



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario  
Argentina

Morelli, María del Rosario

Análisis de la serie "Dexter". Una aproximación a su relato en la cultura de la convergencia

La Trama de la Comunicación, vol. 17, enero-diciembre, 2013, pp. 151-161

Universidad Nacional de Rosario

Rosario, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927375009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Análisis de la serie “Dexter”

## Una aproximación a su relato en la cultura de la convergencia

Por María del Rosario Morelli

---

mdr.morelli@gmail.com / Universidad Nacional de Rosario, Argentina

---

### SUMARIO:

Vivimos actualmente en una cultura de la convergencia, y las series de televisión que consumimos son un espacio más donde este nuevo entorno cultural se pone de manifiesto. El entretenimiento ha tomado la forma de narraciones transmediáticas, en las que el modo de consumo mediático es tan importante como el modo de producción.

El presente artículo intenta ejemplificar la situación narrativa y mediática actual con el caso de la serie Dexter. Este corpus de análisis posee, por un lado, interesantes matices en cuanto a la historia que narra. A su vez, el *universo Dexter* es una muestra más de la cultura de la convergencia, contando con relatos en distintos medios, y con un gran número de fans activos en el consumo y la producción de dicho mundo.

En primer lugar, el trabajo describe brevemente la trama de la serie, para luego abordar las características de su relato. A continuación, se analiza su inserción en la cultura de la convergencia, indagando sobre la influencia de su narración transmediática en la historia que narra.

### DESCRIPTORES:

Relato, Narración transmediática, Cultura de la convergencia, Jenkins, Dexter

### SUMMARY:

We currently live in a convergence culture, and the TV shows we consume are another space where this new cultural environment is shown. The entertainment has taken the shape of transmedia storytelling, in which the way media is consumed is as important as the way it is produced.

This article attempts to exemplify the current narrative and media situation with the case of the TV show Dexter. This corpus has, on one hand, interesting characteristics in the story it narrates. In turn, the Dexter universe is another example of the convergence culture, since it has narrations in different media, and a large number of fans active in the consumption and production of that world.

First, the paper describes briefly the plot of the show, to then approach the characteristics of its story. After that, it is analyzed its insertion in the convergence culture, investigating the influence of its transmedia narrative in the story it tells.

### DESCRIPTORS:

Story, Transmedia storytelling, Convergence cultura, Jenkins, Dexter

151



"I was there. I saw my mother's death. A buried memory, forgotten all these years. It climbed inside me that day and it's been with me ever since. My dark passerger".

Dexter Morgan en Dexter  
Temporada 1, Episodio 11: Truth Be Told

## INTRODUCCIÓN

Vivimos actualmente en una cultura de la convergencia. Los acontecimientos importantes, la vida cotidiana, el ocio, el trabajo, nuestros gustos, todo pasa por múltiples medios, en múltiples formas, aportando cada una de ellas un matiz distinto, que en relación con otros van conformando, a su vez, nuevos formatos.

Henry Jenkins ha explicado que "la convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios" (Jenkins, 2008:26).

Las series de televisión que consumimos son un espacio más donde este nuevo entorno cultural se pone de manifiesto. Los productos dejan de ser simples historias para convertirse en mundos complejos que atraviesan numerosos medios y formas.

Hoy en día, pues, el entretenimiento toma la forma de narraciones transmediáticas, en las que el modo de consumo mediático es tan importante como el modo de producción. En este sentido, "la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos" (Jenkins, 2008:15).

Este trabajo intenta ejemplificar la situación narrativa y mediática actual con el caso de la serie *Dexter*. Para realizar este análisis, se planteó un recorrido

metodológico de carácter exploratorio, efectuando en primer lugar una descripción de la trama del corpus delimitado, para luego adentrarse en el relato a partir de categorías narratológicas. Esta lectura es profundizada, a continuación, determinando la pertenencia de dicho relato a la narrativa transmediática y la cultura de la convergencia.

Se ha decidido estudiar este corpus de análisis debido a que, por un lado, posee interesantes matices en cuanto a la historia que narra, dada la complejidad de la misma y las formas en que es relatada. Una historia que gira en torno al secreto y a la búsqueda de justicia podría situarse en el ámbito de la telenovela o de los cómics de superhéroes. Sin embargo, si bien *Dexter* posee un poco de ellos, es un producto bien distinto. A su vez, el *universo Dexter* cuenta con relatos en distintos medios, y con un gran número de fans activos en el consumo y la producción de esta narración transmediática. En las siguientes páginas nos introduciremos en este mundo.

## SOBRE LA SERIE

En el presente escrito, el corpus de análisis consiste, por un lado, en las primeras cinco temporadas de la serie televisiva *Dexter*. Las mismas fueron emitidas por la cadena norteamericana Showtime entre el 1 de octubre de 2006 y el 12 de diciembre de 2010, compuestas cada una por doce episodios. Además, se tienen en cuenta otras dos producciones de la misma cadena: el cómic virtual "*The Dark Defender*", publicado en paralelo con la segunda temporada, y los webisodes "*Dexter: Early Cuts*". De esta última pieza, fueron lanzados tres capítulos semanalmente desde el 25 octubre de 2009, mientras que otros seis se presentaron desde el 25 de octubre de 2010.

La serie cuenta la historia de Dexter Morgan, un hombre de treinta años que trabaja como especialista en análisis de salpicaduras de sangre para el departamento de Homicidios de la policía de Miami. Inteli-

gente, querido y de perfil bajo, comparte el espacio laboral con su hermana Debra, una joven policía que lucha por llegar a ser detective.

Lo que su entorno no sabe es que otra de las especialidades de este atractivo y detallista analista forense es descuartizar asesinos que la justicia no ha podido encontrar o condenar. Sin embargo, esta actividad clandestina no surge como un ansia por “hacer el bien”, sino que es producto de un episodio traumático de su infancia. A los tres años Dexter vio cómo asesinaban a su madre con una motosierra. Fue encontrado tres días después sentado sobre la sangre de quien le diera la vida. Este hecho marcó al niño para siempre, dejando dentro de él un *pasajero oscuro* que comenzó a manifestarse al poco tiempo.

El detective que lo halló, Harry Morgan, decidió convertirse en su padre adoptivo. Si bien la nueva familia de Dexter incluía también a su nueva madre y a su nueva hermana, Debra, el único que notó el instinto asesino que crecía en el niño fue Harry. Consciente de que ese *pasajero oscuro* había llegado para quedarse dentro del muchacho para siempre, el policía determinó que lo mejor sería encauzarlo, dotándolo de un código bien preciso de manera tal que esa oscuridad sirviera al menos para acabar con algunas de las injusticias que él enfrentaba cada día en su trabajo.

Así fue formándose este asesino serial, con la pre-  
154 misa número uno de no permitir que lo descubran, y siempre estar seguro de la culpabilidad de su víctima. Su vida se convirtió, pues, en una doble vida, pretendiendo sentir lo mismo que los demás, cuando en realidad sus necesidades eran completamente diferentes, e imposibles de compartir. Sobre este aspecto reflexiona Rubens Francisco Torres (2010), quien indica que “la base de la convivencia social de Dexter es moldear su forma según las otras personas lo perciban (...). Él moldea su personalidad, de manera tal de tornarse aceptable para un Otro” (p. 284).

Con la constante enseñanza de Harry, Dexter se

convirtió en adulto, adquiriendo los conocimientos necesarios para asesinar eficazmente, sin dejar huella alguna y sin que nadie sospeche dónde se encontraba en ese momento. De este modo, comenzó a gestar un ritual para el asesinato, el cual permite la eficiencia del crimen y la liberación de su *pasajero oscuro*.

Esta doble identidad, una conocida por todos y otra totalmente oculta, dedicada a hacer desaparecer malhechores, hacen de Dexter una especie de superhéroe, pero con una noción de *bien y mal* muy diferente de la de Superman o el Capitán América. Más adelante profundizaremos sobre esta dualidad.

Las relaciones sociales y afectivas han sido lo más complejo de manejar para él, sobre todo cuando su padre falleció, quedando librado a sus propias decisiones. Si bien la muerte de Harry dejó a Dexter desorientado, el código lo ha mantenido enfocado, ayudándolo a no caer en la perdición total y a no terminar en la cárcel.

En la serie, la figura de su padre aparece en las primeras dos temporadas como flashbacks, recuerdos que Dexter va teniendo sobre algunas lecciones importantes. A partir de la tercera temporada, Harry está presente junto a su hijo adoptivo, como un acompañante que lo reta, lo alienta, lo aconseja. Es, en cierta forma, la materialización del código en la persona que lo creó.

#### DEXTER: EL SECRETO, EL BIEN, EL MAL Y EL SER HUMANO

En *El secreto como motor narrativo*, Lucrecia Escudero Chauvel (1997) explica que la serialidad es “un rasgo característico de los productos de la cultura de masas, en su dialéctica entre la *repetición* como marca de reconocimiento y goce y la *innovación* como presentación de un producto renovado, aunque el espectador consuma siempre más de lo mismo” (p.74 - 75).

*Dexter*, en tanto producto de la cultura de masas, entra también en esta lógica de la serialidad. Las cinco temporadas aquí analizadas han tenido una estructu-

ra argumentativa similar: la aparición de un asesino en serie que hay que descubrir y el acercamiento de Dexter a algún personaje, llevándolo al dilema de compartir su secreto o no (y las consecuencias de ello). A su vez, en la mayoría de los capítulos existe otra estructura iterativa: la detección de un criminal por parte de Dexter y la ejecución de su ritual de la muerte.

Teniendo en cuenta eso, podemos afirmar que una de las cuestiones argumentales que mantiene con vida a la serie es el *secreto*, encarnado en la identidad oculta de Dexter. Si bien Escudero Chauvel se refiere al secreto como motor narrativo en las novelas, su análisis es útil para entender el funcionamiento del relato en la serie aquí escogida. "El secreto y su revelación son uno de los elementos más recurrentes que preceden a los cortes diarios o semanales, construyendo la fidelidad del espectador y su fidelidad al seguimiento serial" (Escudero Chauvel, 1997:79).

Semana a semana, los fans de la serie esperan saber qué nuevo desafío aparecerá ante Dexter, qué tan cerca estarán de descubrirlo, qué tan confiable es el personaje al cual él ha decidido mostrarse tal cual es. De hecho, toda la segunda temporada rondó en torno a su identidad oculta: la policía halló los cuerpos de sus víctimas, lo que generó una investigación que estuvo a punto de develar su verdadero yo.

"El secreto aparece fundamentalmente como una estrategia de producción de un efecto: la sorpresa de la revelación. (...) El secreto permite la continuación del relato con la serie de las revelaciones; en recepción, desde el punto de vista del espectador, genera suspenso" (Escudero Chauvel, 1997:78). Dexter es, sin dudas, una serie de suspenso, donde cada revelación del secreto va dando nuevos giros a la trama narrativa. Si bien cada temporada tiene principio y fin argumentativo, la historia de su pasado y su secreto las atraviesa a todas.

Se describen tres modalidades de articulación del secreto: secreto intertextual o interdiegético, intratex-

tual o intradiegético, y extratextual o extradiegético. La modalidad utilizada en Dexter es la primera: "Inter-na a la intriga de los personajes (...), un personaje le pide a otro que guarde un secreto, una verdad es oculta a uno de los personajes pero revelada a otro (...). El espectador asiste como cómplice del autor desde los orígenes, conoce la verdad y su actividad es el reconocimiento de las formas de revelación de esa verdad oculta" (Escudero Chauvel, 1997:82).

En relación con esta cuestión del secreto de la verdadera identidad, Román Gubern (1988) indica que un rasgo característico de un amplio sector de la mitología popular es la duplicidad de la personalidad del personaje, "que sugiere al lector que la imagen que los otros tienen de él no es la imagen de su *verdadera* personalidad, dotada de infinitas potencialidades que los otros ignoran" (p. 193). Dexter es otro ejemplo de esta dualidad: un científico de perfil bajo y hombre de familia por un lado, y un asesino en serie, oscuro y ágil por el otro.

Una serie que toma como eje narrativo la aniquilación en serie de asesinos tiene una concepción del bien y el mal ambigua y, sin dudas, polémica. De todos modos, la obtención de justicia por fuera de la ley es un rasgo común a las historias de héroes y superhéroes. "Todos estos héroes justicieros (...) usurpan las funciones que incumben a la administración de justicia y violan los fundamentos de la convivencia social al arrogarse el derecho personal de determinar quiénes deben ser castigados y cómo deben ser castigados" (Gubern, 1988:196).

En el caso de *Dexter*, la moral del protagonista se sostiene por el código de Harry. Uno de los "preceptos" es matar sólo a culpables, por lo que buena parte de su día consiste en la búsqueda de pruebas científicas que confirmen la culpabilidad de su próxima víctima. Una de sus frases de cabecera es "*Blood never lies*" ("La sangre nunca miente"). En la segunda temporada, cuando mata a una persona inocente por

error, se desata en él una gran angustia, y conoce por primera vez el sentimiento de la culpa.

Umberto Eco (1995) analiza la concepción del bien en Superman, y encuentra allí una enseñanza ambigua, donde la defensa de la propiedad privada aparece como el máximo valor. En cuanto a la serie de Showtime, uno de los momentos donde se pone de manifiesto el límite entre lo que se considera bien y lo que se considera mal se da en la segunda temporada, cuando se descubren los cuerpos de las víctimas de Dexter.

Este descubrimiento, como antes mencionamos, desata una investigación acerca de la identidad de los cadáveres hallados, gracias a la cual se devela que todos ellos poseían antecedentes criminales o de violencia. Al conocerse públicamente este hecho, la sociedad de Miami empieza a mirar con simpatía la labor de este asesino anónimo, y comienza a llamarlo "Defensor oscuro" en lugar de "Carnicero de la Bahía".

Así, vemos que la idea "Matar es malo" es puesta en discusión, mostrando la ambigüedad existente detrás de conceptos como bien y mal. Esta polémica es una constante en la serie. Incluso el personaje de Debra Morgan, acérrima defensora de la ley, tiene su propio debate interno cuando en la quinta temporada los desaparecidos son un grupo de asesinos violadores. Su división tajante entre *buenos* y *malos* se encuentra con matices de grises.

Uno de los aspectos fundamentales para que el consumidor se entusiasme con la serie es la construcción de personajes que sostengan una manera de ser. Según Eco (1968), ayudan a esta sensación de familiaridad esos "vicios, gestos, costumbres casi nerviosos que nos permiten reencontrar en el personaje a un viejo amigo y que son la condición para que nosotros podamos 'entrar' en la intriga" (p. 244).

A lo largo de las seis temporadas, Dexter Morgan ha ido configurando una identidad que los fanáticos reconocen claramente, y que lo hacen ver como alguien

real. No sólo posee un ritual para su *pasajero oscuro* (todos esperan el momento de encontrar al asesino de turno recostado y atado en plástico), sino también en su día a día. De hecho, la presentación de la serie consiste en esa rutina matutina. En la cuarta temporada, cuando Dexter se casa y se va a vivir con su nueva familia, se muestra cómo esa rutina se ve afectada por sus nuevas responsabilidades.

Dentro de su rito para el asesinato, la indumentaria que utiliza constituye una constante. Como preparación para cada crimen, se viste con su remera marrón y su pantalón negro, y acomoda sus herramientas y cuchillos. Gubern (1988) indica que la mayoría de los héroes y superhéroes de la mitología popular cuentan con este uniforme ritual.

Además de la construcción coherente de personajes, es importante la presencia de rasgos humanos reconocibles. "Tenemos acción (dramática o narrativa) cuando tenemos mimesis de comportamientos humanos, cuando tenemos una trama a través de la cual los personajes se hacen explícitos y asumen una fisonomía y un carácter, y cuando, siempre a través de una trama, toma fisonomía y carácter una situación producida por el vario interferir de los comportamientos humanos (Eco, 1995: 199).

Si bien en Dexter existe un comportamiento humano inusual y castigado socialmente, como lo es el asesinato en serie, encontramos en el protagonista y en el resto de los personajes historias y reacciones con las cuales podemos identificarnos. La mayoría de quienes acompañan a Dexter tienen problemas de trabajo o de pareja, lo que les da su carácter y su fisonomía. Y en particular, este especialista en análisis de salpicaduras de sangre explicita situaciones sociales típicas y les da notoriedad en la medida en que él las siente extrañas y complejas. Así, una simple reunión de padres en el colegio toma un color inusual, aportando contenido a la trama y a la construcción de los personajes.

Después de todo, “pese a que la narrativa de ficción se instala en la fantasía o en la imaginación, no debe olvidarse que también brota desde la propia experiencia humana, es decir como relato anclado en una realidad o experiencia concreta para trascenderla en mayor o menor grado” (López Suárez, 2009: 50). Los problemas de Dexter son bien humanos, y sus pensamientos son muchas veces como los nuestros. Accedemos a los mismos gracias a la utilización constante de una voz en off compuesta por los pensamientos del protagonista mientras realiza sus diferentes actividades.

En este punto es interesante retomar el concepto de *tipo* definido por Umberto Eco (1995): “El tipo que se forma como resultado de la acción narrada o representada es, pues, el personaje o la situación lograda, individual, convincente, que queda en la memoria. Puede ser considerado como típico un personaje que, por el carácter orgánico de la narración que lo produce, adquiere una fisonomía completa, no sólo exterior, sino también intelectual y moral” (p. 200).

Como desarrollamos anteriormente, tanto Dexter como el resto de los personajes de la serie han ido configurándose de manera tal de adoptar esta fisonomía intelectual, por la cual ante nuevas situaciones uno espera ciertas reacciones de cada uno de ellos. Entendemos por fisonomía intelectual “aquel perfil que adopta el personaje, por el cual el lector consigue comprenderlo en todas sus motivaciones, coparticipar sentimentalmente en sus movimientos e identificarse con él intelectualmente” (Eco, 1995: 203).

Este sentir compartido es puesto de manifiesto en las construcciones que realizan los fans en los diferentes espacios web que han ido produciendo. Si bien profundizaremos esta cuestión más adelante, es interesante nombrar en este momento las cuentas de Twitter que han creado para los distintos personajes, y las interacciones que realizan entre ellas.

Considerando que “un personaje artístico es signi-

ficativo y típico cuando el autor consigue revelar los múltiples nexos que unen los rasgos individuales de sus héroes con los problemas generales de la época; cuando el personaje vive, ante nosotros, los problemas generales de su tiempo, incluso los más abstractos, como problemas individuales suyos, y que tienen para él una importancia vital” (Eco, 1995: 201), podemos afirmar que, tras seis años de emisión, Dexter constituye un personaje típico. Ha logrado configurarse como una fórmula imaginaria, disfrutable y creíble al mismo tiempo.

#### DEXTER EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA

Los aspectos narratológicos explorados de la serie Dexter ponen de manifiesto el vínculo del relato con sus seguidores. La riqueza y la complejidad de la trama son más profundas en la medida en que quienes miran los episodios se relacionen con la historia y los personajes. Para analizar las características que adquiere esta relación, resulta apropiado introducir los conceptos de convergencia cultural y narración transmediática, y determinar la pertenencia a estas categorías del corpus trabajado.

Henry Jenkins (2008) define convergencia como el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (p.14). En este contexto, surge la narración transmediática, es decir, el arte de crear mundos. Es “una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimiento” (p. 31).

*Dexter* se inscribe dentro de la lógica aquí planteada, ya que es un producto atravesado por un amplio conjunto de mediaciones. La serie está basada en el



libro *El oscuro pasajero* de Jeff Lindsay (2004). Posee una fuerte presencia en Internet: además del sitio web oficial, existen cientos de fansites, blogs, páginas en Facebook (la oficial cuenta con más de diez millones de "Me gusta"), cuentas en Twitter de los personajes, posteos en Tumblr, entre otros. A su vez, tiene su propio juego, apto para celulares y PC, basado en la primera temporada de la serie. Existen, además, juegos en Facebook creados por los fans.

Junto con la segunda temporada de la serie se produjo un cómic virtual: *The Dark Defender*. Además, en paralelo a la emisión de la cuarta temporada, Showtime fue subiendo a su página web cortos animados que explicaban la evolución del ritual de Dexter, comenzando con su primera víctima. Estos *webisodes*, denominados *Early Cuts*, fueron realizados por ilustradores de renombre. A su vez, con la quinta temporada salió otra serie de cortos, esta vez llamados *Dark Echo*, situados temporalmente tras la muerte de Harry, cuando Dexter debe comenzar a valer por sí mismo.

Todos estos relatos o conjunto de mediaciones que conforman el *producto Dexter* ponen de manifiesto la importancia que tiene el rol del consumidor. "Lo que está en juego es la construcción de un *contrato mediático* entre el medio y sus consumidores por el cual el medio propone ciertas estrategias comunicativas y los consumidores las aceptan o las rechazan, cooperan o boicotean el recorrido de sentido propuesto, construyendo su propia inteligibilidad cognitiva" (Escudero Chauvel, 1997: 74).

Esto significa que se ha modificado la manera en que consumimos los medios. Jenkins (2008) detalla el nuevo panorama: "Los fans de una serie popular de televisión pueden seleccionar pasajes del guión, resumir episodios, debatir sobre algunos temas, crear ficción original de aficionados, grabar sus propias bandas sonoras, hacer sus propias películas, y distribuir todo esto por el mundo mediante Internet" (p. 7).

Como antes mencionábamos, existe una numerosa

cantidad de fansites de *Dexter* en la web. La mayoría de ellos dispone de secciones donde los fans editan videos con fragmentos de capítulos, profundizando en las características de algún personaje o en alguna situación de un capítulo que les haya parecido interesante. Hay todo un accionar de los consumidores de la serie que va más allá del simple mirar un episodio semanalmente. Esto da vida a un mundo que existe gracias a las construcciones que realizan todos los que algo tienen que ver con el show.

En esta construcción colectiva, el relato funciona como un disparador. Retomando la cuestión del secreto planteada en el apartado anterior se vislumbra que, si el autor plantea un espectador cómplice que conoce la verdad, ¿por qué no ampliar y profundizar esa complicidad a otros niveles?

En el *mundo Dexter*, el aporte hecho desde Showtime es fundamental. El producto cuenta con la serie, el cómic, los *webisodes*, los juegos y el sitio web oficial con gran cantidad de contenido y posibilidades de participación. En relación a esto, "una buena franquicia transmediática trabaja para atraer a múltiples públicos introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los diferentes medios" (Jenkins, 2008: 102). En este sentido, la productora ha logrado aprovechar la lógica de los distintos medios en provecho de la construcción de este universo.

Los *webisodes* son un caso interesante para comentar, ya que los mismos surgen a partir de un vacío en la historia narrada dentro del marco de las temporadas. Su generación ha agregado verosimilitud al relato y, además, aporta una estética original. El vínculo audiovisual con la serie se da en la apariencia física de las animaciones, basadas en la fisonomía de los actores, y en la utilización de la voz del actor que encarna a Dexter, Michael C. Hall, para la narración de las historias.

Por su parte, el cómic nace a partir de la segunda temporada, en la cual, como indicamos anteriormen-

te, se habla de Dexter como El Defensor Oscuro. Esta forma de referirse al asesino en serie descubierto en Miami derivó en el cómic virtual ya mencionado, donde se narran aventuras de este "superhéroe" adoptando la estética de dicho formato.

Tanto los webisodes como el cómic ponen de manifiesto la estrategia de la productora de construir el mundo *Dexter*, aprovechando los recursos que brinda cada medio. "La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos, a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio. El mundo es más grande que la película, más grande incluso que la franquicia, pues las especulaciones y elaboraciones de los fans expanden asimismo el mundo en diversas direcciones" (Jenkins, 2008:118 - 119).

Con respecto a este último punto, podemos mencionar el caso de *Twitter*, donde existen cuentas de la mayoría de los personajes de la serie, creadas por los fans. Las mismas establecen conversaciones entre ellas, generando historias que los autores jamás imaginaron. Este tipo de apropiación da vida a los personajes y a su mundo, y escapan a cualquier tipo de control.

Estas conversaciones en *Twitter* se construyen a partir de la antes mencionada tipicidad de los personajes. Es su fisonomía intelectual lo que permite a los usuarios de las diferentes cuentas dialogar y manifestarse como un personaje, y que el resto lo reconozca como tal. La tipicidad se traduce en que el fan espere ciertas reacciones ante ciertas situaciones, y la cultura de la convergencia es el espacio para traducir esa expectativa en nuevas historias.

Si sumamos a este ejemplo la gran cantidad de videos y relatos generados por los seguidores de la serie, podemos afirmar que "los fans constituyen el segmento más activo del público mediático, que se niega a aceptar sin más lo que le dan e insiste en su derecho

a la participación plena. Nada de esto es nuevo. Lo que ha cambiado es la visibilidad de la cultura de los fans. La red proporciona un nuevo y poderoso canal de distribución para la producción cultural aficionada" (Jenkins, 2008: 137).

En relación a los vínculos que las productoras establecen con los fans, Jenkins (2008) distingue la interacción de la participación: "La interactividad se refiere a las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor. (...) Por otra parte, la participación está condicionada por los protocolos culturales y sociales. (...) Una cosa es permitir la interacción de los consumidores con los medios bajo circunstancias controladas. Totalmente distinto es permitirles participar a su manera en la producción y distribución de los bienes culturales" (p. 138 - 139).

En base a la observación realizada, Showtime aparece como una cadena que fomenta la participación de los fans. Una de las cuestiones a destacar es que dentro de las secciones del sitio oficial se encuentra "Dexter Wiki", un espacio para comentar todos los episodios, realizar predicciones, crear el perfil de los personajes, redactar historias propias y compartirlas con otros usuarios, tanto en formato escrito (*Fan Fiction*) como audiovisual (*Fan Art and Videos*). Al ingresar al sitio, reza la siguiente invitación: "*Welcome to the Dexter fan wiki -- the ultimate tribute to everything Dexter! Join our community and help build the site. Members wanted!*" ("Bienvenidos al fan wiki de Dexter, ¡el mayor tributo a todo Dexter! Únete a nuestra comunidad y ayuda a construir el sitio. ¡Se buscan miembros!").

La recepción de la serie constituye un aspecto fundamental a considerar en esta construcción de sentido. *Dexter*, al igual que todas las tiras de origen extranjero, se ve en nuestro país principalmente vía Internet, de manera tal que el seguidor puede ver el capítulo casi simultáneamente con el estreno en su país de origen. Al respecto, Mirta Varela (2009) ex-

plica: "Ver televisión en Internet supone discontinuar el flujo televisivo y reorganizar su discurso por fuera de la grilla de programación" (p. 223).

La autora compara este pasaje de las series desde la televisión a Internet con el pasaje del folletín desde el diario al libro. Mientras que en el segundo caso, la colección dependía de un editor profesional, en la actualidad la actividad de recopilar y poner a disposición de otros corresponde a un trabajo anónimo de fans, que le agregan su toque distintivo a la circulación del contenido. La serie *Dexter* no se encuentra ajena a esta realidad, y la productora Showtime trata de entrar en sintonía con esto ofreciendo la descarga de capítulos vía *Amazon* o *iTunes*. Sin embargo, dicha posibilidad tiene un costo monetario. Entretanto, versiones no legales siguen circulando por la red para el disfrute de los seguidores.

En cuanto al por qué de esta necesidad de inmediatez de los fans, podemos decir que "la novedad ocupa un lugar importante en esta lógica: llegar antes es parte de la lógica del fanático (...), el cual busca la distinción (ser el primero en ver) tanto como la pertenencia a un grupo (tener con quien compartir la experiencia)" (Varela, 2009: 224). La inmensa cantidad de fansites muestran claramente que *Dexter* no es la excepción, y que se inscribe en esta cultura de la novedad y el intercambio.

#### CONCLUSIONES

*Dexter* es el antihéroe del siglo XXI: justiciero inteligente y ágil, pero ante todo humano, tan humano como nosotros. El bien común no es su motivación, es una categoría que no le interesa. No obstante, se rige con el código de Harry para no perderse en una sociedad cuya moral, de todos modos, resulta bastante ambigua.

En un mundo marcado por la cultura de la convergencia, es claro que la serie *Dexter* no sería un éxito si no fuera por el rol activo de sus seguidores. Hoy en

día, cualquier producto televisivo que busque trascender debe estar inmerso en la lógica de las múltiples mediaciones.

Las estrategias de producción de Showtime han posibilitado la expansión del mundo *Dexter*, el cual ha sido apropiado y reconfigurado por sus fans. Esta puja entre el modo de producción y el modo de consumo ha provocado que gran parte de lo que se encuentra al *googlear* "Dexter" sea contenido relacionado con la serie.

Es importante destacar como uno de los factores que han hecho de la serie un suceso mundial, el hecho de la construcción de su personaje como *típico*. No es fácil lograr que el público aprecie a un asesino en serie, y los autores de *Dexter* han podido hacerlo. Dotaron de humanidad y mundanidad a un sujeto que *a priori* parecería tener poco en común con una persona normal.

Danielle Brasiense y Ana Lucia Enne (2009) profundizan sobre esta cuestión, indicando: "Es interesante percibir que en *Dexter*, los televidentes no lo aprecian sólo por ser un justiciero, sino también por demostrar todos los aspectos de lo cotidiano, dado que además de ser un asesino, él es una figura que demuestra lo común, con su vida en el trabajo, en las relaciones con una novia, en sus errores y payasadas. Lo que une a *Dexter* con el televidente son las situaciones de vivencia de lo cotidiano y sus experiencias con el azar" (p. 111).

El secreto del *pasajero oscuro* de *Dexter* ha hecho a los seguidores reflexionar sobre sus propios impulsos oscuros, y a base de guiones atractivos y coherentes, los escritores han logrado que los fans lleguen a comprender a este criminal, sufran con él y, hasta por momentos, se identifiquen con sus problemas. El relato de la serie posibilita este acercamiento, traducido en múltiples y convergentes construcciones colectivas que escapan a lo escrito por los guionistas.

Así como hemos analizado *Dexter*, podríamos haber

tomado muchas otras series. Al recorrer la web y observar la inmensa cantidad de contenido que circula y se produce día a día, está demostrado que la narración transmediática está aquí para quedarse por un largo tiempo. Preparados o no, la cultura de la convergencia está entre nosotros.

#### IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR:

María del Rosario Morelli

Estudiante de la Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario, Argentina

E-mail: [mdr.morelli@gmail.com](mailto:mdr.morelli@gmail.com)

Fecha de recepción: 25-06-2012

Fecha de aceptación: 28-09-2012

#### REGISTRO BIBLIOGRÁFICO:

MORELLI, María del Rosario. "Análisis de la serie "Dexter". Una aproximación a su relato en la cultura de la convergencia" en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 17, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, enero a diciembre de 2013, p. 151-161. ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Brasiense, D. y Enne, A.L. (2009), "Dexter e o serial killer que consome Serial killers: Uma representação de metaconsumo?" en *Revista Contracampo*, Nº 20, agosto, Niterói.
- Eco, U. (1995), "Uso práctico del personaje" y "El mito de Superman" en *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Tusquets.
- Escudero Chauvel, L. (1997), "El secreto como motor narrativo" en Verón, E. y Escudero Chauvel, L. (comps.), *Telenovela. Ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona, Gedisa.
- Gubern, R. (1988), "Estructura iterativa y mitogenia" en *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona, Lumen.
- Jenkins, H. (2008), *Convergence Culture*. Barcelona, Paidós.
- López Suárez, M. (2009), "Del folletín a la telenovela" en *Actas Ícono 14*, Nº A1, mayo, Madrid. disponible en: <http://es.scribd.com/doc/14589839/Actas-I-SIC-Imagen-y-cultura-en-los-medios-de-comunicacion>.
- Torres, R.F. (2010), "Quem é Dexter Morgan? A questão da identidade e da ética presentes em uma série de televisão" en *Revista GEMInS*, Nº 1 (1), julio-diciembre, São Carlos.
- Varela, M. (2009), "Él miraba televisión, You Tube. La dinámica del cambio en los medios" en Carlón, M. y Carlos S. (editores), *El fin de los medios masivos. El comienzo de un problema*. Buenos Aires, La Crujía.