

El hogar y el héroe: espacios y subjetividades en True Detective (HBO, 2014)

MHCJ nº 7 | Año 2016

Artículo nº 1 (73)

Páginas 5 a 30

mhjournal.org

Shaila García Catalán | scatalan@com.uji.es

Universitat Jaume I¹

Aarón Rodríguez Serrano | serranoa@uji.es

Universitat Jaume I

Palabras clave

Habitar; Series de televisión; True Detective

Sumario

1. Introducción 2. Metodología 3. Resultados 3.1 Las series, el habitar y la angustia 3.2 Digerir la fascinación: Escansión del plano secuencia 3.2.1 Dentro, fuera: La misión de Ginger 3.2.2 Dentro, fuera: La misión de Rust y el tiempo 3.2.3 La huida por los márgenes 4. Discusión y conclusiones 4.1 El plano secuencia como gesto estético 4.2 Sed de acción: Miedo al pensamiento 4.3 No hay seguridad del hogar 4.4. Habitar con Rust. La cámara, el héroe y sus cuerpos 4.5. Un sueño en una habitación cerrada. El héroe que se deja tocar. 5. Bibliografía 6. Notas

Resumen

La primera temporada de *True Detective*, más allá del revuelo desatado en redes sociales, planteaba interesantes cuestiones de fondo sobre las relaciones que se establecen entre los espacios que habitamos, las quiebras que surgen en la definición de lo doméstico y su relación con las acciones heroicas. Nuestro trabajo pretende ahondar entre esos tres vectores, poniendo especial hincapié en la manera en la que la forma audiovisual televisiva traduce y aborda las hendiduras en la experiencia de la familia y la justicia para el sujeto contemporáneo. No pretendemos basarnos únicamente en las lecturas heredadas de la narratología heroica clásica (Joseph Campbell), sino preguntarnos por la manera en la que ciertos recursos audiovisuales concretos (el plano secuencia, el uso del contraplano...) generan una significación determinada, ambigua pero estimulante, a propósito de las experiencias y los modos del habitar. A modo concreto de ejemplo, utilizaremos principalmente el célebre plano secuencia incorporado en el cuarto episodio de la primera temporada, un ejemplo especialmente útil para plantearnos no solo por las posibilidades de significación de ciertos recursos audiovisuales, sino también por la manera en la que dicho plano fue entendido como una suerte de “descubrimiento” por parte de una audiencia poco acostumbrada a los estilemas de la modernidad.

En cierto sentido, *True Detective* nos parece un objeto de estudio especialmente relevante para plantear estas cuestiones en tanto contrapone dos modelos canónicos de personajes y de espacios: del héroe familiar/integrado –que señorea, aparentemente, en la seguridad tradicional de lo doméstico– y el héroe outsider/apocalíptico, desplazado aparentemente al lugar externo del relato, un territorio marginal. Sin embargo, es precisamente en ese territorio marginal en el que emerge la posibilidad de levantar una Verdad y celebrar un Acontecimiento que, precisamente por su eficacia simbólica, ponga en crisis no sólo la concepción misma de lo heroico, sino también la propia estructura invertida de la Ley, mostrando así a todas luces su obscenidad y sus íntimas contradicciones.

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Shaila García Catalán, Aarón Rodríguez Serrano (2016): “ El hogar y el héroe: espacios y subjetividades en True Detective (HBO, 2014)”, en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 5 a 30. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el ___ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org](http://mhjournal.org)

Home and hero spaces and subjectivities True Detective (HBO, 2014)

MHCJ nº 7 | Año 2016
Artículo nº 1 (73)
Páginas 5 a 30
mhjournal.org

Shaila García Catalán | scatalan@com.uji.es
Universitat Jaume I
Aarón Rodríguez Serrano | serranoa@uji.es
Universitat Jaume I

Keywords

Dwelling; TV Series; True Detective

Summary

1. Introduction 2. Methodology 3. Results
3.1 series, the living and the anguish 3.2
Digest fascination: the sequence shot
Scansion 3.2.1 Inside, outside: Ginger's
mission 3.2.2 Inside, outside: The mission of
Rust and time 3.2.3 escape by margins 4.
Discussion and Conclusions 4.1 The
sequence shot as an aesthetic gesture 4.2
Thirst for action: Fear of thinking 4.3 No
home security 4.4. Dwell with Rust. The
camera, the hero and their bodies 4.5. A
dream in a closed room. The hero is left
untouched. 5. Bibliography 6. Notes

Abstract

The first season of *True Detective*, beyond the uproar transmitted by social networks, raised some interesting questions about the relations established between the spaces that we dwell, the breaks who emerge over our definition of the domestic experience, and their relations with the heroic behaviours. Our work will try to explore those three vectors, especially with their relation with the way that the television audiovisual form translates and faces the problems of the familiar and domestic experience. At the same time, we will look for the new implications of terms like “justice” or “family” in the contemporary mythologies. We will not only work with the classical methodological systems developed by Joseph Campbell, but to raise the main questions about how some concrete audiovisual forms (the sequence-shot, the use of the reverse angle...) create concrete meanings, specially in the showing of the ways of dwelling. Our main example will be the famous sequence-shot developed in the fourth chapter of the first season, a good example to explore not only the possibilities of his semiotic meaning, but the way in which different audiences understood this movement a new generational audiovisual milestone.

In some sense, *True Detective* seems a good object of study, specially relevant since it opposes two extreme models of main characters and spaces: the family man/integrated –used to reign over the domestic kingdom- and the outsider hero/apocalyptic one, moved to the external topos of the narration, a marginal territory. However, its in this marginal space where we can find the possibility to rise a concrete Truth and celebrate a powerful Event, designed with the logic of the symbolic efficiency. When this happens, the Act shows the power of the heroic gesture by itself and, at the same time, the inverted structure of the Law, showing to all his inherent obscenity and his contradictions.

How to cite this paper in bibliographies

Shaila García Catalán, Aarón Rodríguez Serrano (2016): “ Home and hero spaces and subjectivities True Detective (HBO, 2014)”, en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, pages 5 to 30. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el ___ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org](https://mhjournal.org)

1. INTRODUCCIÓN

El auge de las nuevas dinámicas de consumo y producción en las sociedades postindustriales han modificado radicalmente nuestro concepto del *habitar* (Duque, 2008; Rodríguez Vives, 2009), y consecuentemente, nuestra manera de consumir productos audiovisuales. En un momento en el que se privilegia la gestión del tiempo de los consumidores hacia los horarios de la empresa (Bauman, 2010; Fernández Porta, 2012), las series parecen funcionar como una de las grandes alternativas para el ocio de los sujetos-productores. No sólo se despliegan en un lenguaje audiovisual fácilmente aprehensible con las características de fragmentación y escisión que dominan su propio sistema productivo (Calabrese, 2012), sino que además funcionan como núcleos de socialización que construyen un *sentido* a través de los relatos que despliegan. Su duración, menor a la de un largometraje, puede encajarse con mayor facilidad en los tiempos de ocio y descanso. Su saqueo directo de las claves de género cinematográfico (Altman, 2000) genera paisajes y texturas que son *reconocibles* para el espectador y le permiten disfrutar de pequeñas dosis de universos ya visitados. Por último, el tan cacareado auge de las series, así como su pátina de productos “de calidad” genera también una suerte de refuerzo sociológico por el que el espectador medio, al transitar ciertos productos, tiene la garantía de pertenecer a una cierta comunidad y tomar parte de una cierta escena intelectual.

Una de las claves del éxito de las series contemporáneas tiene que ver, sin duda, con la manera en la que se integran en los tiempos y los gestos del *habitar* contemporáneo. Ahora bien, está fuera de toda duda que el propio concepto del *habitar* resulta, en pleno 2015, demasiado resbaladizo para operar con él como categoría de análisis textual sin antes señalar unas características básicas. Del *habitar* sabemos que se relaciona con la manera en los que los sujetos ocupan y hacen suyo un espacio simbólico. Habitamos en torno a nuestra subjetividad, habitamos en torno a lo *cotidiano* y a lo *doméstico*. Sin embargo, las terribles crisis de pensamiento que han atravesado Europa en los últimos cien años han trazado, al menos, un cuádruple recorrido:

- a. El sujeto que *habita* experimenta problemas con el íntimo habitar de su cuerpo, descubierto como espacio privilegiado para las escrituras de poder (Foucault, 1978, 1991), y dominado por síntomas que surgen de su escisión entre la formulación de su deseo y su incapacidad para encarar lo real (Zizek, 2010).
- b. El sujeto que *habita* experimenta problemas con las relaciones con lo familiar y lo doméstico. La demolición de los marcos familiares tradicionales ha generado nuevas cotas de libertad para autoconstituirse al margen de los modelos conservadores, pero a su vez ha tenido que enfrentarse a nuevas realidades como la puesta en duda de la fuerza simbólica del padre (Gil Calvo, 2006; González Requena, 2002) o la asunción de roles emocionales líquidos (Bauman, 2005).
- c. El sujeto que *habita* experimenta problemas para incorporarse como elemento autónomo y valioso en la maquinaria social que le rodea y en sus distintos escenarios grupales: incapacidad para creer en proyectos sociales comunes (Rendueles, 2013), incapacidad para moverse con comodidad en marcos espirituales y sagrados de cierta complejidad (Zizek, 2000), y por supuesto, incapacidad para comprender los límites y las agresiones del propio marco científico-tecnológico que le rodea (Heidegger, 1995).
- d. Por último, y como consecuencia de todo lo anterior, el sujeto que *habita* experimenta problemas para hacerse cargo de su vida como proyecto, es decir, de encontrar un sentido que, al

trasluz de la muerte que sirve como marco de referencia para el despliegue de sus actividades (Heidegger, 2009). Dicho con toda brutalidad: el rasgo principal del *habitar* contemporáneo es que el sujeto no sabe morir, o mejor dicho, no sabe ser acompañado a su propia muerte. Y es que en el inconsciente de cada cual no se escribe nuestra finitud. Freud afirmó que «en el fondo, nadie cree en su propia muerte, o, lo que viene a ser lo mismo, en el inconsciente cada uno de nosotros está convencido de su inmortalidad (1979b: 260)».

Ciertamente, estos cuatro parámetros que hemos propuesto coinciden tangencialmente con la cuaternidad de elementos que Heidegger desbrozó en el que sigue funcionando como texto canónico al hilo de los problemas del *habitar*: su célebre *Construir, habitar, pensar* (Heidegger, 1994). La fusión de los cuatro elementos que configuran una buena vida (los divinos, los mortales, el cielo y la tierra) pueden ser trasladados sin mayor dificultad a los problemas que hemos señalado, con la lógica evolución que las sociedades postindustriales han ido sufriendo en los últimos sesenta años.

Llegados a este punto, resulta necesario retomar nuestro punto de partida para realizar una breve matización. Más allá de que las series contemporáneas, en efecto, se encajen con precisión en los tiempos, usos y costumbres de nuestro momento histórico, quizá podríamos apuntar una segunda idea: si han emergido como textos mayores de consulta y disfrute es, en cierta medida, porque en su escritura cristaliza la topografía de esa *angustia* hacia los problemas que plantea el *habitar*. Además, el hecho de que nos acompañen *en el tiempo* —de que descubramos su *sentido* en el devenir, en el desplegarse del tiempo— generan una impresión de *duración* (*durée*), en un sentido casi *bergsoniano* (Deleuze, 2009): a lo largo de las diferentes temporadas, el espectador es atravesado por una experimentación del tiempo completamente diferente a la del espectador de un largometraje. Dicho de otra manera: es el tiempo mismo, vivido por el espectador, el que se filtra por las hendiduras de la serie y la enriquece, la problematiza. Ambos (espectador y texto) crecen y se acercan juntos a la muerte. Veamos cómo se aplica esto al desarrollo de contenidos.

2. METODOLOGÍA

Partiendo de esta base, la metodología de nuestro trabajo se desplegará en tres tiempos.

En primer lugar, realizaremos un análisis *transversal* de distintas series de televisión en torno a los diálogos que se concretan entre análisis de contenidos y conceptos filosóficos relacionados con el habitar.

Posteriormente, encararemos el análisis concreto de una secuencia nuclear —el célebre plano secuencia localizado en el cuarto episodio de la primera temporada de *True Detective* (HBO, 2014—), al considerar que se trata de uno de los grandes núcleos significantes de esos mismos problemas desarrollados. Si nos adentramos en *True Detective* es porque esta serie se ha distanciado de la lógica procedural y formulista de otras series policíacas logrando atrapar a la audiencia sin recurrir a la distracción espectacular o a otros mecanismos de enganche espectral. Más bien apuesta por una lógica catalítica y dilatada que fuerza la experimentación del tiempo. «Lo que *True Detective* ha conseguido en la ficción televisiva del actual momento es algo tan poco corriente como la culminación de una senda de modernidad. De la autoconciencia del relato y sus dominios, del análisis entomológico de personajes, del tiempo muerto que designa un sentido más allá de la historia y más acá del relato» (Vargas-Iglesias, 2014, 299). Y si profundizamos,

desde el análisis textual de estirpe semiótica, en su tan aplaudido plano secuencia es porque este recurso narrativo impone literalmente un sentir temporal que permite atender a la subjetividad del héroe, al aspecto corpóreo de la cámara y al habitar del espectador.

Finalmente, propondremos, a modo de conclusión, una serie de ramificaciones textuales que pueden ampliar, depurar y otorgar mayor sentido a la problemática que nos ocupa.

3. RESULTADOS

3.1 Las series, el habitar y la angustia

Decíamos antes: las series topografían la angustia que plantea el *habitar*. Esto es, las series resuenan, en tanto textos, y se presentan a desvelar algo de nosotros, de nuestra angustia y de nuestro deseo. El hecho de que muchas de ellas hayan sido experimentadas como productos distópicos, brutales, y sin embargo, *deseables* —no hay más que pensar en dónde se encuentran los núcleos de goce en *Juego de tronos* (*Game of thrones*, HBO, 2011-) o en *Dexter* (Showtime, 2006-2013)- clarifica lo que el espectador espera de su visionado: la escritura de un cierto estremecimiento.

De hecho, se podrán encontrar pocos lugares tan sólidos como para comenzar un análisis del mundo contemporáneo que la manera en la que las series construyen ciudadanos escindidos en torno a su *habitar*, o para hablar todavía con mayor precisión, en torno a la brecha que se abre en las esferas de lo público y lo privado.

Utilizando como punto de partida el análisis sobre la escisión en ambos campos de Hannah Arendt (2005), resulta curioso que la evolución postmoderna de los héroes en las series se vean, literalmente, obligados a *escapar* de lo que ocurre dentro sus hogares. El valor de su *actividad*, sin embargo, no se encuentra tampoco reflejada en la esfera de lo público. Su acto no puede ser entendido, en un sentido clásico, como el valor que el hombre racional aporta a su comunidad mediante un uso coherente de sus capacidades intelectivas, políticas, esto es, de su *logos*. Muy al contrario, el protagonista debe escapar de lo *doméstico* y, en paralelo, de lo *público*, para encontrar un espacio todavía más íntimo, generalmente más oscuro, en el que pueda realmente *habitar*, o por lo menos, despojarse de la máscara de angustia que le tortura. Y si por metonimia pudiéramos entender este espacio como un objeto un buen ejemplo de ello sería el diario secreto de Laura Palmer (*Twin Peaks*), testigo mudo, como el leño, del goce que la consumió.

Pocas figuras textuales han sido tan elocuentes al respecto como la célebre casa para las herramientas, añadido a la vivienda unifamiliar norteamericana, en la que Dexter preparaba sus asesinatos en serie. Lo mismo ocurría en *Homeland* (Showtime, 2011-), con el garaje en el que el Teniente Brody realizaba sus oraciones islámicas. Otro tanto podría decirse del club *Bada-Bing!* que funcionaba como cuartel general para las reuniones estrictamente profesionales de *Los sopranos* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007) o de la autocaravana que Walter White (*Breaking Bad* [AMC, 2008-2013]) convierte en laboratorio para quemar el aburrimiento de su existencia. El sótano es el lugar donde Francis Frank J. Underwood mide sus fuerzas (*House of Cards* [Netflix, 2013-]), en el que Norman (*Bates Motel* [A&E, 2013-]) embalsama sin éxito su pulsión de muerte y en el que Lestr Nyggard (*Fargo* [FX, 2014-]) se encuentra con ella.

Lo doméstico se consideraba en estos casos como un terreno imposible de *habitar*, tan imposible como la esfera de lo público, a la que de hecho los personajes se mostraban explícitamente enfrentados. En todos los campos, resulta imposible construirse una vida, de tal manera que lo único que queda es la existencia en los márgenes, fascinante por su relación con la violencia, pero también dominada por códigos estrictos de conducta (las “reglas” de Dexter, el mundo terrorista de Brody, el código mafioso en la Familia Soprano, el preciosísimo proceso de cocinado del cristal azul, la tabla de ejercicios de Underwood...) que a la larga, y de manera irremisible, acababan llevando a los protagonistas a costas de angustia, escisión e insatisfacción de la que, sin duda, gozaban los espectadores de la serie. Pero el espectador del relato catódico se sostiene en su insatisfacción. El mismísimo término *cliffhanger* remite a esa *enganche* tejido por las promesas de núcleos narrativos que el relato construye para alimentar la demanda espectral.

O dicho con toda brutalidad: el lugar en el que se *habita* nunca será ya el lugar de lo doméstico. Y es que en realidad, nuestra casa nunca nos ha resultado del todo habitable. El nido familiar es el espacio donde se desliza la experiencia de lo siniestro. El universo catódico no ha dejado de fantasear con desnudar el secreto familiar.

Para clarificar esta idea, merece la pena detenerse en un rasgo en el que coinciden tanto Sigmund Freud (1979) como el Heidegger de *Ser y tiempo* (2009): la relación que se establece entre las categorías estéticas de lo *siniestro* con la angustia entendida como la imposibilidad de habitar. Para Heidegger, el problema mismo de la angustia responde a un orden fenomenológico (Dartigues, 1981) en el que de pronto la existencia misma se transforma en un *no-tener-lugar*. La relación entre el espacio de lo *hogareño* freudiano –en oposición, pero también atravesado de cierta resonancia íntima con el *unheimlich*– y el espacio en el que el *Dasein* puede desplegar su existir es ciertamente paralela. Cuando *no sabemos habitar el mundo* es, precisamente, cuando emerge la angustia. Y ésta, aunque cuando se presenta es indudable y certera para el sujeto, no se presenta al significante ni a la dialéctica. La angustia nunca se comparte, es radicalmente particular. Y es importante recordarlo: no se trata de una categoría concreta conectable a un objeto (las cosas pueden provocar *miedo*, el no tener hogar en el mundo provoca *angustia*). La angustia no tiene objeto pero no es sino objeto. Si para Freud la angustia estaba ligada a la falta de objeto, para Lacan la angustia implica una presencia de objeto. De hecho, ver venir el deseo provoca también angustia porque nos impide seguir ignorándolo.

Adentrándonos en el Rust Cohle (Matthew McConaughey) de *True Detective*, podemos rastrear con facilidad la manera en la que se despliega el planteamiento de Heidegger/Freud. Su universo se ha vuelto literalmente *inhabitable*. Superado por el trauma, hay un elemento que le desborda y que dominará toda su conducta: la imposibilidad de soportar la presencia del mal, y por extensión, la imposibilidad de generar una teodicea. Es la presencia del mal lo que lo mantiene despierto. La angustia es también signo del deseo del Otro, esto es, lo que nos señala que al Otro algo le falta. Pizzolato dice a propósito de *True Detective* «no hay monstruos más allá de los seres humanos, no hay héroes más allá de los seres humanos» (AAVV, 2014: 25), no hay, pues, Otro para la causa, para el sentido final.

El mal –entendido como categoría abstracta, total– se ha filtrado en sus huesos hasta acabar combando el sentido de cada uno de sus actos, el peso mismo de cada intervención suya en el encuadre.

Hay, por tanto, algo todavía peor que la muerte. La muerte no es simplemente el punto de cierre del horizonte de sucesos del sujeto, sino que la acción misma del mal le arranca cualquier posibilidad de *sentido*. No se trata de un nihilismo poético o liberador, sino del corrosivo efecto de aprehender que no queda nada *aquí* (o que si algo queda es la nada) —en *vida*, en nuestro mundo— tras el velo mismo de la muerte. De que no hay Otro. Pizzolatto nos dice que en la serie «el horror cósmico pasó a ser una parte muy real del entorno de los personajes» (AAVV, 2014: 13). Y es que no hay horror cósmico sin cuerpo, el cuerpo es lo imposible de habitar.

3.2 Digerir la fascinación: Escansión del plano secuencia

Ha sido muy celebrado. Los que aún no habíamos visto *True Detective* ya estábamos advertidos: en el cuarto capítulo había un fantástico plano secuencia. Rara vez una serie es reivindicada por su comunidad desde un detalle formal tan concreto, aunque de él se resaltaba su carácter más fálico: *¡por lo menos dura siete minutos!* La filigrana audiovisual se presentaba al goce, al visionado en bucle, a la exclamación pero no tanto a la interpretación. Es tarea nuestra, como analista filmicos, diseccionar este plano secuencia para entender la opacidad que envuelve tal fascinación.

Su contexto: Rust se infiltra en una banda de moteros traficantes de droga para conseguir un contacto que le acerque al sospechoso Reggie Ledoux. Para ganarse la confianza del líder deberá ayudarle a asaltar la casa de otra banda para robarles un alijo de droga. Rust desempolva, pues, su vieja careta, su *alter ego*. Marty advierte en una escena anterior: «¿Y si se enteran que tú no eres tú?». Todo esto va indicando que la proeza de la escena no apunta a lo tecnológico sino a un *baile de máscaras*.

3.2.1 Dentro, fuera: La misión de Ginger

Gráficos 1 a 8. Plano secuencia de *True Detective*







Fuente: Capítulo distribuido en DVD (Warner Brothers)

Inmediatamente antes del plano secuencia Rust espera armado contra la pared de una casa esperando a sus “compañeros” de banda, que llegan con un rehén. El plano secuencia arranca cuando el héroe entra en acción: Rust coge a otro rehén a punta de pistola. La cámara avanza en búsqueda de Rust, se entremezcla y ambos entran en la casa juntos. Aquí la gramática visual ya negocia, ya determina, las relaciones entre Rust y la cámara para el resto del plano. Rust atraerá a la cámara, siempre irá un paso por delante de ésta y no a la inversa. Esto, inevitablemente, genera una jerarquía de focalización entre Rust, la cámara y el espectador, quien gracias a ésta queda emplazado o incorporado (incomodado) en la escena. Rust siempre sabrá más, y la cámara y el espectador se dejarán arrastrar por el movimiento del héroe. Se hace patente lo que Rollo May sentencia: el héroe es un «mito en acción» (May, 1992: 52).

Gráficos 9 a 12. Plano secuencia de *True Detective*



Fuente: Capítulo distribuido en DVD (Warner Brothers)

Dentro de la casa y pistola en mano Rust nos muestra su faz más violenta. Abriendo estancias y agrupando rehenes encuentra a un niño, absorto en la televisión. Encima de ésta advertimos la figura de un lince, representación del demonio en el Edad Media y metáfora de la *buena* visión. Parece que el televisor es lo que en cada casa —habrá uno en cada casa que atravesaremos en el plano secuencia— *hace bogar* o, por lo menos, lo que hace el habitar más soportable en tanto una ventana a la exterioridad del mundo. Se establece así también un juego de espejos con respecto a los propios espectadores que, sentados en la cómoda habitabilidad de nuestros hogares, miramos el encuadre. El terror, la fragilidad, la duda, atraviesan así los distintos niveles del enunciado guiados por el propio movimiento de la cámara.

Por su parte, Rust busca también el exterior y, tras mirar por la ventana y advertir la amenaza fuera, resguarda al niño en la bañera. El propio Pizzolato comenta que el «ataque ya de por sí descabellado contra la casa de unos traficantes que ocultan su alijo se convierte en *Asalto a la comisaría del distrito 13*, y a partir de ahí la cosa deriva en una locura» (AAVV, 2014: 17-18).

El film de John Carpenter (1976), como *True Detective*, nos plantea un mal sin causa en un mundo desalmado, tal y como muestra una escena en la que la banda de asaltantes disparan a bocajarro a una niña. El Rust infiltrado se encuentra aquí en el bando de los malos pero, sin embargo, cuando ningún otro personaje lo ve, protege al niño y deja entrever su piedad y su trauma: su duelo pendiente ante la muerte de su hija, la herida que supura en nuestro héroe. De este modo Pizzolato trae la violencia de Carpenter, la derrama por toda la secuencia, pero exculpa a Rust ante la mirada del espectador.

Gráficos 13 a 16. Plano secuencia de *True Detective*



Fuente: Capítulo distribuido en DVD (Warner Brothers)

Continúa el plano secuencia y, encuadrado en plano medio, Rust acude a la cocina donde descubren el alijo de droga. Una vez el objetivo de la misión está cumplido, Rust lidera la escapada. Mientras Ginger coge el alijo, Rust se coloca en un umbral ordenando calma y organizando el escape mientras la gente de fuera lanza piedras por la ventana.

«*Dentro, fuera, dentro, fuera*», repite Rust marcando el nervio de la escena. Los policías y las secretarías del film Carpenter se atrincheraban en la comisaría en una lógica de dentro y fuera que ubicaba dentro a los buenos y fuera a unos malos sin rostro ni diálogos. Lo que se resquebrajaba en *Asalto a la comisaría del distrito 13* se hace patente aquí: no hay espacios que puedan contener la ley —los propios Marty y Rust representan la ley pero trabajan al margen del ella—. Y lo que se velaba en la cinta de Carpenter se hace patente aquí: no hay umbral, ni linde (allí la comisaría, aquí los hogares) que proteja de la violencia porque ésta vive en el hombre. De este modo, lo que hace posible una comunidad no son las leyes judiciales, sino la Ley simbólica de la palabra que se impone sobre la ingobernable ley del goce, de la pulsión de muerte que nos habita. Recalcati sostiene la tesis de que «nuestro tiempo no está ya bajo el signo de Edipo, del Anti-Edipo o de Narciso, sino bajo el de Telémaco. Telémaco exige justicia: en su tierra ya no hay Ley, ya no hay respeto, ya no existe orden simbólico. Él exige que se restablezca la Ley» (Recalcati, 2014: 123).

En definitiva, nos encontramos, pues, en el momento más violento del plano secuencia y, esto es puntuado con la única nota musical extradiegética de terror que viene a marcar el punto de inflexión: una vez que el Rust infiltrado ha cumplido con Ginger (han encontrado el alijo de droga), le toca cambiar de máscara y cumplir su propia misión: retenerlo para poder preguntarle por el sospechoso **Ledoux**. Es el momento de la huida.

3.2.2 Dentro, fuera: La misión de Rust y el tiempo

Rust comienza su *verdadera* misión. Aprovechando el bullicio y los disparos golpea a Ginger, desvela su traición y lo saca de la casa. Ahora ya representa al detective al margen de la ley. La cuestión de la identidad ya se había tematizado en la escena que precede a la del plano secuencia. Precisamente cuando Rust se reencuentra con Ginger después de varios años sin verse éste último le dice: «*Ya no te conozco como antes. [...] Lo mío es ser un fuera de la ley. Aún tienes pinta de serlo. ¿Sólo es teatro?*». El espectador sabe que es teatro y, posiblemente, como anticipábamos, son el juego de semblantes y la *traición de las imágenes* los que aportan interés a la secuencia. La fotografía no deja de ser partícipe de esto. Hasta ese punto la iluminación en clave baja de la escena ha insistido en colocar a contraluz el rostro de Rust, vaciando su imagen. Este recurso de luces y sombras lo plantea ya la serie desde su *opening*: además de desdibujar los lindes entre la naturaleza y la ciudad, articula a través de superposiciones imágenes translúcidas que claman al vacío y a la división, desactivan cualquier ilusión de consistencia para el héroe. Rust no es un héroe luminoso sino un héroe nocturno, irrealizado, insatisfecho, dividido por su caso y consciente de lo que no podrá salvar. Recalcati nos advierte «El mito de hacerse uno mismo, de la autogeneración, como el de tomarse la justicia por su cuenta, sigue siendo, al menos para el psicoanálisis, un mito fascista. Nadie es dueño de sus orígenes, al igual que nadie puede ser el salvador del mundo. No existe comunidad humana sin mediación institucional, sin mediación simbólica, sin el paciente trabajo de la traducción (2014: 71-72).

Gráficos 17 a 22. Plano secuencia de *True Detective*





Fuente: Capítulo distribuido en DVD (Warner Brothers)

Fuera de la casa una panorámica vertical alcanza un plano nadir que nos sitúa bajo un helicóptero de la policía, un vehículo panóptico representante de la ley que aporta tensión a la escena y complejiza y multiplica los bandos: ya no hay una lógica dual dentro-fuera sino que se abre la dimensión de una Otredad vigilante que dificulta el trabajo de Rust al margen de la ley. Rust entra con Ginger en otra casa donde de nuevo encuentran de nuevo a otro chico absorto en la televisión. Tras invitarle a que se refugie en una habitación, Rust llama a Marty «*necesito que estés en Amelia Street entre la 18 y la 19 en 90 segundos*». Aquí se advierte el aspecto controlado del plano secuencia. Antonio del Amo escribe que «el tiempo transcurre en un plano-secuencia pesadamente, segundo a segundo, sin encontrar el menor resquicio por donde fugarse, porque es tiempo real, continuo, sin posibilidad de abreviación. Es puesta en escena total, completa, en la que se prevé todo» (1972: 97). En este punto Rust se erige demiurgo de la escena, retando a la enunciación y al espectador a seguirle en el milimétrico cumplimiento de su plan. Rust recuerda ahora al héroe del primer Hollywood sometido al yugo del tiempo, al *deadline* que Bordwell, Staiger y Thompson (1997) destacaron en numerosas películas del primer clasicismo cinematográfico. Como nos recuerdan Bou y Pérez «es directamente el tiempo —el tiempo en toda su literalidad, sin ninguna necesidad de enmascaramiento metafórico— el que acaba convertido en el gran enemigo del héroe cinematográfico» (2000: 26), pero también el que le recuerda que está vivo. El héroe no debe parar: Ginger se escapa y Rust corre tras él.

3.2.3 La huida por los márgenes

Gráficos 23 a 28. Plano secuencia de *True Detective*





Fuente: Capítulo distribuido en DVD (Warner Brothers)

Las sirenas de la policía que se escuchan acentúan la urgencia y la tensión. Se han multiplicado las amenazas: las familias, las bandas, las patrullas... Esta escena es menos violenta pero más salvaje: implica la mirada, el cuerpo, la oscuridad... y no hay casa donde ocultarse. Es el momento de la huida para al encuentro con Marty. Rust es nuestro *detective salvaje*, el lince solitario y sagaz que corre con su presa escondiéndose entre arbustos y viendo a través de las sombras. Estas son, desde luego, las zonas donde mejor se mueve nuestro héroe, en ellas parece escribirse su historia. Mientras Ginger le reprocha la trampa, la imagen insiste en el vaciamiento de la visualidad. Rust queda encuadrado a contraluz, su silueta se dibuja sobre sábanas tendidas, volviendo a establecer una rima visual con el *opening* de la serie. Como también auguraba éste, el héroe y su presa se desplazan entre los márgenes de los hogares y las carreteras tomando múltiples direcciones. En una de ellas la oscuridad engulle a Rust y a Ginger la cámara los pierde de vista.

Se confirma aquí esa dependencia de la focalización (y, por ende, del espectador) al héroe de la que hablábamos. No es una cámara poderosa, ubicua y omnividente sino una cámara que se mueve entre los cuerpos y que también ella parece necesitar ser guiada. No obedece al modelo narrativo transparente sino a un modelo de cámara que se pierde. Es, en definitiva, un camarógrafo castrado que se pierde.



... frecuencia de *True Detective*





Fuente: Capítulo distribuido en DVD (Warner Brothers)

En esa tentativa por retomar el punto de vista de Rust la cámara atraviesa otra casa donde advertimos cómo el saber se extiende —«*hay un tiroteo en casa de Tigre*», escuchamos— y se derrama la acción. La cámara sale al exterior hasta encontrar a Rust quien se esconde tras una pared para evitar encontrarse con la gente que sale corriendo. Rust con Ginger retoman la carrera hasta lograr saltar una valla —la cámara también, incidiendo en su carácter corpóreo—. Esta valla, que parece ser el linde de la comunidad, es ya el último obstáculo físico, una suerte de meta final simbólica, para llegar a Amelia Street. Al otro lado llega en ese momento Marty. Se hace patente de nuevo el tiempo calculado: Rust ha orquestado perfectamente su plan y con él, el plano secuencia. Rust introduce en el coche a Ginger y cuando él entra se detiene el plano secuencia. En el siguiente plano, ya sentado, sigue velando por la acción: «*vamos, vamos*»:

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 *El plano secuencia como gesto estético*

El plano secuencia fascina, precisamente, en tanto atrapa a la mirada y la obliga a reaccionar frente al devenir mismo del tiempo. No es de extrañar que formara parte de los estilemas predilectos de la modernidad fílmica, ni que los dos teóricos más relevantes del realismo cinematográfico (Bazin, 2001; Kracauer, 1989) tomaran como referencia su acción *desveladora* para rendir cuentas con la mostración de la realidad.

Sin embargo, una vez superado —algunos matizarán, *traicionado*— el proyecto estético emancipatorio moderno, seguimos observando que el plano secuencia se mantiene incluso en el corazón mismo de los simulacros. El devenir de infinidad de videojuegos se experimenta como plano secuencia, las capacidades digitales parecen haber disparado una suerte de loca competición por mantener con más virulencia el pulso con el tiempo. Sin embargo, en un nivel exclusivamente ontológico, hay algo en su escritura que pone en duda la naturaleza misma del discurso científico positivista

dominante y que, a la contra, propone otras relaciones personales mucho más excitantes y complejas con nuestro propio devenir temporal.

Allí donde una cierta fenomenología estética escindió sin el menor rubor los objetos estéticos en temporales o espaciales (Dufrenne, 1982), el plano secuencia genera un cortocircuito de significaciones precisamente en tanto es el espacio el que queda escrito, encapsulado, pero también explorado *a través del tiempo*. Ciertamente, cuando Tarkovsky teoriza en torno a la naturaleza eminentemente temporal de lo cinematográfico (2002), sin duda está pensando en la manera en la que se puede superar esa experiencia parcial de la vida: la que se supone queda reflejada por el reloj, el calendario, la medición extrema y perfecta –el tiempo de la ciencia. Al contrario, el tiempo del héroe –el tiempo de lo humano- es precisamente el de la subjetividad, el tiempo de la aprehensión de los objetos y de la interacción con las heridas y las implicaciones intersubjetivas que desencadenan (Sartre, 1984).

Cuando en *True Detective* se apropian de ese recurso no es, como hemos visto, para pagar peaje en el formalismo de tocador. Antes bien, hay una profunda reflexión sobre cómo *el tiempo del héroe* debe ser, necesariamente, reflexionado y cristalizado por el *tiempo de la forma filmica*. El vagar insomne por espacios saturados de televisiones y rodeados de una extrema virulencia pulsional sólo pone de manifiesto el corazón mismo del problema contemporáneo del habitar: no contamos con formas lo suficientemente complejas, resistentes y duraderas como para hacer frente tanto al capitalismo loco que domina los discursos mayoritarios protegidos por la ley (Rendueles, 2015) como para asumir la violencia extrema que se desata en los márgenes (Zizek, 2009). En contraposición, el plano secuencia, por su propia naturaleza, parece comprometerse con el propio paso del tiempo y la violencia de su aprehensión, casi como si se tratara del único truco de magia fílmico en el que se pudiera esbozar una paz entre el tiempo vivido, el tiempo del relato y el tiempo del espectador.

4.2 Sed de acción: Miedo al pensamiento

El creador de la serie, Pizzolato nos dice: «[...] esa escena se escribió ya como si fuera en tiempo real. [...] En parte es pura acción porque yo quería liberar toda la tensión acumulada durante los tres episodios anteriores [...] Cari pensó que la escena funcionaría muy bien como plano secuencia y que aumentaría la catarsis propia de la acción repentina» (AAVV, 2014: 17-18). Las palabras de Pizzolato encierran el temor a la pasividad del héroe, al parón, en definitiva, al silencio o a la muerte. Como dijo Iván de los Ríos: «ese plano secuencia que nos dejó sin pestañear durante casi siete minutos y que, más allá de su espectacularidad visual y su complejidad técnica [...] nos aporta una visión inédita de Rust [...] cuando por primera vez lo vemos verdaderamente “en acción”» (AAVV, 2014: 36). En la secuencia no se pone un juego por tanto un saber para el relato sino el *saber hacer* del héroe. Como leen Bou y Pérez, «la insistencia en la exaltación de la actividad física no hace otra cosa que manifestar el auténtico terror que asedia con persistencia al héroe en movimiento: el miedo cervical a la inmovilidad, la posibilidad de que, en la parada, el atlela *más rápido* que el tiempo sucumba a la tentación de la caída, e incline su mundo emocional hacia zonas menos luminosas» (2000: 27). Tras tres episodios el espectador ha podido advertir cómo la investigación de un caso ha desgastado a los héroes. Estos tres episodios han sido esencialmente catalíticos, *zonas de descanso* en términos de Roland Barthes. «No es casual que la peripecia narrativa gire en torno a un asesinato con puesta en escena de inspiración mágica.

La indistinta dimensión sin espacio ni tiempo que sugiere el terminal detective Rust Cohle es aquel dispositivo de fragmentos, imbricados con caligrafía fenomenológica, desde el que nosotros contemplamos (y sobre todo, interpretamos) el relato de su redención» (Vargas-Iglesias, 2014: 299). Pero esto tiene sus peligros para el héroe tradicional, siempre abrochado a la acción, al movimiento y al tiempo. Si los núcleos en el relato suponen tiempos para hacer, las catálisis suponen tiempos para comprender. Dicho de otro modo, las catálisis abren un espacio y un tiempo para pensar. De esto es de lo que Pizzolato parece pretender huir en el plano secuencia, y esto es lo que parece que aplaudieron los espectadores: tras tres episodios en los que no parece pasar nada el relato gratifica la paciencia espectral arrojando la vorágine de la acción. Entendemos que parte del éxito reside en esto.

4.3 No hay seguridad del hogar

Pensemos ahora por qué la elección del plano secuencia como decisión de Cary Fukunaga. Como señalábamos anteriormente, el tándem Bazin/Kracauer bucearon denodadamente por las distintas maneras en las que la forma fílmica podía aprehender el “flujo de la vida” o la captación de la realidad. El primero, concretamente, había realizado un profundo aprendizaje del corpus bergsoniano que le permitió aplicar la *durée* pre-fenomenológica a la escritura cinematográfica. Así, el plano secuencia reflexionaba sobre el tiempo encapsulado y nos demostraba, de alguna manera, que el *instante* fílmico suponía un elemento de subjetivización radical, de vivencia interna del espectador. Allí donde se ofrece un único plano seccionado, rápido, instantáneo, se dispara una vivencia sensorial parcial mucho menos rica y rigurosa –en lo que a la captación estricta del tiempo se refiere– que en aquellos espacios en los que la escritura fílmica se paladea, se dilata y la contraposición de imágenes se convierte en un auténtico hilvanarse, superponerse, dialogar (Deleuze, 1984).

En principio podríamos pensar que la sed de acción demanda muchos planos así como una cámara ubicua que satisfaga la demanda de espectáculo. Y esto lo pensamos porque es a lo que nos tiene acostumbrados el modo de representación institucional del cine de acción contemporáneo. Marzal y Company leen en éste un «*principio de despedazamiento* del espacio» y un «sometimiento a la *absorción escópica*, en la lógica del spot publicitario o del discurso televisivo. La duración de los planos ha sido reducida considerablemente» (1999: 45). El espectador en las escenas de acción del cine contemporáneo acostumbra a ostentar un lugar privilegiado. La estructuración visual le arroja a los ojos la vorágine de acción garantizándole la ubicación para que goce cómodamente de la violencia estética. Así pues, insistimos, parece que la sed de acción demandaría un tratamiento formal milimétrico, un montaje troceado y acelerado. ¿Por qué entonces un plano secuencia? Porque el plano secuencia permite desnudar la ilusión del hogar como frontera, como linde del bien y del mal. Ahí radica su violencia, en no cortar o poner pausa para el horror. Esto enseña, como nos recuerda Recalcati, que «el bárbaro no es distinto al sujeto, [...] no hay necesidad, por lo tanto, de exterminar al enemigo como si fuera una bacteria [...] el mal nunca viene solo desde el exterior; el mal más inextirpable habita en nuestro propio ser» (2014: 49). Las entradas y salidas de las casas enseñan que no hay hogar a salvo del mal, tal y como en el cine nos lo enseñaron los planos secuencia de films del subgénero de terror *home invasion* como *Funny Games* (*Caché* (Michael Haneke, 1997), *Caché* (Michael Haneke, 2002), *La*

habitación del pánico (David Fincher, 2002) o *Secuestrados* (Miguel Ángel Vivas, 2009). También en estos films el plano secuencia impone la continuidad en su exceso, obliga al espectador a verlo todo sin poder pausa para el horror. Y, sobre todo, nos encierra pues en el plano secuencia el espacio es el único marco posible.

Desde luego, la acción también se puede estructurar desde el plano secuencia. Jordi Revert nos habla de la importancia «reconocer la heterogeneidad de los sistemas de representación en el cine de acción, la imposibilidad de unificar procedimientos visuales, estrategias a la hora de implicar a su espectador. Por eso resulta tan poco operante describir el género bajo un único criterio analítico, tanto como pretender proclamar la estética del videoclip como estación término en toda extremación del montaje cinematográfico. O sea, utilizar una generalidad mal acuñada que a menudo ignora que esa estética no existe y, si acaso existiera, no podría ser menos concreta» (Revert, 2011:120). Precisamente este recurso permite adherir a la acción y a la violencia la idea de continuidad. En *True Detective* el plano secuencia se sitúa a unos minutos del cierre del cuarto episodio, justo en el meridiano de la serie provocando no sólo la catarsis sino la promesa de continuidad catódica y, sobre todo, la reflexión sobre el tiempo del capítulo cinco.

4.4. Habitar con Rust. La cámara, el héroe y sus cuerpos

Nuestro plano secuencia se sostiene sobre la angustia del habitar, permite aflorar la angustia del tiempo sin interrupción. No permite al espectador ver desde todos los puntos de vista posibles sino que se adhiere a un personaje permitiendo que el espectador *habe* al punto de vista del protagonista. Hay, pues, una elección discursiva que privilegia la identificación frente al espectáculo. Esto resulta basilar aquí pues no olvidemos que en realidad el espectador no teme el desenlace de la acción. Desde el mismísimo arranque del episodio piloto el espectador ve un presente del relato, unos Rust y Mary viejos y raídos. Esto desactiva algo del orden del suspense, y directamente el posible miedo a la muerte de los personajes, en las secuencias del *flashback* a las cuales pertenece el plano secuencia. No hay miedo a la muerte, se trata, pues, de otra cosa. ¿Qué se pone en juego? La angustia y la experiencia del tiempo, la trayectoria de ese habitar agónico y sin descanso. El plano secuencia acompaña a Rust, la cámara entre los personajes escribe el goce de la acción sin posibilidad de distancia. Es una cámara muy distinta a esa inculpadora y quieta cámara policíaca para el testimonio que registra las falsas declaraciones de Mary y Rust en el presente del relato. La gramática del plano secuencia se dedica, pues, a potenciar la vivencia, la experiencia de los cuerpos en fuga. «La singularidad de cada cuerpo no es sino la singularidad de la invención de los aparatos de goce de cada sujeto con los que trata de hacer vivible, habitable, el goce su cuerpo» (Puig, *Body Book*: 48). La cámara en el plano secuencia pone de relieve el cuerpo y, por lo tanto, el goce, esto es, lo imposible de domesticar del habitar: «La existencia no está en su casa, porque esa abertura topológica de la realidad que se llama castración es incurable. Nadie se cura del anhelo insondable que trajo la existencia al mundo. Nadie se repone de ese indescifrable y oscuro capricho» (Alemán, 2003: 44)

4.5. Un sueño en una habitación cerrada. El héroe que se deja tocar.

Si en las series de investigación criminal, con las distintas ediciones de *C.S.I.* como paradigma, la resolución del caso permite sellar el capítulo y reconfortar al héroe profesional -este, en fuera de campo, puede volver a casa-, en *True Detective*, como en *The Killing* (Netflix, 2011-2014), la investigación merma a los detectives, infectados de algún modo por el universo *fincheriano* de *Zodiac* (2007) o de *Twin Peaks*. *True Detective* aprovecha el tiempo serial para extender la investigación improductiva enganchada al desaliento por lo humano. Usa la serialidad en su extensión, en su tiempo dilatado, sin generar partículas autoconclusivas, sin abrochar o solucionar la angustia. En *True Detective* del crimen no puede hacerse una profesión profiláctica, no hay modo de separar profesión y cuerpo, pasión y goce. *True Detective* pone en escena el goce del profesional que vela por la verdad y la impotencia que carcome sus cuerpos. En el capítulo cinco, Rust dice: «Catorce horas viendo un álbum de imágenes de cadáveres y esto es lo que comienzas a ver. Los miras a los ojos, incluso en una foto, y puedes leerlos como si fueran un libro. ¿Sabes lo que ves? Tú, tú mismo, todo este gran drama [...] era todo un mismo sueño, un sueño que albergaste dentro de una habitación cerrada, un sueño acerca de ser una persona. Y como en muchos sueños, al final hay un monstruo». En este apunte sobre la condena y las consecuencias de la pulsión escópica, inevitablemente lanzado a los espectadores, resulta imposible no recordar la reflexión platónica sobre la terrible pasión que nos conduce a contemplar a los cadáveres (2008: 348) o la relación con la mirada que Didi-Huberman inventó para los álbumes fotográficos de las históricas de la Salpêtrière (Didi-Huberman, 2007).

Esta habitación cerrada en la que Rust parece encerrado no es algo muy distinto a la habitación roja de *Twin Peaks*. Subyace la retórica agónica de la pista falsa y la impotencia para salvar al mundo cuando uno no puede salvarse ni a sí mismo. Sin embargo, sabemos que el héroe está condenado a vagar por espacios (y tiempos) que le hieren y que escriben en su devenir un código inevitable estrechamente vinculado con el fracaso final, total.

Del héroe, como ya sabemos (Campbell, 2005), no se puede esperar que tenga un hogar al que regresar. De hecho, su encuentro con la muerte le sitúa en ese espacio textual en el que todavía no ha alcanzado el estatuto de mito, pero ya ha abandonado la pura mortalidad de su ser humano. En esta dirección, *True Detective* es la heredera directa de la mirada irónica y precisa que, entre otros, John Ford impuso al clasicismo cinematográfico: el héroe debe eclipsarse, permanecer al otro lado del umbral, llevar en su interior la experiencia del mal precisamente por haber sido capaz de contenerlo.

Esa es quizá la paradoja misma del *habitar*: el marco simbólico está dado por una acción heroica, pero a su vez, el acto mismo de ser héroe nos impedirá necesariamente ser los dueños y señores de un espacio que no sea, de alguna manera, un espejismo y un simulacro. Como ocurría en el plano secuencia que hemos analizado, cada espacio doméstico encierra, de alguna manera, la escritura del horror más profundo.

Un horror del que sólo saben, sin saberlo, los cuerpos que intentan inútilmente habitar el espacio.

5. REFERENCIAS

- AAVV. (2014). *True Detective: Antología de lecturas no obligatorias*. Madrid: Errata Naturae.
- Alemán, J. (2003). *Derivas del discurso capitalista. Notas sobre psicoanálisis y política*. Málaga: Miguel Gómez Ediciones.
- Altman, R. (2000). *Los Géneros cinematográficos*. Barcelona [etc.]: Paidós.
- Amo, A. del. (1972). *Estética del montaje*. Madrid: MAG.
- Arendt, H. (2005). *La Condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Madrid [etc.] : Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2010). *Mundo-consumo: ética del individuo*. Barcelona : Paidós.
- Bazin, A. (2001). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *El Cine clásico de Hollywood : estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. México : Paidós.
- Bou, N., & Pérez, X. (2000). *El Tiempo del héroe : épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Calabrese, O. (2012). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Campbell, J. (2005). *El Héroe de las mil caras : psicoanálisis del mito*. Madrid : Fondo de Cultura Económica de España. Retrieved from http://cataleg.uji.es/record=b1316789~S1*cat
- Company, J. M., & Marzal Felici, J. J. (1999). *La Mirada cautiva : formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Dartigues, A. (1981). *La Fenomenología*. Barcelona: Herder.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2009). *Cine 1 : Bergson y las imágenes*. Buenos Aires : Cactus.
- Didi-Huberman, G. (2007). *La Invención de la histeria : Charcot y la iconografía fotográfica de la Salpêtrière*. Madrid : Cátedra. Retrieved from http://cataleg.uji.es/record=b1236732~S1*cat
- Dufrenne, M. (1982). *Fenomenología de la experiencia estética - Tomo 2*. Valencia: Fernando Torres.
- Duque, F. (2008). *Habitar la tierra : medio ambiente, humanismo, ciudad*. Madrid: Abada.
- Fernández Porta, E. (2012). *Emocíonese así : anatomía de la alegría (con publicidad encubierta)*. Barcelona: Anagrama.
- Foucault, M. (1978). *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión*. México, D.F. : Siglo XXI.

- Foucault, M. (1991). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Freud, S. (1979a). Lo ominoso. In *Obras completas, Tomo XVII* (pp. 219–252). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1979b). De guerra y muerte. En *Obras completas, Tomo XIX*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gil Calvo, E. (2006). *Máscaras masculinas: héroes, patriarcas y monstruos*. Barcelona: Anagrama.
- González Requena, J. (2002). *Los tres reyes magos: La eficacia simbólica*. Madrid: Editorial Akal.
- Heidegger, M. (1994). Construir, habitar, pensar. In *Conferencias y artículos* (pp. 127–142). Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Heidegger, M. (1995). *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza Editorial.
- Heidegger, M. (2009). *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta.
- Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.
- May, R. (1992). *La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- Platón. (2008). *La república*. Madrid: Akal.
- Recalcati, M. (2014). *El complejo de Telémaco. Padres e hijos tras el ocaso del progenitor*. Barcelona: Anagrama.
- Rendueles, C. (2013). *Sociofobia: el cambio político en la era de la utopía digital*. Madrid: Capitán Swing.
- Rendueles, C. (2015). *Capitalismo canalla: Una historia personal del capitalismo a través de la literatura*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Revert, J. (2011). La arquitectura visual en el cine de acción. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 12, 114–121.
- Rodríguez Vives, S. M. (2009). *Nuevas formas de habitar*. Valencia: Observatorio de Tendencias del Hábitat.
- Sartre, J.-P. (1984). *El Ser y la nada: ensayo de ontología fenomenológica*. Buenos Aires: Losada.
- Tarkovsky, A. (2002). *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- Vargas-Iglesias, J. J. (2014). "True Detective, o la imposibilidad del epílogo". En *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Vargas-Iglesias, J. J. (coord.) (pp.299-300). Palma de Mallorca: Dolmen.
- Zizek, S. (2000). *El frágil absoluto o ¿Por qué merece la pena luchar por el legado cristiano?* Valencia: Pre-textos.
- Zizek, S. (2009). *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*. Barcelona: Paidós.
- Zizek, S. (2010). *El acoso de las fantasías*. Madrid: Siglo XXI de España.

6. NOTAS

1. El presente trabajo ha sido realizado en el marco del Proyecto de Investigación «La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global» (P1·1A2014-05), financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI (evaluados en 2014 por la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, AQU), para el periodo 2014-2017, bajo la dirección de Javier Marzal Felici.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhcj.es

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Shaila García Catalán, Aarón Rodríguez Serrano (2016): “ El hogar y el héroe: espacios y subjetividades en True Detective (HBO, 2014)”, en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 5 a 30. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el __ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org]