

Le freak, C'est chic: El freak como nuevo héroe de la serialidad contemporánea

Le freak, C'est chic: *Freak-a gaur egungo telesailen heroi berria*

Le freak, C'est chic: The freak as the new hero of the contemporary seriality

Raquel Crisóstomo Gálvez¹

zer

Vol. 19 - Núm. 37
ISSN: 1137-1102
pp. 175-189
2014

Recibido el 2 de octubre de 2013, aceptado el 23 de octubre de 2014.

Resumen

En la ficción serial de los últimos años se puede observar que los protagonistas de las series más recientes casi siempre tienen una característica que los distancia del virtuosismo clásico, un elemento de extrañeza, asocial en muchas ocasiones. Este artículo se propone demostrar que en la ficción televisiva estadounidense de los últimos diez años el héroe progresivamente adquiere características que impiden la interacción normal con el mundo que le rodea. Las características de este tipo de personaje, alejado de los estándares tradicionales narrativos, son diversas y múltiples, pero todas ellas son propias de lo denominado como 'freak'.

Palabras clave: teleseries, televisión, personaje, narración, narrativa audiovisual, drama televisivo.

Laburpena

Azken urteotako fikziozko telesailetan, protagonistek birtuosismo klasikotik urruntzen dituen ezaugarri bat dute ia beti, bitxikeria puntu bat, asoziala kasu askotan. Artikulu honek erakutsi nahi du heroiak apurka bereganatu dituela azken hamar urteotako Estatu Batuetako telebista-fikzioan munduarekin elkarreragin arrunt bat izaten ekiditen dioten ezaugarriak. Pertsonaia mota honen ezaugarriak, estandar narratiboetatik aldendu direnak, askotarikoak eta anitzak direla, baina guztiak 'freak' bezala ezagutzen denari dagozkie.

Gako-hitzak: telesailak, pertsonaia, narrazioa, ikus-entzunezko narratiba, telebista-drama.

¹ Universitat Internacional de Catalunya, rcrisostomo@uic.es.

Abstract

In the most recent serial fiction the hero is markedly different. The main characters of the latest series almost always have a feature that is far from the classical virtuosity, an element of strangeness, often asocial. This article aims to show that in the U.S. television drama of the last ten years the hero progressively acquires new features that not allow the normal interaction with the world around him. The characteristics of this type of character, away from traditional narrative standards are diverse, but all of them are typical of the known as *freak*.

Keywords: TV series, television, character, narrative, audiovisual narrative, drama TV.

0. Introducción

Si repasamos algunas de las producciones televisivas contemporáneas se aprecia cómo, a pesar de provenir de mundos e imaginarios comunes, el planteamiento del héroe es notablemente distinto en los últimos años. Los protagonistas de las series más recientes casi siempre tienen un elemento que los distancia del virtuosismo clásico, un elemento de extrañeza (o rareza), una cierta ausencia de capacidad social en muchas ocasiones: algunos ejemplos son el síndrome de Asperger de Sheldon Cooper en *The Big Bang Theory* y Sonya Cross en *The Bridge*; la inadaptación y la condición de 'losers' de los protagonistas de *Glee*; o la sociopatía de Sherlock Holmes.

Este artículo se propone demostrar que en la ficción televisiva estadounidense de los últimos diez años el héroe se despoja progresivamente de sus vestiduras clásicas y adquiere características que impiden su adecuada integración social y la interacción normal con el mundo que lo rodea. Las características de este tipo de personaje, alejado de los estándares tradicionales narrativos, son diversas y múltiples, pero todas ellas son propias de lo denominado como 'freak'. El interés de las narraciones ficcionales televisivas radica "en su capacidad de proporcionar modelos del mundo que los receptores pueden elaborar cognitivamente para conocer la estructura interna de los procesos que les resultan problemáticos, como son los que implican las relaciones y los afectos humanos" (Peñamarín, 1999: 4). Las series actúan como espejo para el espectador en el que se reflejan los cambios en las dinámicas sociales, entre otros muchos aspectos, a la vez que le ayudan a comprender y a normalizar esa realidad. Y no sólo esto, sino que además crean patrones nuevos a seguir por el espectador: se considera que "a partir del cambio de milenio [...] la realidad deja de ser solamente un referente extraído del exterior y empieza a constituirse a partir del propio discurso televisivo [...] el propio devenir televisivo construye una realidad que retroalimenta continuamente nuevos espacios de televisión, constituyendo un referente más potente y mucho mejor 'registrado' que sucesos, hechos o personajes ajenos a algún programa de televisión" (Guarinos y Gordillo, 2011: 371). Así, la ficción televisiva se hace eco de los cambios sociales y las series se descubren como "un vehículo idóneo para la representación del cambio y para consolidar determinadas situaciones, ya que actúan como mecanismos de normalización" (Buonanno, 1999: 66).

Como consecuencia de los cambios en las dinámicas sociales y como consolidación de la influencia televisiva, el protagonismo que está adquiriendo en los últimos diez años el personaje del 'freak' no se percibe solamente en la ficción serial. Desde el año 2006 se celebra el Día del Orgullo Friki (25 de mayo) como reivindicación propia tras años de *maltrato* social; asimismo, numerosos sociólogos reflexionan sobre el auge de la figura del 'freak' y lo asocian a la emergencia de la sociedad de la información (Adams, 2001: 37; Tocci, 2009: 22); hay que considerar la relevancia social y el éxito adquiridos por personajes que tradicionalmente habrían sido considerados como 'freaks', tales como Bill Gates, Steve Jobs o Mark Zuckerberg (los dos últimos con sendas películas biográficas: *The Social Network* de David Fincher, 2011, y *Jobs*, de Michael Stern, 2013); así como la fama que esta figura ha adquirido de la mano de determinados personajes adheridos a formatos de consumo rápido normalmente asociados a la telerrealidad (Imbert, 2005: 56).

A estos inputs reales, se suma que las temáticas ficcionales proclives a generar comunidades de fans han proliferado en los últimos años en la pequeña pantalla de la mano de series como, por ejemplo, *Battlestar Gallactica* (Sci-Fi, 2004-2009), *Caprica* (Syfy, 2010) y *The Walking Dead* (AMC, 2010); se trata de series procedentes en muchas ocasiones del mundo del cómic, uno de los hábitats naturales del ‘freak’: “Lo que en un tiempo fue objeto de ostracismo se ha convertido en algo extremadamente generalista y ampliamente aceptado por la cultura popular de hoy en día. Las películas de superhéroes, la cultura zombi, los cómics, los videojuegos, la literatura de ciencia ficción y los programas de televisión son seguidos por muchos” (Turner, 2013)²; como la reivindicación en la ficción de los grupos relegados al ostracismo social, como plasma *True Blood* (HBO, 2008), serie que en sus inicios retrata a los vampiros como una minoría en plena lucha por sus derechos civiles (Tyree, 2009) o los afectados por el ‘Síndrome del Parcialmente Muerto’, protagonistas de *In the flesh* (BBC Three, 2013), que sufren las dificultades de reinsertarse en una sociedad que no les mira con buenos ojos.

Por todos estos motivos y muchos más, se puede afirmar que el ‘freak’ no ha pasado solamente a ser aceptado socialmente, sino que está de moda en la primera década del siglo XXI: “Las revistas de tendencia recogen la estética *nerd* –grandes gafas, camisas de cuadros, tirantes [...]–. Esta estética, junto a la idea del adolescente eterno que nos han presentado muchas series y películas en los últimos años viene a reflejar una sociedad que vive en continuo movimiento y transformación, obligando a sus miembros a buscar nuevas vías para permanecer joven y dinámico” (García, 2011: 187). El concepto de ‘freak’ del siglo XX ha evolucionado y “ha dejado de ser el nicho de los ‘80 para convertirse (seguramente gracias a internet) en un puntal básico del negocio cultural y *Big Bang* ha conseguido lo imposible: que el espectador medio y el ‘freak’ de siempre compartan sofá sin acabar a codazos” (Casciari, 2011). Como reza la canción *Le Freak* del grupo disco Chic (1978), ahora ‘Le Freak, c’est chic’.

1. Metodología

Para llevar a cabo esta investigación, hemos seleccionado los objetos de estudio basándonos en los siguientes criterios: series estrenadas durante la última década (de 2003 a 2013); la presencia protagónica de un personaje ‘freak’ (no secundario); y el aspecto o la cualidad que le caracterizan como tal. El espectro del estudio se ciñe a 235 series norteamericanas, provenientes tanto de cadenas de cable como de las *networks*, en las que se ha tenido en cuenta el total de sus temporadas, de número variable, y entre las que se encuentran representadas por igual todos los géneros ficcionales. Debido a la imposibilidad de detallar todos los personajes para un trabajo de investigación de extensión limitada como es este, se procederá a comentar únicamente a los protagonistas –y series televisivas– que más relevancia han adquirido en este espectro para la elaboración posterior de las categorías en las que se agrupan, ya que ofrecen el material conceptual necesario para desarrollar una aproximación

² “What was once ostracized has become exceedingly mainstream and widely accepted in pop culture today. Superhero films, zombie culture, comic books, video games, sci-fi literature and television shows are now highly anticipated and beloved by many”.

epistemológica al objeto de estudio, y de este modo poder establecer que no se trata de un fenómeno aislado ni puntual; y en la medida que aporte valor añadido a la muestra de los resultados, se les comparará a estos personajes con otros complementarios de interés.

Primero, se ha partido del análisis de los personajes y sus interacciones, la historia y la puesta en escena; y, en segundo lugar, se ha observado cuántos de ellos coinciden con al menos dos atributos clásicos del 'freak': poseer una particularidad que dificulte la socialización y padecer el ostracismo social en sí mismo. Dado que hasta la fecha no se ha establecido una taxonomía en la literatura crítica previa, las características principales que se han usado en este estudio son las que coinciden en gran medida con la figura antropológica del genio loco (diferenciándose únicamente en su razón de ser). Son asimilables en tanto que la figura del 'freak' contemporáneo, "las figuras del genio científico loco, el joven superdotado excéntrico, los 'geeks', 'nerds', y el excéntrico, a pesar de no ser superdotado: todos ellos se sitúan al margen de la convencionalidad social" (Tous, 2013: 14). Por lo tanto, tomamos las siguientes características como rasgos diferenciales: la genialidad, la excentricidad, las carencias sociales, las peculiaridades físicas y la drogadicción (Tous, 2013: 15). El objetivo final de este estudio es establecer, en base a los personajes analizados y las características con las que cumplen, las diferentes categorías de héroes o protagonistas 'freaks' que podemos encontrar en la actualidad televisiva.

1.1 Terminología

Según el Oxford Dictionary lo 'freak' está relacionado con "un evento o situación muy inusual e inesperada"³. Así la palabra castellanizada como 'friki' se refiere a la persona interesada u obsesionada, con un interés o gusto desmesurado, por un tema, afición o hobby hasta el punto de convertirlo en una forma de vida. El término en su acepción originaria proviene de Estados Unidos, y se empleaba asociado a la expresión 'freak shows', ferias donde se mostraba a personas que padecían alguna malformación o anomalía física (mujeres barbudas, enanismo, gigantismo, obesidad o hirsutismo) y que eran exhibidas en los circos entre 1840 y la década de 1970 (Adams, 2001:15), tal como retratan filmes como *Freaks* (1932) de Tod Browning, *El hombre elefante* (1980) de David Lynch o *Máscara* (1985) de Peter Bogdanovich. Debido a su condición, estos 'freaks' quedaban aislados de la sociedad y sólo formaban parte de ella como objeto de mofa (Whittington, 2010: 696). Los 'freak shows' se convierten así en un componente fundamental de los espectáculos viajeros como los carnavales y los circos: "Los monstruos se erigen, entonces, como seres profilácticos en quienes la sociedad descarga sus angustias. [...] Y el tiempo se ha encargado también de promoverlos de villanos a héroes" (Cappello, 2011: 2).

La serialidad televisiva recogió hace diez años el sentido originario del término en la feria ambulante de *Carnivàle* (HBO, 2003-2005). En la serie de Daniel Knauf los personajes son a) protagonistas; b) 'freaks' retratados en toda su complejidad emocional; y c) la feria, el viaje y la épica, en definitiva, hacen de *Carnivàle* una obra 'freak' (Carrión, 2011). Posteriormente Ryan Murphy recupera parte del espíritu del 'freak show' en *American Horror Story: Asylum* (FX, 2012) a través del

³ "A very unusual and unexpected event or situation".

personaje de Pepper, poniendo de manifiesto que se consideraba que estos ‘freaks’ o “monstruos son moralejas andantes [...] los comportamientos transgresores se traducen en destinos fatales que comportan marginación, ostracismo, soledad, encarcelamiento o incluso muerte” (Santaularia, 2008). Dos palabras que suelen situarse dentro del mismo campo semántico que ‘freak’ son ‘nerd’ y ‘geek’. Por ‘nerd’ se entiende aquellos que “generalmente eran considerados como socialmente inadecuados, tímidos o arrogantes, listos, incluso demasiado como se descubrió en estudios posteriores. Los ‘nerds’ eran también percibidos como seres inmersos en los deberes académicos, físicamente débiles, carentes de interés, innecesarios para la sociedad e indeseables” (Cross, 2005: 26)⁴. Los ‘geeks’ por su parte, “eran percibidos como extremadamente inadecuados socialmente —incluso más que los nerds— y también demasiado inmersos en los deberes académicos o técnicos” (Cross, 2005: 26)⁵.

Hasta hace poco tiempo ambos términos eran sinónimos de “no eres uno de nosotros, no eres guay. Lo que significaba que se estaba destinado al ostracismo, a ser un solitario” (Visser, 2013: 10)⁶. Los tres términos aluden a *outsiders*, a personas enrarecidas por algún elemento de su personalidad, ya sea física o psíquica, que están apartados socialmente. Por ello todos estos términos se usan como sinónimos en este trabajo, a pesar de los matices de significado. Asimismo, se usan indistintamente las palabras *héroe* y *protagonista*, ya que “el uso categórico y repetido de la voz ‘héroe’, en lugar de ‘protagonista’, se ha incorporado también a la enseñanza de la escritura dramática de guiones (como herencia de la narrativa literaria) asumiendo tal intercambio como pedagogía propia” (Tobías, 1999: 37). Es necesario recordar aquí que por virtudes del héroe clásico o solar entendemos las siguientes: inteligencia, liderazgo, coraje, fuerza y la voluntad de lucha o persecución de un objetivo más allá de los límites de la comprensión humana (Jakobeit-Meaux, 2012: 3). Por lo tanto, no todos los protagonistas cumplen con las características heroicas, como precisamente pretende demostrar este artículo que reflexiona sobre la presencia de un nuevo héroe ‘freak’. El protagonista *sólo* es el personaje principal del relato (McKee, 2002: 30) y no tiene porqué ser heroico. Es más, pueden darse antagonistas con el mismo peso narrativo y dramático que el protagonista (Spang, 1991: 165). Una vez hecha esta puntualización cabe comentar que en este artículo se usarán ambos términos indistintamente con una motivación práctica.

2. Análisis y resultados

El resultado de la investigación concluye la existencia de cuatro perfiles o tipologías de héroes ‘freak’ en las series televisivas norteamericanas de los últimos diez años. A continuación se especifican y se asocian a algunos ejemplos caracterizados con el mayor número de atributos de esa categoría.

⁴ “Were generally considered as socially inadequate, shy or overbearing, smart, and perhaps too smart as we learned later in our studies. Nerds were also perceived as being very focused on academic endeavours, physically weak, uninteresting, unnecessary to society, and ultimately undesirable”.

⁵ “Were thought to be extremely inadequate socially—more so than the nerds— and also too focused in academic or technical endeavours”.

⁶ “You’re not one of us, or you’re not cool. It meant one was doomed to be an outcast, a loner”.

2.1. El 'freak' tecnológico y fan

Este tipo de protagonista posee habilidades científicas o informáticas fuera de lo común; suele ser un especialista en algún producto cultural ya sea relacionado con el cómic, las series o el cine; y tiene problemas con sus habilidades sociales según los estándares habituales. Algunos de sus precedentes se encuentran en: *Perfect Strangers* (ABC, 1986-1993) y el primo Balki Bartokomous; *Family Matters* (ABC, 1989-1997) con Steve Urkel; *Saved by the Bell* (NBC, 1989-1993) con Screech Powers; *The Wonder Years* (ABC, 1988-1993) con Paul Pfeiffer; *The Simpsons* (FOX, 1989) con Milhouse; *The Fresh Prince of Bel-Air* (NBC, 1990-1996) con Carlton Banks; y los *pistoleros solitarios* de *The X-Files* (Fox, 1993-2002). En todos los casos estos personajes ocupaban un lugar secundario, coral, de comparsa o entretenimiento, pero todavía no protagonista. Además, tradicionalmente se caracterizaban por ser de etnia negra o judía, algo fácilmente asociable a la habitual condición de 'outsiders' culturales de ambos grupos (Thomas, 2012: 27). Podría decirse que todos ellos cumplían con una función cómica, a pesar de que la serie a la que pertenecían no lo fuera: "El nerd existe en los límites de la sociedad y solo se le incluye en la trama en determinados momentos con el propósito de introducir un respiro cómico. Dada la localización y la función de este personaje, se puede ubicar al nerd en la categoría arquetípica del pícaro; específicamente, del payaso" (Thomas, 2012: 11)⁷.

Con la irrupción de los personajes de *The IT Crowd* (Channel 4) en 2006 emerge este primer tipo de protagonista friki: "Al final de la primera década del siglo XXI, son las comedias de risas enlatadas las que vuelven a situar al 'geek' y al 'nerd' como iconos de la cultura popular [...]. La repercusión de la serie de culto [...]. *The IT Crowd* (Channel 4, 2006-2010) devuelve al *nerd* más canónico al imaginario social y elevan la edad del mismo, como consecuencia de la repercusión y evolución del tópico" (García, 2011: 183). Moss y Roy, son los dos técnicos, socialmente ineptos y aficionados al cómic, que desprecian a la compañía por depender de sus conocimientos tecnológicos y a su vez son despreciados por el resto de sus compañeros. Los amplios y complejos conocimientos de Moss para todas las cuestiones técnicas se reflejan en unas sugerencias tan exactas como indescifrables; además, demuestra muy poca capacidad para enfrentarse a temas cotidianos como matar una araña. Este tipo de héroe friki en muchas ocasiones está emparentado con la informática y suele hacer gala de una combinación de dominio tecnológico e ineptitud o dificultad social, como les ocurre a los protagonistas de *Utopia*, "figuras relativamente nuevas de nuestro imaginario: el *hacker* y el friki. Los protagonistas de la serie son un variopinto grupo [...] que ha hecho de la informática y del cómic el centro de sus vidas" (Carrión, 2013: 73).

Esta nueva valoración del 'geek' informático con connotaciones positivas se debe a la rápida democratización tecnológica que estamos viviendo desde el cambio de siglo en la sociedad de la información, así como a la popularización de la profesión de informático y el culto moderno a la individualidad propia (Tous, 2013: 14): 'geek' se usa cada vez más como un adjetivo, en vez de un mero estereotipo. Por

⁷ "The nerd exists on the margins of society and is only included in the plot at select times for the purpose of comic relief. Given the location and function of this character, it is instructive to label the nerd in the archetypal category of the trickster; and as a specific type, the clown".

ejemplo, un ‘tech geek’ es una expresión común para describir a alguien cuya pasión por la tecnología le ha convertido en un experto informático [como lo son los protagonistas de *Halt, Catch and Fire* (AMC, 2014)]. Este giro positivo del término ‘geek’ ha ocurrido por dos razones. Primero, en nuestra sociedad existe mucha gente apasionada por los ordenadores (Cross, 2005: 26)⁸. Asimismo, esta categoría se correspondería con la tercera acepción del Oxford Dictionary para ‘freak’: “Alguien que está obsesionado con un actividad o interés en concreto”⁹, por algún producto cultural o una mezcla de ellos, como Will Travers en *Rubicon* (AMC, 2010), con una asombrosa capacidad para reconocer patrones. Henry Jenkins subraya la importancia de este aspecto al recoger los siguientes estereotipos populares existentes sobre los fans/’freaks’ (Jenkins, 2010: 10):

- Son consumidores que comprarían cualquier producto relacionado con un tema de interés en concreto.
- Dedicar su vida a cultivar un conocimiento percibido como inútil.
- Otorgan una importancia inadecuada a un producto cultural devaluado.
- Son unos inadaptados sociales obsesionados con un producto cultural que no tienen ningún otro tipo de experiencia social.

Los protagonistas de *The Big Bang Theory* coinciden plenamente con esta descripción. Inicialmente la serie está protagonizada por Leonard Hofstadter y Sheldon Cooper, compañeros de trabajo y piso, el ingeniero aeroespacial Howard Wolowitz, el astrofísico Raj Koothrappali, y Penny, una camarera y aspirante a actriz, vecina de los dos primeros. El poderoso intelecto de los cuatro chicos contrasta notablemente con las habilidades sociales y el sentido común de Penny. Los cuatro amigos destacan no solo por sus conocimientos científicos, sino por su pasión por los cómics (*Flash*, *Batman*, etc.) y la ciencia ficción (*Star Trek*, *Babylon 5*), una cultura aparentemente minoritaria pero que va en aumento exponencialmente: “La querida cultura de los cómics, de la ciencia ficción, los videojuegos, la ciencia, la tecnología y otras actividades ‘nerdy’ o ‘geeky’ ahora son ‘mainstream’ y parece que han llegado para quedarse” (Turner, 2013).¹⁰

2.2. Superhéroes frikis con habilidades únicas

En la siguiente categoría se incluyen todos aquellos personajes protagonistas que poseen alguna capacidad extraordinaria por la que son observados de soslayo o

⁸ “‘Geek’ is now used increasingly as an adjective, rather than merely a strict stereotype. For example, ‘tech geek’ is a common phrase used to describe someone whose passion for technology has made him or her a computer expert. This more positive spin on the word ‘geek’ has occurred for two reasons. First, many people in our society are passionate about computers”.

⁹ “A person who is obsessed with a particular activity or interest”.

¹⁰ “The beloved culture of comic books, sci-fi, video games, science, technology and other activities deemed nerdy or ‘geeky’ is in the mainstream and seems to be here to stay”.

excluidos socialmente. Sus precedentes son prácticamente inabarcables, ya que el mundo de los superhéroes en el cómic y en el cine posee centenares de ejemplos de casos de superhéroes clásicos con habilidades especiales como Superman (Campbell, 1971: 51); y en algunas ocasiones se ha mostrado la incomodidad social que causan sus poderes, como en el caso paradigmático de los X-Men.

Pero el mundo de los superhéroes debe a la serie contemporánea la eclosión del protagonista heroico 'freak' y su lucha con las capacidades propias y la recepción ajena, desde la cotidianeidad de un superhéroe que ya no se esconde detrás de disfraces y lucha por no sentirse un 'freak' y que no lo traten como tal. Este héroe 'freak' con capacidades especiales de la nueva ficción serial está distanciado de la imagen del superhéroe arquetípico. El inadaptado Fox Mulder de *The X-Files* (Fox, 1993-2002) poseía memoria fotográfica, y debido a ello y a su afición a casos extraños ya era calificado de 'freak' en el piloto de la serie. Los protagonistas de *Heroes* (NBC, 2006-2010) son seres traumatizados (Grandío, 2011: 62), gente ordinaria que descubre que tiene poderes sobrehumanos, que ven afectadas sus respectivas vidas. Por otro lado, *Misfits* (E4, 2009) cuenta la historia de cinco adolescentes problemáticos que cumplen con servicios a la comunidad por actos vandálicos y durante una tormenta, son alcanzados por un rayo y adquieren poderes especiales. En *Alphas* (SyFy, 2011-2013) el doctor Lee Rosen, un neurólogo y psiquiatra es el encargado de reclutar a una serie de Alphas, personas con habilidades especiales que le ayudarán a investigar y resolver crímenes provocados por otros humanos con capacidades semejantes. Los protagonistas de *Supernatural* (CW, 2005), *Medium* (CBS, 2005-2011), y *Ghost Whisperer* (CBS, 2005-2010) también son ejemplos de héroes frikis con habilidades psíquicas extraordinarias. Y en esta categoría también podríamos encontrar al tímido pastelero Ned, el protagonista de *Pushing Daisies* (ABC, 2007-2009), con el particular don de reanimar los seres que han muerto con tan solo tocarlos. Estos nuevos héroes no siempre tienen porqué tener poderes, pero actúan como si así fuera debido a un factor determinado: Charlie Eppes es un genio matemático que ayuda al FBI y a su hermano Don a combatir el crimen en *Numb3rs* (CBS, 2005-2010); y Chuck Bartowski (*Chuck*, NBC, 2007-2012) es un genio de los ordenadores que un día recibe un correo electrónico que contiene codificados los secretos más grandes de la CIA y la NSA. Con esta información, Chuck debe salvar el mundo mientras continúa como encargado del Hogar del Friki (*Nerd Herd*), el servicio técnico de la tienda de tecnología de vanguardia Buy More.

2.3. El 'outsider'

El nuevo héroe friki en ocasiones no es introvertido naturalmente, sino que es excluido por el grupo o incluso se autoexcluye voluntariamente. Se trata de protagonistas alejados de lo que Max Weber denominó como grupos de estatus (Duek e Inda, 2006: 6), o lo que de una manera más radical se conoce en la etapa adolescente como los 'jocks' y los 'freaks' (Murray, 2004: 29). Como indica el Oxford Dictionary esta categoría se correspondería con "una persona vista como extraña por su apariencia o comportamientos inusuales"¹¹. Estos personajes están "caracterizados por su inteligencia, siempre contrarrestada por sus nulas o pocas, en el mejor de los casos,

¹¹ "A person regarded as strange because of their unusual appearance or behaviour".

habilidades sociales. Su fealdad puede ser física pero en muchos momentos viene acompañada por comportamientos torpes, suelen usar gafas de gran tamaño y ropas descontextualizadas en cualquier situación” (Cobo-Durán, 2009: 170). Los ‘outsiders’ son aquellos frikis que según el diccionario están alejados de las corrientes más actuales (ya sea en cuanto a cánones físicos, apariencia, moda, actitud, etc.). El exponente más reciente y exitoso del paso adelante de este tipo de personajes, en su caso verdaderos héroes para una generación, es *Glee* (FOX, 2009). “La serie establece como punto de partida una dicotomía entre el grupo de las animadoras y el *glee club*. En el microcosmos de un instituto norteamericano, el primero representa la norma social, el éxito y la aceptación; mientras que el segundo se convierte en el refugio de las anomalías, de aquellos que no encajan en la estandarización” (González, 2011: 52). El grupo de adolescentes protagonistas no solo asume y supera sus respectivas ‘etiquetas’ que les convierten en motivo de mofa (en sus primeras temporadas: obesa, parálítico, judía, entre otros), sino que se convierten en abanderados de la libertad personal y de sus respectivas causas. De hecho, la única canción original de la serie hasta la fecha se titula ‘Loser like me’ y reivindica el cambio de papeles en el ostracismo social en el que vivían hasta su inicio en el *Glee Club*: “En un mundo en el que la fama es altamente efímera y perseguida por muchos, series como *Glee* argumentan que es posible superar los obstáculos y alcanzarla si se desea” (García, 2011: 187). Fuera de la ficción, la reivindicación de la aceptación propia y ajena se convierte en seña de identidad y se llega a acuñar un término para los fervientes seguidores de la serie: los *Gleeks*, una combinación de las palabras ‘geek’ y *Glee*. La serie, sobre todo de gran éxito en Estados Unidos, además se ha posicionado muy activamente en una campaña contra el *bullying* o acoso escolar, en especial a través del reality *The Glee Project* (FOX, 2011-2012). Esta categoría de héroe ‘freak’ serial sobre todo se percibe en personajes jóvenes o adolescentes, pero también podemos encontrar ejemplos adultos en precedentes como el excéntrico Cosmo Kramer de *Seinfeld* (NBC, 1989-1998) o, más recientemente, al protagonista Larry David en *Curb Your Enthusiasm* (HBO, 2000-2011), quien tiene problemas con su apariencia y sobre todo con las expectativas sociales; y en los profesores de *Big School* (BBC1, 2013).

2.4. El ‘freak’ trastornado

La última categoría de héroes frikis agrupa aquellos con una carencia social originada en problemas mentales o conductuales inherentes, o causados por las adicciones a diversas sustancias. Todos los personajes pertenecientes a esta categoría son ‘freaks’ en mayor o menor medida porque sus habilidades sociales se ven interferidas, lo que les mantiene al margen de la sociedad (o al menos de gran parte de ella); y quizás lo más importante, al asumir un papel protagonista, en múltiples ocasiones provocan una suspensión de la credibilidad por parte del espectador, ya que no siempre tienen una percepción realista de los hechos de la narración, por lo que no siempre garantizan una fiabilidad.

Por ejemplo, esto ocurre en diversas ocasiones en *House M.D.*, en *Homeland* y en *Hannibal*. Esta categoría coincide con una de las acepciones del *Oxford Dictionary* para el término ‘freak’: “Persona adicta a una droga en particular”¹². En estos casos

¹² “A person addicted to a particular drug”.

el protagonista padece un trastorno debido a una adicción que altera sus patrones de sociabilidad (de una manera u otra, y previsiblemente en aumento) e incumple con las características clásicas del héroe. Raj Koothrappali (*The Big Bang Theory*) sólo puede desarrollar habilidades sociales con las mujeres si ha bebido alcohol (o cree que lo ha hecho); el doctor Gregory House (*House M.D.*, Fox, 2004-2012) abusa de la vicodina y *Nurse Jackie* tiene debilidad por el mismo narcótico y el Adderal (Showtime, 2009-2010); el inicialmente macho alfa que era Don Draper tiene evidentes síntomas de alcoholismo al finalizar la quinta temporada de *Mad Men* (AMC, 2007), al igual que el agente especial del FBI Ryan Hardy (*The Following*, Fox, 2013); Walter Bishop (*Fringe*, FOX, 2008-2013) consume habitualmente drogas y Sherlock Holmes es fumador en *Sherlock* (BBC One, 2010) y cocainómano en *Elementary* (CBS, 2012).

La dimensión patológica de la asocialidad puede presentarse en diversas formas y grados: autismo (como Gary Bell en *Alphas*), síndrome de Asperger, y distintas sociopatías (Jackson, 2002). Adrian Monk (*Monk*, USA Network, 2002-2009) padece un trastorno obsesivo-compulsivo y múltiples manías; la dra. Brennan de *Bones* (FOX, 2005) demuestra cierta incapacidad en expresar y entender las acciones emocionales; Spencer Reid parece padecer esquizofrenia paranoide y posee tres doctorados, un coeficiente intelectual de 187 y memoria fotográfica (*Criminal Minds*, CBS, 2005); Kevin Blake es un niño autista con un coeficiente de 182 en *Eureka* (Sci Fi, 2006-2012); en *United States of Tara* (Showtime, 2009-2011) su protagonista Tara Gregson es una ama de casa de Kansas con un desorden disociativo de personalidad con muy diferentes personalidades alternativas; Louis Canning en *The Good Wife* (NBC, 2009) padece de diskinesia tardía, un desorden que utiliza a conveniencia en los juzgados, sin duda con reminiscencias del personaje de John Cage en *Ally McBeal* (1997-2002); la dulce Emma Pillsbury trabaja como consejera de los adolescentes del William McKinley High School de *Glee*, mientras ella padece un trastorno obsesivo-compulsivo, al igual que Hannah Horvath en *Girls* (2012); Tom Kane, el protagonista de *Boss* (Starz, 2011-2012), padece la dolencia de los cuerpos de Lewy, un desorden neurológico degenerativo; Carrie Mathison en *Homeland* (Showtime, 2011) tiene un desorden bipolar; el niño Jake de *Touch* (Fox, 2012) tiene un trastorno psicológico y su única fascinación son los patrones numéricos; el protagonista de *Awake* (NBC, 2012) fluctúa entre dos realidades alternativas paralelas a causa de un accidente de coche; los protagonistas de *American Horror Story: Asylum* (FX, 2012) son tratados de dementes; Abed Nadir en *Community* (2009), el niño Max Braverman en *Parenthood* (NBC, 2010), Sonya Cross en *The Bridge* (FOX, 2013) y Sheldon Cooper (*The Big Bang Theory*) tienen síndrome de Asperger. Amy Farrah Fowler (*The Big Bang Theory*), novia de este último, está cerca de padecer el síndrome (de ahí la posibilidad de una relación sentimental con Sheldon), pero trabaja mucho más sus habilidades sociales, como demuestra su adoración por Penny, la figura que encarna la popularidad en la serie. Como afirma Jorge Carrión: “En las teleseries de la primera década del siglo XXI los físicos, o bien son ‘geeks’ (como los de *The Big Bang Theory*), o bien son nuevos psicópatas como Walter Bishop” (Carrión, 2011: 73).

Por último, los sociópatas son el caso más extremo de ausencia de capacidad social representada en esta categoría. Se trata de personas que padecen un cuadro de

personalidad antisocial que les hace rehuir a las normas preestablecidas; no saben o no pueden adaptarse a ellas y pierden la noción de la importancia de las normas sociales, como son las leyes y los derechos individuales. La sociopatía es en efecto el máximo exponente de la introversión y la dificultad social provocada por una peculiaridad mental, como se aprecia en *Elementary*, pero si cabe aún más en *Sherlock*, donde el propio personaje se define como tal: “No soy un psicópata, soy un sociópata altamente funcional. Investiga”¹³ (*A Study in Pink*, episodio 1, temporada 1), tan solo apartado de convertirse en su némesis gracias al complemento que representa el sentido común de Watson: “Sherlock [...] tiene el potencial para convertirse en un criminal degenerado [...]. En muchos aspectos, Moriarty es Sherlock” (McLaughlin, 2013: 24)¹⁴. En *Hannibal* (NBC, 2013), donde el villano es el seductor y sofisticado psicópata Hannibal Lecter (Mads Mikelsen), el héroe es el analista del FBI, Will Graham, acechado por sus miedos y cuya extraordinaria habilidad empática acaba por desarrollarle una enfermedad mental. La serie en su primera temporada centra su interés en el don con el que malvive *Will*, su insólita capacidad de imaginación y de empatía que le traslada a la mente de los asesinos que captura, a sus más recónditos y sórdidos lugares psíquicos de los que progresivamente termina experimentando problemas para regresar. *Will* es un héroe ‘freak’ por sus escasas habilidades sociales, pero sobre todo por su extraña capacidad, que poco a poco le aísla socialmente cada vez más, hasta trasladarlo (aparentemente) al terreno de la psicopatía en el final de la primera temporada de la serie.

3. Discusión y conclusiones

Tras haber realizado este estudio podemos concluir que parte importante de los personajes protagonistas de la ficción serial de los últimos diez años han dejado atrás sus características heroicas clásicas y coinciden con las características del ‘freak’ que se han presentado anteriormente. De las series analizadas se ha observado un incremento progresivo de la presencia de personajes que se ciñen a alguna de las tipologías establecidas, cuatro categorías de personajes con el objetivo de establecer una tipología de los nuevos héroes que protagonizan la serialidad más reciente. Estos son: el ‘freak’ tecnológico y fan, experto en nuevas tecnologías y en productos culturales concretos relacionados con el cómic o la ciencia ficción en la mayoría de los casos; el friki con poderes especiales o habilidades únicas; el ‘outsider’, relegado al ostracismo social a causa de no cumplir con un requisito social específico; y el ‘freak’ trastornado, caracterizado por una patología psíquica o el consumo de sustancias que alteran su comportamiento social.

Se puede afirmar que no se encuentra una preponderancia de este personaje en ningún tipo de ficción televisiva en concreto, sino que se trata de un arquetipo presente en todos los géneros. Inicialmente la mayor parte de estos personajes se localizaban en la *sitcom*, algo que ha venido cambiando progresivamente en los últimos años; así como el tratamiento que reciben por parte de los demás personajes, dado que en la serialidad televisiva actual ya no están destinados al ostracismo, como ocurre en un 85% de los 57 casos estudiados.

¹³ “I’m not a psychopath, I’m a highly functioning sociopath. Do your research”.

¹⁴ “Sherlock [...] has the potential to be a criminal degenerate [...]. In many ways, Moriarty is Sherlock”.

En conclusión, estos resultados muestran los arquetipos en los que se agrupa este nuevo protagonista que ha pasado de un rol secundario a otro principal, pero para futuros estudios sería interesante investigar los precedentes de las cuatro categorías en la serialidad anterior al año 2003, así como la evolución de los mismos. Debido a las dimensiones acotadas de este trabajo no se ha podido reflexionar sobre la complejidad de elección de este tipo de personajes a través de estudios psicológicos, preguntarnos en toda su profundidad qué es lo que nos lleva al planteamiento de la reformulación de la figura del héroe en nuestro tiempo y finalmente a cuestionarnos por qué se le atribuyen características asociadas con la rareza o con la ausencia de capacidades sociales: “Como reconoció Heidegger, los héroes que escogemos focalizan nuestro sentido común de lo que es más importante en la vida, conformando nuestro sentido por las batallas que deberíamos luchar, así por cómo deberíamos hacerlo” (Thomson, 2005: 1)¹⁵.

Referencias bibliográficas

- ADAMS, Rachel (2001). *Sideshow U.S.A.: Freaks and the American Cultural imagination*. Chicago: The University of Chicago Press.
- BUONANNO, Milly (1999). *El drama televisivo*. Barcelona: Gedisa.
- CAMPBELL, Joseph (1971). *The hero with a thousand faces*. Princeton: Princeton University Press.
- CARRIÓN, Jorge (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- CARRIÓN, Jorge (2013). ¿Dónde está Jessica Hyde? En: *La Vanguardia*. [<https://app.box.com/s/hmixqlsdz36xji7dmrvt>] Consultado el 12 de agosto de 2013.
- COBO-DURÁN, Sergio (2009). Feos en televisión desde *Betty* a la nueva generación de *Nerds*. En: GUARINOS, Virginia; GORDILLO, Inmaculada (eds.). *Todos los cuerpos. El cuerpo en televisión como obsesión hipermoderna*. Córdoba: Babel Editorial, p. 171-186.
- CROSS, Tracy (2005). Nerds and geeks: Society's Evolving Stereotypes of Our Students with Gifts and Talents. En: *Gifted Child Today*, nº 28, pp. 26-27.
- DUEK, Celia; INDA, Graciela (2006). La teoría de la estratificación social de Weber: un análisis crítico. En: *Rev. australcienc. soc.*, nº11, pp. 5-24.
- GARCÍA, Pedro José (2011). Lo “geek” vende. Transformaciones de los *topoi* sobre el adolescente inadaptado en las series de televisión norteamericanas. En: *FRA-ME*, nº 7, pp.159-190.
- GARCÍA, Toni (2011). Mamá, quiero ser *freak* (y *geek*). En: *El País*. [<http://blogs.elpais.com/quinta-temporada/2011/04/mam%C3%A1-quiero-ser-freak-y-geek.html>] Consultado el 8 de agosto de 2011.
- GONZÁLEZ, Beatriz (2011). *Glee*: el éxito de la diferencia. En: *Sesión no numerada. Revista de letras y ficción audiovisual*, nº 1, pp. 47-59.

¹⁵ “As Heidegger recognized, the heroes we choose focus our common sense of what is most important in life, shaping our feel for which battles we should fight as well as how we should go about fighting them”.

- GRANDÍO, María del Mar (2011). Riesgo y trauma en la ficción televisiva estadounidense post 11-S: el caso de Heroes. En: *Zer*, vol.16, n° 31, pp. 51-67.
- GUARINOS, Virginia; GORDILLO, Inmaculada (2011). “Kate, we have to go back”. Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. En: *Previously on*, n°1, pp. 367-383.
- IMBERT, Gérard (2005). Nuevas formas televisivas. El transformismo televisivo o la crisis de lo real (de lo informe a lo deforme). En: *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, n° 62, pp. 56-63.
- JACKSON, Luke (2002). *Freaks, geeks & Asperger Syndrome: A User Guide to Adolescence*. Londres: Jessica Kingsley Publishers.
- JAKOBEIT-MEAUX, Samantha Gray (2012). The Amoral Nature of Edgar Allan Poe’s C. Auguste Dupin and the Implications of Doctor Who. En: *Akademeia*, n°2. [www.akademeia.ca/index.php/main/article/viewarticle/ea0115] Consultado el 1 de agosto de 2013.
- JENKINS, Henry (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós.
- MCLAUGHLIN, Rebecca (2013). A Study in Sherlock: Revisiting the Relationship between Sherlock Holmes and Dr. John Watson. En: *BSU Honors Program Theses and Projects*. [http://vc.bridgew.edu/honors_proj/9/] Consultado el 13 de agosto de 2013.
- MCKEE, Robert (2002). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- MURRAY, Junior (2004). *Freaks, geeks and cool kids*. Londres: Routledge.
- PEÑAMARÍN, Cristina (2001). Ficción televisiva y pensamiento narrativo. [uc3m.es/uc3m/inst/MU/Cristin4.htm] Consultado el 19 de septiembre de 2013.
- SANTAULARIA, Isabel (2008). *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Laertes.
- SPANG, Kurt (1991). *Teoría del drama*. Pamplona: EUNSA.
- THOMAS, Ryan (2012). *Nerd Up: The Rise of Nerd Media and the Co-Optation of Narrative in Advertising*. En: *Honors Theses*. [scarab.bates.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1066&context=honorsthesis] Consultado el 9 de octubre de 2013.
- THOMSON, Iain (2005). Deconstructing the Hero. En Jeff McLaughlin (ed.). *Comics as Philosophy*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 100-129.
- TOBIÁS, Ronal (1999). *El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Madrid: Yumelia Textos.
- TOCCI, Jason (2009). *Geek cultures: Media and identity in the digital age*. Filadelfia: University of Pennsylvania.
- TOUS, Anna (2013). *Mites en sèrie. Els temes clau de la televisió*. Barcelona: Trípodos.
- TURNER, Kate (2013). Revenge of the nerds: the rise and prominence of ‘nerd’ culture. En: *The Cord*. [www.thecord.ca/revenge-of-the-nerds-the-rise-and-prominence-of-nerd-culture/#sthash.DOWpIPUz.dpuf] Consultado el 10 de septiembre de 2013.
- TYREE, James Hansen (2009). Warm-Blooded: True Blood and Let the Right One. En: *Film Quarterly*, n° 63, pp. 31-37.
- VISSER, Janelle (2013). Rise of the Nerds: Why popular is out and uncool is in. En: *Canadian Christianity*. [<http://canadianchristianity.com/optionspring2009/10nerds.html#articletop>] Consultado el 11 de octubre de 2013.

WHITTINGTON, Fiona (2010). From Freaks to Savants: Disability and hegemony from *The Hunchback of Notre Dame* (1939) to *Sling Blade* (1997). En: *Disability & Society*, n° 17, pp. 695-707.