

Partículas elementales: análisis del *opening* de *Fringe* (Al límite) como paradigma de las partículas de apertura y cierre de las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas. ¹

Francisco Javier Gómez Tarín

Iván Bort Gual

Dpto. Ciencias de la Comunicación

Universitat Jaume I, Castellón

1. INTRODUCCIÓN: DE LOS TÍTULOS DE CRÉDITO CINEMATOGRAFICOS AL *OPENING* TELEVISIVO.

En 1954 Saul Bass diseñaba su primera secuencia de títulos de crédito cinematográficos. Lo hacía para Otto Preminger y su película *Carmen Jones*. Esta sinergia positiva pronto iniciaría la estela de un trabajo que se convertiría en punto de inflexión historiográfico para el campo de los títulos de crédito. Desde entonces, y hasta finales de los años sesenta, las secuencias de títulos de crédito cinematográficas vivieron su era dorada, con los trabajos de Maurice Binder, Pablo Ferro, Dan Perri o Robert Brownjohn (Solana y Boneu, 2008) para ir poco a poco perdiéndose entre las exigencias del incipiente medio televisivo. En los noventa fue Kyle Cooper y su secuencia para *Seven* (*Se7en*, 1995) la que volvió a relanzar la confianza por la importancia de estas piezas, y en la actualidad parecen haberse convertido, en su mayoría, en meros *main title shots*² a modo de *logotipo*, mínimos, al principio o al final de las películas.

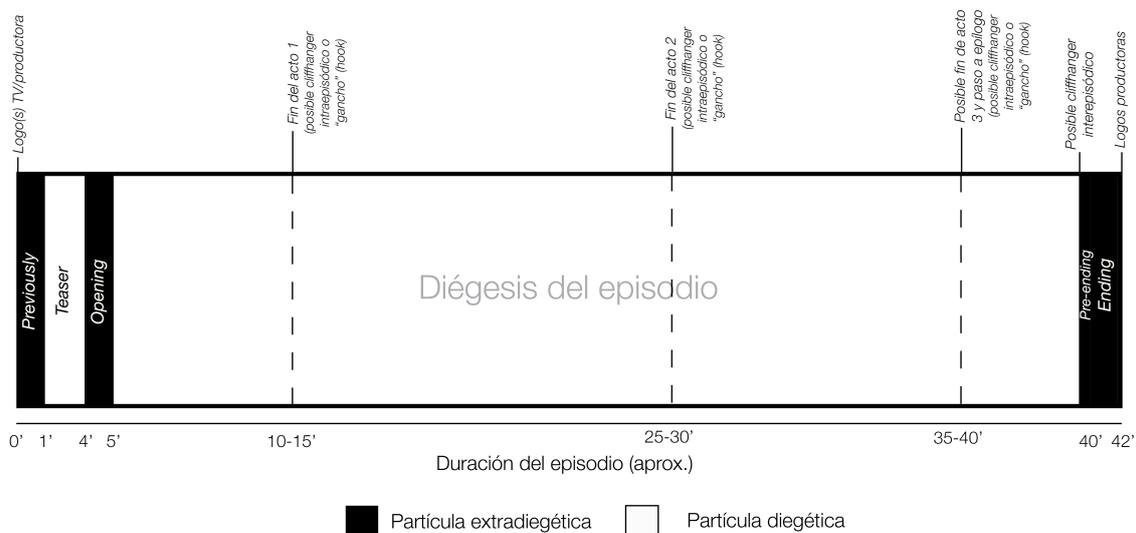
Siempre desde una aproximación más connivente con el diseño gráfico que con el análisis filmico, estas partículas de apertura y cierre han venido siendo soslayadas por estudiosos cinematográficos y su importancia ha sido relegada, con demasiada frecuencia, a aspectos marginales de los análisis.

¹ El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación “Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos”, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

² Una traducción literal al castellano sería “plano del título principal”. Hace referencia al plano de la película en el que aparece el título completo de la misma y a efectos de su uso suele convertirse en un elemento estático capaz de etiquetar a la película de la misma forma que su cartel o su carátula. También recibe el nombre, en el contexto de la industria anglosajona, de *logo*, de *title* o de *main title card*.

El presente trabajo no sólo intenta considerar —y reivindicar— el valor narrativo de los títulos de crédito cinematográficos, e incluso partir de una de sus posibles categorizaciones tipológicas (Bort, 2011b), sino prestar atención al espacio discursivo donde parecen haberse asentado con mayor interés y calado reflexivo: las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas.

El *opening* es la piedra angular y pieza fundamental dentro del conjunto de partículas a estudio. Es el «acceso» (Palao, 2009) a la serie de televisión. Corresponde a la traslación más concurrente con la estructura narrativa y utilización de recursos técnicos, formales y expresivos en las secuencias de títulos de crédito cinematográficos —de las que nos hemos ocupado profusamente— al serial televisivo. Por sus características básicas, el término *títulos de crédito* o *créditos* podría ser aplicable y correcto, en aspectos generales, al *opening*, pero su grado de complejidad e integración narrativa en ocasiones con el *show* al que sirve no siempre soporta esta sencilla y directa transposición, de ahí la necesidad de una taxonomía propia. Asimismo, sus múltiples y reconocidas denominaciones supuestamente equivalentes —cabecera, *intro*, genérico...— hacen imprescindible el trazado de una caracterización específica de su individualidad como paradigma discursivo frente a esta desdibujada amalgama significante (Bort, 2011a).



Esquema de integración genérico de las partículas a estudio dentro de la estructura de un episodio.

Como vemos en este cuadro, el *opening* es tan sólo una de las muchas partículas de apertura y cierre de una serie de televisión, aunque la más estable e insorteable. Además, las quiebras e hibridaciones entre ellas son una característica inherente en el estudio de este marco teórico aplicado al objeto de estudio: unos discursos, los de las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas, en constante renovación y envite al panorama audiovisual de nuestro tiempo. Su taxonomía y análisis se convierte así, para el investigador, en todo un reto que le exige entrelazar profundidad y exhaustividad con capacidad crítica y habilidad intertextual.

Por motivos de extensión y necesidad de acotación, procederemos en las próximas páginas a desarrollar un análisis dedicado a uno de los muchos *openings* posibles, a modo de paradigma del modo en que éste es capaz de concentrar las características formales y de contenido de la serie en la que se integra. Asimismo, intentaremos detectar sus patrones de seguimiento y ruptura tanto de sus antecedentes historiográficos como de sus homólogos contemporáneos, sus referencias e inspiraciones y el uso de recursos expresivos y narrativos en su estructura.

El *opening* escogido es el de la serie *Fringe: al límite* (*Fringe*, J.J. Abrams, Roberto Orci, Alex Kurtzman, FOX: 2008-), serie en la que nos introduciremos —a modo de contextualización— y pieza en la que procedemos a adentrarnos —como análisis textual— con el objetivo de poner a prueba la validez de nuestras hipótesis de partida y la consistencia de nuestros constructos teóricos.

2. FRINGE (AL LÍMITE): PARTÍCULAS ELEMENTALES³



Main title shot de Fringe: al límite

³ Establecemos aquí un guiño con el título de la obra de Michel Houellebecq *Las partículas elementales* (1998), relato instalado en la ciencia-ficción —como *Fringe*— al tiempo que, en la física nuclear, remite a los constituyentes elementales de la materia, es decir, aquellas partículas que no están constituidas por partículas más pequeñas ni poseen estructura interna, reflexión muy interesante acerca de las relaciones entre nuestras *partículas* a estudio y el cuerpo en el que se integran.

Quince años después del piloto de *Expediente X*, curiosamente en el mismo canal de televisión norteamericano que la vio nacer —la Fox—, se estrenaba el primer episodio de la nueva serie de J.J. Abrams, tras sus hitos televisivos previos *Alias* y *Perdidos*. Su título era *Fringe*, mezcla de *thriller* de ciencia-ficción y terror anidada en el más clásico drama de intriga procedimental que prometía ser, sin embargo, una sugerente apuesta actualizada por una suerte de mutación hibridada entre las fundacionales *Expediente X* y *La dimensión desconocida* con toques de la fallida *Dark Angel* de James Cameron. Pero pronto la serie se descubre como una obra capaz de reinventar sus mecanismos narrativos temporada tras temporada. La nueva creación de Abrams recoge de *Perdidos* su inventiva, su calado metamórfico, su aptitud innata para enganchar y sorprender y su *piruetesca fantacientífica*⁴. Vuelve a escena la heroína, aquí Olivia Dunham, una agente del FBI dedicada a la resolución de casos inexplicables —los *sucesos paranormales* de los que el mismo *opening* de *Expediente X* ya hacía gala— que, al igual que Sydney Bristow en *Alias* —personaje del que se declara trasunto evidente—, pierde a su prometido en el primer episodio de la serie, contingencia que actuará como revulsivo en su impetuosa implicación personal por obtener respuestas. La genialidad y la excentricidad que emanan desde la fachada de lo familiar y lo entrañable —herencia inequívoca ésta de *Twin Peaks*, a quien se rinde claro homenaje en el episodio *Northwest Passage* (#2x21, Joe Chappelle, FOX: 2010)— es el lugar que ocupa el personaje del anciano Walter Bishop, científico tan eminente como singular que ayudará a Olivia en el esclarecimiento de los enigmas. A ambos les acompañará Peter Bishop, *único* hijo de Walter, vértice fundamental del triángulo y pieza clave en la mitología de una serie que pronto se revelará un apasionante e inabordable relato «de misterios y muñecas rusas»:

En principio suena a ya visto: una serie que narra los casos extraños que investiga una sección especial del FBI capitaneada por la agente Olivia Dunham (Anna Torv) dedicada a lo inexplicable. Pero el descubrimiento que se produce al ver *Fringe*, la auténtica revelación que se esconde a medida que avanzan los episodios no es una mera triquiñuela argumental

⁴ Y es que, como bien anota Juanma Ruiz (2011: 26), «la temática del desdoblamiento de la realidad que explora *Fringe* puede entenderse como una prolongación de la última temporada de la obra maestra de Abrams», refiriéndose, obviamente, a la sexta y última temporada de *Perdidos*.

[...] El secreto de la serie de J.J. Abrams se encuentra en su propia estructura. Porque *Fringe* es una muñeca rusa, una serie que eclosiona a mitad de su primera temporada para descubrir en su interior una serie distinta y, no contenta con eso, se reinventa de nuevo en su tercer año para acoger dos obras nuevas y diferentes: una en sus capítulos pares, otra en los impares, con diferente cabecera para cada una. Puro alarde de prestidigitación narrativa (Ruiz, 2011: 26)

Fringe construye ante sí un metacódigo narrativo en medio de un voluble campo de minas: en cuanto el relato parece decidido —condenado— a avanzar en un sentido fijo —cayendo así en la insoslayable repetición de lo anticipatorio inherente al discurso serializado— estalla sus costuras y ofrece un nuevo reverso hacia lo inesperado. El principal hallazgo en *Fringe* reside en su magistral empleo del recurso de los universos paralelos, progenie de la denominada como «ficción cuántica» (Carrión, 2011: 51-57) de los relatos de nuestro tiempo, erigidos sobre la instalación del principio de incertidumbre. El *season finale* de la primera temporada, titulado con perversa ironía *Hay más de uno de todo* (#1x20: *There's More Than One of Everything*, Brad Anderson, FOX: 2009) resulta clave en este sentido. La secuencia final, cuando Olivia conoce por fin a William Bell —interpretado por Leonard Nimoy, en rendido homenaje de Abrams hacia su admirada *Star Trek*— pergeña la entrada sin remisión al *borgiano* jardín de senderos que se bifurcan:

La trama horizontal va desenmarañando la existencia de un mundo paralelo. Hay, pues, como en *Expediente X*, extraterrestres, pero los de *Fringe* están más cerca, en el reverso y en exacta simetría al nuestro —en éste se encuentra el magnate y excompañero de Walter Bishop, William Bell, guiño a John Bell, físico irlandés que ideó un teorema que enfrentó a relativistas y cuánticos—. Se trata de *otra realidad*, casi idéntica y siniestra que amenazando con intercambiarse —en un episodio un edificio del *otro lado* apareció en el mundo real, además, en la tercera temporada la Olivia Dunham del universo paralelo suplantarán a la del mundo real—. *Este mundo* —el del espectador, los personajes, la diégesis principal— es un mundo vigilado por el otro paralelo. Preso de un amo panóptico. De hecho, este envía una suerte de hombres trajeados, calvos y con sombrero —como esos hombres reproductibles y sin rostro de Magritte, e incluso los paseantes de Walter Benjamin— llamados observadores en la medida en que su misión es presenciar los acontecimientos decisivos del mundo sin intervenir [...] La enunciación nombra a Olivia como la elegida —entre el delirio y la lucidez, se erige como figura a la sombra de Neo de *Matrix*—, a la espera de la revelación, es la única que puede cruzar los universos sin sufrir cambios y resguardar la puerta de contacto entre los dos universos. Dos espacios ligados por un mismo tiempo cronológico. De hecho, como *Expediente X*, *Fringe* se sitúa en un estricto presente —deslindándose de ese futuro, tiempo épico y poético de la ciencia ficción—. Las Torres

Gemelas —coetáneas al mandato del Presidente Obama— suponen la diferencia más radical y perpleja entre los dos mundos, en el *otro mundo* sí se erigen en el horizonte *neoyorkino*. Este fue el descubrimiento —de Olivia— con el que suspendió la narrativa de la primera temporada de la serie mientras las ficción hacía posible un universo sin herida del *otro terrorista*. La amenaza en *Fringe* siempre es el Otro tecnológico (García Catalán, 2011)

William Bell: «Llevo mucho tiempo esperando esto»

Olivia: «¿Dónde estoy? ¿Quién es usted?»

William Bell: «La respuesta a la primera pregunta... es muy complicada. La respuesta a la segunda... soy William Bell»

Escena final de *Hay más de uno de todo*
(#1x20: *There's More Than One Of Everything*, Brad Anderson, FOX: 2008)



Fotogramas del final de la primera temporada de *Fringe*, los de una realidad paralela donde el presidente Obama entrando en la Casa Blanca y las Torres Gemelas son coetáneas.
Un plano final poderosísimo a modo de *cliffhanger*.

La convención de los universos paralelos en *Fringe* se desmorona en paradoja a partir de su *pecado original*. Desde el momento en que se transgrede la puerta entre los dos mundos, estos nunca más volverán a ser, estrictamente, paralelos, pues las líneas de intersección en función de la inferencia de sus actos cruzados traza el surco de lo colindante. Todo empezaría cuando Walter, años atrás, y recordado en un episodio imprescindible en forma de *flashback* titulado *Peter* (#2x16, David Straiton, FOX: 2009) —con un interesantísimo *opening* alterado en versión “ochentera” que no pasaremos por alto en nuestro análisis— se trajo a su propio hijo desde el mundo alternativo al suyo, despojándose a *su yo del otro lado* —llamado en la serie *Walternate* como apócope de *Walter+alternate*— para poder recuperarlo de una enfermedad que ya se lo había arrebatado de este mundo pero que sí era curable en el alternativo. En última instancia, un acto de amor, consecuencia de un irreversible acto de *mirada curiosa* al otro mundo. Un acto cuyo desencadenante fue la invención de una suerte de *ventana*, marco tecnológico capaz de *encuadrar* la realidad desde el punto de vista del otro universo, «la bisagra visual entre los dos mundos que permitió a Walter ver que su correlato del otro mundo pudo salvar al hijo que en éste perdió» (García Catalán, 2012). Un acto que, sin embargo, una vez desenmascarado —para los personajes y para el espectador— reducirá a añicos cualquier estabilidad posible cuando las manijas del hado se pueden manipular en aras del avance científico.

Porque Peter pertenece a otra dimensión. La ficción cuántica tiene en *Fringe* un aura extraña. El universo alternativo contiene a un ser alternativo. Así entra en juego *Walternate*, que se convirtió en un villano justamente porque le robaron a su hijo. Y los dobles de todos los personajes, incluida Olivia, que es secuestrada durante una incursión en la otra realidad y suplantada por su versión. La otra Olivia. Sólo Peter no tiene doble. Su unicidad lo convierte en la clave, en el eje de rotación de los dos mundos. El héroe único entre dos universos seriales (Carrión, 2011: 115)

Fringe se erige en un relato de héroes de pasado tormentoso y monstruos incomprensibles de futuro incierto; asombrosos universos paralelos y oscuros

*doppelgängers*⁵, enigmas amenazantes y epopeyas fantásticas, ciencia-ficción y física cuántica: el nuevo y barroco —neobarroco— terreno de juego de la ficción serializada televisiva de nuestro mundo (y quizá del otro).

3. EL *OPENING* Y SU ANÁLISIS⁶

Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada
es indistinguible de la magia
Arthur C. Clarke, *Perfiles del futuro*, 1973

El *opening* de *Fringe* —o más bien los *openings* de *Fringe*, como pronto veremos— son obra del diseñador gráfico Andrew Kramer, joven californiano que, al margen de grandes compañías de titulación gráfica y efectos digitales, se ha convertido en todo un gurú de la composición VFX y los *motion graphics*. Todo un especialista del *After Effects* que regenta en la red el popular sitio web VIDEO COPILOT, donde cuelga sus propios videotutoriales y trabajos desarrollados. De su fructuosa asociación con J.J. Abrams —que desde aquí desconocemos— han germinado sus tres únicos trabajos profesionales centrados en el diseño de secuencias de títulos de crédito, ya sea para cine o televisión. De este modo, Kramer es el responsable de los *main titles* de las dos últimas películas dirigidas por Abrams, *Star Trek* y la recientísima *Súper 8* (*Super 8*, 2011), además, como señalamos, de todas las versiones del *opening* de *Fringe*.

En cuanto al *opening theme*, al igual que sucedía en los casos de *Alias* y *Perdidos*, la autoría de la composición musical recae en el propio J.J. Abrams, genio renacentista que además de producir, escribir y dirigir, compone los *themes* de sus series, toda vez el resto de la banda sonora de *Fringe* recae aquí en su inseparable Michael Giacchino en colaboración con Chris YOUNG. Un *theme*, el de Abrams para *Fringe*, con melodía de piano, de tintes nostálgicos y

⁵ *Doppelgänger* es el vocablo alemán para referirse al doble fantasmagórico de una persona viva. La palabra proviene de *doppel*, que significa *doble*, y *gänger*, que podría traducirse como *andante* – de ahí *doble andante* –. El término se suele utilizar para designar al *reverso tenebroso* o *gemelo malvado* de una persona, aludiendo al fenómeno de la *bilocación*. La aparición de los *doppelgänger* es frecuente en las obras fantásticas, y el cine a lo largo de toda su historia lo ha retratado en filmes como *Extraños en un tren* (*Strangers On A Train*, Alfred Hitchcock, 1951), *El otro* (*The Other*, Robert Mulligan, 1972), *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) o *El Club de la Lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999), basado en la novela homónima de Chuck Palahniuk.

⁶ Por cuestiones obvias de espacio adjuntamos el *découpage* en apéndice final.

enigmáticos pero pronto acelerados e impulsados por la gravedad de sonidos bajos que dan consistencia a la composición y que encajan a la perfección tanto con la estética como del ritmo del *opening* con el que se sincroniza.

Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en alguno existe usted y no yo; en otros, yo, no usted: en otros, los dos. En éste, que un favorable azar me depara, usted ha llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy un error, un fantasma

Jorge Luis Borges
El jardín de senderos que se bifurcan (1941)

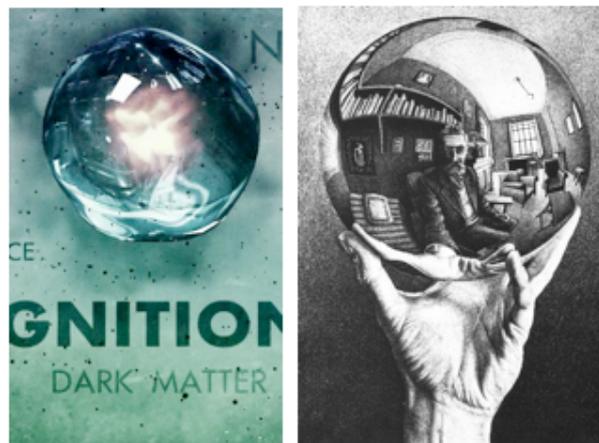
El *opening* de *Fringe* arranca con pantalla en negro y presenta, en una iniciática declaración de intenciones, un primer fotograma prácticamente imperceptible a los ojos del espectador (**fotograma 1**). Se trata de la imagen de una mariposa, pero no una mariposa común, sino una cuyas alas, si nos fijamos, están conformadas por huesos y articulaciones como vistas a partir de una radiografía, apelando desde el mismo plano fundacional de la secuencia a una *mirada extrema, marginal*, más allá de lo que se aprecia a simple vista, atravesada por una profundidad hipodérmica, subcutánea. Más tarde averiguaremos que la mariposa es uno de los populares y enigmáticos *glifos* de *Fringe*, *id est*, un conjunto de símbolos que forman parte de un jeroglífico codificado cuyas imágenes parciales se van mostrando justo antes de cada una de las pausas comerciales. Según Abrams, los *glifos* esconden siempre un significado oculto que inquietará a los seguidores más acérrimos de la serie sin que su desciframiento sea tarea imprescindible para poder considerarse espectador del *show*. Entraremos en ello en breve, cuando se precipiten en la secuencia el resto de símbolos, pero es el momento ahora de pasar al **fotograma 2**. Al igual que sucedía con el *opening* de *24*, el de *Fringe* se conforma en una suerte de plano secuencia que no permite que su *découpage* se descomponga, efectivamente, en planos cerrados infaliblemente detectables. En su lugar, presentamos una selección de fotogramas clave que nos ayudarán en la disección de sus cambios e instantes fundamentales. La imagen de la mariposa iniciática se diluye fundiéndose con una suerte de

materia etérea, verdosa, que eclosiona centrípetamente hasta que logra enfocarse. Inmediatamente entendemos la textura y el entorno: se trata de una visión microscópica, de molécula ampliada, una suerte de partícula elemental emergente de cuyo brote parece emanar el resto de la secuencia. Como un *big bang* del *opening*. Así, desde el primer segundo de sus títulos de apertura, la serie se descubre en una reivindicación de la investigación científica, por más que el *teaser* siempre previo a ella introduzca, a menudo, un caso paranormal sin explicación plausible aparente.

En el **fotograma 3** los elementos de la composición ya aparecen nítidos. Se trata de una partícula esférica reflectante, *viva*, que, temblorosa e inestable, se encuentra centrada en el plano rodeada de un espacio texturado, rebosante de tonos degradados entre grises, azulados y verdosos, brumoso y abstruso, en donde se observan pequeñas manchas alrededor que, cual gotas esparcidas en enclaves lejanos, apuntan ser más átomos dispersos análogos al que centraliza la imagen. En el cuadrante superior aparecen una especie de huellas dactilares como empolvadas en blanco. La imagen resultante evoca un constructo galáctico, un trasunto de firmamento estrellado. Por ello, quizá esta matriz metonímica sugiera, en última instancia, que la visión *nanoscópica* de la materia, el examen científico-tecnológico de lo imperceptible, se extrapola en vehículo hacia lo más global y universal, del mismo modo que la ciencia se erige como brújula ecuménica de escrutinio para lo desconocido. Pululando alrededor de esta molécula voluble se muestran seis palabras correspondientes a conceptos de terminología pseudo-científica que son las primeras grafías inteligibles del *opening* y que, curiosamente, no corresponden a ningún crédito de la serie. Impregnadas de las mismas gamas cromáticas del espacio en el que se integran, las tipografías, de tipo lineal grotesca, son caracteres de palo seco de distintos grosores y tamaños —sugiriendo sus diferentes localizaciones en el espacio, sus espesores y transparencias—, sin remates, asociadas siempre con la modernidad y la tecnología. Los términos son *Psychokinesis* (Psicoquinesia); *Teleportation* (Teletransporte); *Nanotechnology* (Nanotecnología); *Artificial Intelligence* (Inteligencia Artificial); *Precognition* (Precognición) y *Dark Matter* (Materia oscura). Más allá de la definición y análisis de estos conceptos, o de la relación directa que establezcan con la dinámica del *show*, queda fuera de duda que la inclusión de

sus vocablos en el diseño del *opening* es una atípica muestra temática del contenido de la serie, llevando a lo más explícito el normalmente más abstracto carácter asociativo de estas partículas respecto al discurso en el que se integran.

La molécula mórbida que se encuentra centrada en el encuadre y alrededor de la cual flotan los conceptos de *Fringe* sugiere una extraña corporeidad: la de un material reflectante —como una bola de cristal— pero cuya maleabilidad y constante puesta en crisis de su esfericidad perfecta evoca una cierta morfología dúctil. Tras detenernos en su visualización al detalle, resulta imposible señalar una figura claramente detectable o definible a partir de su reflejo, quizá unas estructuras alusivas a puertas y ventanas, lo que puede remitir a un espacio *más allá de aquí*, o a *lo que hay al otro lado*, nuevamente estableciendo el vínculo metafísico de los universos paralelos. Formalmente, la disposición de la partícula pseudo-esférica y las imposibles leyes de la perspectiva en la fisicidad de su reflejo, recuerda al *Autorretrato en esfera reflectante* (*Hand With Reflecting Sphere*, 1935) del artista holandés Maurits Cornelis Escher, cuya obra basada en la creación de mundos imaginarios, transgresiones de lo limitado frente a lo infinito y espacios paradójicos desafiantes a la lógica apasionó, por cierto, tanto a científicos como a matemáticos.



Detalle de fotograma del *opening* de *Fringe*, en comparativa con la litografía de M.C. Escher *Autorretrato en esfera reflectante* (*Hand With Reflecting Sphere*, 1935),

Desde el momento de su aparición inicial, la molécula, en constante vacilación, encierra en su interior una suerte de resplandor luminoso, de una tonalidad cromática cálida —en contraste con los tonos fríos imperantes en el entorno— que parece anticipar el siguiente paso de la secuencia. En el

fotograma 4, mientras el mapa terminológico de vocablos temáticos de *Fringe* continúa su grácil deambular por la textura microscópica a su alrededor, la esfera parece perder su consistencia morfológica para emanar una especie de hálito gaseoso. Casi de inmediato, esta *pérdida* trae como consecuencia directa la disolución de la molécula (**fotograma 5**). En la que se entiende como segunda eclosión relevante del *opening*, la secuencia inicia un violento y veloz proceso de alejamiento o *zoom-out* respecto al punto inicial donde la molécula centraba la imagen. La partícula se va quedando poco a poco lejos de nuestro punto de vista, al igual que los seis vocablos, cuya lectura se va imposibilitando debido a su desenfoque y reducción de tamaño. La partícula inicia así un movimiento de prospección, un viaje de apartamiento de la posición primigenia, como en consciencia de una actitud analítica o investigadora, una marcha hacia lo *no anticipable*. En este punto de inflexión, el movimiento coincide con un cambio de *tempo* del *theme* compuesto por Abrams. El nuevo trayecto recorre un espacio similar, un entorno que sigue sugiriendo una mirada microscópica a través del recurso expresivo de *enfocado* que se consigue oscureciendo las cuatro esquinas del cuadro y condensando el interés de lo iluminado en la parte central —recurso que evoca el fotograma del cine silente—. La direccionalidad del movimiento de “la cámara” queda evidenciada cuando la tridimensionalidad del plano se denota al aparecer unas complejas fórmulas matemáticas —posiblemente relacionadas con la *proporción áurea* o la *secuencia de Fibonacci*— que dejan un rastro de profundidad mientras las *atravesamos* (**fotograma 6**). Es en este preciso instante cuando la secuencia nos recuerda poderosamente a la de otro *opening* absolutamente coétaneo, de una serie además que ya hemos traído a colación de *Fringe* por su parentesco científico: *Breaking Bad*.

El patrón formal de los *openings* de *Fringe* y *Breaking Bad* comparte no pocas similitudes. Se trata de dos “planos-secuencia” infográficos, de aproximadamente veinte segundos de duración, acompañados de un *theme* instrumental, en los que el movimiento de la cámara se aleja de un punto central para acabar descubriendo el *main title shot* y el crédito del creador. En el caso de *Breaking Bad*, el propio logo del *show* se construye a partir de la original utilización de dos símbolos químicos de la tabla periódica: la “Br” del

bromo —número atómico 35— inaugura la palabra “Breaking”, y la “Ba” del bario —número atómico 56— inicia “Bad” —la expresión inglesa *breaking bad* podría traducirse como “echándose a perder”, cuestión que remite indudablemente a la reflexión acerca de las decisiones vitales del protagonista de la serie: Walter White —. El recorrido de apartamento de los *openings* de *Fringe* y *Breaking Bad* es un *zoom-out* que *traspasa* símbolos, términos, fórmulas, nomenclaturas, operaciones matemáticas... pudiéndose interpretar de la mano como *singulares transgresiones del panorama científicista hegemónico contemporáneo*. Además, el medio atmosférico en el que se desarrollan ambas piezas vuelve a invocar un espacio carente de fisicidad, pura textura, degradados cromáticos de tintes *biológicos* —azules, verdes...— y sugiriendo entornos estéticos de carácter científico —lo microscópico del análisis o el humo fruto de la reacción química de las mezclas—. Casi idéntica disposición formal a la de estos dos *openings* muestra su partícula homóloga para la serie *House*.

Retomando el *opening* de *Fringe*, la explosión de la partícula originaria logra, llegados al **fotograma 7**, una clonación múltiple de ella misma donde la presencia de moléculas de distinta complejión —colores, formas y densidades variables— en el mismo espacio vuelve a reforzar el cariz incorpóreo del hábitat en el que desenvuelve toda la secuencia. Aparecen entonces tres términos más, esta vez en tipografía blanquecina, extendiendo la misma noción de palabras clave del *show* que en la anterior fase de la secuencia. De esos tres términos, curiosamente uno se repite: *artificial intelligence*, y los otros dos transitan por el mismo sendero temático que los anteriores: *Cybernetics* (Cibernética) y *Suspended Animation* (Animación Suspendida).

El movimiento descrito por la secuencia evidencia, a partir del **fotograma 8**, que los momentos en los que aparecen los términos asociados a *Fringe*, lo que sucede efectivamente es que nos detenemos por un instante en el frenético proceso de prospección del universo que nos rodea. Sucedió en la primera fase, con los primeros seis términos alrededor de la molécula iniciática y, ahora, tras la aparición de la segunda remesa terminológica, el desplazamiento vuelve a acelerarse, como agitándose o revolviéndose, para emprender un nuevo tramo de camino por este *no-lugar*. Así, llegan tres *glifos*

más de *Fringe* (**fotogramas 8, 9 y 10**), prácticamente imperceptibles para el espectador por la velocidad a la que se precipita su concadenado visual. Se trata, por este orden, del *caballito de mar* o *hipocampo*, de la *rana* y de la *flor*. Los *glifos*, en *Fringe*, son un conjunto de símbolos que fueron creados, para el canal FOX, por la empresa de diseño gráfico Buster Design⁷ con el objetivo de crear un código jeroglífico a través de mensajes crípticos fragmentados en imágenes justo antes de cada pausa publicitaria —o, según teorizamos en su momento, antes de cada cambio de acto—. En el *opening* ya habíamos visto a la mariposa, y nos faltará por ver la *mano* (**fotogramas 15-16**), además de los restantes *glifos* de la *manzana*, la *hoja* y el *humo*. Todos ellos, combinados con el *punto amarillo*, que aparece en distintos lugares alrededor de cada símbolo, conforman un código de asociación alfabética visual que fue *crackeado* por el editor de la web de diseño gráfico Ars Technica, Julián Sánchez⁸, siguiendo un aparentemente sencillo sistema de descifrado mono-alfabético uno-a-uno llamado *Cifrado César*⁹, descubriendo por fin el enigma que acuciaba a todo espectador de *Fringe*. Si cada paso a la publicidad se precedía de la imagen de un *glifo* en la que variaba además la posición de un punto amarillo, a cada una de estas imágenes le correspondía una letra, que al ponerse en conjunto con el resto de *glifos* del episodio, daba como resultado un mensaje, una palabra, que, en un alarde de metarreferencialidad, tenía un significado dentro de la trama del episodio en sí. Por ejemplo, en el episodio titulado *Peter*, donde se descubre por fin la verdad acerca del hijo de Walter, los *glifos* componen el mensaje P-E-T-E-R-S, en referencia a la dualidad de los mundos paralelos y lo que en el episodio se acaba rebelando. En *Northwest Passage*, episodio en el que por fin Peter vuelve con su padre y con Olivia tras su huida al conocer su terrible pasado, el mensaje es R-E-T-U-R-N —regreso—. En *El hombre del otro lado*, donde se empieza a conjeturar sobre la identidad del hombre que quiere venir del otro mundo a éste, los *glifos* conforman B-R-I-D-G-E —puente—, que, además de hacer referencia metafórica a la ligazón entre los dos universos, remite al lugar donde en el episodio se acaba produciendo el fenómeno

⁷ <http://www.busterdesign.tv>

⁸ <http://www.juliansanchez.com/2009/04/07/solution-to-the-fringe-glyph-cipher/>.

⁹ El mismo sistema de sustitución es utilizado por el personaje de Astrid, en el episodio *Conociendo al Sr. Jones*, para relacionar el parásito de Mitchell Loeb con el ZFT.

dimensional. Sólo otro ejemplo más —pues esto sería perfectamente extrapolable a cada uno de los episodios de *Fringe*— lo tenemos si acudimos al ya comentado episodio *Tulipán blanco*, en el que Walter se plantea escribirle una carta a su hijo confesándole lo que hizo; cuestión que explica con claridad meridiana la decisión de que los *glifos* digan, precisamente: S-E-C-R-E-T —secreto—.

En conclusión, *Fringe* va un paso más allá en su capacidad de usar su imaginario como encriptado de su propia mitología. Un original y singular *juego* con el espectador usando, precisamente, *los límites* —esta vez los de los finales de sus actos— en los que retoza su retrato de la *ciencia marginal*. *Pre-endings* *estético-tipográficos* que nunca antes habían sido en ninguna otra serie tan inquietantes ni misteriosos. Ni tan significantes. Y es que las partículas de apertura y cierre a estudio colaboran, una vez más, y del modo más creativo imaginable, en la renovación del lenguaje —qué es el lenguaje sino código— de la ficción televisiva contemporánea.

En el episodio de la tercera temporada *Jacksonville* (Charles Beeson, FOX: 2010), los *glifos* se *diegetizan* en tanto en cuanto forman parte del decorado y *atrezzo* en una secuencia en la que Olivia vuelve a la escuela de su infancia, donde se experimentó con ella y donde ahora debe poner a prueba sus habilidades. Compartiendo plano con el relato mismo, los *glifos* se convierten, ahora sí, en objetos con entidad física que además se definen como procedentes del universo paralelo, para que Olivia los señale de entre otros normales pertenecientes a éste—cuestión que establece un guiño participativo con el espectador, pues es capaz de llevar a cabo esa tarea de prospección junto al personaje—. En el episodio, además, el mensaje del código acaba siendo, no por capricho: R-E-V-E-A-L —desvelar—.

El diseño de los *glifos* de *Fringe*, que además han sido ampliamente utilizados como imagen comercial del *show* en cartelería e incluso dotándolos de animación para adaptarlos a *teaser spots* para televisión, sigue unas pautas que los propios creadores definieron desde su misma concepción; y es que la idea consistía en construir representaciones de objetos que se podían encontrar en la naturaleza, como una hoja o una manzana, aparentemente normales al principio. Sin embargo, tras una inspección detenida, se pone de

manifiesto una cierta incongruencia en su imaginería compositiva, detalles turbadores que convirtieran la experiencia en una suerte de *puzzle visual*, apelando al espectador a preguntarse: *¿he visto lo que creo haber visto?*

Ese carácter de *extraordinariedad* absorbido por los *glifos* es advertible desde su propia morfología, siempre atravesada por una *mirada marginal* que deviene pieza clave en la mitología misma de *Fringe*. Así, de la misma forma que la mariposa tenía articulaciones óseas en las alas, el símbolo del humo, si nos fijamos, tiene la forma de un perfil humano gritando; la flor es una margarita que sustituye alguno de sus pétalos por alas de libélula, mientras que en su centro resulta visible *el conjunto de Mandelbrot*¹⁰, la representación visual matemática de un algoritmo.

La hoja, por su parte, esconde un triángulo en su superficie, en referencia a la cuarta letra del alfabeto griego: *Delta*, que en el primer guión de la serie iba a ser el *logo* de Prometheus, la empresa que finalmente sería Massive Dynamic. En cuanto a la rana, tiene el símbolo de la letra griega *Phi*, representación del *número áureo* —también denominado el de la proporción divina— al que se atribuye un importante carácter místico y que resulta esencial en el cálculo de las dimensiones de la *espiral de Fibonacci*.

La representación visual de esta espiral, basada en la sucesión numérica de Fibonacci¹¹, es claramente visible en la morfología de otro *glifo*, el *caballito de mar* o *hipocampo*, cuya cola tiene exacta forma en espiral. En la mitología griega, el *hipocampo* hace referencia a un monstruo mitad caballo, mitad criatura marina, además de, obviamente, remitir a una de las principales estructuras del cerebro. El hipocampo, localizado en la parte medial del lóbulo temporal del encéfalo, es el punto donde se localizan los problemas de memoria, desorientación, amnesia o la incapacidad para adquirir o retener nuevos recuerdos. Así, las referencias a este recodo cerebral inundan las tramas del fragmentario y retorcido lenguaje cinematográfico post-moderno, los denominados *mind-game films* o *puzzle films* (Elsaesser, Thomas en Buckland,

¹⁰ Popularizado por el científico Benoît Mandelbrot —a quien debe su nombre—, que investigó sobre él en la década de los setenta del siglo XX, el conjunto de Mandelbrot es el más conocido y estudiado de los conjuntos fractales, es decir, que la disposición matemática de sus puntos enfrenta los límites entre dos formas dimensionales enfrentadas. La referencia a los mundos paralelos en *Fringe* sobreviene, así, obvia.

¹¹ La secuencia matemática de Fibonacci es una sucesión infinita de números naturales que comienza con 0, 1 y que a partir de ahí cada elemento se genera con la suma de los dos anteriores: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89. Su traslación gráfica es la representación de una espiral.

2009), alambicados a partir de complejos y barrocos entramados de *flashbacks* y *flashforwards*: elipsis y saltos espacio-temporales del relato gestados en el seno de narrativas fuertemente dislocadas¹².

Otro de los *glifos* de *Fringe*, la manzana, descubre en su seccionado que en lugar de semillas tiene embriones humanos. Su apariencia vuelve a recordarnos, nuevamente, a otro momento de *2001: una odisea en el espacio*, el del *bebé de las estrellas*, metáfora del renacer del *superhombre* y, en relación con *Fringe*, quizá el de la experimentación genética con seres humanos, tema recurrente en la serie —y sufrido por la propia Olivia Dunham—. En cuanto a la perfecta simetría con la que estos embriones se reflejan, anotamos una vez más la referencia a los mundos paralelos.



La sección transversal de la manzana y los embriones humanos como semillas, otro *glifo* de *Fringe*, en comparativa con el *bebé de las estrellas* de *2001: una odisea en el espacio*. En ambos casos se reflexiona acerca del *origen de la existencia*, ya sea según la ciencia —universo— o la religión —manzana como fruto prohibido del pecado original—.

Dejamos al *opening* en medio de otro desplazamiento fugaz que deja atrás a los *glifos* para acabar en otra estancia, de tonalidad y estética análoga a todo el escenario de acción de la secuencia. Esta vez el paso obligado es a través de unos tallos, a medio camino entre raíces y capilares, en sugestiva evocación a la noción de naturaleza, de origen, en última instancia, de *red* —neuronal, por ejemplo—. A este respecto la secuencia vuelve a sugerir la reflexión acerca del plano-secuencia, de la transgresión imposible del universo hilvanado, sin cortes, de cómo la ciencia puede recorrer y transgredir la prospección de lo biológico planteando el *opening* como un viaje cosmogónico.

¹² Remitimos al capítulo “Tentativas hipertextuales de los textos en secuencia” en la tesis doctoral de Shaila García Catalán (2011).

De repente, un destello cuya luz emana desde el fondo del plano, de alguna clase de fuente luminosa escondida tras el entramado de filamentos —como si éstos dibujaran un trasunto de *bosque* que atravesamos a toda velocidad, marcha atrás, sorteando los troncos— tinta la escena de un blanco azulado (**fotograma 12**). La imagen se torna abstracta y tan sólo durante un brevísimo y efímero fotograma, el *opening*, jugueteón incansable, nos regala otro mensaje secreto sólo reservado para los espectadores anhelantes del detalle. En una tipografía desigual, inestable, de apariencia manuscrita, en letras mayúsculas como de *graffitti*, apenas legibles por su densidad translúcida respecto al fondo, leemos *OBSERVERS ARE HERE* —*los observantes están aquí*—. La interpretación de este absoluto guiño al espectador —no puede ser sino un guiño teniendo en cuenta la total imposibilidad de detectar el rótulo sin detener la imagen— vehicula en un doble sentido. Por un lado, dice exactamente lo que parece, al margen de su significado en *Fringe*: *los observantes están aquí* porque, obviamente, el plano hace partícipe al lector mismo del texto como inclusión referencial. Esto es: *sólo los observadores podrán leer esto*, luego si *usted* está leyendo esto, usted es un *observante* y *los observantes están aquí*, ahora, con nosotros, en este mismo momento —si se nos permite, un inteligente reverso positivo del clásico y estúpido “*tonto el que lo lea*”—. Una interpelación directa al espectador, heredera de aquella imponente y fundacional *voz over* del *opening* de *Más allá del límite* que rezaba:

No le pasa nada a su televisor... no intente ajustar la imagen. La transmisión esta bajo nuestro control. Controlamos la horizontalidad y la verticalidad. Podemos engañarles con mil canales, o expandir una imagen hasta una claridad cristalina. Y aún más podemos adaptar su visión a cualquier cosa que pueda concebir nuestra imaginación. Durante la próxima hora controlaremos todo lo que vean y oigan. Están a punto de experimentar el asombro y el misterio que llegan desde lo más profundo de la mente, hasta... más allá del límite.

La otra lectura, mucho más acorde con la mitología de *Fringe*, remite a los *observantes* u *observadores* —*the observers*— como personajes fundamentales de la trama de la serie. Se trata de misteriosos hombres de piel pálida, sin pelo y sin cejas, enfundados en impecables trajes clásicos y con sombrero. Los observadores, ciudadanos aparentemente ordinarios, actúan

con una calma extrema, profesando una actitud de indiferencia. Impertérritos, su labor es, cual puede deducirse, la mera observación de los acontecimientos sin poder, en ningún caso, influir en ellos. Por ello, según la mitología de la serie, están en todos los momentos decisivos de la historia de la humanidad. Fotografías, representaciones pictóricas, grabaciones... los han delatado durante años, pero ninguno de nosotros hemos sido nunca conscientes de su existencia. Así, en *Fringe*, los observantes *aparecen en todos y cada uno de los episodios*, convirtiéndose en el enésimo juego que el relato entabla con el espectador: localizar la aparición del observador. Proposición que no siempre es una tarea sencilla de completar y que, resulta insalvable convocarlo, recuerda al modo en que el director británico Alfred Hitchcock hacía sus inolvidables cameos en sus películas. El propio Hitchcock confesaba que, ya avanzada su filmografía, le era cada vez más difícil decidir el modo en el que aparecía en plano, pues los espectadores le reconocían con mayor facilidad y por ello tenía que aparecer en momentos más precoces de la trama para no influir ni distraer con su advenimiento. De la misma manera, la aparición de los observadores en *Fringe* se ha convertido en toda una mesa de juego para los guionistas cuya consecución ha ido, partiendo de lo evidente, hacia lo más arduo.

No es la primera vez que el *opening* de una serie de J.J. Abrams aloja en el seno de sus fotogramas símbolos escondidos a modo de juego con sus seguidores. Sin ir más lejos, en su serie *Alias*, para la cual él mismo diseñó la secuencia de apertura¹³, se escondía entre los créditos otro símbolo de la mitología del *show*: el símbolo de Rambaldi: <0>, una suerte de visionario profeta, mezcla de Leonardo DaVinci y Nostradamus, cuya obra —diario, documentos, artefactos...— conformaba el eje central de *Alias*.

Tras el fugaz episodio del mensaje oculto, imperceptible en el visionado convencional, llega un nuevo momento de pausa en el recorrido de la secuencia (**fotograma 13**). Así, en esta tercera fase aparece una tercera terna

¹³ No es una práctica demasiado extendida, pero en ocasiones muy concretas el creador y/o productor de una serie es quien decide emprender la aventura de diseñar su *opening*. Abrams, ya lo avisamos, genio interdisciplinar, lo hizo en su *Alias* y, muy posiblemente, también lo hiciera en la eternamente sin acreditar secuencia-logo enigmática de *Perdidos*. Otro ejemplo podría ser el diseño del *opening* para la serie *The Good Wife*, sencilla e interesante pieza cuya autoría recalca en el reputado cineasta Ridley Scott, aquí productor ejecutivo del *show* junto con su hermano Tony, a través de su compañía Scott Free.

de términos de *Fringe*, dos ya conocidos: *psychokinesis* y *dark matter*; y uno nuevo: *transmogrification* (Cambio de forma).

Procediendo de una fuente energética de origen desconocido pero de naturaleza similar a la del primer destello que dejó al descubierto el mensaje escondido, esta vez un nuevo fulgor, aún más poderoso si cabe, inunda la secuencia de luz (**fotograma 14**). Su resplandor marca un nuevo punto de inflexión en el *opening* desatando el siguiente movimiento de alejamiento acelerado del que hasta ahora había sido el hábitat natural de todo lo acontecido. El desplazamiento en *zoom-out* continua, sugiriendo tal vez que los tallos que regateábamos eran parte sólo de un escenario infinitamente más amplio que conformaba los surcos de una huella dactilar. La de una mano que pronto copa el plano (**fotograma 15**). Asistimos a la aparición del último de los *glifos* de *Fringe* que aparece en el *opening*, en este caso el que mayor protagonismo alcanza en la pieza. Si nos detenemos en su morfología, advertimos que se trata de la huella de una mano derecha con *seis dedos*. La hexadactilia, variante de la polidactilia, es un trastorno genético causado por algún tipo de aberración cromosómica, como el *Síndrome de Patau*. En todo caso, la aparición de esta mano en el *opening* de *Fringe* se debe más bien a la reivindicación de lo *extraño*, lo *raro*, lo *bizarro*, lo *extraordinario*, que a una cuestión relativa a algún elemento específico de la trama o íntimamente concatenada con sus personajes o imaginario —más allá de su uso como *glifo*—. La huella de la mano, siguiendo con el apartamiento, se va alejando al mismo tiempo que traza un leve giro, iniciándose casi encima de “la cámara”, en posición horizontal (**fotograma 15**), para acabar describiendo una paulatina rotación de noventa grados en el sentido contrario a las agujas del reloj y colocarse verticalmente (**fotograma 16**). En el trayecto, tanto ella como el entorno en el que aparece sufren un progresivo aclaramiento o enblanquecimiento que finalizará con su desenfoque en el fondo del plano.

Entrando en la última fase del *opening*, pasados ya los diez segundos de secuencia (**fotograma 16**), la partícula introduce una nueva textura, como de un tipo de vidrio semi-translúcido, que llena la imagen superponiéndose a la ya lejana huella de la mano. Una barra lumínica de tonalidad verdosa, de efecto similar al de un *escaneo óptico*, recorre esta nueva superficie para, acto seguido, transformarse en una pieza metálica, opaca, negruzca, de apariencia

dura y consistente, nada maleable, que establece un considerable contraste con las primeras formas del *opening*, aquellas moléculas inestables y laxas. Pronto nos damos cuenta de que se trata de un nuevo enclave y de nuevas materias en movimiento (**fotogramas 18 y 19**). Las trizas de un todo por conformar, cuerpo todavía velado, se van recomponiendo como por arte de magia, como si *todas las piezas del puzle encajaran* a la perfección y estuvieran siendo ensambladas por un saber desconocido, quizá como colofón de la omnisciencia científica hegemónica sugerida a lo largo de toda la secuencia. La todavía no resuelta procedencia ni destinación de estas piezas rectangulares negras nos coloca, llegados a este punto, ante una recurrente intertextualidad en nuestro análisis del *opening* de *Fringe*. Y es que la morfología, colorimetría, estética y densidad de los bloques, aderezadas por su inexplicable aparición y su origen desconocido, además de por la interpretación de su significado metafórico y como débito al filme más importante de su género —no olvidemos que, si algo es *Fringe*, es ciencia-ficción— vuelve a retrotraernos hasta *2001: una odisea en el espacio*, y a su emblemático monolito:

El monolito [...] forma negra rectangular que se opone a las formas redondas, a los círculos, representación, como ya se sabe, de la eternidad [...] aparece a la vez como amenaza y como esperanza en los cuatro momentos decisivos de la evolución del hombre. En primer lugar, cuando el simio se le acerca con respeto; a continuación, al descubrir el hueso como arma, primer paso para el dominio técnico del mundo [...] La piedra misteriosa vuelve a aparecer en la luna, emitiendo señales extrañas, objeto de estudio de los astronautas, y precede, en esta ocasión, al gigantesco salto a lo desconocido que supone el viaje a Júpiter. Es en el cielo de Júpiter donde aparece la piedra por tercera vez, antes de la inmersión de Bowman “más allá del infinito”. Por fin, en otra dimensión del tiempo y del espacio, el monolito se alza de nuevo, al mismo tiempo que un anciano dirige su dedo hacia él, gesto preludio del nacimiento de otro hombre [...] El monolito, sea una imagen de Dios, de los extraterrestres o de una fuerza cósmica, es una nueva manifestación del determinismo que tiende a gobernar la visión del mundo de Kubrick [...] representa a una autoridad superior [...] Pero el monolito puede escapar también a esta reducción simbólica y suponer, simplemente, un impulso vital que empuja al hombre a superarse [...] la presencia del monolito se corresponde con la idea de Arthur Clarke respecto a que toda tecnología suficientemente avanzada es inseparable de la magia y de lo irracional (Ciment, 2000: 128)



Fotogramas del *opening* de *Fringe* y *2001: una odisea del espacio*. Monolito metáfora de lo desconocido.

No es hasta la llegada del **fotograma 20** cuando el último de los movimientos de cámara del *opening* nos descubre qué *autoridad superior* regía la materialidad de los últimos pedazos metálicos de la secuencia. *Todo* cuanto hemos visto en los últimos catorce segundos, *todo*, se encontraba dentro del *main title shot* de *Fringe*. El *logo*, en ostentosa perspectiva tridimensional que ya anticipa la morfología de los que serán sus rótulos de localización diegetizados, se va *montando* perfectamente a medida que los añicos se van integrando. El proceso de construcción del *main title shot* (**fotogramas 21-22**) sugiere que todo forma parte de un rompecabezas que se deberá ir desgranando para que sus piezas terminen por ensamblarse, trasunto procedural del *método científico*. Una vez magníficamente consistente, estabilizado, empalmado sin tara, ni arista, ni imperfección alguna, el título de la serie: *FRINGE*, puede ser finalmente admirado. Guinda del trayecto recorrido, su morfología y tipografía tridimensional nos remite con claridad al *logo* de otra serie, también obra de Abrams, de innegable maridaje formal con este fragmento final de la partícula bajo examen, que no es otro que el *opening* como *logo* de *Perdidos*.

Coincidiendo con el último plano del *opening*, y por fin ya detenido todo movimiento, aparecen, al pie del *main title shot*, los créditos del *created by*, que en este caso corresponden a J.J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci. Aparte del insorteable crédito del título del *show*, el *opening* cierra con la inclusión del otro tipo de acreditaciones de primer nivel según nuestra tipología, para relegar al resto a superposición sobre planos de la diégesis. Así, la decisión de incluir estos rótulos aleja a la partícula de *Fringe* de la de *Perdidos*, un *opening* como *logo* puro que ni siquiera dejaba hueco para informar de la autoría de la serie. Aquí se trata de los primeros textos, más allá de los

dedicados a la terminología temática de *Fringe*, que la secuencia nos muestra, y lo hace empleando, como en aquéllos, caracteres lineales de palo seco que remiten a lo moderno, a lo tecnológico y a la limpieza visual. Se trata, casi sin lugar a ningún género de dudas, de la familia tipográfica *Futura* en su aplicación *Medium*.

Tras el *in crescendo* final de la música, clímax del *theme* y momento más álgido de la partitura, encargado de acompañar el *main title shot* y la aparición de los créditos de creación, el *opening* finaliza por corte directo a negro y también detención inmediata del sonido. Sin fundidos a negro —en la imagen— ni *fade-outs* a silencio —en la música—.

4. CONCLUSIONES

Una de las principales argumentaciones que nos ha llevado a elegir el *opening* de *Fringe* como uno de los más indicados para soportar un exhaustivo estudio en profundidad como el que estamos llevando a cabo es que se trata de uno de los más extraordinarios ejemplos de adecuación absoluta de la secuencia de títulos de apertura a las características formales y de contenido de la serie en la que se integra. Pero también a sus alteraciones estructurales. Lo decimos, además de por todo lo ya obtenido a través de su análisis, sobre todo, por las dos modificaciones que del *opening* convencional se han hecho a lo largo de las dos primeras temporadas de la serie —apuntando a aplicar la misma mecánica en más ocasiones—.

No es en absoluto común que un *opening* sufra ostensibles modificaciones estructurales entre temporadas y menos aún entre episodios. Como excepciones a la regla, ya advertimos en la catalogación de las partículas a estudio casos como el del *opening* de *The wire*, que además de variar su montaje de imágenes entre temporadas, tiene la particularidad de que sus *themes* son versiones de un mismo tema musical cantado por distintos autores¹⁴. También los *openings* de *Anatomía de Grey* o *Mujeres*

¹⁴ Concretamente el tema *Way Down in the Hole* —de cabeza al hoyo— escrita por Tom Waits e incluida en su álbum *Franks Wild Years* de 1987. En la primera temporada, fue versionada por The Blind Boys Of Alabama; en la segunda se usó la original de Waits; para la tercera se utilizó la adaptación de The Neville Brothers; en la cuarta la canción fue arreglada y grabada específicamente para la serie por cinco adolescentes de Baltimore —ciudad donde se desarrolla *The Wire*—, bajo el nombre de DoMaJe; y en la quinta y última temporada la versión empleada corre a cargo de Steve Earle, también actor en la serie.

desesperadas han sufrido notorios recortes de duración por parte de su canal de emisión, ABC, hasta convertirse en minimalistas *openings* como *logos*. También hemos visto como el *opening* de *Flashforward* varía en cada episodio al incluir un fotograma clave del episodio subsiguiente escondido como destello en el seno de la partícula, a modo de imagen-*flashforward* del propio episodio. El *opening* de *Big Love*, por su parte, se cambió completamente para sus dos últimas temporadas —la cuarta y la quinta—; y la serie *Alias* llegó a tener hasta tres *openings* distintos: uno para las tres primeras temporadas —diseñado por J.J. Abrams—, otro para la cuarta y otro para la quinta y última del *show*.

Pero nada de todo esto se asemeja a la renovación estética y estilística que en este sentido *Fringe* hace del uso del *opening* en relación con la trama de la serie. Al contrario de los casos comentados anteriormente, *Fringe* no varía su *opening* en función de los cambios de temporada —cuestión clave como recurrente punto de inflexión en la serialidad televisiva— ni tampoco ha visto modificada ni recortada su secuencia de apertura por exigencias del flujo televisivo. El *opening* —o mejor, los *openings*— de *Fringe* se integran en la trama, son producto directo de las vicisitudes de su relato. Y es que en la serie de Abrams —y de Orci y Kurtzman, tan olvidados como Mark Frost siempre lo ha sido respecto a David Lynch en su criatura conjunta *Twin Peaks*— se usa un *opening* “alternativo” para los episodios enmarcados en el *universo paralelo*; y para los episodios que funcionan a modo de *flashback* de los hechos que acontecen en el arco argumental de la serie en presente —es decir, los episodios que nos transportan al pasado de los protagonistas— se utiliza un *opening* “retro”.

Merecería la pena que nos detuviéramos en el análisis de estas dos variantes de la secuencia analizada, paradigma del enriquecimiento discursivo de la partícula y prueba fehaciente de que, como sucedía ya en los títulos de crédito cinematográficos, nos hallamos ante textos con valiosísimas —e infravaloradas con demasiada frecuencia— posibilidades de explotación creativa desde la narrativa audiovisual. También el resto de partículas de apertura y cierre arrojarían indudable interés en nuestro análisis. Remitimos, sin embargo, para tal menester, la ampliación de todo cuanto aquí hemos anotado, a la futura publicación de la tesis doctoral de la que surge este texto.

5. BIBLIOGRAFIA

- BORT, Iván (2011a): “Nuevos paradigmas teóricos en las partículas narrativas de apertura y cierre de las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas” en SEDEÑO VALDELLÓS, Ana (Coord.): *Contenidos audiovisuales y cibercultura*, Colección Cuadernos Artesanos de Latina, Editora Concha Mateos (URJC/RLCS), La Laguna, Tenerife.
- BORT, Iván (2011b): “Pull Curtain Before Titles!: por una definición y categorización tipológica de las secuencias de títulos de crédito cinematográficas” en BORT, Iván; GARCÍA CATALÁN, Shaila y MARTÍN NÚÑEZ, Marta (Eds.): *Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico: Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*, Universitat Jaume I, Castellón, Ediciones de las Ciencias Sociales, Madrid.
- CARRIÓN, Jorge (2011): *Teleshakespeare*, Errata Naturae, Madrid.
- CIMENT, Michel (2000): *Kubrick*, Akal, Madrid.
- GARCÍA CATALÁN (2011): *Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual: a propósito de Redes de Eduardo Punset*. Tesis Doctoral dirigida por el Dr. Javier Marzal Felici y por el Dr. José Antonio Palao Errando, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universitat Jaume I, Castellón. Tesis inédita.
- GIMENO, Santiago y MINGUELL, Jordi (2010): “Mucho más que ‘letritas’” en *El País*, 23 de Abril de 2010, Madrid.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2011): *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*, Shangrila Ediciones, Santander.
- PALAO, José Antonio (2009): *Cuando la televisión lo podía todo: ¿Quién sabe dónde? en la cumbre del modelo difusión*, Biblioteca Nueva, Madrid.

6. DÉCOUPAGE

