

## On the teaching and learning of audiovisual writing. Sobre la enseñanza y el aprendizaje de la escritura audiovisual.

Rosa Schrott<sup>1</sup>

Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Marcela Negro<sup>2</sup>

Universidad de Buenos Aires, Argentina.

### Abstract

*The arrival at an idea and its organization that leads to the design of an audiovisual project is a process of incorporation of creative strategies linked to the ludic in which the acquisition of the constructive tools and founding techniques of audiovisual writing that replicate in the millenary collaborate desire to tell stories.*

*The teaching and learning processes of audiovisual writing have gone through an interesting trajectory over the last three decades, linked, among other things, to discursive, narrative and technological modifications, and changes in production and consumption habits, producing differences and transitions significant in the media.*

*The rise of studies linked to audiovisual production and realization that began in the 1990s in Argentina in particular, but also in many other regions, consolidated over time a space for work and reflection on audiovisual disciplines that, currently, they have diversified into an industry that expands, grows and strengthens.*

*It is true that, initially, the academic programs were nourished by the history and language of cinematography and aimed at this industry, but, with the passing of the decades, the need to consolidate more and more the work in teaching and research of other languages and other screens.*

**Keywords:** Escritura audiovisual, Relato serial, Series de televisión.

### Introducción

[...] And when we came out of the woods, we discovered this small town called Twin Peaks. And we got to know many of the people in Twin Peaks, and the people who visited Twin Peaks, and we discovered a mystery, and within this mystery were many other mysteries. And we discovered a world, and within this world, there were other worlds, and that's how it started, and that's what brought us here today. This story continues.

David Lynch, sobre *Twin Peaks* (Dibdin, 2017, 1).

El arribo a una idea y la organización que lleva el posterior diseño de un proyecto audiovisual es un proceso de incorporación de estrategias creativas ligadas a lo lúdico en la que colaboran la adquisición de las herramientas constructivas y técnicas fundantes de la escritura audiovisual que replican el milenario "deseo gozoso" de contar historias.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje de la escritura audiovisual han transitado una interesante trayectoria ligada, entre otras cosas, a modificaciones discursivas, narrativas y tecnológicas, y cambios en

los hábitos de producción y consumo produciendo diferencias y transiciones significativas en los medios. Con este texto proponemos hacer un rápido repaso de esta trayectoria acotando el análisis a las últimas tres décadas, que coincide con el trabajo docente que hemos desempeñado en la asignatura Escrituras Audiovisuales en la UBA<sup>3</sup>, señalando aquellos aspectos ligados a los relatos serializados.

En la Argentina el auge de las carreras vinculadas a la producción y realización audiovisual inicia en la década de los años noventa, con un comienzo signado en sus programas académicos por la historia y el lenguaje cinematográfico, por ende, apuntaron, en una primera instancia a esta industria, pero, con el devenir de las décadas fue evidente la necesidad de ir afianzando cada vez más el trabajo en la docencia e investigación de otros lenguajes y otras pantallas. Con el paso del tiempo fue posible consolidar un espacio de trabajo y reflexión sobre las diversas disciplinas audiovisuales que, al día de hoy, se han diversificado en una industria que se expande, crece y fortalece.

En nuestro caso, nuestro objeto de interés es el relato serial de ficción, y si bien es cierto que actualmente se ha convertido en un protagonista indiscutible de la industria en todas las regiones del planeta, durante mucho tiempo fue considerado el hermano menor (Gómez y Bort, 2009, 29) al no se le adjudicaba un valor artístico y que fuera despreciado para ser incorporado en los espacios académicos.

Este género, el relato serial, heredero de los seriales gráficos y cinematográficos, narraciones organizadas en un formato episódico y de reiteración ha sufrido innumerables mutaciones, logrando poblar hoy todas las pantallas alrededor del mundo, consolidándose como producto audiovisual de muy alto consumo, calidad y popularidad. Esta descripción del relato serial de ficción televisiva coincide en gran medida con la definición que ofrece Carrasco Campos (2010, 183).

Estas características que hacen a este género, más su evidente beneficio en la comprensión de estructuras dramáticas complejas a corto y largo plazo; la organización de la información en el tiempo y el espacio y otros aspectos que señalaremos a continuación, es por lo que hemos articulado en nuestra propuesta programática en torno a él. Comprender el funcionamiento de este tipo de relatos extendidos en el tiempo ha sido una tarea que requirió en una primera instancia de una profunda reflexión, pensamiento que se tradujo posteriormente a una práctica metodológica. Como diseñadores, guionistas y docentes nos vemos en la obligación de realizar una actualización permanente de los contenidos atentos a cada cambio y cada innovación.

Ahora, para revisar esta trayectoria mencionada, nos interesa realizar una breve recorrida que nos lleve a visitar y recordar algunos de los relatos emblemáticos que nos han permitido aprender y enseñar sobre escritura audiovisual.

Cabe señalar que nos hemos enfocado principalmente en las series de producción norteamericana y que por muchos años lideraron, merced a su consolidado sistema de distribución, las pantallas de todo el mundo y exportaron modelos, tendencias y formatos para las industrias de otros países como así también para la producción local.

## La década de los noventa.

En aquellos tempranos años noventa, en paralelo con el auge de la educación audiovisual que se estaba produciendo en Argentina, también comenzaba a gestarse el cambio en el paradigma de consumo audiovisual a nivel global.

Durante estos años, que marcan nuestro punto de partida para esta revisión, muchas series se convirtieron en los grandes éxitos de la audiencia, si bien en ellas no se trabajaba más que con la repetición de viejas fórmulas propias de la época dorada de la televisión de los 50 a los 60 que consolidó el medio y el formato. Los años noventa generaron una segunda época dorada (Thompson, 1997, 11), y la narrativa se tornó más desafiante para autores, realizadores y actores, y, merced a los avances tecnológicos especialmente en la postproducción, produjo una notable mejora en la calidad, que se expresó en una cada vez más atractiva “pantalla”.

Tal vez, una de las producciones más emblemáticas que se comenzó a producir en la década de los años 80 fue *Miami Vice* (A. Yerkovich, 1984-1990) anclada en una estética pop profundamente ornamental, que respondía a los nuevos estándares que propuso la irrupción de MTV (primer canal de televisión dedicado a emitir videos musicales) y que marcó un hito por su innovación en términos de narrativa, lenguaje y temática. La elección de un deteriorado South Beach como escenario de fondo del combate del narcotráfico, un vestuario a la vanguardia de los estilizados detectives y la colaboración de las bandas y cantantes más influyentes del *rock* y *pop* de la época, hicieron de esta serie un éxito impactante a nivel mundial. De alguna manera, se introdujo con esta serie un refinamiento en la calidad de la producción que se ofrecía para la pantalla chica.

Pero los años noventa aportaron también grandes *outsiders*, como *Twin Peaks* (M. Frost y D. Lynch, 1990-1991), la no convencional serie dirigida por David Lynch, en la que el detective Dale Cooper, intentando responder a la pregunta sobre quién asesinó a Laura Palmer, termina descubriendo secretos inconfesables en un pueblo tranquilo y aparentemente idílico, escenario de la lucha mística entre el bien y la más sórdida maldad.

El año 1993 puede considerarse como un punto de quiebre en la narrativa de ficción serial policial norteamericana, el estreno de *NYPD Blue* (S.Bochco

y D. Milch, 1993-2005) siguiendo un camino de oscuridad iniciado por Lynch, anticipó el siglo XXI con el realismo de los guiones y una mirada introspectiva. En este caso, se enfatizó en el tema de la injusticia de la ley, también incursionó en la vida personal de los protagonistas abordando a través de ellos temas controversiales (alcoholismo, adicciones, homofobia) y la sexualidad explícita y un lenguaje crudo que parecía poco apropiado, desafiando los códigos de control y censura de la época. Las organizaciones más conservadoras elevaron denuncias en contra de la serie provocando el retraso de su estreno en los mercados más pequeños. Aun así, *NYPD Blue* fue una influencia determinante para toda la producción del género policial que se realizaría en los años posteriores.

Otra serie disruptiva en el género policial fue *The X-Files* (C. Carter, 1993-2002), los detectives del FBI Mulder y Scully eran los responsables de la investigación de casos extraños o paranormales vinculados con la idea de la conspiración en el seno del Estado. En cada uno de los episodios se ponía a prueba las propias creencias de los detectives. Los capítulos de la serie se organizaron en tres grupos: aquellos que giraban en torno al tema de “la conspiración gubernamental” básicamente relacionados con la vida extraterrestre, aquellos otros vinculados con casos de criaturas extraordinarias y otros, menos, de crímenes comunes. La relación de la pareja protagónica se constituyó como un elemento esencial ya que enfrentaba la racionalidad científica de la doctora, frente a la corazonada o intuición de Mulder, un verdadero creyente. Ambas series, paranoicas y oscuras, marcaron el momento que en el medio se torna menos inocente y más adulto

Pasando a otro popular género, el drama médico, en el año 1994 se emitió el primer capítulo de *ER* (M. Crichton, 1994-2009), serie que se desarrolló durante 15 temporadas y ubicó la acción principal en la sala de emergencias del Hospital County General del condado de Cook, en Chicago. Steven Spielberg se involucró en su producción. Las historias con vocación de trascendencia que se narran en esta sala de emergencias introdujo temas como las adicciones, el trasplante y tráfico de órganos, los derechos homosexuales, el tratamiento del VIH, tramas geopolíticas y las campañas humanitarias que tienen lugar en zonas vulnerables.

Para lograr verosimilitud y captar el dinamismo y el sentido de urgencia propio de una sala de emergencias, esta serie, desde el punto de vista, narrativo se organizó con una estructura denominada *tren en marcha*, que con la *técnica de plano secuencia* en cada nuevo bloque de acción introducía nuevos casos, nuevos pacientes que arribaban a la sala y que requerían de inmediata atención; esto hacía que cada episodio internamente estuviera “relanzándose” con un ritmo frenético de acción hasta el momento del intercambio del turno del equipo de doctores y enfermeros. En su búsqueda de actualidad y realismo, *ER* se convirtió en una referencia ineludible para toda la producción futura de este género.

Las comedias de situación o *sitcom* también hicieron su aporte en la consolidación del relato seriado. Algunas de las más emblemáticas de los años noventa fueron *Seinfeld* (L. David y J. Seinfeld, 1989-1998), descripta por sus propios autores como la serie que no hablaba de nada, *Friends* (D. Crane y M. Kauffman, 1994-2004) o *Will & Grace* (D. Kohan y M. Mutchnick, 1998-2006). En particular, estas tres series, reformularon la idea de la construcción de los vínculos presentando diferentes modelos familiares o grupos de pertenencia alternativos. En estas comedias no es posible pensar que “Papá lo sabe todo” o “es mamá la que manda” y el pasaje de la idílica casita de los suburbios a la “ciudad desnuda” hace evidente que obtener un empleo, una pareja o acceder a una vivienda ya no es tarea fácil.

Abordar una propuesta programática para la creación de este tipo de productos implicó no sólo revisar la enunciación de una idea central concebida para perdurar en el tiempo y comprender de qué manera la serialidad era establecida, sino también ofrecer una mirada actual sobre los temas y los personajes diseñados para encarnar esas posibles historias.

A esto se suman los cambios crecientes y en pocos años en la modalidad de consumo del espectador que se vuelca a las señales de cable o tv de pago. Cabe mencionar que las señales en ese momento ofrecían semanalmente, en días y horarios fijos, cada episodio. Es importante destacar esta cuestión dado que establecía una relación directa en la dinámica de creación de las tramas a largo plazo o la continuidad, muy diferente a la que se puede experimentar actualmente. Esta emisión semanal, en cualquier de sus posibles opciones de consumo, definía una propuesta que se anclaba fuertemente en el trabajo de estructuración en cuanto a la percepción del tiempo del espectador que retoma un relato semana a semana sin considerar demasiado los detalles que hacen a una rigurosa continuidad. En cuanto a la organización interna del episodio, se construyen observando tanto una evolución dramática de las líneas argumentales en función de una estructura de tipo clásica, como también una organización en bloques que propicia el espacio para la pausa publicitaria y así lograr generar los denominados “ganchos” de cierre del bloque cuyo objetivo es provocar la curiosidad del espectador para evitar su migración a otro contenido que se estuviera ofreciendo en otra señal.

Esta modalidad de emisión semanal también afecta a la cuestión de cuántos episodios constituían la temporada, es posible observar que la media se establecía entre 22 o 24 capítulos.

## Todos mienten.

Los primeros años del nuevo siglo multiplicaron, diversificaron y consagraron definitivamente el relato serial. Y quizás lo más significativo sea la ampliación y revolución temática, la consolidación de la incorporación de públicos nuevos y de personajes contemporáneos y cambios tecnológicos que abrieron inéditas posibilidades narrativas.

Cabe mencionar algunos de los relatos que recorrieron estos años y que se convirtieron en parte de la memoria audiovisual de este período. *CSI: Crime Scene Investigation* (A. Zuiker y A. Donahue, 2000-2015), que mostró el atractivo inesperado de la práctica forense a partir de vívidos acercamientos a la escena del crimen. En segundo lugar, *House Md* (D. Shore, 2004-2012) y *Dexter* (J. Manos Jr., 2006-2013), con protagonistas “fallados” emocionalmente, como el irreverente, cínico y drogodependiente Dr. Gregory House y el “entrañable” asesino serial y justiciero Dexter Morgan.

La innovadora *24* (J. Surnow y R. Cochran 2001-2010) que encarnó todos los miedos y temores post 11 de septiembre y narrativamente llevó el sistema de “arco de temporada” a otro nivel. Usando el método de “tiempo real” y utilizando una pantalla para marcar el tiempo, cada episodio cubría 24 horas y era una carrera frente al reloj, ahora, el tiempo de corte comercial era también considerado en el tiempo de la historia. El recurso de la pantalla dividida se usaba para tratar las situaciones paralelas y simultáneas y le permitía al espectador saber en qué estaba cada personaje en el mismo momento, generando una escalada de tensión dramática. Fue una de las primeras series en tener un video juego “24: the game”. Se lanzó al mercado entre la segunda y la tercera temporada de la serie y recibió premios por el desarrollo del guion.

También cabe señalar los enigmas de *Lost* (2004-2010), a través de los cuales sus creadores, J.J. Abrams y D. Lindelof lograron durante 6 temporadas mantener atrapados en una isla a sus personajes, utilizando una estructura de relato no lineal como recurso fundamental en la creación de diversas líneas temporales. Otra gran marca de la década son los relatos de la cadena de televisión *premium HBO*, ya a finales de los años noventa había impuesto una original mirada del mundo femenino a través de *Sex and the City* (D. Star, 1998-2004), sin embargo, dos de sus producciones posteriores son las que lograron destacarse más por su calidad en la factura y el tratamiento de los temas y personajes, *The Sopranos* (D. Chase, 1999-2007) y *Six Feet Under* (A. Ball, 2001-2005).

Todas estas producciones seriadas de una hora introdujeron una sofisticada producción y posproducción debido a la incorporación de la tecnología digital. Ahora la pantalla chica logra alcanzar con sus productos muy altos estándares y se convierte en un atractivo escenario para productores, realizadores y actores cuyos nombres, muchas veces, estaban vinculados al medio cinematográfico.

En lo relativo a la *sitcom*, en esta primera década del siglo XX nacieron tres de las que se convirtieron en las más populares, *How I Met Your Mother* (C. Bays y C. Thomas, 2005-2014), *Two and a Half Men* (C. Lorre y L. Aronsohn, 2003-2013) y *The Big Bang Theory* (C. Lorre y B. Prady, 2007-2019). Todas ellas se presentaron como dignas herederas de la tradición narrativa del más puro género de la comedia de “puertas que se abren y se cierran” y propusieron nuevamente variaciones de lo que al día de hoy

podemos comprender como modelos familiares de composición diversa.

Una vez más, la propuesta programática para la enseñanza de la escritura audiovisual para este formato implicó una observación detallada de los temas que hacen a la representación de una sociedad traumatizada, con personajes protagónicos heridos. Además, los hábitos de consumo del público se ven revolucionados por el acceso mediante la renta de temporadas completas lo que modifica para siempre el visionado.

Para solidificar este proceso, sobre el final de la década, aparece el modelo de streaming que en pocos años reemplazará para muchos consumidores las señales de tv tanto abiertas como de cable.

Todo esto llevó a trabajar con mayor precisión el arco dramático que describe el mapa de una temporada (Schrott, 2015, 63), un diseño estructural secuencial que combina las líneas argumentales a corto y largo plazo. Lo episódico se diluye dando paso a un relato más novelado, plagado de detalles que el espectador puede percibir y retener en su memoria ya que no debe esperar una semana hasta la emisión del próximo episodio, o un año para el inicio de la nueva temporada.

### Esperando el apocalipsis zombie.

La segunda década del siglo XXI ha estado marcada por la expansión de la producción audiovisual serial a través del *streaming* (comprendido como la transmisión digital del contenido y la visualización a través de la descarga) y por ende su afianzamiento popular, siendo la empresa *Netflix* la líder a nivel mundial que impulsó una nueva modalidad de negocio y de visionado. Este modelo de producción y de emisión del material ha sido el responsable de la mudanza radical en el hábito de consumo por parte de los espectadores, iniciando lo que se dio en llamar la *webcasting* (el espectador elige cuándo, cómo y dónde gozar del material audiovisual). Esta nueva modalidad trajo consigo modificaciones necesarias en la manera en que se organiza la escritura y se piensa el desarrollo de la idea

Ahora el planteo de la temporada como unidad narrativa, es la pieza clave en el diseño del proyecto serial que tiende a ser más novelado y anclado en la continuidad, cuidadoso en los detalles y preciso en el seguimiento de cada acontecimiento. En consecuencia, las temporadas empezaron a acortarse.

Hoy el espectador (al que también puede llamarse "usuario"), si lo desea puede mirar una temporada en un fin de semana y está más atento al relato que aquel que debía atravesar la larga espera semanal para ver el próximo capítulo.

A la vez las producciones actuales no están pensadas sólo para una única pantalla, sino que exploran lo que se denomina universos narrativos expandidos, es decir historias para los multipantallas y plataformas. Videojuegos, largometrajes, *spin off*, cómics, etc., derivados del concepto central que son las piezas que desarrollan y expanden el relato.

El guionista hoy convertido en contenidista o *showrunner* (Saló, 2021, 604) ya no solo debe pensar la serie sino también en contenidos para estas plataformas, programáticamente esto incluyó la necesidad desde el inicio de la formulación de la idea central la propuesta para los distintos escenarios, ya sean series web, novelas gráficas videojuegos, etc.

Un gran ejemplo de este modelo de producción es el caso de la serie *The Walking Dead* (R. Kirkman y F. Darabont, 2010-2021) que se está emitiendo desde el año 2010. Este relato nace en las páginas de un cómic y al día de hoy ha logrado una expansión en diversas *spin off* y en casi todos los medios disponibles: gráficos, audiovisuales, literarios, etc. (Schrott - Negro, 2017, 51).

Entre los grandes títulos seriales de esta última década, producido por las grandes cadenas o por las nuevas empresas ligadas al espectáculo y al entretenimiento, se destacan *Homeland* (Howard Gordon, Chip Johannessen y Alex Gansa, 2011-2020), *House of Cards* (B. Willimon, 2013-2018), *Games of Thrones* (D. Benioff y D.B. Weiss, 2011-2019), todas ellas son, sin dudas, producciones de una elaboración sofisticada y compleja

### A navegar.

Los videojuegos han avanzado tanto en los últimos quince años, se han convertido en productos industriales tan gigantescos, que sus procesos de producción ya se asemejan en muchos aspectos a la producción audiovisual. Los productores de hoy han crecido jugando con videojuegos. Es un producto que conocen perfectamente a lo que se suma la preponderancia del formato televisivo, y su consagración e incidencia poblacional como medio popular y a pesar de que los videojuegos han sido adaptados al cine desde los años noventa, desde un punto de vista formal, los videojuegos tienen más en común con las series que con las películas, y es ahí donde pueden encontrar el espacio que necesitan para introducir sus elaborados universos y mundos y su vasta galería de personajes, algunas de las que podemos mencionar son *The Last of us* (Craig Mazin, Neil Druckman, 2021), *Final fantasy XIV* (Ben Lustig, Jack Thorton, 2021), *Halo* (Kile Killian, Steven Kane, 2022), *The Witcher* (Lauren Schmidt Hissrich, 2019-2021).

Por lo tanto, durante este último período, ya no sólo es posible realizar el análisis de los cambios y las modificaciones que experimenta este formato de relato serial sólo revisando la producción propia, sino que es necesario examinar otros espacios de la producción que generan nuevos hábitos de consumo. Pensar cómo crear un universo, un personaje, un conflicto para un videojuego o para una serie de formato televisivo presentar retos similares, pero adaptados a sus propios medios.

### A modo de conclusión.

En conclusión, es indiscutible que es el medio en sí mismo el que nos brinda la oportunidad de reflexionar y seguir proponiendo desde y para la escritura

audiovisual un contenido actualizado, dinámico y metódico. Para hacerlo, se requiere comprender las técnicas y los problemas de la propia escritura y estar atento a las migraciones en los modelos narrativos. Por este motivo la observación analítica y la síntesis conceptual son fundamentales para la constante adecuación de la propuesta programática.

Por lo tanto, como cátedra, proponemos una conceptualización teórica y una didáctica que se traducen en una práctica activa acorde a la constante modificación de las problemáticas narrativas que el medio propone. Sin dudas, esta labor que realizamos como docentes e investigadores posteriormente es incorporada en la formación del estudiante de Diseño de Imagen y sonido y que, al decir de David Lynch, le permita *descubrir un mundo que adentro tiene otros mundos y otros mundos y que la historia continúa*.

## Notas finales

<sup>1</sup> Prof. Lic. Rosa Schrott.

<sup>2</sup> Prof. Dra. Marcela Negro.

<sup>3</sup> Nota del autor: en el año 1989 se creó la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Al día de hoy, y con más de 30 años de experiencia, la cátedra Schrott-Negro se encuentra a cargo de los cuatro niveles de la asignatura Escritura Audiovisual, siendo el contenido programático del nivel dos el estudio, análisis y creación de un proyecto de serie de formato televisivo de ficción de una hora.

## Bibliografía

Dibdin, Emma. 2017. David Lynch finally addressed Twin Peaks' most pressing questions. <https://www.esquire.com/entertainment/tv/q-and-a/a52175/twin-peaks-revival-david-lynch/> Recuperado el 8 de enero de 2022.

Gómez Francisco y Borto Iván. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. <https://www.redalyc.org/pdf/823/82311100003.pdf> Recuperado el 15 de marzo de 2022.

Carrasco Campos, Ángel. 2010. "Teleseries: géneros y formatos". Miguel Hernández Communication Journal, Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante) n° 1. 174- 200.

Vilches, Lorenzo. 2021. Diccionario de teorías narrativas 2. Narratología, cine, medios, videojuego. Caligrama. Penguin Random House.

Schrott, Rosa. 2015. Escribiendo series de televisión. Editorial Manantial.

Schrott, Rosa. y Negro, Marcela. 2017. Escribiendo series web. Editorial Manantial.

Thompson, Robert J. 1997. La segunda época dorada de la televisión: De Hill Street Blues a ER. Prensa de la Universidad de Siracusa.

## Filmografía

24. 2001-2010. Joel Surnow y Robert Cochran. USA. Fox.

*CSI: Crime Scene Investigation*. 2000-2015. Anthony Zuiker y A. Donahue. USA. Jerry Bruckheimer Television. Alliance Atlantis (2000-2007). CBS Productions (2000-2006). CBS Paramount Network Television (2006-2009). CBS Television Studios (2009-2015)

*Dexter*. 2006-2013. James Manos Jr. USA. The Collette Company. John Goldwyn Productions. Clyde Phillips Productions. Devilina Productions. Showtime Networks.

*ER*. 1994-2009. Michael Crichton. USA. Producciones c constantes. Televisión Amblin. Televisión de Warner Bros.

*Final fantasy XIV* 2021. Ben Lustig, Jack Thorton. USA. Sony.

*Friends*. 1994-2004. David Crane y Marta Kauffman. USA. Kevin S. Bright. Marta Kauffman. David Crane.

*Games of Thrones*. 2011-2019. David Benioff y D.B. Weiss. USA. Television 360. Grok! Television. Generator Entertainment. Startling Television. Bighead Littlehead.

*Halo*. 2022. Kile Killian, Steven Kane. USA, Paramount +.

*Homeland*. 2011-2020. Howard Gordon, Chip Johannessen y Alex Gansa. USA. Howard Gordon. Alex Gansa. Gideon Raff. Michael Cuesta. Avi Ni. Ran Telem. Pilar G.

*House of Cards*. 2013-2018. Beau Willimon. USA. Media Rights Capital. Trigger Street Productions. Wade/Thomas Productions. Knight Takes King Production.

*House Md*. 2004-2012. David Shore. USA. Shore Z Productions. Bad Hat Harry Productions. Universal Television.

*How I Met Your Mother*. 2005-2014. Carter Bays y Cray Thomas. USA. Bays & Thomas Productions. 20th Century Fox Television.

*Lost*. 2004-2010. J.J. Abrams y Damon Lindelof. USA. Bad Robot Productions. Touchstone Television (temporada 1-3). ABC Studios (temporada 4-6).

*Miami Vice*. 1984-1990. Anthony Yerkovich. USA. Michael Mann Productions. Universal Television.

*NYPD Blue*. 1993-2005. Steen Bochco y David Milch. USA. Steven Bochco, David Milch, Matt Olmstead, Nicholas Wootton, Bill Clark, Mark Tinker, Hans VanDoornewaard, William M. Finkelstein, Gregory Hoblit.

*Seinfeld*. 1989-1998. Larry David y Jerry Seinfeld. USA. Columbia Pictures Television.

*Sex and the City*. 1998-2004. Darren Star. USA. Darren Star Productions. HBO Entertainment.

*Six Feet Under*. 2001-2005. Alan Ball. USA. Alan Ball.

*The Big Bang Theory*. 2007-2019. Chuck Lorre y Bill Prady. USA. Steven Molaro. Mike Collier. Faye Oshima Belyeu.

*The Sopranos*. 1999-2007. David Chase. USA. Brillstein Entertainment Partners.

*The Last of us*. 2021. Craig Mazin, Neil Druckman. USA. Craig Mazin, Neil Druckman.

*The Walking Dead*. 2010-2021 Robert Kirkman y Frank Darabont. USA. Frank Darabont. Gale Anne Hurd. David Alpert. Robert Kirkman. Charles H. Eglee. Glen Mazzara. Scott M. Gimple. Greg Nicotero. Tom Luse. Denise Huth. Angela Kang. Joseph Incapera.

*The Witcher*. 2019-2021. Lauren Schmidt Hissrich. USA. Sean Daniel Company. Stilling Films. Platige Image. One of Us. Cinesite.

*The X-Files*. 1993-2002. Chris Carter. USA. Fox.

*Twin Peaks*. 1990-1991. Mark Frost y David Lynch. USA. Gregg Fienberg, Mark Frost, David Lynch, Harley Peyton.

*Two and a Half Men* (C. Lorre y L. Aronsohn, 2003-2013).

*Will & Grace*. 1998-2006. David Kohan y Max Mutchnick. USA. KoMut Entertainment. Sister Entertainment (1998-2000). 3 Sisters Entertainment (2000-06). 3 Princesses and a P (2017-). NBC Studios (1998-2006). Universal Television (2017-).