencian la brutalidad de la violencia sin caer en la espectacularización; además colocan al espectador muy cerca de la acción y de los personajes. © Netflix.

la violencia en forma de heridas y sangrados; en otras palabras, en los textos con argumentos violentos «las representaciones más serias, y menos perjudiciales, son aquellas que muestran el dolor y el daño producido por el ejercicio de la violencia» (Rodríguez Terceño, 2015: 1277), sobre todo en aquellos personajes con los que el espectador se compromete en el texto y pueden ser susceptibles de imitación. La violencia es presentada, pues, como una parte inherente de la conducta

humana, mostrando todas las consecuencias de su empleo (tanto en los héroes como en los villanos), siendo estas siempre muy visibles, sobre todo en cuanto al daño físico (Rodríguez Terceño, 2015); sirva como ejemplo cómo termina Matt/Daredevil física y emocionalmente destrozado tras enfrentarse a Nobu y a Fisk.

Las consecuencias de la violencia son mostradas tanto cuando la emplean los protagonistas heroicos como los villanos, de forma que, en cierto modo, en cuanto al uso de la violencia para resolver conflictos (incluso los internos de los propios personajes), tanto unos como otros son distintas caras de una misma moneda. En el caso de Daredevil y Frank Castle, otro ejemplo que los equipara: la serie muestra las caras de sus rivales destrozadas, deformadas por los golpes asestados por ambos héroes cegados por la ira (capítulo *Kinbaku* [#2x05: Floria Sigismondi, Netflix: 2015], donde se ve ejercer una violencia desmedida a Matt Murdock, y *.380* [#2x11: Stephen Surjik, Netflix: 2015], en el que Castle da rienda suelta al justiciero que lleva dentro).

El espectador, aunque comparta la necesidad de su empleo por parte de estos, es consciente de las consecuencias terribles que supone física y emocionalmente la violencia, sobre todo cuando los héroes son los receptores de la violencia (el enfrentamiento contra Nobu de Daredevil o la tortura a Castle —*Penny and Dime* [#2x04: Peter Hoar, Netflix: 2015]— cuando es atrapado por un grupo de mafiosos irlandeses), pero también cuando la ejercen, como demuestran los ejemplos citados.

Que la violencia es algo terrible queda patente para el espectador discursiva y formalmente mediante el empleo reiterativo de los planos contrapicados (plano medio o primer plano) cuando un personaje está ejerciendo la violencia contra otro, ya se trate de Matt/Daredevil, de Wilson Fisk o de Frank Castle. Este tipo de planos y sus réplicas, es decir, planos picados mostrando por la espalda cómo el personaje está siendo violento (independientemente del fin perseguido), aportan contun-

dencia a la acción, al tiempo que, como ya hemos afirmado antes, acercan al espectador tanto a la acción como al personaje en cuestión, y su posicionamiento, su sentir para con el uso de esa determinada violencia, vendrá determinado por el conocimiento y compromiso previo con respecto del personaje, positiva y a favor en el caso de *Daredevil* o *Castle*, negativa en el caso de *Fisk*, especialmente si este se ensaña contra *Matt*.

En definitiva, la violencia que se revela en la serie *Daredevil*, en las dos temporadas que lleva en emisión, muestra a las claras su empleo como método para resolver conflictos dentro del universo diegético construido. Pero esta violencia es siempre contundente, evidenciando sus consecuencias en forma de daño físico, principalmente, no siendo, pues, potencialmente imitable ni tampoco, desde el punto de vista del discurso, se revela de forma distanciada, irónica o descreída, sino como parte inherente de la condición humana, compartida por el espectador, quien logra posicionarse mejor, en tanto que conoce y comprende las acciones y los sentimientos y emociones de los personajes, gracias, esencialmente, al empleo de soluciones discursivas que acercan la cámara a la acción y a los personajes, formando parte del relato. De este modo, el compromiso y la adhesión cognitivo-afectiva del espectador para con los valores y punto de vista moral de los personajes, así como en cuanto a sus sentimientos y emociones, es alcanzada de una forma más eficaz, gracias a las líneas argumentales planteadas, pero también, y es aquí donde la serie destaca, gracias a las sobresalientes soluciones discursivas empleadas. ■

NOTAS

1 Creemos que acotar las series narrativas, en cuanto a condicionar su extensión, al medio televisivo, es decir, hablar de series televisivas, es un error en tanto que la forma de consumir ficciones seriadas tradicionalmente llamadas televisivas ha cambiado, del mismo modo que se han modificado, conjuntamente,

la manera en que estas se producen y distribuyen. Si bien las narraciones televisivas se apellidaban así para diferenciarse de las cinematográficas, los nuevos modelos de negocio, condicionados por los nuevos modos de consumo de ficción, permiten emplear el genérico y referirnos tanto a unas como a otras como narraciones audiovisuales, distinguiendo, eso sí, series y filmes, aunque el carácter serial y/o episódico ya no es tan exclusivo de las primeras; el serial nunca lo fue, piénsese por ejemplo en el conjunto de películas protagonizadas por *Maciste* o *El Santo*, así como en las muchas adaptaciones de obras literarias preexistentes, como, por ejemplo, las basadas en los relatos de *Sherlock Holmes*, y, con posterioridad, en las adaptaciones de, esta vez sí, series televisivas, como la filmografía iniciada con *Star Trek: La película* (*Star Trek: The Motion Picture*, Robert Wise, 1979), aunque no era necesidad obligada, como demuestra, sin salirnos del género, la serie galáctica *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*), creada por *George Lucas* en 1977; pero la particularidad episódica se ha venido imponiendo en los últimos años, por razones pecuniarias más que creativas, en, principalmente, las adaptaciones fílmicas de novelas destinadas al público juvenil y preadolescente: *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte 1* (*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*, 2010) y *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte 2* (*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*, 2011), ambas dirigidas por *David Yates*, por citar un ejemplo sobradamente conocido.

2 El crítico literario nombró así, en el año 1995, a las series televisivas que seguía semanalmente, en tanto que estas habían «florecido de una manera que no lo habían hecho desde los primeros días del medio, creciendo en profundidad y sofisticación hacia lo que puede pensarse como un nuevo género» (McGrath, 1995: 52). Evidentemente, aquí la recursividad y la recurrencia a temas y argumentos universales están por encima de las diferencias radicales no siempre distinguidas entre unos productos televisivos, audiovisuales por mejor decir, y otros, circunscribiendo todos ellos en un genérico estatuto de productos de la

industria cultural, tal y como afirmaba, con relación a las telenovelas y seriales estadounidenses, López Pumarejo (1987).

- 3 Netflix licitó y consiguió, por delante del gigante televisivo HBO, la serie protagonizada por Kevin Spacey y Robin Wright *House of Cards* (Beau Willimon, Netflix: 2013-); su éxito permitió a la compañía apostar por otros productos como *Orange Is the New Black* (Jenji Kohan, Netflix: 2013-), *Narcos* (Carlo Bernard, Chris Brancato, Doug Miro, Netflix: 2015-) o la propia *Daredevil* (Drew Goddard, Netflix: 2015-), la primera serie de toda una saga de productos Marvel ofrecidos en exclusiva por la plataforma, pues a las aventuras de Dan Defensor le han seguido *Jessica Jones* (Melissa Rosenberg, Netflix: 2015-) y *Luke Cage* (Cheo Hodari Coker, Netflix: 2016-), además de otras series anunciadas y en producción en el momento de escribir estas líneas.
- 4 Netflix se guarda de hacer públicos los datos de audiencia de sus productos y series, no difunde estadísticas reales ni tampoco deja que ninguna empresa externa mida el número de espectadores. A pesar de ello, se han hecho públicos, o se han filtrado, algunos datos que dan una imagen parcial del éxito de la plataforma y, dentro de esta, de unos productos sobre otros. Es el caso de *Daredevil*, que en 2015, cuando vio la luz su primera temporada (en la actualidad está en proceso de producción la tercera), contaba con un 10'7 % de suscriptores potenciales espectadores de al menos un episodio de la serie en los primeros días desde su estreno —Netflix pone a disposición del público cliente todos los capítulos de una serie desde su estreno—, unos números superiores a cualquier otro estreno hasta entonces. Ahora bien, esta omisión también tiene su parte negativa, sobre todo para el ámbito creativo y artístico y no tan mercadotécnico de las plataformas, en lo que al control de los *grandes datos* y control de la actividad de sus usuarios se refiere: «Netflix sabe con fiabilidad cuántas reproducciones tienen sus programas, pero deciden no difundir esos datos. O lo que podemos decir, el “Big Data” en realidad a lo que ha dado paso es al “Hidden Data”. Las consecuencias de esto no deben ser infravaloradas, puesto que

permiten manipular la percepción sobre la aceptación de sus programas, algo nada desdeñable considerando que cotizan en bolsa. Y esta ausencia pública de datos no necesariamente va a favor de los creadores» (Cascajosa Virino, 2016: 59).

- 5 Para Amanda Lotz (2007) la convergencia tecnológica, la distribución y el consumo en línea ha ocasionado una pérdida de poder sustancial por parte de las grandes cadenas televisivas tradicionales (dominantes durante la era *network* a la que daban nombre, en favor del empoderamiento de la audiencia, del público-usuario que puede ahora ver lo que quiera, donde quiera y en la pantalla de su elección, sucediendo la era *post-network*, una etapa en la que «el espectador ya no tiene que seguir las rígidas reglas de la parrilla televisiva sino que puede tomar sus propias decisiones en cuanto a rituales de consumo [...] incluso el aparato televisivo ha dejado de ser parte de la ecuación [...] ha dejado de existir para dar paso a nuevos canales de distribución adaptables a la disponibilidad de cada individuo» (Nicolás, 2014: 247).
- 6 Jaime Costas Nicolás destaca que este modelo maratónico de visionado de capítulos de una serie no siempre es beneficioso para la propia serie, para su unidad y cohesión, «sino que darse un atracón de ellas puede resaltar sus costuras. Estoy pensando en series con episodios autoconclusivos, cerrados, como la saga *CSI* o *Law & Order*, en las que su estructura tremendamente repetitiva (crimen, investigación, resolución del caso) no ofrece un motivo al espectador lo suficientemente convincente...» (Nicolás, 2014: 250). También advierte que otras series perderían parte de la experiencia de su visionado más serializado: «si consumiésemos *Lost* de esta forma [continuada o maratónica] nos habríamos perdido ese factor social, el “water-cooler talk”, que se originaba alrededor de la serie entre cada episodio [...] anularíamos también esos tiempos muertos entre episodios en los que el fandom lanzaba todas sus teorías» (Nicolás, 2014: 250). En este sentido, el autor tiene razón al afirmar que la total disponibilidad anula parte de la actividad de la comunidad de seguidores, sobre todo en la parte elucubradora de posibles desenlaces para las tramas planteadas por la serie.

7 La adecuación del escenario de la acción es muy importante, sobre todo si se trata de acción explosiva o violenta característica del cine de acción o de las producciones televisivas de acción, como lo es *Daredevil*. Es importante en tanto que las decisiones discursivas, la elección de los planos, de los movimientos de cámara, de los personajes/actores y del montaje deben permitir al espectador orientarse en el espacio donde se despliega la acción, donde se desarrolla una parte esencial del relato. Por eso, la construcción del espacio —y, en el ejemplo citado, el discurso, la cámara en movimiento y el plano-secuencia— permite al espectador localizarse en el relato, que tenga la sensación de estar en el lugar donde se desarrolla la acción, que lea correctamente el espacio y comprenda la geografía de la secuencia y de la serie (Rodríguez Terceño, 2014). Al mismo tiempo, los escenarios forman parte de la identificación de los personajes. Por ejemplo, el primer enfrentamiento entre *Daredevil* y Fisk tiene lugar en una nave medio abandonada, y de la contienda sale vencedor el antagonista. Cuando este enfrentamiento se vuelve a repetir al final de la primera temporada tiene lugar en un callejón medio iluminado, tocado por las escaleras de incendios tan propias de los edificios estadounidenses, es decir, en un escenario característico del superhéroe, quien, además, ha madurado hasta alcanzar su identidad como *Daredevil*. La lógica del relato, con el espacio de la acción como elemento importante, deriva en la victoria del protagonista.

REFERENCIAS

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M., (1985). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Balló, J., Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal*. Barcelona: Anagrama.
- (2005). *Yo ya he estado aquí: ficciones de la repetición*. Barcelona: Anagrama.
- Barthes, R. (1982). *Análisis estructural del relato*. Barcelona: Ediciones Buenos Aires.
- Cascajosa Virino, C. (2006). No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *Zer*, 21, 23-33. Recuperado de <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>
- (2016). Buscando al espectador serial desesperadamente: la nueva investigación de audiencias y la serie *El Ministerio del Tiempo*. *Dígitos. Revista de Comunicación Digital*, 2, 53-69.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso*. Madrid: Taurus.
- Fedele, M., García-Muñoz, N. (2010). El consumo adolescente de la ficción seriada. *Vivat Academia. Revista de comunicación*, 111(13), 47-64. <http://dx.doi.org/10.15178/va.2010.111.47-64>
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Hall, S. et alii (1980). *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. Londres: Hutchinson.
- Izquierdo-Castillo, J. (2012). Distribución online de contenidos audiovisuales: análisis de 3 modelos de negocio. *El profesional de la información*, 21, 385-390.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- López Pumarejo, T. (1987). *Aproximación a la telenovela*. Madrid: Cátedra.
- Lotz, Amanda D. (2007). *The Television Will Be Revolutionized*. Nueva York: NYU Press.
- Marta-Lazo, C., Gabelas-Barroso, J. A. (2013). Hábitos de consumo televisivo de ficción entre los universitarios que estudian comunicación. *Revista de comunicación de la SEECI*, 31(17), 14-33. <http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2013.31.14-33>
- Martínez Rodrigo, E., Sánchez Martín, L. (2011). Publicidad en Internet: Nuevas vinculaciones en las Redes Sociales. *Vivat Academia, Revista de comunicación*, 14(117E), 469-480. <http://dx.doi.org/10.15178/va.2011.117E.469-480>
- McGrath, C. (1995, octubre 22). The Triumph of the Prime-Time Novel. *New York Times*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/1995/10/22/magazine/the-prime-time-novel-the-triumph-of-the-prime-time-novel.html?pagewanted=all&mcubz=0>
- Morley, D. (1980). *The Nationwide Audience: Structure and Decoding*. Londres: British Film Institute.
- Nicolás, J. C. (2014). El flow se estanca: el contramodelo «televisivo» de Netflix. *Revista de Estudios da Comuni-*

- cação, 15(38), 244-256. <http://dx.doi.org/10.037/comunicacao.15.038.AO01>
- Ojer, T., Capapé, E. (2012). Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de Netflix. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(10), 187-200. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/015.Nuevos_modelos_de_negocio_en_la_distribucion_de_contenidos_audiovisuales-el_caso_de_Netflix.pdf
- Rodríguez Terceño, J. (2014). Construcción del espacio narrativo en el cine de John McTiernan: hacia el sello de autor. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 18(35), 34-45. <http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2014.35.34-45>
- (2015). *El sello autorial en el cine de John McTiernan: estilema, tratamiento del género de acción y espectador ideal*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Rojas Marcos, L. (1998). *Las semillas de la violencia*. Madrid: Espasa Calpe.
- Sanmartín, J. et alii (2005). *Violencia, televisión y cine*. Barcelona: Ariel.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Sodano, T. M. (2012). The Industry Changes and Technological Advancements That Paved the Way to «New» Television Ventures. En M. Ames (ed.), *Time in Television Narrative: Exploring Temporality in Twenty-First-Century Programming* (pp. 27-41). Jackson: University Press of Mississippi.
- Staiger, J. (1992). *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton: Princeton University Press.
- Stam, R. (2015). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- Zumalde, I. (2011). *La experiencia fílmica. Cine, pensamiento y emoción*. Madrid: Cátedra.

LA RELACIÓN DEL ESPECTADOR CON LA VIOLENCIA EN DAREDEVIL

Resumen

El consumo audiovisual ha cambiado en los últimos años; las nuevas plataformas en línea facilitan el acceso de los espectadores a contenidos novedosos en temáticas y en tratamientos formales (discursivos) de las mismas. La serie de Netflix *Daredevil* (2015-) es un ejemplo de ello, poniendo la violencia como eje central de su narración. En el presente análisis desentrañamos la relación que establece el espectador con esa violencia y los personajes que la ejercen en el relato (desde el héroe protagonista hasta los antagonistas), a través de soluciones técnicas que potencian el reconocimiento, el posicionamiento y finalmente el compromiso cognitivo-afectivo del espectador con los personajes.

Palabras clave

Daredevil; Netflix; violencia; espectador; compromiso; adhesión cognitivo-afectiva; serialización.

Autores

José Rodríguez Terceño (Palencia, 1984) es doctor europeo en Comunicación Audiovisual y Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, donde realizó la tesis *El sello autorial en el cine de John McTiernan: estilema, tratamiento del género de acción y espectador ideal* (2015). Ha publicado varios artículos académicos y colaborado en libros centrados en comunicación, cine y televisión, y relaciones públicas, entre otras disciplinas.

Juan Enrique González Vallés (Madrid, 1981) es doctor europeo en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid. Ha publicado artículos en cuantiosas revistas, ha sido editor de varios libros colaborativos y participado en numerosos congresos de investigación. Actualmente es profesor de Comunicación Audiovisual en la Universidad CEU San Pablo (Madrid).

David Caldevilla Domínguez (Llanes, 1967) es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid, en la que imparte docencia desde hace varios años. Autor de numerosos artículos para prestigiosas revistas indizadas, ha publicado varios libros, como *El sello Spielberg* (2005), y cuenta con una amplia trayectoria investigadora. Actualmente es profesor de Relaciones Públicas en la Universidad Complutense de Madrid.

Referencia de este artículo

Rodríguez Terceño, José, González Vallés, Juan Enrique, Caldevilla Domínguez, David (2017). La relación del espectador con la violencia en *Daredevil*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, 55-70.

THE SPECTATOR'S RELATION WITH THE VIOLENCE IN DAREDEVIL

Abstract

Audiovisual consumption has changed in recent years; the new online platforms facilitate the access of the viewers to new contents in themes and formal (discursive) treatments of the same ones. The Netflix series *Daredevil* (2015-) is an example of this, putting violence at the central axis of its narration. In the present analysis, we unravel the relationship that the spectator establishes with this violence and the characters who exercise it in the story (from the protagonist hero to the antagonists), through technical solutions that enhance recognition, positioning and finally cognitive-affective attachment of the viewer with the characters.

Key words

Daredevil; Netflix; Violence; Spectator; Engagement; Cognitive-affective Attachment; Serialization.

Authors

José Rodríguez Terceño (Palencia, 1984) holds a European PhD in Audiovisual Communication and Information Sciences at the Universidad Complutense de Madrid, where he presented the thesis *The Authorial Signature in John McTiernan's Cinema: Stylemes, Treatment of the Action Genre and Ideal Spectator* (2015). He has published several academic articles and collaborated on books focusing on communication, film and television, and public relations, among other disciplines.

Juan Enrique González Vallés (Madrid, 1981) holds a European PhD in Information Sciences by the Universidad Complutense de Madrid. He has published articles in many journals, has been editor of several collaborative books and participated in numerous research conferences. He is currently Professor of Audiovisual Communication at Universidad CEU San Pablo (Madrid).

David Caldevilla Domínguez (Llanes, 1967) holds a PhD in Audiovisual Communication by the Universidad Complutense de Madrid, where he has taught for several years. Author of numerous articles for prestigious indexed journals, he has published several books as *El sello Spielberg* (2005), with an extensive research trajectory. He is currently Professor of Public Relations at Universidad Complutense de Madrid.

Article reference

Rodríguez Terceño, José, González Vallés, Juan Enrique, Caldevilla Domínguez, David (2017). La relación del espectador con la violencia en *Daredevil*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, 55-70.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com